

Примеры игр и упражнений для развития памяти

«Запомни картинку»

Цель: Развитие зрительной памяти.

Предложить ребёнку внимательно посмотреть в течение 50 сек. на картинку и постараться запомнить детали картинки, затем посмотреть на вторую картинку и ответить, что изменилось?

«Запомни слова»

Цель: Развитие слуховой памяти.

Вариант 1: Предложить ребёнку внимательно прослушать несколько слов (например, собака, кошка, медведь, корова, волк) постараться их запомнить и воспроизвести.

Вариант 2: На какие две группы можно разделить эти слова?

«Какой игрушки не хватает?»

Цель: Развитие зрительной памяти.

Ход игры: Поставить перед ребёнком на 15-20 сек. 6 игрушек. Предложить закрыть глаза. Убрать одну игрушку. Какой игрушки не хватает?

Игру можно усложнить, увеличив количество игрушек. При этом, ничего не убирать, только менять игрушки местами.

«Рисуем на память узоры»

Цель: Развитие зрительной памяти.

На листе бумаги нарисован узор. Предложить детям в течение 1 минуты посмотреть на этот узор и запомнить его. После этого узор убрать. Предложить детям воспроизвести его по памяти.

«Выполни движения»

Цель: Развитие двигательной и зрительной памяти, внимания, координации движений.

Ход игры: Ребенку показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны.

Комплекс 1: (И. п. - основная стойка) - руки вверх - хлопок над головой - руки в стороны - руки к плечам - руки вниз.

Комплекс 2: И.п. - руки на пояс - наклон влево - исходное положение - наклон вправо – И.п.

Комплекс 3: И.п. - голову повернуть налево - голову повернуть направо - голову держать прямо - голову опустить вниз.

Комплекс 4: И.п. - руки вперед – присесть – И. п. - голову повернуть направо - голову повернуть налево - голова прямо.

Варианты: 1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.

2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.

Данную игру можно играть не только с одним ребенком, но и со всем классом (можно также разделить на команды). В таком случае игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.