

## Картотека игр для родителей детей 3-4 лет по развитию памяти и внимания



### «Солнце или дождик?»

**Цель:** Развитие у детей умения переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

**Материал:** бубен, картинки с изображением прогулки детей при ярком солнце и дожде.

**Ход игры:** Взрослый говорит ребенку: «Сейчас мы с тобой пойдем на прогулку. Дождя нет, погода хорошая, светит солнышко, и можно собирать цветы. Ты гуляй, а я буду бубном звенеть, и тебе веселее будет гулять под его звуки. Если начнется дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Взрослый повторяет игру, меняя звучание бубна 3-4 раза.

### «АУ, АУ!»

**Цель:** Развитие внимания, умение ориентироваться в пространстве, различать левую и правую стороны.

**Ход игры:** Ребенок прячется в комнате и время от времени говорит: «Ау, ау!», а другой ребенок ищет его. Взрослый читает стихи:

Я скажу тебе «Ау!», угадай, где я стою?

Ты найди меня, найди, здесь я, где-то на пути!

Где я, где — реши скорей: иль левее, иль правей!

Повнимательнее будь, все облазить не забудь! (А. Ануфриева)

### «Угадай, что исчезло»

**Цель игры:** развитие внимания и памяти.

**Ход игры:** Выложить перед малышом 3 – 4 игрушки. Попросите его посмотреть, а потом отвернуться. Убрать или добавить одну игрушку и попросить ребёнка угадать, что исчезло или появилось. Постепенно количество игрушек увеличивать. В 6-ти – 7-ми летнем возрасте ребёнок должен легко запоминать до 10 предметов.

### «Топ-хлоп»

**Цель:** развитие концентрации, переключения внимания.

**Ход игры:** Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: "Летом всегда идет снег". Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

### На прогулке

Во время прогулки или отдыха на природе тоже можно организовать игры на развитие внимания дошкольников.

### «Найди игрушку»

Взрослый прячет игрушку на детской площадке (на полянке), ребенок ищет. Потом меняются ролями.

### «Разведчики»

Будем наблюдать за природой или местностью вокруг нас. Кто больше найдет: а) все зеленое; б) все круглое; в) все мягкое и т.д.

### «На стол! Под стол! Стучать!»

**Цель:** развитие свойств внимания: концентрация, переключение.

#### Ход игры:

Ребенок должен выполнять словесные команды взрослого, при этом взрослый старается его запутать. Сначала взрослый говорит команду и сам ее выполняет, а ребенок повторяет за ним. Например: взрослый говорит: «Под стол!» и руки прячет под стол. «Стучать!» и начинает стучать по столу. «На стол!» – руки кладет на стол, ребенок за ним повторяет и так далее. Когда ребенок привыкнет повторять движения за взрослым, взрослый начинает его путать: говорит одну команду, а выполняет другое движение.

### «Мы – зайчики»

**Цель:** концентрация внимания на собственном слухе, тренировка памяти.

#### Ход игры:

Большим и указательным пальцами дети оттягивают назад и вверх уши, взрослый показывает, как это правильно делать. – Вот какие у нас стали большие уши, мы теперь хорошо слышим. Я сейчас тихо назову слова, а ты их услышь и повтори: клоун, зайчик, комната. Количество слов можно постепенно (по одному увеличить до 5), или составить предложение из 4-5-ти слов. И не забывайте, что вы «зайчики».



### «Поймай-ка»

**Цель:** развитие внимания, умения представить визуально вертикальную линию.

#### Ход игры:

Взрослый стоит, вытянув руки вперед. На стыке ладоней лежит маленькая коробочка. Руки ребенка с соединенными ладонями находятся под руками взрослого на расстоянии примерно 50 см. Взрослый говорит – «Лови» и отпускает коробочку. Ребенок должен поймать ее на лету. Далее слово заменяется символом. А – надо ловить, Б – не надо и т.п. (Ой, падает игрушка, ладошки подними, построй из них ловушку, игрушку подхвати).

### «Шифруем цифры»

**Цель:** развития внимания, наблюдательности.

**Материал:** карточки с цифрами и их шифром.

**Ход:** Взрослый показывает ребенку карточки с цифрами и листок с шестью числами. – Давай вместо цифр рисуем значки на карточках. Это будут наши секретные числа. Расшифровать их можно, только зная код. Затем ребенок сначала зашифровывает предложенные числа, а затем расшифровывает по знакам.

Эту же игру можно провести с буквами и попросить ребенка расшифровать, а затем самостоятельно зашифровать слова (педагог их расшифровывает, допуская ошибки, чтобы ребенок ему «помог»).

### «Найди предмет»

**Цель:** развитие внимания, умения по описанию находить предметы.

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребенку по описанию найти в кабинете предмет, находящийся в комнате. Например: круглый, резиновый, синего цвета, прыгает, если его ударять рукой и т.д.

«Где спрятана игрушка?»

**Цель:** развитие концентрации внимания.

**Материал:** 3 спичечных коробка, мелкий предмет.

**Ход игры:** В один из коробков взрослый на глазах ребенка кладет маленькую игрушку. Затем медленно передвигает коробки сначала два раза и просит определить, в каком коробке игрушка. В дальнейшем коробки переставляются быстрее и больше раз.

«Найди пару»

**Цель:** развитие внимания, восприятия, умения сравнивать.

**Материал:** изображения 5-ти предметов, незначительно отличающихся друг от друга, 2 из которых одинаковые.

**Ход игры:** посмотри внимательно на предмет и найди к нему пару. В дальнейшем игру усложняется: предметов для выбора становится больше, отличия менее заметные.

«Лабиринт»

**Цель:** развитие устойчивости внимания.

**Материал:** изображение лабиринтов (участник и цель, разделенные «лабиринтом»).

**Ход игры:** взрослый просит ребенка помочь девочке попасть в школу, зайчику дойти до морковки и т.п.



«Чего не хватает?»

**Цель:** развитие внимания, восприятия.

**Материал:** две похожие картинки, на одной из которых отсутствует одна деталь.

**Ход игры:** Взрослый просит ребенка внимательно посмотреть на рисунки и ответить, чего не хватает на втором рисунке. Усложнение: отсутствующая деталь

может быть замаскирована, быть очень маленькой.

«Найди одинаковые предметы»

**Цель:** развитие устойчивости внимания.

**Материал:** картинка с изображенным на ней большим количеством предметов, два из которых одинаковые.

**Ход игры:** - Среди разбросанных всюду предметов есть два одинаковых. Найди их сам!

«Найди непохожий на другие»

**Цель:** развитие внимания, умения сравнивать.

**Материал:** 4 картинки, 3 из которых одинаковые, одна не похожа на другие.

**Ход игры:** Взрослый просит ребенка найти картинку в ряду, не похожую на другие.

«Зеркало»

**Цель:** развитие переключения внимания, координации движений.

**Ход игры:** взрослый предлагает ребенку стать зеркалом. – Представь, что ты – зеркало и повторяй все, что будет делать ведущий. Сначала взрослый выполняет движения медленно, затем быстрее и быстрее.

#### «Найди отличия»

**Цель:** развитие концентрации внимания, умения сравнивать.

**Материал:** две картинки, внешне похожие, но с отличиями.

**Ход игры:** Взрослый просит ребенка внимательно рассмотреть картинки. – Внимательно посмотри на картинки, расскажи, чем они отличаются. По ходу усложнения задания ребенку предлагаются картинки с более незаметными отличиями.

#### «Дорисуй узор»

**Цель:** развитие концентрации внимания.

**Материал:** нарисованное полотенце, коврик, картина, шарф и т.п. с узорами, нарисованными лишь на одной половине.

**Ход игры:** Посмотри внимательно на шарф и нарисуй (продолжи) этот узор на второй половине шарфа.

#### «Что изменилось?»

**Цель:** развитие внимания, зрительной памяти.

**Материал:** 4 предмета (игрушки, овоща, карандаша и т.п.).

**Ход игры:** Перед ребенком ставят 5-6 предметов на 30 секунд и просят запомнить какие предметы стояли перед ребенком, затем просят его отвернуться и 1. убирает одну игрушку и спрашивает: - Чего не стало? 2. Одну игрушку убирает, на ее место ставит другой предмет и спрашивает: - Что изменилось? (Стоял заяц, а теперь его нет, а стоит лиса). 3. Две игрушки меняют местами и спрашивают: - Что изменилось? (Синий и зеленый карандаши поменяли местами).

#### «Будь внимателен»

**Цель:** развитие внимания, умения быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

**Ход игры:** дети идут по кругу. Взрослый с разными интервалами в разном порядке дает команды: «Зайчики», «Цапли», «Лягушки». Дети должны выполнять движения в соответствии с командой. Команды даются с ускорением. Команды и движения меняются в соответствии с темой занятия. Инструкция по выполнению сигналов дается заранее.

#### «Животные»

Ребенку предлагается выбрать любого животного. Взрослый попеременно называет животных. Услышав название своего животного, ребенок должен остановиться и хлопнуть в ладоши. Эта игра проводится с овощами, цветами, цифрами и т.д.

#### «Соблюдай правила»

**Цель:** развитие волевого (произвольного) внимания.

**Ход игры:** Если игра проводится с группой детей, то инструкция дается следующая: дети по очереди выполняют движения: 1-й – хлопает, 2-й топает, 3-й



машет и т.д. Данные движения выполняются друг за другом, дети должны внимательно следить и не забыть во время выполнить «свое» действие. Если игра проводится с одним ребенком, то он должен выполнить несколько последовательных движений.

### «Найди и вычеркни»

**Цель:** развитие устойчивости и переключения внимания.

**Материал:** таблица с нарисованными в ней различными предметами, цифрами, буквами.

**Ход игры:** Посмотри внимательно в таблицу, найди и вычеркни все флажки, мячики, цифры 3.



### «Да» и «нет» не говорить»

**Цель:** развитие концентрации и распределения внимания.

**Ход игры:** взрослый просит ребенка ответить на его вопросы, при этом запрещается говорить «да» и «нет». – Будь внимателен: 1. Ты любишь играть в лото? 2. Ты любишь конфеты? 3. Тебя зовут Настя? И т.д.

### «Пропусти число»

**Цель:** произвольного внимания.

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребенку сосчитать до 10, но, если встретится число 1 (3, 4, 7, и т.п.) или число, в состав которого входит цифра 1, то их не произносить, а хлопнуть в ладоши.

### «Отыщи числа»

**Цель:** развитие произвольного внимания, распределения внимания.

**Материал:** таблица с числами от 1 до 10 в произвольном порядке.

**Ход игры:** Взрослый предлагает ребенку отыскать числа от 1 до 10 по порядку, показывая их и называя вслух. Можно засечь время, в группе детей можно устроить соревнование.

### «Поем вместе»

**Цель:** развитие памяти, переключения внимания.

**Ход игры:** Взрослый предлагает спеть любую песню. Объясняет, что надо при этом делать. Один хлопок – начните петь. Два хлопка – продолжайте петь, но мысленно, про себя. Один хлопок – продолжать петь вслух.

Если играет группа детей, то тот, кто ошибается, выбывает или становится ведущим.

### «Наоборот»

**Цель:** развитие произвольного внимания.

**Ход игры:** Ребенок делает все наоборот: когда ведущий поднимает руку, он – опускает, когда наклоняется вперед, он – назад и т.д.

### «Найди и закрась»

**Цель:** развитие устойчивости внимания, восприятия.

**Материал:** таблица с нарисованными в ней предметами, геометрическими фигурами, цифрами, буквами, рисунок состоящий из разных геометрических фигур.

**Ход игры:** Найди и обведи все буквы в круг, цифры – в квадрат.

Найди и закрась прямоугольники красным цветом, круги – зеленым, и т.п.

### «Кто наблюдательнее?»

**Цель:** развитие распределения внимания.

**Ход игры:** Ребенку предлагается за 1 минуту назвать предметы круглой формы (треугольной формы, что бывает зеленого цвета, у кого есть чешуя и т.д.).

Повторять предметы не разрешается. Кто назвал большее количество предметов, тот – победил.

### «Небылицы»

**Цель:** развитие внимания, умения замечать нелогичные ситуации.

**Ход игры:** Взрослый читает стихотворение, просит ребенка внимательно его послушать и отметить все небылицы: Повар готовил обед, а тут отключили свет. Повар леща берет и опускает в компот. Бросает в котел поленья, в печку кидает варенье. Мешает суп кочерёжкой, угли бьет поварешкой. Сахар сыплет в бульон, и очень доволен он. То-то был винегрет, когда починили свет. О. Григорьев.

### «Расставь значки»

**Цель:** развитие концентрации внимания.

**Материал:** таблица с геометрическими фигурами. Образец: в каждой фигуре нарисован определенный значок.

**Ход игры:** Взрослый просит ребенка расставить значки в геометрических фигурах, следуя образцу.

### «Цвет – движение»

**Цель:** развитие устойчивости внимания.

**Ход игры:** педагог показывает карточки разного цвета. За каждым цветом закрепляется движение. Красный – прыжки, синий – приседания, зеленый – хлопки, желтый – стой на месте. Дети следят за цветом, который показывает педагог, и выполняют соответствующее движение.



### «Таблицы»

**Цель:** развитие произвольного зрительного внимания.

**Материал:** 3 таблицы, расчерченные на квадраты (4\*4), 12 фишек.

**Ход игры:** педагог располагает 12 фишек по 4 на каждой карточке в произвольном порядке. Ребенку предлагают запомнить расположение фишек (время для запоминания 10 секунд). На карточках меняется расположение фишек так, чтобы ребенок не видел. Необходимо определить, что изменилось.

### «Кто летает?»

**Цель:** формирование внимания, умения выделять главные, существенные признаки.

**Ход игры:** Педагог является ведущим и говорит: «Сейчас мы выясним, кто может летать (плавать, бегать, говорить и т.д.), а кто не может. Я буду спрашивать, а вы сразу, без пауз, отвечайте. Если назову кого-то, что-то, способное летать, отвечайте «Летает» и показывайте, как она это делает. Если я скажу, например, «Поросенок», молчите и не поднимайте руки.

### «Все помню»

**Цель:** развитие памяти.

**Ход игры:** участники садятся в кружок. Оговаривается тема, на которую будут говориться слова (города, растения, животные и т.д.). Затем первый игрок называет первое слово. Второй игрок должен назвать первое слово и свое. Следующий игрок должен повторить два предыдущих слова и назвать свое и т.д. Допустивший ошибку выбывает из игры.

#### «Вспомни»

**Цель:** развитие произвольной, механической памяти

**Материал:** цветные карандаши, бумага.

**Ход игры:** Взрослый называет семь фраз: Мальчику холодно. Девочка плачет. Папа сердится. Бабушка отдыхает. Мама читает. Дети гуляют. Пора спать. К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

#### «Перепутались»

**Цель:** развитие произвольной памяти.

**Материал:** 5-6 игрушек.

**Ход игры:** "Игрушки стояли в очереди, они хотели прокатиться на пароходе. Первым стоял мишка, потом кукла Катя, за ней розовый поросенок, за поросенком еще один медведь, последний - котенок". Ведущий выстраивает 5-6 игрушек в очередь друг за другом. "Потом зазвонил колокольчик - это пришел мороженщик, и все звери побежали к нему. А когда они вернулись на причал, не смогли вспомнить, кто за кем стоял. Помогите игрушкам, ведь капитан парохода катает за один раз только по два пассажира".



#### «Повторяй-ка»

**Цель:** развитие произвольной зрительной памяти.

**Ход игры:** ведущий становится лицом ко всем и выполняет какое-либо движение: хлопок в ладоши, прыжок на одной ноге, поднятие рук и т. д.

Затем он встает на свое место, а на его место становится следующий игрок. Он повторяет

движение первого участника и добавляет свое и так по очереди делают остальные участники игры. Игрок не сумевший повторить какой-либо жест, выбывает из игры. Победителем становится ребенок, оставшийся последним.

#### «Мамины помощники»

**Цель:** развитие словесной памяти детей.

**Материал:** предметные картинки (фрукты, овощи, игрушки, цветы, одежда, посуда и т. д.)

**Ход игры:** «Я буду вашей мамой, а вы — моими помощниками. Я хочу сварить для вас вкусный овощной суп. Вовочка, сыночек, принеси мне для супа капусту, морковку, картошку. Повтори, что мне нужно принести для того, чтобы сварить суп?» Ребенок подходит к столу, где заранее разложены все картинки, и выбирает те, которые ему нужны. Затем он показывает их всем детям, а они вместе оценивают, правильно ли выполнено поручение. Постепенно, при

повторении игры, можно расширять число запоминаемых слов (до пяти) и обогащать содержание устанавливаемых связей, например, к овощам для супа добавляется кастрюля.

### «Разведчики»

**Цель:** Развитие моторно-слуховой памяти.

**Ход игры:** В комнате расставлены стулья в произвольном порядке. Один ребенок (разведчик) идет через комнату, обойдя 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.



### «Рука все помнит»

**Цель:** развитие сенсорной памяти.

**Ход игры:** Ведущий раскладывает на столе 6-10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20-30 секунд. Он завязывает глаза одному из играющих, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения. При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке ведущий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием правильно, ему предлагают поменять местами следующие два предмета и т.д. Победит тот, кто сумеет переложить большее количество предметов и т. д.

### «Запомни»

**Цель:** развитие механической зрительной памяти.

**Ход игры:** ребенку предлагается запомнить 7 невербальных символов, записанных на доске. Время для запоминания 30 секунд. Затем символы закрывают, ребенок должен воспроизвести их по памяти. Записи убрать.

### «Запомни картинки»

**Цель:** развитие ассоциативной памяти.

**Ход игры:** Предъявляются 7 картинок. Зачитываются 7 слов, каждое из которых по смыслу связано с картинкой (картинка корова, слово – молоко, картинка – игла, слово – шить). Предлагается запомнить только слова к картинкам. Затем по картинкам ребенок должен назвать слово.

### «Вспомни по цвету»

**Цель:** развитие зрительной памяти.

**Ход игры:** ребенку предлагается для запоминания 5 карточек разного цвета с изображенными на них значками. Время для запоминания 20 секунд. После этого детям предъявляют 5 карточек, соответствующих по цвету, форме и размеру и предлагают вспомнить значки в соответствии с цветом карточек.