

Игры на развитие памяти

Запомни свое место (для детей 4-5 лет)

Цель игры. Развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый должен запомнить свое место. Под музыку И. Дунаевского «Галоп» все разбегаются, а с окончанием музыки должны вернуться на свои места.

Запомни свою позу (для детей 4 - 5 лет)

Цель игры: развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят в кругу или в разных углах зала, каждый ребенок должен встать в какую-нибудь позу и запомнить ее. Когда зазвучит музыка, все дети разбегаются, с ее окончанием они должны вернуться на свои места и встать в ту же позу. Музыкальное сопровождение: С. Бодренков. «Игра в горелки».

Запомни движения (для детей 5 - 6 лет)

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

Дети повторяют движения рук и ног за ведущим. Когда они запомнят очередность упражнений, повторяют их в обратном порядке.

Вот так позы! (для детей 5 - 6 лет)

Цель игры: развивать наблюдательность.

Играющие принимают различные позы. Ведущий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернутся в исходное положение.

Запомни порядок! (для детей 5 - 6 лет)

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

4 - 5 играющих выстраиваются друг за другом в произвольном порядке. Ведущий, посмотрев на детей, должен отвернуться и сказать, кто за кем стоит. Затем ведущим становится другой.

Кто что делал? (для детей 5 - 6 лет)

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

Четверо играющих стоят рядом друг с другом. Под музыку Д. Кабалевского «Веселая сказочка» они по очереди выполняют различные движения и повторяют их 4 раза. Пятый ребенок должен запомнить, что они делали, и повторить их движения.

Художник (для детей 5-6 лет)

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать, потом отворачивается и дает его словесный портрет.

Тень (для детей 5-6 лет)

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

Звучит музыка А. Петрова «Зов синевы» (из кинофильма «Синяя птица»).

Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, а другой на два-три шага сзади. Второй ребенок—это «тень» первого. «Тень» должна точно повторить все действия первого ребенка, который то сорвет цветок на обочине, то нагнется за красивым камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит из-под руки и т. п.

В магазине зеркал (для детей 5-6 лет)

Цель игры: развивать моторно-слуховую память.

В магазине стояло много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки ответили ей тем же. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили, она топнула ногой, и все обезьянки топнули ногой. Что бы ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

Повтори за мной (для детей 6-7 лет)

Цель игры: развивать моторно-слуховую память.

Дети стоят около стола ведущего. Ведущий предлагает одному ребенку прохлопать все, что ему простучит карандашом: ведущий. Остальные дети внимательно слушают и оценивают исполнение движениями: поднимают вверх большой палец, если хлопки правильные, и опускают его вниз, если неправильные.

Ритмические фразы должны быть короткими и ясными по своей структуре.

Разведчики

Цель игры: развивать моторно-зрительную память.

1-й вариант (для детей 6 — 7 лет). В комнате в произвольном порядке расставлены стулья. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обходя стулья с любой стороны, а другой ребенок (командир), запомнив дорогу, должен провести отряд тем же путем. Затем разведчиком и командиром отряда становятся другие дети. Разведчик прокладывает новый путь, а командир ведет по этому пути весь отряд и т.д.

2-й вариант (для детей 6 - 7 лет). Начало игры такое же, как в 1-м варианте, но командир должен начать вести отряд оттуда, куда пришел разведчик, и привести туда, откуда вышел разведчик. Музыкальное сопровождение: Е. Брусиловский. «Марш».

Слушай и исполняй! (для детей 7 — 8 лет)

Цель игры: развивать внимание и память. Ведущий называет 1—2 раза несколько различных движений, не показывая их. Дети должны произвести движения в той же последовательности, в какой они были названы ведущим.