

Психолог советует: играйте с детьми дома

Большой глаз

Цель: развитие зрительной памяти.

Необходимые приспособления: 7—10 предметов (картинок).

Описание игры: предметы (картинки) выставляют в ряд и закрывают. Когда ребенок будет готов, ему показывают предметы в течение 10 секунд, а затем предлагают, перечислить все запомненные предметы. После этого предметы снова открывают на 10 секунд — ребенок должен запомнить последовательность расположения предметов. После этого взрослый меняет положение 2—3 предметов и вновь показывает их ребенку в течение 10 секунд. Ребенок должен сказать, какие предметы поменялись местами. Далее он по памяти должен сказать, какого цвета была каждая игрушка.

Спичечный узор

Цель: развитие произвольного внимания, памяти, мелкой моторики, пространственного восприятия.

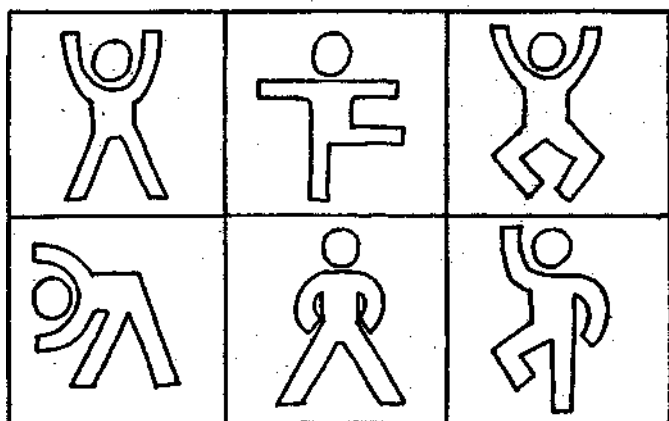
Необходимые приспособления: три спички.

Описание игры: спички прячут в ладонях, затем трясут и бросают на стол. Взрослый вместе с ребенком рассматривает образовавшуюся фигуру: как легли спички? В какую сторону смотрят головки спичек? Лежат ли спички одна на одной? Взрослый предлагает ребенку повторить образовавшуюся фигуру. После этого оба узора накрывают листом бумаги. Ребёнок должен по памяти воспроизвести его — найти брата(сестру) первой фигуре. После того как ребёнок закончит работу, фигуры сравнивают.

Делаем зарядку

Цель: развитие внимания, элементов логического мышления, регуляции движений собственного тела.

Необходимые приспособления: рисунки 20х30 см со схематичным



изображением человечков.

Описание игры: ребенку показывают по очереди рисунки, он должен посмотреть на них и принять такую же позу, какая изображена на картинке. После этого можно провести «зарядку»: ребенку показывают картинки, а он должен выполнять движения, которые на них нарисованы, до тех пор, пока ему не покажут новую картинку. Игра учит детей пользоваться схемами, моделями.

Задачу можно усложнить: если игра проводится систематически, ребенок легко запомнит, под каким номером какая картинка. Поэтому взрослый может давать определенное количество звуковых сигналов для смены движений.