

РАЗВИВАЕМ ЗРИТЕЛЬНУЮ ПАМЯТЬ

Для детей 6 - 7 лет

Яркие картинки привлекают внимание детей, но способны ли дети удержать изображение в памяти? Для развития способностей можно предложить дошкольникам поиграть в такие игры:

10 картинок

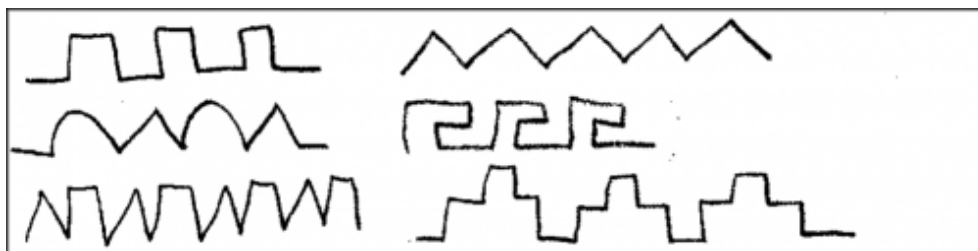
Понадобиться десять картинок. Разложите их на столе и в течение 30 секунд запоминайте вместе с ребенком. Затем убираете их и поочередно называете по одной. Проиграет тот, кто не сможет вспомнить еще не названную картинку.

Что поменялось?

Понадобиться несколько (5-8) игрушек или любых фигурок. Разложите их на столе и дайте ребенку рассмотреть. После чего он должен отвернуться, а вы уберете, добавите, замените одну из них или поменяете местами. Его задача определить, что изменилось.

Рисуем по памяти

Понадобится карандаш и бумага. Показать ребенку лист, на котором изображены простые фигурки или узоры, он смотрит, а потом пытается нарисовать по памяти.



Шапка-невидимка

В течение 3 сек. надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, которая на это время поднимается, а затем перечислить их.

Запомни и нарисуй

Понадобится картинка, бумага, карандаши.

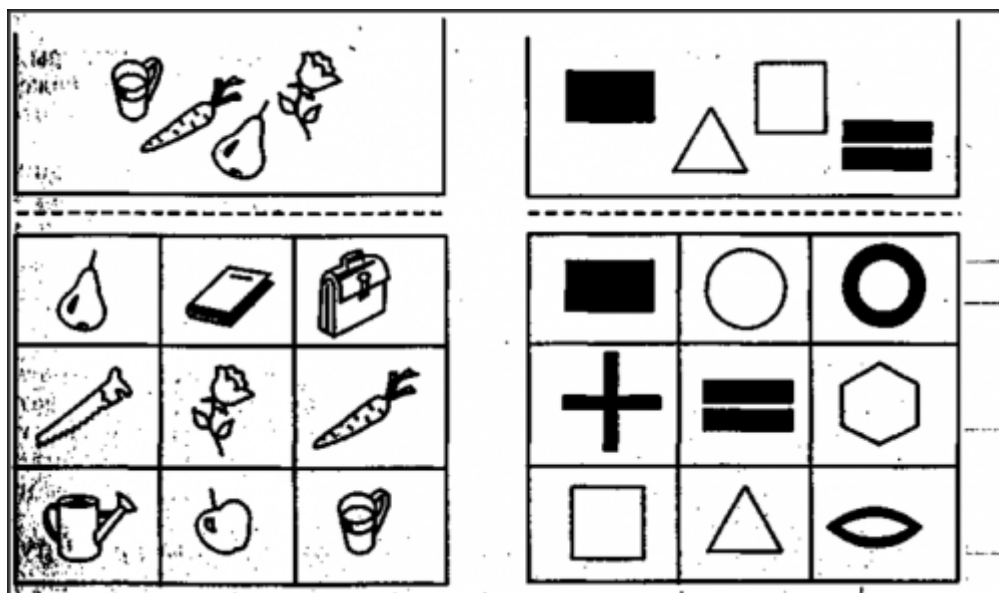
Покажите ребенку картинку с недостающими деталями. Убрав картинку, попросите нарисовать то, чего не хватало на картинке, например, на картинке изображена машина без колеса. Ребенок должен вспомнить и нарисовать колесо на отдельном листе бумаги.

Прогулка

Во время прогулки ребенок видит множество цветов и предметов, он невольно запоминает то, что привлекло его внимание. Взрослый должен помочь акцентировать внимание. После прогулки можно попросить ребенка нарисовать то, что он запомнил.

Запомни и найди

Приготовьте таблицы с изображением предметов, геометрических фигур. Покажите ребенку на 4 - 5 сек. карточку с изображением предметов и предложите запомнить их, чтобы затем отыскать среди других в нижней части таблицы. То же - с геометрическими фигурами.



Вспомни пару

Приготовьте бланки с фигурами для запоминания и воспроизведения. Объясните ребенку, как ему предстоит вспомнить фигуры. Он смотрит на 1-й бланк и старается запомнить предложенные пары изображений (фигуры и знак). Затем бланк убирается и ему предлагается 2-й бланк - для воспроизведения, на котором он должен нарисовать в пустых клетках напротив каждой фигуры соответствующую ей пару.

Бланк 1 Фигуры для запоминания		Бланк 2 Место для воспроизведения второй фигуры	