

ИГРЫ НА РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ

«Смена позиций»

Цель: развитие памяти.

Количество игроков: 6—25

Правила и основное содержание: Из числа участников выбираются водящий и координатор. Остальные игроки рассредоточиваются по комнате и принимают некоторые позы. Водящий в течение нескольких минут пытается запомнить местонахождение и позы всех игроков. После этого водящий поворачивается спиной к остальным игрокам, а они совершают несколько изменений в своих позах. Задача координатора — следить, сколько изменений было сделано (общее число изменений должно быть оговорено перед началом игры), и запоминать эти изменения. После того, как перемещения игроков закончены, водящий оборачивается лицом к игрокам и пытается назвать все изменения.

В качестве смены позиций можно использовать перемещения игроков по залу, изменения их поз.

Варианты усложнения: Сложность игры можно варьировать, меняя количество игроков от 5 до 20 и количество изменений от 3 до 10.

«Новое назначение предмета»

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Необходимые пособия: любые предметы

Основное содержание: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может «гулять» по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Варианты усложнения: в соответствии с новым назначением, придумать новое название.

«Имитация действий»

Цель: развитие памяти

Основное содержание: Варим суп. Показать: вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.

Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

Варианты усложнения: допускать ошибки в последовательности; придумывать более сложные темы для имитирования.

«Давай придумывать»

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Необходимые пособия: набор предметов разной формы (палочки, шар, кольцо, коробочки, цилиндр) и карточки с изображением разных предметов определенной формы - зеркало, карандаш, яйцо, яблоко.

ВАЖНО! изображения на картинках должны быть похожи на предметы. Например: карандаш, удочка, иголка, нож - по форме похожи на палочку; ваза, стакан, наперсток - полый цилиндр.

Основное содержание: дети (или ребенок) садятся перед столом, у каждого набор предметов. Взрослый садится напротив, у него карточки с картинками. Взрослый показывает карточки по одной и спрашивает:

- У кого предмет похож на такой карандаш?

Ребенок, у которого палочка, отвечает:

- У меня!

И получает карточку с изображением карандаша.

Варианты усложнения: У детей карточки с картинками, а у взрослого разные предметы.

Дети с 5 лет могут играть в эту игру самостоятельно и без картинок, придумывая, на что может быть похож тот или иной предмет.

«Движение»

Цель: развитие памяти

Количество игроков: двое

Основное содержание: Два игрока чертят сами для себя на полу или на земле линию в виде зигзага. Один игрок чертит линию на два метра, другой продолжает эту линию еще на два метра. Они могут несколько минут ее изучать, чтобы ее лучше запомнить. И после этого они должны пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один двигается по линии, а другой считает, сколько раз тот выйдет за линию. Затем они меняются ролями.

Правила игры: не выходить за линию.

Варианты усложнения: проходить ту же дистанцию на время.

«Повторяйка»

Цель: развитие памяти

Количество игроков: любое

Основное содержание: Дети становятся в одну линию. По жребию или считалке выбираю первого участника. Он становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение, например: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поворот головы, поднятие рук и т. д. Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет движение первого участника и добавляет свое.

Третий игрок повторяет два предыдущих жеста и добавляет свое, и так по очереди делают остальные участники игры.

Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

Правила игры: не повторяться при показе своего действия.

Варианты усложнения: Когда вся команда закончит показ, игра может идти по второму кругу.

«Эхо»

Цель: развитие памяти, упражнение в последовательности действий.

Количество игроков: семь и более человек

Необходимые пособия: мяч

Основное содержание: Игроки запоминают несложное забавное стихотворение. Проверяется усвоение: водящий читает первую половину каждой фразы, игроки произносят вторую. Потом дети говорят первую половину фразы, а водящий — вторую.

Когда стихотворение усвоено, игроки становятся в круг. Один из них получает мяч, произносит часть фразы и бросает мяч любому другому. Тот продолжает и передает ход кому-нибудь еще.

Если игрок не может продолжить или произносит фразу с ошибкой, он кладет в круг фант, а после игры «выкупает» его — рассказывает любое стихотворение.

Варианты усложнения: увеличение темпа, добавление новых строк.

«Кто где?»

Цель: развитие памяти

Количество игроков: десять и более человек

Основное содержание: Игроки становятся или садятся в круг, водящий — в центре. Он внимательно осматривает круг, стараясь запомнить, кто, где стоит. Потом закрывает глаза и три раза поворачивается вокруг своей оси. За это время двое из игроков, стоящих через одного, меняются местами.

Задача водящего — указать тех, кто находится не на своем месте. Если он ошибается, то остается водящим, если угадывает — указанный игрок занимает его место.

Правила игры: не подсказывать водящему.

Варианты усложнения: меняются более двух игроков.