

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ

### ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

**ВОЗРАСТ: 3-4 года**

#### **«Фотоаппараты»**

Цель: развитие памяти и внимания.

Детям на несколько секунд показывается карточка с любым изображением, они должны как можно подробнее описать его.

#### **«Опиши соседа»**

Цель: развитие памяти, внимания, наблюдательности.

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно – на прогулке, в групповой комнате, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы вместе с ребенком выберите знакомый вам обоим предмет, человека...все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

#### **«Разложи карточки»**

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

У каждого ребенка набор карточек с изображением цифр, знаков и т.д. подобные карточки имеются и у педагога, которые он выставляет на наборном полотне. Дети рассматривают карточки, их расположение, запоминают и воспроизводят.

#### **«Какой игрушки не хватает?»**

Материал: игрушки: зайчик, попугай, медведь, крокодил, собачка.

Поставить перед ребенком на 1 минуту 4-6 игрушек, затем попросить ребенка отвернуться и убрать одну игрушку. Вопрос к ребенку: «Какой игрушки не хватает?»

Игру можно усложнить:

- увеличить количество игрушек;
- ничего не убирать, а только менять игрушки местами.

Игра может восприниматься ребенком, как новая, если взять другие игрушки.

#### **«Матрешки»**

Цель: развивать внимание и наблюдательность.

Правила игры: нужно внимательно посмотреть на рисунки и указать различия у матрешек.

Детям предлагается посмотреть на четыре предмета и сравнить их, найти различия.

Вопросы к детям:

- Одинаковые ли волосы у матрешек?
- Одинаковые ли платки?
- Одинаковые ли ножки матрешек? И т.д.

При повторном проведении игры предлагается сравнить матрешек без вопросов.

#### **«Где, чей домик?»**

Цель: развивать устойчивости внимания.

Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками.

Нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите со временем отложите карандаш в сторону.

Можно поиграть и так. Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т.д. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное.

Если малыш сбивается, повторите игру с начала.

### ***Упражнение «Геометрические фигуры»***

Материал: набор карточек с геометрическими фигурами.

Время демонстрации одной карточки – 10 секунд. После демонстрации одной из карточек следует попросить ребенка воспроизвести фигуры в той последовательности, в которой они были изображены на карточке.

### ***«Экран»***

Цель: развитие зрительной памяти.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. После этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот, кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

### **ВОЗРАСТ: 5 лет**

### ***«Сделай, как я!»***

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: спички, палочки.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Примечание: использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

### ***«День и ночь»***

Цель: развитие памяти и внимания.

Материал: предметные картинки.

На доске 6-8 картинок. Детям предлагается запомнить изображения. По команде «Ночь!» дети закрывают глаза. Педагог переворачивает две картинки. Команда «День!» – дети открывают глаза и называют перевернутые картинки.

### ***«Запомни картинки»***

Материал: карточки с следующими картинками: перо, гора, дерево, замок, палка, чернила, пчела, капуста, гриб, апельсин.

Ребенку предлагают 10 картинок, на каждой из которых изображено по одному предмету. Ребенок должен рассматривать эти картинки 2 минуты. Потом картинки убирают, а ребенка просят назвать те картинки, которые ему удалось запомнить.

Эту игру можно организовать и с несколькими детьми, и в парах. Выигрывает тот из ребят, кто больше предметов запомнил.

### ***«Радио»***

Цель: развивать память, активизировать речь детей.

Игровые правила. По памяти рассказывать об особенностях одежды детей своей группы.

Игровые действия. Отгадывание по описанию товарищей.

Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: — Сегодня мы будем играть в новую игру, называется она «Радио». Знаете ли вы, как называют человека, который говорит по радио? Правильно, его называют диктором. Сегодня по радио диктор будет разыскивать детей нашей группы. Он будет кого-нибудь описывать, а мы по его рассказу узнаем, кто же потерялся. Сначала я буду диктором. Закрою глазки и по памяти опишу ребенка нашей группы. Слушайте. Внимание! Внимание! Потерялась девочка. На ней красный свитер, клетчатый фартук, в косичках белые ленты. Она хорошо поет песни, дружит с Верой. Кто знает эту девочку?

Так воспитатель начинает игру, показывая детям пример описания. Дети называют девочку из своей группы. «А теперь диктором будет кто-нибудь из вас»,— говорит воспитатель. Нового диктора выбирают при помощи считалочки.

### *«Гуляем по лесу».*

Цель: развитие зрительной памяти;

Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь.

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

### **ВОЗРАСТ: 6-7 лет**

### *«Пуговица»*

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Материал: игровое поле, пуговицы

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинаящий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

### *«Запомни точки»*

Цель: развитие памяти, внимания, пространственного восприятия и мышления.

Вывешиваются плакаты и предлагается задание – внимательно рассмотреть и запомнить расположение точек. Затем эти плакаты убираются, и дети по памяти воспроизводят увиденное.

•		•
	•	○
		○

○	○	○
		○
	○	○

	○	
	○	
○	○	○

### *«Художественный салон»*

Цель: учить устно описывать выбранный предмет, развивать память, сосредоточенность, речь-описание.

Материал: различные предметы народных промыслов или их изображения, фотографии.

Игровые правила. По памяти описать предмет, который игрок хочет «купить».

Предметы «Художественного салона» выставлены на стеллажах. Выбирается «продавец». Остальные играющие – «покупатели». Они выбирают предмет покупки, запоминают и точно по памяти описывают его «продавцу». «Продавец» может задавать вопросы, например: «Как украшен край изделия? Какой там цветок?». Когда «продавец» определит, что это за предмет, он продает его. Игра продолжается. «Продавец» и «покупатели» меняются ролями.

### *«Что изменилось?»*

Цель: закреплять представление о какой-либо росписи, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакции, учить анализировать, находить отличия в узорах разных предметов и уметь объяснять их.

Материал: предметы разных промыслов.

Игровые правила. Игрок, первым заметивший изменение, должен быстро поднять руку для ответа, правильно определить, что изменилось. Если ответ верный, он становится ведущим.

Воспитатель (или ведущий) ставит перед игроками пять предметов различных росписей. Внимательно рассмотрев их, запомнив расположение, игроки отворачиваются. Ведущий меняет предметы местами или убирает какой-либо. Задача играющих: угадать, что изменилось. Если задача решена, выбирается другой ведущий, игра продолжается.

### **«Фотоаппараты»**

Цель: развитие памяти и внимания.

1 вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, они должны как можно подробнее описать его.

2 вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось.

3 вариант: на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. (в количестве не больше 7 штук для ребенка 5-6 лет, если ребенок младше, то число предметов должно быть меньше). Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось («Что изменилось?»).

4 вариант: игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается, и дети должны найти отличие.

## **ДВИГАТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

**ВОЗРАСТ: 3-4 года**

### **«В магазине зеркал»**

Цель: развитие наблюдательности, внимания, двигательной памяти.

Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ соорзили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть.

Я буду обезьянкой, а вы – зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль.

Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

### **«Съедобное – несъедобное»**

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) дети должны ловить или отбивать мяч, брошенный им взрослым.

### **Упражнение «Покажи»**

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.  
Как кошка лежит на солнышке?  
Как бегают по рельсам трамвай?  
Как ты поднимаешься по лестнице?  
Как тормозит машина у светофора?  
Как милиционер своей палочкой останавливает машину?  
Как бабушка поправляет очки?

### ***Упражнение «Паровозик»***

Несколько детей встают "паровозиком" друг за другом. По сигналу разбегаются, а затем по команде должны найти свое место.

## **ВОЗРАСТ: 5-7 лет**

### ***«Зеркало»***

Цель: развитие двигательной памяти.

Ведущий стоит в центре полукруга и демонстрирует разнообразные позы или движения. Дети повторяют за ним. Можно предложить повторять не то движение, которое выполняет ведущий в данный момент, а то, которое он делал до этого (движение с запаздыванием).

### ***«Кукловод»***

Цель: развитие двигательной памяти.

1 вариант. Воспитатель – «кукловод» завязывает глаза ребенку и «водит» его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

2 вариант. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек – «кукловод», другой – «кукла».

3 вариант. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

### ***«Молекула»***

Цель: развитие внимания, слухового восприятия, саморегуляции.

Дети – атомы, свободно передвигаются по комнате.

При слове «молекула», которое произносит педагог, все собираются в кучу, плотно прижимаясь друг к другу.

Игру можно усложнить. Педагог-ведущий хлопает в ладони, подаёт команду «молекула» и называет число (2, 3, 4 и т.д.). Дети должны быстро объединиться по столько человек, сколько назвал ведущий.

## **СЛУХОВАЯ ПАМЯТЬ**

### **ВОЗРАСТ: 3-4 года**

#### ***«Я положил в мешок»***

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

В эту игру можно играть с детьми, например, во время длительных поездок, на прогулке.

Взрослый начинает эту игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки». Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в мешок яблоки и бананы». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

### ***«Прогулка в картинках»***

Цель: развивать зрительную и слуховую память и внимание.

Во время прогулки на улице нужно обращать внимание ребенка на дорожные знаки, рекламные щиты, можно беседовать с ребенком о том, зачем все это нужно.

По возвращении группу детского сада попросите детей нарисовать те знаки, которые он запомнил.

### ***Упражнение «Запоминаем слова»***

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 4 лет и старше

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

### ***«Что слышно?»***

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

«Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени внимательно слушать, что происходит за ширмой. По окончании данного времени (1-2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком. Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки.

Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

### ***Упражнение «10 цифр»***

Цель: развивать зрительную и слуховую память и внимание.

Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.

Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5

### ***Игра «День рождение куклы».***

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

### ***Варианты рассказов для запоминания.***

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту - ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

### **ВОЗРАСТ: 5 лет**

#### ***«Соберем букет», «Соберем урожай фруктов»***

Цель: развитие слуховой памяти и увеличение объема произвольного слухового внимания.

Первый ребенок называет цветок. Второй повторяет и добавляет свой. Третий повторяет два цветка и добавляет в букет третий и т.д.

(Игра «Соберем урожай фруктов» проводится аналогично игре «Соберем букет»).

#### ***«Запоминаем вместе»***

Цель: развитие слуховой памяти.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-либо свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье. Четвертому ребенку придется повторить уже три слова, а потом назвать свое и т. д.

Это упражнение целесообразно проводить неоднократно. От разу к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, то есть будет увеличиваться объем памяти.

#### ***«Рассказываем сказку».***

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

#### ***Игра «Загадки»***

Цель: развитие слуховой памяти

Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.

Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы,

Уши больше головы (заяц)

Задание № 1: Какими словами можно рассказать про зайца.

Задание № 2: Вспомни и повтори загадку?

### ***Игра «Пересказ по кругу»***

Цель: развитие слухового запоминания

Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки

### ***«Узнай по голосу».***

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом.

Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока.

## **ВОЗРАСТ: 6-7 лет**

### ***«Гуляем по зоопарку»***

Пусть ребенок закроет глаза и представит, что мы гуляем по зоопарку. «Я буду называть тебе зверей, ты должен вспомнить тех, кого я не назвала».

Итак, тюлень, лось, баран, тигр, крокодил...

Задания:

- Перечисли всех животных, которых ты знаешь.
- Внимательно посмотри на эти рисунки и покажи животных, которых называл я.
- Найди на картинках животных, которых назвал ты.
- Картинки убираются. Ребенка просят вспомнить животных в том порядке, в каком они назывались.

### ***«Каскад слов»***

Цель: развитие слуховой памяти

Задание: послушать и затем воспроизвести ряд слов.

- 1) доска;
  - 2) окно, дым;
  - 3) урна, кувшин, карандаш;
  - 4) мотоцикл, ванна, салат, ведро;
  - 5) яблоко, мышь, печенье, ложка, пол;
  - 6) автобус, утка, муха, буква, овощи, чулки;
  - 7) стена, салфетка, мальчик, сорока, стрелка, дождь, тряпка;
  - 8) трамвай, сестра, компот, земля, луна, пила, стрекоза, перчатка;
  - 9) сад, труба, пылесос, паровоз, корзина, концерт, лыжи, скакалка, почта;
  - 10) дорога, комбайн, вертолет, дыня, кухня, тесто, холодильник, пуговица, ковер, антенна.
- 1) огонь;
  - 2) дом, молоко;
  - 3) конь, гриб, игла;
  - 4) петух, солнце, асфальт, тетрадь;
  - 5) крыша, пень, вода, свеча, школа;
  - 6) карандаш, машина, брат, мел, птица, хлеб;
  - 7) орел, игра, дуб, телефону стакан, пальто, сын;



- 8) гора, ворона, часы, стол, снег, картина, сосна, мел;  
9) мяч, яблоко, шапка, морковь, стул, бабочка, метро, цыпленок, носки;  
10) грузовик, камень, ягоды, портфель, санки, молоток, лавочка, скатерть, арбуз, памятник.

### **«Слушай, все запоминай, на вопросы отвечай»**

Цель: развитие слуховой памяти

Детям предлагается внимательно послушать текст и ответить на вопросы.

У ребят сегодня Рая отобрала самолет,  
Медвежонка, попугая, паровоз и пароход...  
А ребята говорят: «Забирай хоть все подряд,  
Обойдемся мы без мишки, нам не нужен пароход.  
Поиграем в кошки – мышки: чур я – мышка, чур я – кот...»  
Все так весело играют и хохочут, и шумят,  
А в углу у бедной Раи не идет игра на лад...  
Не сдержала Рая слез, Рая нос повесила,  
У нее игрушек – воз, а играть невесело!  
(Е. Серов)

Вопросы:

- Какие игрушки Рая отобрала у ребят?  
Почему Рая плачет, ведь у неё много игрушек?  
Почему другим ребятам весело?  
В какую игру стали играть дети?  
В какие игры можно играть вместе?

### **«Да и нет, не говорить»**

Задача детей отвечать на вопросы, исключая ответы «да» и «нет».

Вариант 1:

- Ты сегодня завтракал?  
Тебе нравится твоя прическа?  
Ты сегодня не опоздал в детский сад?  
Сколько тебе лет?  
Ты любишь смотреть мультфильмы?  
Ты хочешь идти в школу?  
Ты любишь, когда тебе читают сказки?  
Тебе нравится смотреть мультфильмы?  
Ты любишь гулять?  
Ты любишь играть?  
Снег идет летом?  
Солнце светит ночью?  
Суп едят вилкой?  
Цыплята умеют плавать?  
Снегирь- это перелётная птица?  
Скворечник – это домик для насекомых?  
Ёлка зелёная?

Вариант 2:

- Берлога медведя на ветке?  
Яблоки созревают зимой?  
Листья желтеют осенью?  
Воробей это птица?  
У машины 4 колеса?  
Лиса живет в логове?  
Понедельник- это часть суток?

Стихи поют?  
Пирамидка – это школьная принадлежность?  
Ты любишь читать?  
Луна квадратная?  
В неделе 5 дней?  
Стол – это электроприбор?  
Апельсин синий?  
Снег тает весной?  
Ёж впадает в спячку?

## **ОСЯЗАТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

**ВОЗРАСТ: 3-4 года**

### ***Упражнение «Фигуры»***

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры, вырезанные из твердой бумаги или картона.

Задания:

- Сначала необходимо обсудить с ребенком то, как называются эти фигуры.

В тех случаях, когда ребенок не знаком с названиями, не старайтесь заставить его учить их. Будет гораздо лучше, если вы совместными усилиями придумаете подходящие для этих фигур названия. Например, первая фигура похожа на солнышко, вторая – на домик, третья – на окно, четвертая на пряник, пятая – на шкаф. Вариантов может быть много, но, в конце концов, надо остановиться на том варианте, который выберет ребенок.

- Ребенок с закрытыми глазами ощупывает фигуры и называет их.

**ВОЗРАСТ: 5 лет**

### ***Упражнение «Нарисуй фигуру»***

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: фигура, вырезанная из твердой бумаги или картона.

Задания:

- Закрой глаза и ощупай эту фигуру.
- Расскажи, что ты чувствуешь. Как думаешь, как выглядит эта фигура?
- Фигура убирается, а ребенка просят нарисовать по памяти то, что он запомнил.

«Нарисуй фигуру, которую ты только что держал в руках»

Это упражнение можно повторить с помощью других фигур.

### ***Игра «Запахи и звуки»***

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

### ***Игра «Вкус и запах»***

Цель: развитие обонятельной памяти.

Задание № 1: Представь лимон. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом. Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: Представь апельсин. Каков он на вкус? Вспомни, как пахнет апельсин. Какого цвета апельсин? Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

## **ВОЗРАСТ: 6-7 лет**

### ***Упражнение «Круг, треугольник и квадрат»***

Цель: развитие осязательной памяти.

Материал: геометрические фигуры круг, треугольник и квадрат, вырезанные из твердой бумаги или картона и разделенные на несколько частей.

Задания:

- Ребенок собирает из частей круг, треугольник и квадрат. Если задача решена, то можно двигаться дальше.
- «Закрой глаза и собери из частей сначала круг, затем – треугольник и квадрат».
- Расскажи, какую фигуру тебе было легче собирать. Как ты думаешь, почему ты быстрее собрал круг, нежели квадрат? Ты старался как-нибудь запомнить те части, из которых ты собирал фигуры? Расскажи, как ты запоминал эти части?

### ***Игра «Снежки»***

Цель: развитие эмоциональной памяти.

Мысленно поиграем в снежки.

Задание № 1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый?

Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.

Задание № 2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.

Задание № 3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

## **ЛОГИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ**

### **ВОЗРАСТ: 3-4 года**

#### ***«Угадай-ка!»***

Взрослый дает словесное описание какого-то знакомого детям предмета и просит отгадать. Например: «Маленький пушистый зверек прыгает с дерева на дерево и очень любит орешки».

#### ***«С какой ветки детки?»***

Показать детям ветки сосны, ели, орешника и плоды (шишки, орешки). Дети должны вспомнить и назвать эти деревья.

### **ВОЗРАСТ: 5 лет**

#### ***«Узнай, кто это»***

Показать детям части предмета и спросить, какой это предмет. Например: крыша дома; туловище птицы; морда и хвост собаки.

«Чей силуэт?» (изображены силуэты зверей, птиц).

#### ***«Найди свой предмет»***

В этой игре детям раздают половинки различных предметов. Играющие должны найти недостающие детали (половинки) к своим предметам.

### ***Игра «Вспомни пару».***

Цель: развитие смысловой памяти

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

### ***Игра «Пары картинок».***

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

### ***Упражнение «Осень».***

Цель: развитие смыслового запоминания

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето, осень наступила,

На полях и в рощах пусто и уныло

Птички улетели, стали дни короче.

Солнышко не видно, темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

## **ВОЗРАСТ: 6-7 лет**

### ***«Воспроизведение рассказа»***

Цель: развитие смысловой памяти.

Для детей дошкольного возраста можно предложить следующие варианты рассказов для запоминания:

*Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.*

*Жил-был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро-быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку, и она перестала болеть.*

*Жила-была девочка Зоя. Построила Зоя из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала его катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кроватку и дала ему лекарство.*

Детям рассказ зачитывается. Затем ребенка просят воспроизвести прослушанное как можно ближе к тексту.

При воспроизведении рассказа обязательно обратить внимание на точность воспроизведения, последовательность событий. Очень важно, чтобы ребенок понял смысл рассказа. Если ребенок с рассказом не справляется, следует задавать ему вопросы. Например, к первому рассказу:

- Что подарила мама детям?
- Как играли дети?
- Почему они перестали играть?
- Кого позвали дети и зачем?

### **«Запомни стихи по картинкам»**

Цель: развитие смыслового запоминания

Читается стихотворение.

Затем дети отвечают на вопросы:

О каком времени года это стихотворение?

Что говорится об осени (что она делала)?

Что осень подарила рябине?

Что осень подарила осине?

Что осень подарила тополям?

Что осень подарила людям, то есть нам?

Затем стих читается ещё раз с одновременным показом картинок-пиктограмм.

Затем дети вместе с педагогом повторяют стих построчно с опорой на картинки. Затем дети индивидуально рассказывают стих с опорой на картинки.

### **«Опосредованная память»**

Нужно подобрать 6-10 слов, которые будут предложены для запоминания детям, а также набор карточек с картинками (15- 20). Картинки не должны быть прямой иллюстрацией к запоминаемым словам.

*Инструкция:* "Сейчас я буду зачитывать слова, а ты, чтобы лучше запомнить, - выбрать соответствующую карточку с рисунком, которая тебе поможет вспомнить названное мною слово".

Затем детям предлагают назвать предложенные для запоминания слова

## **ПРОИЗВОЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

### **ВОЗРАСТ: 3-4 года**

#### ***Упражнение «Запомни слова».***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предъявляются 6 картинок для запоминания. Одновременно зачитываются 6 слов, каждое из которых связано по смыслу с одной из картинок. Предлагается запомнить только слова к картинкам.

#### ***Упражнение «Найди нужную картинку»***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предлагается из предложенных картинок найти такую, которая помогла бы запомнить данное слово.

#### ***«Топ-хлоп».***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Ведущий произносит фразы-понятия – правильные и неправильные.

Задача детей хлопать, если выражение верное, или топать, если выражение не правильное.

Примеры:

Летом всегда идет снег.

Картошку едят сырую.

Ворона - перелетная птица.

### **ВОЗРАСТ: 5 лет**

#### ***Игра «Видеоскоп».***

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1-2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их

откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытки и так далее. Остальные добавляют, то, что кто-то забыл.

### ***Игра «Опиши предмет»***

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал).

### ***«Бывает – не бывает».***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно. Ситуации можно предложить разные:

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летает по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные.
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.
16. Кошка гуляет по крыше.

### ***«Зеваки»***

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: бубен, проигрыватель для музыкального сопровождения

Держась за руки и двигаясь по кругу под музыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. За неправильное выполнение сигнала удаляют из игры.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдете под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьет в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение.

Совершивший ошибку – «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные – они победители».

### ***«Слушай хлопки»***

Цель: развитие произвольного внимания.

Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок – принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка – позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка – возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды.

Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

### **ВОЗРАСТ: 6-7 лет**

#### ***Упражнение «Слова»***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предлагается 5-6 слов, им необходимо придумать слова, связанными с ними по смыслу:

Мёд (пчела) Гриб (лес) Лопата (Огород) Лодка (речка) мех (шуба)

#### ***Упражнение «Пары слов»***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Детям предлагается запомнить слова (например: лес, окно, гриб, стол, вода, чашка). Для этого нужно объединить близкие по каким-нибудь признакам или ситуациям слова (лес — гриб; стол — чашка; вода — ... и т.д.). Вначале этот прием отработывали на картинном материале, затем на словесном.

#### ***Упражнение «Вспомни слово»***

Цель: развитие смыслового соотнесения.

Взрослый называет пары слов, связанных по смыслу. Например:

окно — цветок

лыжи — холод

чашка — молоко

книга — учитель

нога — палец

дорога — машина

После этого он поочередно называет первое слово из пары и просит ребенка вспомнить второе слово.

#### ***Игра «Запомни слова»***

Цель: развитие умения классифицировать.

Детям предлагается запомнить несколько слов. Например: *велосипед, яблоко, автобус, груша, машина, слива.*

Задания: воспроизвести слова; разделить слова на две группы по одному общему признаку

#### ***Упражнение с обручем***

Цель: развитие умения классифицировать.

Расположить предметы (или фигуры) так, чтобы все округлые фигуры оказались внутри обруча.

Упражнение с двумя обручами

Разложить карточки так, чтобы в кругу из черной линии были картинки с изображением диких животных, а в обруче из прерывистой линии — все маленькие животные.

#### ***Упражнение «Прилетели»***

Цель: развитие произвольной слуховой памяти.

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Мухи и стрижи...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Аисты, вороны,

Галки, макароны...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, лебеди, куницы,

Галки и стрижи, Чайки и моржи...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Чибисы, чижи,  
Сойки и ужи...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Чайки, пеликаны,  
Майки и орланы...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Цапли, соловьи,  
Окуни и воробьи...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Утки, гуси, совы,  
Ласточки, коровы...

**Прилетели птицы:**

Голуби, синицы, Палки и стрижи,  
Бабочки, чижи, Аисты, кукушки,  
даже совы-сплюшки, лебеди и утки  
– и спасибо шутке

***Упражнение «Раздели на группы»***

Цель: развитие умения классифицировать.

Разделить фигуры на группы (по форме, размеру, цвету).

***Упражнение «Пиктограммы»***

Цель: развитие умения классифицировать.

Инструкция детям:

«Сегодня мы будем учиться рисовать пиктограммы к словам, которые нужно запомнить.

Рисунок должен быть простой, схематичный и помогающий вам запомнить слово».

Слова для запоминания: *зима, дом, река, смех, школа, мама.*