

Консультация для родителей «10 ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ПАМЯТИ»

Информацию подготовила педагог-психолог: Вакеева Я.Г.

Память – это способность воспринимать, запоминать, хранить и воспроизводить информацию. Отличительной чертой детской памяти является ее наглядно-образный характер: ребёнок лучше запоминает осязаемые предметы, образные картины и эмоционально окрашенные случаи. Отвлеченные же понятия и рассуждения без опоры на наглядность маленький ребенок запомнить не может.

1. Игра «Кто пришёл?»

Рассадите перед ребенком три игрушки. Скажите, что они пришли к малышу в гости, но один гость что-то запаздывает. Попросите ребенка закрыть глаза, а сами добавьте одну игрушку. Пусть малыш угадает, кто «пришёл».

2. Игра «Кто спрятался?»

Расставьте перед ребенком четыре игрушки.

Скажите, что вы сейчас будете играть в прятки. Пусть малыш закроет глаза, а вы спрячьте одну из игрушек. Когда малыш откроет глаза, пусть угадает, кто из зверей «спрятался». В следующий раз уже можно будет спрятать две игрушки, а малыш должен будет их назвать и т.д.

3. Игра «Поезд»

Нарисуйте на листе бумаги поезд из трех вагончиков с окошками. Отдельно вырежьте мордочки различных животных. Положите в первое окошко, например, мордочку собаки, во второе окошко - мордочку кошки, в третье окошко мордочку мышки. Обговорите с ребенком, кто едет в первом вагоне, втором и третьем. Соберите всех героев, отдайте ребенку и предложите ему рассадить пассажиров точно таким же образом.

4. Игра «Спичечный шкаф»

Сделайте из спичечных коробков шкафчик с выдвижными ячейками. Обыграйте ситуацию, будто к малышу пришла кукла с маленьким камушком в руках и захотела спрятать своё сокровище в шкафчик.

Пусть малыш выдвинет ящик и положит в него камушек. Далее кукла расспрашивает о чём-то малыша (чтобы ненадолго отвлечь его от камушка), а потом начинает собираться домой и просит его дать ей её камушек. Малышу придется вспомнить, в какой ящик он положил камушек.

5. Игра «Кто сначала, кто потом»

Положите перед ребенком три игрушки: куклу, зайчика и щеночка. Возьмите на руки куклу и «попоите» её из игрушечной чашечки, потом «попоите» зайчика и в самом конце щеночка. Пусть малыш расскажет, в каком порядке «пили» зверюшки.

6. Игра «Повтори действия».

Положите перед малышом 2-3 игрушки и сделайте с каждой из них разные действия: мишку положите на стол, зайчика подбросьте вверх и поймайте, машинку крутаните. Предложите малышу повторить ваши действия с теми же самыми игрушками.

7. Игра «Кто, где спрятался?»

Возьмите две-три коробочки. При ребенке спрячьте в одну коробочку мячик, в другую - кубик, в третью - матрешку. Попросите малыша показать, в какой коробке матрешка, а в какой мячик?

В дальнейшем можно изменить задание и спросить: «Скажи, а что спрятано в этой коробке?». Ребенку нужно назвать предмет, а потом заглянуть в коробку и проверить правильность своего ответа.

8. Игра «Кто, где живет?»

Вырежьте из картона три домика (домики должны отличаться по цвету и размеру). В первом домике будет «жить» медведь, во втором - зайчик, в третьем - кошка. «Расселите» игрушки по домам.

Обратите внимание малыша, кто в каком домике живет. Далее игрушки «выходят» из домиков и отправляются на «прогулку». После «прогулки» надо вернуть игрушки в свои домики. Домики могут быть плоскими, в таком случае из картона нужно вырезать и фигурки животных. Вместо домиков можно использовать игрушечные машинки - кто на какой, машинке приехал.

9. Игра «У кого что было?»

Посадите перед ребенком 3 игрушечных животных и «раздайте» каждой игрушке разные предметы. Например, зайчику - мячик, мишке - баночку, обезьянке - зубную щетку. Потом предложите малышу закрыть глаза и вспомнить, что «держит» в лапах зайчик, а что мишка и обезьянка.

10. Игра «Сказочная память»

Скорее всего, ваш ребенок хорошо знает русские народные сказки, такие, например, как «Репка», «Колобок», «Теремок». Подготовьте карточки с изображением персонажей одной из этих сказок и расскажите с их помощью сказку. А затем попросите ребенка самостоятельно выложить карточки в нужном порядке, например: дедка, бабка, внучка, Жучка, кошка и мышка.