

## **Игры и упражнения для развития памяти (старший дошкольный возраст)**

Память лежит в основе обучения и воспитания, приобретения знаний, личного опыта, формирования навыков. Без нее невозможно усвоение общественного опыта, расширение связей ребенка с окружающим, не возможна и его деятельность. Чтобы развить умение быстро, точно, полно воспринимать, узнавать и воспроизводить материал в условиях нарастающего информационного бума и внедрения различных развивающих программ в современных школах, нужно в ДОУ вести целенаправленную развивающую работу.

Память ребенка следует максимально развивать в период, когда этому располагают все факторы.

Именно старшему дошкольному возрасту принадлежит важная роль в общем развитии памяти человека: у детей 5-6 лет уже имеется определенный объем знаний и навыков, интенсивно развивается произвольная форма памяти.

Оптимальные способы обучения нередко превосходят по своему значению роль природных способностей.

Регулярное включение игр и упражнений в занятия и свободную деятельность дошкольников позволит добиться очень неплохих результатов в развитии памяти, образного мышления, сообразительности, фантазии, смекалки.

### **Игры, развивающие внимание и память**

#### **Пуговицы**

Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Количество пуговиц из набора, используемых в игре, зависит от уровня сложности последней: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. Итак, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из 4-6 клеток. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая лежит, после чего первый накрывает свое поле листком, а второй должен выбрать из своего набора и расставить на своем поле соответствующие пуговицы. Затем выполняется правильность выполнения задания.

Игра усложняется появлением большего числа клеток на игровом поле и большего количества пуговиц.

Как правило, дети сначала не могут справиться с игрой. Им предлагается брать каждую пуговицу в руки, рассматривать, ощупывать, описывать внешний вид вслух, также вслух объяснять себе, где эта пуговица лежит. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой.

#### **Хамелеон**

Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняет, что это ящерица, которая меняет окраску в зависимости от того места, где находится, чтобы ее не было заметно.

Затем ведущий начинает задавать детям вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном камне, на

шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

Указания к проведению. Перед игрой с детьми целесообразно повторить цвета радуги и другие цветовые оттенки.

Примечание. В этой игре развивается умение ориентироваться в разных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов, умение слушать, скорость реакции и др.

### **Сосед, подними руку**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает посреди круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку (сосед справа – левую, а сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, который между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то он меняется с водящим ролями.

Играют в установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был ведущим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается.

### **Сокол и лиса**

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегает в разных направлениях и одновременно производит руками летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит тех детей, кто не присел.

### **Игровая**

Выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, в центре которого водящий, и берутся за руки. Они водят хоровод и говорят нараспев:

У дядюшки Трифона  
Было семеро детей,  
Семеро сыновей,  
Они не пили, не ели,  
Друг на друга не смотрели.  
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим.

### **Полярная сова и евражки**

По считалке выбирают полярную сову. Остальные играющие – евражки (зверьки-грызуны). Сова находится в углу площадки или комнаты.

Под тихие ритмичные удары бубна евражки бегают по площадке, на громкий удар евражки становятся столбиком. Сова облетает евражков и того, кто пошевелится, сова уводит с собой. В заключение игры (после 3-4 повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары бубна не должны звучать долгое время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Подвижные игры и упражнения для развития памяти у дошкольников.

### **Выполни движения**

Цель: Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.

Ход игры

Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Комплекс 1

(И. п. - основная стойка)

- 1) руки вверх;
- 2) хлопок над головой;
- 3) руки в стороны;
- 4) руки к плечам;
- 5) руки вниз.

Комплекс 2

- 1) руки на пояс;
- 2) наклон влево;
- 3) исходное положение;
- 4) наклон вправо;
- 5) исходное положение.

Комплекс 3

- 1) голову повернуть налево;
- 2) голову повернуть направо;
- 3) голову держать прямо;
- 4) голову опустить вниз.

Комплекс 4

- 1) руки вперед;
- 2) присесть;
- 3) исходное положение;
- 4) голову повернуть направо;
- 5) голову повернуть налево;
- 6) 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.

### **Запомни порядок.**

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

### **Кто ушел?**

Цель: развивает память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

Вариант.

Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

### **У ребят порядок строгий**

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Ход игры

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь! ». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.
2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

### **Заколдованный шарик**

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Ход игры

Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

### **Волшебная цифра**

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Ход игры

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.

На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к коврику и ищут свою цифру, затем обегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

### **Вот так позы**

Цель: развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

Ход игры

Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.) . Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей.

Отмечаются лучшие водящие.

### **Вызовы по имени**

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.

### **Тайное движение**

Цель: развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

Ход игры

Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного – заранее оговоренного. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, тоже, заранее оговоренное. К примеру, вместо тайного упражнения присесть они должны поднять руки вверх.

Отмечаются дети, без ошибок выполнявшие упражнения.

### **Ловишки с мячом**

Цели: развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

Материал: мяч.

Ход игры

Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока, «ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.

Игры для развития различных видов памяти

### **Чего не стало**

Для ребят дошкольного возраста существует игра «Чего не стало?» («Чего не хватает»). На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра «Кто к нам пришел?», когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

### **Ящик**

Есть и еще одна игра на запоминание – «Ящик». В нее могут играть малыши от 2 до 6 лет. Ящик составляется из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается (к старшему дошкольному возрасту до 12 штук). В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет,

после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет. [20, с. 160] -Нем

### **Найди сам**

Зрительную память детей хорошо развивает игра (похожая на «Ящик») под названием "Найди сам". Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти) .

### **Узнай предмет**

Упражнением для тренировки тактильной памяти может стать игра «Узнай предмет». Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

### **Морские узлы**

В старшем дошкольном возрасте можно развивать тактильную память ребенка, обучая его завязывать морские узлы (тем более что это помогает и развитию зрительного пространственного воображения) .

### **Чудесные слова**

Слуховую память старших дошкольников развивает игра «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

### **Нарисуй фигуру**

Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

### **Кто знает больше**

Игра "Кто знает больше" также предназначена для старшего дошкольного возраста. Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!