

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

Улучшение детско – родительского взаимодействия

Этап 2.

СРАВНИ ПРЕДМЕТЫ

Игра на развитие внимания. Перед ребенком ставятся две игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем - чем отличаются друг от друга. Например, мишка и зайчик похожи тем, что они пушистые, у них есть лапки, глазки, ушки. А отличаются они тем, что мишка - большой, а зайчик - маленький, мишка - коричневый, а зайчик - белый и т.п. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Сравнивайте любые пары игрушек. А если хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки (две разные машины, два разных мячика).

НАЙДИ ТАКОЙ ЖЕ

Игра на развитие внимания. Предложите малышу выбрать из четырех-шести шариков (кубиков, домиков) точно такой же (по цвету, величине, рисунку), как тот, который у вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же, делать при этом ошибки, которые малыш обязательно заметит. Порадуйтесь вместе его догадливости, возможности сотрудничать со взрослым на равных. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, отличительные признаки которых не так заметны.

НАЙДИ ОШИБКИ

Игра на развитие внимания. Заранее нарисуйте картинку (ваши художественные способности здесь не имеют никакого значения), на которой допущено пять-шесть ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями, цветы, мальчика в сандалиях, девочку с корзинкой грибов и т.п. Естественно, что содержание картинки и допущенные ошибки должны быть понятны малышу. Ответы опять-таки интереснее давать по очереди. Усложняя игру, можно увеличить количество ошибок и сделать их более незаметными.

ЗЕРКАЛО

Эта игра научит ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им. Предложите ему быть вашим зеркалом и повторять все ваши действия. Вы поднимаете одну руку - ребенок тоже; вы топаете двумя ногами - ребенок тоже; вы машете сначала одной кистью, а потом двумя - ребенок тоже.

Действия могут быть самыми разнообразными. Вначале лучше давать несложные образцы движений. Затем, когда ребенок научится с легкостью копировать их, можно предложить ему целую последовательность действий.

Развивать внимание ребенка можно и на утренней зарядке, при выполнении любых двигательных упражнений. При этом малыш должен выполнять все действия по команде взрослого, быстро переходя от одного вида движений к другому: прыгать, останавливаться, шагать.

МАГАЗИН

Память малыша можно начинать развивать с помощью этой любимой всеми игры. Отправьте его в "магазин" и попросите запомнить все предметы, которые надо 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 дочкой (или сыном), и мамой (или папой), и продавцом, который сначала выслушивает заказ покупателя, а потом идет подбирать товар. Да и сами магазины могут быть разными: "Булочная", "Молоко", "Игрушки" и любые другие.

ЗАПОМНИ УЗОР

Нарисуйте простой узор, дайте ребенку рассмотреть его за одну-две минуты, а затем попросите нарисовать точно такой же по памяти. Можно дать и другое подобное задание: сделать простую постройку из строительного материала. Вы сооружаете какую-нибудь постройку, даете ребенку возможность одну-две минуты рассмотреть ее, а затем предлагаете по памяти (ваша постройка разбирается или закрывается листом бумаги) воспроизвести ее из своих кубиков. Эти задания можно предлагать ребенку неоднократно, постепенно усложняя их.

ШКАФЧИК

Игра развивает зрительную память. Возьмите несколько спичечных коробок и склейте их. Получится шкафчик с выдвигающимися ящиками. Спрячьте в один из ящиков на глазах у ребенка какую-нибудь маленькую игрушку. Уберите шкафчик на несколько секунд, а потом разрешите малышу поискать игрушку. Игру можно усложнять, убирая шкафчик на более длительное время, увеличивая количество и меняя расположение ящичков, пряча одновременно две игрушки в разные ящички и предлагая найти сначала одну, а потом другую.

ШАРИК НА ГОРКЕ

Игра направлена на развитие мышления. Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту

(можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты. Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование ("Чей шарик точнее докатится до черты?").

Эту же задачу можно предложить детям постарше, несколько усложнив ее. Например, на пути шарика положить брусок, а в стороне - небольшие ворота. Перед ребенком ставится задача расположить брусок на пути шарика так, чтобы шарик, ударившись о него, попал в ворота. Подобную задачу можно многократно повторять, меняя угол наклона горки и расположение ворот.

ПОЧИНИ МАШИНКУ

Подберите для этой игры машинку и предоставьте ребенку возможность в течение нескольких дней поиграть с ней. В процессе игры ребенок ознакомится со свойствами машинки. Затем незаметно, чтобы малыш не видел, на колесо машинки наденьте резинку (при этом колесо машинки крутиться не должно). Теперь, чтобы машинка ехала, нужно прикладывать больше усилий. Цель игры заключается в том, чтобы ребенок сам заметил неисправность и нашел ее причину.

Количество неисправностей в одной игрушке можно увеличивать до трех, но каждая новая неисправность добавляется после того, как ребенок научился находить предыдущую. Игру можно проводить с разными игрушками.

КУКОЛЬНАЯ КОМНАТА

Эта игра поможет научить ребенка ориентироваться в пространстве, а также разовьет его образное мышление. Вам потребуется кукольная комната и кукольная мебель. Кукольная комната - это большая коробка без крышки с прорезанными или нарисованными по бокам окнами и дверями. Саму мебель можно склеить из спичечных коробков или использовать готовые игрушечные: стол, диван, стулья или любые другие предметы. Важно только, чтобы их было не менее трех и чтобы они были разной формы.

Для игры также понадобится план, который вы должны предварительно вычертить на листе бумаги. Подготовив план, вы рассказываете ребенку следующую историю: "Кукла Маша купила новую мебель, но она не знала, как лучше расставить ее в комнате. Медвежонок решил помочь Маше. Он взял лист бумаги и показал, как надо поставить мебель". Показывая план ребенку, следует пояснить его: "Сюда Миша поставил стол, сюда - шкаф" и т.д. Далее ребенок расставляет мебель, "как показал Миша". Не забудьте, что количество предметов в игре не должно быть больше трех-четырех.

Организуя игру, помните, что пространственное положение кукольной комнаты и ее плана должно быть одинаковым (дверь располагается с одной и той же стороны). При повторении игры следует менять расположение мебели, добавлять новые предметы.

МОЗАИКА

Данная игра, как и предыдущая, направлена на развитие мышления и ориентировки в пространстве. Вы можете играть вдвоем с ребенком, а можете принять в нее и других детей. У вас и у ребенка должна быть основа для расположения мозаики, по пять фишек любых двух цветов, которые будут располагаться на основе, и картонные карточки, на которых нарисованы длинные и короткие полоски. Карточки для игры несложно сделать, нарисовав на них фломастерами или наклеив вырезанные из цветной бумаги полоски, которые чередуются по длине. Суть игры состоит в том, чтобы длина обозначалась цветом: длинные полоски одним, например зеленым, а короткие другим, допустим красным. Скажите ребенку, какие полоски будут обозначать тот или иной цвет, после чего приступайте к игре. Выбирайте по одной карточке, и по ней ребенок будет выкладывать свой узор. Если он ошибается в начале игры, помогите ему правильно расположить цветные фишки на основе, а затем предложите следующую карточку с иной последовательностью полосок. Попробуйте сами выложить цветной узор на своей основе и не лишайте ребенка радости поправить "случайно" допущенную вами ошибку.

СДЕЛАЙ, КАК Я

Это простейшая конструктивная игра, с которой можно начинать вводить ребенка в мир объема и формы. Вам потребуются основные детали из обычного детского строительного набора: цилиндр и параллелепипед.

На первых порах одновременно используются две-три, а впоследствии - четыре формы. Эта игра только для двоих - для вас и вашего ребенка. Отберите себе и ему по две-три одинаковые детали. Затем на столе перед ребенком сложите небольшую постройку. Поставьте детали рядом или одну на другую. Например, куб положите на призму (по типу "домик"), а справа или за домом поставьте параллелепипед. Вы не будете испытывать недостатка в вариантах расположения форм.

Когда все будет расставлено, предложите ребенку точно так же расставить фигуры. Если сразу у него не получится, не огорчайтесь, повторите все сначала - игра достаточно сложна для вашего малыша. Попросите его самого построить что-нибудь и сделайте так же. Когда увидите, что дело пошло на лад и ребенок справляется с игрой, можете сами ошибиться, и пусть он вас поправит.

Более сложным вариантом такой конструктивной игры будет "спрятанное" построение, когда ребенок не видит, как вы расставляете детали. Для этого возьмите листок белой бумаги и прикройте то, что

собираетесь строить, бумажной ширмой, или попросите малыша крепко зажмуриться, а когда все будет готово, открыть глаза. К усложненному варианту переходите, хорошо освоив предыдущий.