

## Коллекция дидактических игр на развитие памяти

*По характеру запоминания выделяют следующие виды памяти:*

- а) двигательную - направленную на запоминание и повторение движений;
- б) образную - направленную на запоминание и сохранение чувственных образов предметов, явлений и их особенностей, которая, в свою очередь, делится в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию, на зрительную, слуховую, осязательную, обонятельную и вкусовую;
- в) словесно-логическую - направленную на запоминание, сохранение, воспроизведение мыслей, понятий, выводов и т. п. и тесно связанную с мышлением и обучением;
- г) эмоциональную - отвечающую за воспоминание чувств и эмоций совместно с объектами, их вызывающими.

По продолжительности сохранения материала выделяют долговременную (удерживающую поступающую информацию в течение длительного времени) и кратковременную или оперативную (сохраняющую сведения о чем-либо в течение 30-60 минут, после чего эта информация либо забывается, либо переходит в долговременную).

Задание на развитие памяти, объема, прочности, точности, организованности.  
Развитие памяти по виду анализаторов: слуховой, зрительный, смешанный.  
Развитие оперативной смысловой памяти.

- Развитие разнообразных видов памяти (наглядно-образную, словесно-логическую, эмоциональную память) и свойств (объем, прочность, точность, организованность).

### Дидактические игры для развития памяти у детей дошкольного возраста

**Игры для развития слуховой и зрительной памяти у детей:**

#### **«Запомни картинку»**

**ЦЕЛЬ:** Развить зрительную память.

Вариант 1:

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:** Развивать слуховую память.

Предложить ребёнку внимательно прослушать несколько слов (овал, треугольник, круг, ромб, прямоугольник, квадрат, пятиугольник) постараться их запомнить.

### **«Какой игрушки не хватает?»**

**ЦЕЛЬ:** Развивать зрительную память.

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.

Ничего не убирать, только менять игрушки местами.

### **«Рисуем на память узоры»**

**ЦЕЛЬ:** Развивать зрительную память.

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. Во время этой игры развивается не только память, а также мелкая моторика рук.

### **«Бусы»**

**ЦЕЛЬ:** Развивать зрительную память.

Задание: Попросите ребёнка внимательно посмотреть из каких геометрических фигур сделаны бусы, в какой последовательности они расположены, а затем нарисовать такие же бусы на листе бумаги.

### **«Внимание»**

**ЦЕЛЬ:** развивать зрительную память.

Задание: Нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 10 сек. вам показывал взрослый.

### **«Где спрятана игрушка»**

Для организации и проведения этой игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка. В один из ящиков на глазах ребёнка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку: «Запомни куда я положила». Затем шкафчик

на некоторое время убирают. После этого ребёнка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

Убрать ящики на более длительное время.

Спрятать 2, а потом три игрушки.

Заменит игрушки.

### «Запоминаем вместе»

Один ребёнок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет его и добавляет своё слово. Третий ребёнок повторяет первые два слова и добавляет своё третье слово и т. д.

Например: 1-й ребёнок говорит: «круг»

2-й – «круг, ромб»

3-й – «круг, ромб, квадрат»

Эту игру целесообразно повторять неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, т. е. будет увеличиваться объём памяти.

### 1. « Кому что нужно для работы»

**Дидактическая задача:** Закреплять знания детей о профессиях и орудиях труда необходимых каждой из них.

**Игровое правило:** За определенное время правильно разобрать картинки или предметы по темам.

**Игровые действия:** Поиск, складывание картинок или предметов по темам.

**Ход игры:** В садик пришла посылка с картинками или новыми игрушками для игр детей. Открыв посылку, дети определяют, что это предметы необходимые для работы людям разных профессий. Но в дороге все они перепутались и необходимо, разобрать предметы по соответствующим профессиям. Количество профессий и орудий труда может быть разным. ( 8 – 10).

### 2. « Создай образ»

**Дидактическая задача:** Упражнять в запоминании геометрических фигур и изображении этих фигур с помощью жестов и поз.

**Игровое правило:** Изображать геометрические фигуры с помощью только жестов и поз.

**Игровые действия:** Запоминать геометрические фигуры, изображать их с помощью жестов и поз.

**Игровой материал:** В актовом зале развешены картины или расставлены игрушки изображающие диких животных.

**Ход игры:** Предложить детям отправится в заповедник, понаблюдать за дикими животными. Громко разговаривать там нельзя, животные могут испугаться. Для передачи информации детям предлагается запомнить условные слова, зашифрованные в геометрические фигуры. В процессе запоминания дети должны изображать позы, жестом каждый из предметов (геометрические фигуры расположены в ряд, от 8 до 10 фигур).

Как «стирающий» фактор можно использовать прослушивание аудиозаписи с голосами леса.

Гуляя по заповеднику, дети делятся впечатлениями с помощью зашифрованных слов – фигур, изображая их позами и жестами.

2 вариант: в горах, когда находишься в зоне видимости, но не слышишь товарища; то же отделочники на высотном здании.

### Дидактические игры второго этапа:

#### 1. «Не забудь картинку»

**Дидактическая задача:** Упражнять в запоминании геометрических фигур, расположенных, на каждой картинке по разному; находить по памяти парную картинку или собирать узор по памяти.

**Игровые правила:** Находить в окружающей обстановке «номер» (набор геометрических фигур) гаража, такой же, как у машины, уметь доказать их сходство.

**Игровое действие:** Поиск знакомых «номеров».

**Ход игры:** Заранее подготавливают несколько парных карточек (номеров) для машин и гаражей.

Педагог объясняет детям, что они будут играть в подвижную игру «Автомобили».

Но сегодня каждый автомобиль получит свой номер (карточка на веревочке, одевается на шею). Нужно его хорошо запомнить, для того чтобы после игры поставить машину в свой гараж, с таким же номером.

-- Сегодня дождливая погода, дороги очень грязные. Грязь так и летит из под колес на номер.

Во время игры номера переворачиваются (забрызгиваются грязью). Детям предлагается найти свой гараж, с тем же номером как у машины.

-- Номер невидно его «спрятала» грязь. Постарайтесь вспомнить свой номер машины и вы найдете свой гараж.

## 2. « Нарисуй правильно схему»

**Дидактическая задача:** Упражнять в умении удерживать в памяти рисунки и их образы, воспроизводить их по необходимости в ходе игры.

**Игровые правила:** Запоминать необходимые схемы, правильно их воспроизводить.

**Игровые действия:** Запоминание, воспроизведение, преодоление препятствий.

**Игровой материал:** КарточкаN1 с изображением картинок и схем, карточкаN2 с изображением только картинок, кубы – модули или любое физоборудование, для полосы препятствий, наушники.

**Ход игры:** Детям предлагают поиграть в разведчиков. Разбившись на группы по два человека – распределяют роли (радист, связной). Все группы, перед выполнением задания, знакомят с шифровальной таблицей (карточка с изображением картинок и схем).

Радисты уходят ждать связных в условленное место (конец полосы препятствий).

Связные получают «информацию» (карточкаN1 на которой обведены 7 – 10 изображений). С собой «информацию» нести нельзя, нужно запомнить.

Преодолев полосу препятствий связной зарисовывает запомненные схемы.

Радисту необходимо расшифровать схемы (найти на карточкеN2 соответствующие рисунки) и передать информацию в «Центр».

Играющие дети меняются ролями.

2 вариант: Внести соревновательный элемент – кто из пар быстрее и точнее передаст информацию.

## 3. « Поможем маме»

**Дидактическая задача:** Упражнять детей в составлении целого из отдельных частей.

**Игровое правило:** Правильно собирать из частей целое.

**Игровые действия:** Поиск, складывание частей целого.

**Игровой материал:** Рамки – вкладыши Монтессори, из них собираются вазы.

**Ход игры:** Роль мамы может исполнять воспитатель или любой желающий ребенок.

Детям объясняют, что их маме нравятся красивые вазы. Их у нее много. Вазы рассматриваются. (вазы расставляются там, где есть опора напр. мольберт, полка).

Затем детей отвлекает «стирающее» событие: приходит гость или начинается мультфильм. В это время кот – шалун роняет вазы. Мама огорчается. Детям предлагается порадовать маму, собрать и «склеить» вазы.

Как усложняющий момент можно предложить то, что при падении кусочки ваз перемешались.

## 4. « Кодовый замок»

**Дидактическая задача:** Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

**Игровое правило:** Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

**Игровые действия:** Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти.

**Ход игры:** Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Напр. в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов.

Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.

### **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.

### **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 повторяют 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 ковру и ищут свою цифру, затем оббегают 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.

### **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.

## 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) .