**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №158»**

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ:**

**«УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ ТРЕНИРОВКИ ПАМЯТИ ДОШКОЛЬНИКОВ 5-7 ЛЕТ»**

**Подготовила:**

**учитель-дефектолог Липина Ю.Е.**

**Ярославль**

**Игра 1. Что принес олень?**

**Нам понадобится:**

* несколько фигурок животных (от 3 до бесконечности)
* несколько предметов или карточек с изображениями предметов.



**Ход игры:**

По очереди работаем с каждым животным. Достаю оленя, говорю: «Привет, детки, вы знаете, что я вам сегодня принес?». Потом показываю им карточку с изображением любого предмета. Например, пары носков. Говорю от лица оленя: «Это мои любимые носки, подержите их, пожалуйста, я за ними еще вернусь». Отдаю детям карточку, а оленя убираю из поля зрения. И так проделываю с каждым животным. Начать можно с трех пар животное-предмет, постепенно увеличивая их количество. Когда все карточки окажутся у детей, а животные спрячутся, можно начать по очереди их возвращать. «Здравствуйте, дети! Помните меня? Я сегодня что-то у вас оставил, но не могу вспомнить, что это было». Дальше понятно: дети должны подсказать  
оленю, что именно он оставил у них.

**Игра 2. Кто это принес?**

Также хорошо играть и наоборот: после того, как все животные оставят свои вещи и «уйдут», нужно перевернуть все карточки рубашкой вверх, перемешать и просить детей по очереди открывать каждую карточку. После этого спрашивать их, кто это принес. Увидев носки, ребенок должен сказать, что их принес олень и т.д. Детям нравится этот вариант тем что в нем есть эффект неожиданности (никто не знает, какая карточка попадется), но в то же время им бывает сложнее ответить на вопрос, кто это принес, чем на вопрос, что принес нам конкретный персонаж.

**Игра 3. Под какой карточкой спрятан предмет?**

Взять несколько карточек, выложить их на стол, перечислить их, дать детям посмотреть на них, после чего перевернуть каждую рубашкой вверх, оставляя их на прежних местах. Я обычно беру для этого от 3 до 9 карточек.  
После того, как все перевернем, начинаем спрашивать у детей: «Где паук?», «Где вилка?», «Где печенье?» и т.д. Дети с удовольствием показывают, где все это спрятано.

**Игра 4. Что прячется под этой карточкой?**

Отличается игры №3 тем, что мы показываем на карточку и спрашиваем, что на ней. То есть в предыдущей игре мы называли предмет, а ребенок должен был вспомнить, где он находится, а теперь ему нужно вспомнить, что было нарисовано на этой  
конкретной карточке, которая сейчас лежит перевернутая картинкой вниз. Обычно дети справляются с этим заданием хуже. Если 4 карточки они еще способны запомнить, то чем больше, тем им сложнее. Поэтому всегда приятно видеть, как они улучшают свой результат со временем

**Игра 5. Последовательность картинок.**

Выкладываем на стол по одной картинке. И начинаем придумывать историю. Желательно, чтоб животные и люди чередовались с предметами и едой. Это поможет нашей истории быть более интересной и запоминающейся. Например, из этой последовательности  
можно сочинить нечто такое: ехал грузовик и натолкнулся на огромную малинку; прямо из малины выпрыгнул заяц; на нем была желтая кепка; эта кепка вдруг соскочила с его головы и превратилась в настоящую лягушку; лягушка скакала-скакала  
и вдруг нашла вилку; вилка очень устала и решила присесть на стульчик отдохнуть.

После того, как мы выложили все карточки, и история закончилась, мы снова их все собираем. После этого просим детей называть по очереди картинки, которые были на наших карточках. Они должны это делать именно в таком порядке, в котором  
развивалась наша история.



Например, я спрашиваю: «Какая карточка была первой?». Если дети не могут сразу ответить, я добавляю: «С чего начиналась наша история?». Нои отвечают: «Грузовик!». Ок, я выглядываю на стол картинку с грузовиком. После этого я спрашиваю,  
что было потом. Только если дети затрудняются ответить, я помогаю им наводящими вопросами: на что наехал грузовик?, кто выпрыгнул из малинки?, что было на голове у зайца? и т.д.

Наша цель, чтоб дети через какое-то количество занятий могли просто перечислять нам карточки, а мы бы их выкладывали на стол: грузовик, малина, заяц, кепка, лягушка, вилка, стул. Чтобы усложнить это упражнение, можно добавлять определения  
к каждому слову (например, не просто кепка, а желтая кепка).

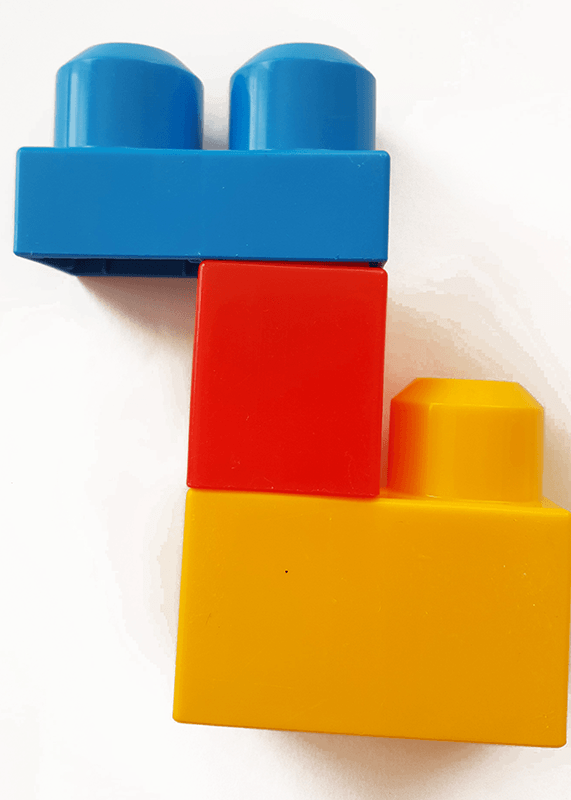
**В этих историях важно соблюдать 2 правила:**

* последовательность событий должна происходить между двумя соседними карточками (не жаба нашла вилку и присела на стул отдохнуть, а именно вилка присела, т.к. она находится рядом со стулом);
* события должны быть смешные и неправдоподобные. Это делает занятия интересными, и детям легче все это запоминать.

Как всегда, начать можно с 3 карточек, а увеличивать их количество можно хоть до 50.

**Игра 6. Что нарисовано на картинке?**

Для этого мы открываем любую книгу или берем открытку с изображением какого-либо сюжета. Ставим перед детьми, даем рассмотреть. После этого прячем картинку за спину и спрашиваем у детей, что на ней изображено. Они должны перечислить кто  
и что там нарисован. После каждого ответа снова смотрим на картинку и радуемся, что «это» там действительно есть. Потом начинаем усложнять. Спрашиваем, во что одета мышка, какого цвета шорты на ней, что нарисовано на стене, что лежит рядом с кроватью, а какого оно цвета и т.д. Чем больше подробностей дети смогут воспроизвести в памяти – тем лучше. Со временем можно пробовать добыть от детей как можно больше подробностей за один раз (не смотря на картинку после каждого ответа).

**Игра 7. Повтори за мной фигуру.**

Берем конструктор. Выдаем каждому ребенку одинаковый набор деталей. Из своих деталей строим фигурку. Показываем детям на пару секунд и прячем за спиной (под столом). Только после того, как мы ее спрятали, дети могут приступать к заданию. Их задача – сделать точно такую же фигуру. Постепенно усложняем фигуры, даем больше лишних деталей.

**Игра 8. Угадываем звуки.**

Сначала я знакомлю детей с разными звуками, такими как игра на инструментах (гитара, фортепиано, флейта и т.п.), звуками животных (не кот, собака, корова, а, например, жираф, лисица, павлин), бытовыми звуками (как льется вода, как карандаш  
пишет по бумаге, как закрывается дверь), а затем включаю на телефоне все эти звуки и прошу детей угадать, что это.

*условиях, которые должны соблюдаться, чтоб эйдетика была эффективной:*

* в этих играх нет проигравших и выигравших, мы играем в них исключительно для удовольствия. Дети не должны чувствовать напряжение, что сделают что-то не так;
* наша задача – привить детям этот способ запоминания информации так, чтоб они пользовались им постоянно. Для этого мы проводим занятия в позитивной атмосфере, весело, эмоционально и смешно. Никаких этих «сядь ровно, не смейся, не шуми, перестань баловаться» и т.д. Иначе ничего, кроме противления, вы не добьетесь;
* игры должны сменяться довольно динамично, чтобы они не успевали надоесть детям;
* не нужно хвалить детей, когда они правильно отвечают на вопросы. Никаких «молодец» и тому подобного. Мы не оцениваем их ответы, т.к. любая внешняя оценка подрывает внутреннюю мотивацию ребенка. Ориентируясь на похвалу, дети очень быстро теряют интерес к занятиям, начинают бояться совершить ошибку, перестают получать удовольствие от процесса и от того, что у них все получается.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!