

## **Упражнения на развитие памяти**

### **«Нарисуй фигуру»**

Ребенку показывают 4-6 геометрических фигур, а потом просят его нарисовать на бумаге те, что он запомнил. Более сложный вариант – попросить юного художника воспроизвести фигуры, учитывая их размер и цвет.

### **«Вспомни, не глядя»**

Внезапно, не предупредив ребенка, задайте ему вопросы по описанию любого объекта, который хорошо знаком ребенку (сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше – мама или папа и т.п.).

### **«Пары слов»**

Предложите ребенку запомнить несколько пар слов (начать можно с 2 – 4). Например, вы называете такие пары слов, которые имеют смысловые связи: собака – кость, чашка – чайник, гвоздь – молоток и т. п. – и просите ребенка запомнить вторые слова из каждой пары. Затем называете первое слово пары, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово.

### **«Скопируй позы»**

Двое ребят или взрослый с ребенком становятся лицом друг к другу. Один принимает на 5 секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить, далее они меняются ролями.

### **«Магазин»**

Положите на стол несколько предметных картинок или игрушек и попросите ребенка (продавца) запомнить все предметы, которые вы хотите купить. Начинают с одного-двух предметов, постепенно увеличивая их количество до четырех-пяти. В этой игре полезно менять роли: и вы, и ребенок по очереди можете быть и продавцом и покупателем. Да и сами магазины могут быть разными: "Булочная", "Молоко", "Игрушки" и любые другие категории.

### **«Пуговица»**

Перед ребенком и взрослым лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле – квадрат, разделенный на клетки. Взрослый выставляет на своем поле 3 пуговицы, ребенок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого поле закрывается, а ребенок должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

### **«Фотограф»**

Детям на 10 секунд показывается предметная картинка, которую после этого они должны как можно подробнее описать. Чем сложнее картинка, тем больше времени дается на ее рассматривание.

### **«Бабушка укладывает в свой чемодан»**

Взрослый начинает рассказ: "Бабушка укладывает в свой чемодан... расческу", следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: "Бабушка укладывает в свой чемодан расческу и... тапочки" и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не ошибется.

### **«Что там на спине?»**

Ребенок ложится на живот, а взрослый рисует у него на спинке пальчиком цифру, которую ребенок должен угадать.

### **«Вспомни»**

Вечером (под одеялом перед сном) постарайтесь вспомнить все места, в которых вы побывали: цвет стен, рисунок обоев, число окон, стульев, вещи на столе и т.д. т.п.

### **«Кто знает больше»**

Ребенку предлагают за одну минуту назвать 5 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 красных предметов. Выбывает из игры тот, кто не успел назвать предметы за отведенное время. Повторы не считаются!

### **«Запомни ритм»**

Карандашом или палочкой вы постукиваете по столу в определенном ритме и предлагаете ребенку его повторить. Начинать нужно с простых звуков, по мере того, как школьник справляется, ритм можно усложнять.

### **«Запомни по порядку»**

Зачитывают 10 слов. Нужно запомнить слова в том же порядке, как они были предъявлены.

Слова: утро, серебро, ребенок, река, север, вверх, капуста, стакан, школа, ботинок.

### **«Слово с номером» (высокая сложность)**

За 40 секунд постарайтесь запомнить 20 предлагаемых слов и их порядковые номера. Закройте текст, на листке бумаги напишите слова с их порядковыми номерами.

1. Украинец. 2. Экономика. 3. Каша. 4. Татуировка. 5. Нейтрон. 6. Любовь. 7. Ножницы. 8. Совесть. 9. Глина. 10. Словарь. 11. Масло. 12. Бумага. 13. Пирожное. 14. Логика. 15. Стандарт. 16. Глагол. 17. Прорыв. 18. Дезертир. 19. Свеча. 20. Вишня.