

На память? Не жалуясь!

Большинство информации маленький ученик получает через зрительный или слуховой канал. Если у ребенка лучше развита зрительная память, значит, ему легче будет запомнить материал, который представлен в виде картинок и наглядных пособий. Если лучше развита память слуховая, то, заучивая учебный материал, ему необходимо проговаривать, читать вслух. Однако если у дошкольника хорошо развита зрительная память, ему все равно необходимо развивать слуховую, и наоборот.

OBJ

OBJ OBJ OBJ OBJ

Памятка для родителей

«Игры на развитие памяти»



**Антипова
Александра
Викторовна**

Зрительная и комбинаторная

память

Что изменилось?

Рассадите несколько игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и измените мизансцену. Попросите сказать, что изменилось. Постепенно усложняйте мизансцену и увеличивайте количество предметов.

Пуговицы

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц. У каждого есть игровое поле—это квадрат, разделенный на клетки. Первый игрок выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Мемори

Парные картинки выкладываются в произвольном порядке «рубашками» вверх. За один ход игрок открывает на поле две любые картинки. Задача—запомнить расположение парных картинок и открыть их обе в свой ход. Выигрывает тот, кто наберет больше пар. Начинать стоит с 4-6 пар, постепенно усложняя игру.

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

Чувствительность

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) . _

Слуховая и ассоциативная память

Кругосветное путешествие

Ребенок сообщает своим игрушкам, что отправляется в кругосветное путешествие. Они просят его передать привет своим родным: жираф—бабушке в Африке, тюлень—брату в Гренландии, медведь—дяде в Китае (сначала 3-4 поручения, потом их количество можно увеличить). Запомнив все поручения, малыш отправляется в путь. Благодарные родственники передают зверям подарки, которые путешественник раздает им по возвращении. При этом название подарка должно начинаться с той же буквы, что и страна: из Африки можно привести апельсин, из Гренландии—гамак, из Китая—кошку.

Комикс

Прочитайте малышу небольшой, но достаточно сложный по содержанию рассказ. Попросите схематично нарисовать самые важные моменты. Если это не получается, прочтите текст еще раз, а ребенок пусть рисует, слушая вас. Через некоторое время попросите его рассказать историю, опираясь на получившийся комикс.

Зрительная и комбинаторная

память

Что изменилось?

Рассадите несколько игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и измените мизансцену. Попросите сказать, что изменилось. Постепенно усложняйте мизансцену и увеличивайте количество предметов.

Пуговицы

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц. У каждого есть игровое поле—это квадрат, разделенный на клетки. Первый игрок выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Мемори

Парные картинки выкладываются в произвольном порядке «рубашками» вверх. За один ход игрок открывает на поле две любые картинки. Задача—запомнить расположение парных картинок и открыть их обе в свой ход. Выигрывает тот, кто наберет больше пар. Начинать стоит с 4-6 пар, постепенно усложняя игру.

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

