

Карточка игр и упражнений на развитие эйдетической памяти

Правила использования эйдетики:

1. Каждая игра – это комплекс задач, которые ребенок выполняет с помощью картинок, игрушек, тактильных карточек, кубиков, кирпичиков и тому подобное.
2. Задачи даются ребенку в разных формах: в виде моделей, схем, плоскостного рисунка, письменных и устных инструкций.
3. Задачи размещены в порядке нарастания сложности, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
4. Большинство игр не исчерпывается предложенными образцами, а позволяют детям составлять новые варианты заданий, заниматься творческой деятельностью.
5. Игры не совместимы с принуждением, создают атмосферу свободного и радостного творчества.
- Игры следует повторять, ведь это – необходимое условие развивающего эффекта.

Цепная реакция

Это построение ассоциативных цепочек, когда из одного образа выплывает другой, помогая воспроизвести правильную последовательность.

Запомните 12 слов

Огурец-лодка-комар-конверт-трубочка-гусеница-книга-рис-фонтан-машина-фара-медведь.

Для этого придётся составить свой видеофильм. Вот я разрезаю огурец, сделав из него лодку, в которую попадает комар. Комар прячется в конверт, который уносится ветром, на пути сворачиваясь трубочкой в виде гусеницы. Она приземляется в книгу, на страницах там много слов «рис». Рисинки высыпаются из книги, как фонтан и попадают в проезжающую машину, разбивая ей фары. Один осколок от фары очень похож на медведя. Вот такой у меня фильм:



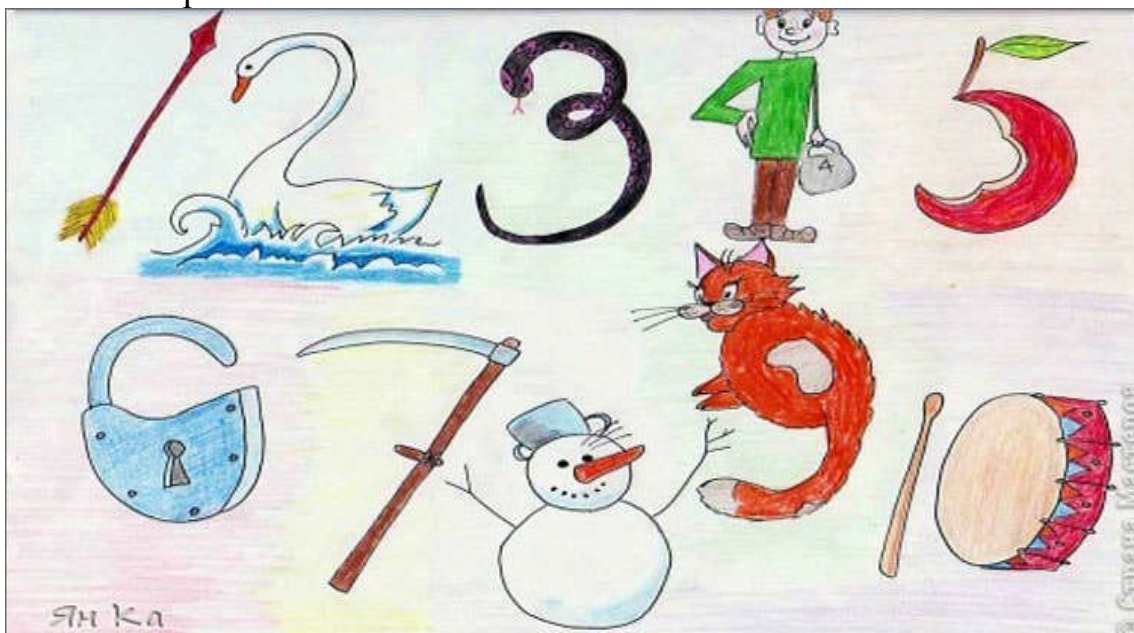
Сочиняем

Даём несколько карточек, их запоминаем и сочиняем сказки и небылицы, чтобы в определённой последовательности встречались заданные предметы. Существует очень интересная игра с карточками для развития визуальной памяти, которая просто необходима в процессе обучения в школе. Отберите яркие картинки птиц, людей, животных, домов, игрушек. Ребёнок должен вытащить из целой пачки 10 карточек и составить рассказ с предметами и живыми существами, которые на них изображены. Задание похоже на предыдущее, но, тем не менее, существенно отличается от него с точки зрения эйдетики. Предыдущее развивает образную, а данное — визуальную память.



Как запомнить цифры

Упражнения эйдетики помогают малышам быстро и легко выучить цифры. Строятся они на основе образов и ассоциаций, которые числа вызывают в их сознании. Он мысленно должен связать каждую цифру с каким-то определённым образом, придумать, на что она может быть похожа, с каким цветом и звуком она у него ассоциируется. В дальнейшем, когда малыш будет вспоминать ту или иную цифру, у него в голове будут возникать образы, которые он сам же и придумал, что поможет воспроизводить их очень быстро и легко.



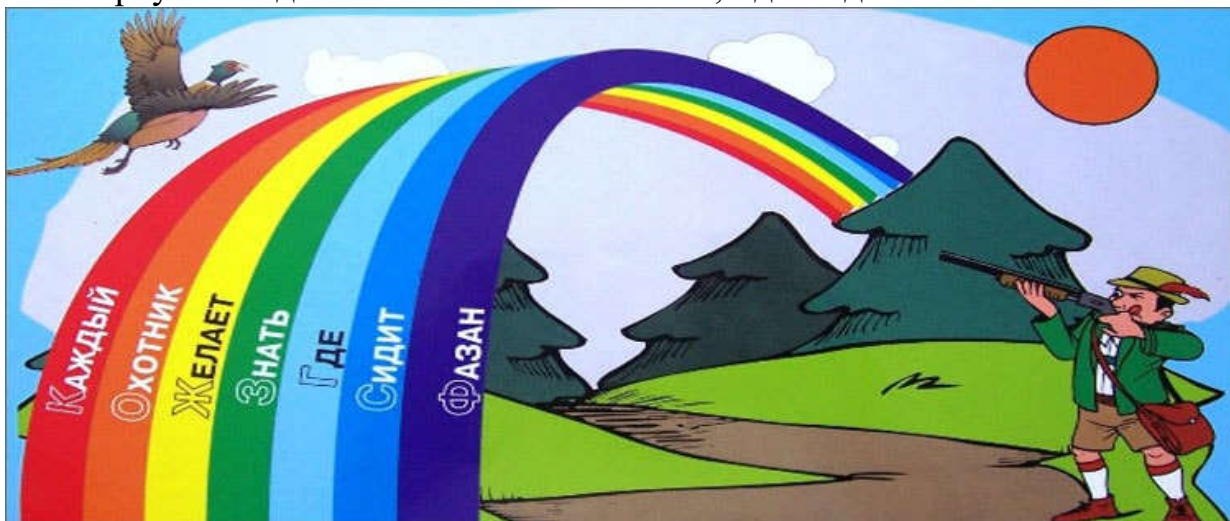
Как учить стихи

Очень часто детям бывает трудно запоминать стихи. Чтобы этот процесс не превратился в настоящее мучение и для родителей, и для самого ребёнка, некоторые упражнения эйдетики помогают преодолеть и эту трудность. Они предлагают запоминать не сами слова, а те образы, с которыми они ассоциируются у ребёнка. Это называется у психологов «визуальная составляющая стиха». Строфы совместно с ребёнком родители должны превратить в маленький фильм. В нём каждое совершаемое действие будет в мыслях ассоциироваться с конкретным словом из стихотворения. В данном деле очень важно запомнить последовательность «кадров», т. е. слов.



Мнемоника

Такая специальная техника, что даёт возможность запоминать незапоминающееся через изменение вида информации. Яркий пример мнемоники – возможность выучить цвета радуги через всем известную поговорку: «Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан».



Акробервальная техника

Такие приёмы, которые преобразуют материал в интересные стишки и песенки, позволяющие легче запоминать. Акробервальные преобразования особенно популярны при изучении детьми в школьном возрасте иностранных языков, когда не даются для запоминания чужестранные слова. Для других случаев есть тоже такие приёмчики хорошие. Ну вот, например, с детьми дошкольного возраста учим дни недели:

В зоопарке крокодил
В гости каждый день ходил:
В понедельник к мишке,
А во вторник к мышке,
В среду к льву, в четверг к бобру,
В пятницу к двум кенгуру,
К буйволу ходил в субботу,
В воскресенье - к бегемоту.

или вот зашифрованное:

Чтоб запомнить дни недели,
Дятел лбом стучал по ели
И бубнил себе под нос:
Пон-втор-сред-чет-пят-суб-вос!

Для школьного возраста тоже есть запоминалочки. Вот для географии:

**В океаньем полном списке:
Атлантический, Индийский,
Тихий и нам вверенный
Ледовитый Северный.**

и для английского пример:

**Ничего уютней нет,
Чем моя квартира, flat.
Все знакомо и привычно —
На стене картина, picture.
Чтобы время знать я мог,
Есть часы большие, clock.
В доме разная есть мебель.
Вот обеденный стол, table.
Отдохнуть и выпить кофе
Можно на диване, sofa.
Для усатых и хвостатых
Есть ковер ворсистый, carpet.**

**А у папы-книгодея —
Кресло мягкое, arm-chair.
Есть еще у нас в квартире
Зеркало большое, mirror.
Лампа, телефон, буфет,
Телевизор, TV-set.
Даже море есть у нас
Прямо в белой ванне, bath.
Очень я люблю мой дом.
Хорошо живется в нем!**

Например, ребёнку трудно запомнить слово «ложка» на английском - spoon. Но для этого достаточно всего лишь представить себе что-то неординарное, весёлое. К примеру, человек, который любит поспать - СПУН - спит, свернувшись клубочком в ложке.

Ship - корабль. Корабль с такими ШИПами очень сильно колется.

Shoe - ботинок, туфли. Туфли громко шумели.

Shore - берег. Весь берег был просто усыпан шортами.

Cock - петух. Петух у нас работает поваром (кок) на корабле.

Carrot - морковь. Крот с прекрасным аппетитом грызет свежую морковку.

Ищем, что пропало

Выкладываем карточки картинкой вверх для запоминания, а затем просим ребёнка отвернуться, и шkodим: убираем одну-две карточки. Их-то и нужно вспомнить.

Исследуем

Для этого берём интересный предмет и начинаем его исследовать, давая как можно больше его признаков, начиная с формы, цвета, материала, декора, повреждений, недостатков и прочих.

Отгадываем

Загадайте предмет, который есть в поле зрения. При помощи наводящих вопросов ребёнок должен вывести сам себя на отгадку. Не забывайте меняться ролями!

Слушаем

Если в доме есть разные музыкальные инструменты либо пищалки-жужжалки, издающие звуки, соберите их в кучу, познакомьте ребёнка с их звучаниями, чтобы он запомнил, что чем «говорит», и начинайте отгадывать.

Нюхаем

По коробочкам разложите всякие ароматные вкусняшки – травы, кофе, чеснок, лук, фрукты. Познакомьтесь с источниками запахов поближе. А теперь спрячьте всё, завяжите ребёнку глаза. Будем играть в «нюхача».

Запоминаем движения.

Дети с легкостью запоминают любые танцевальные движения. Придумайте вместе с малышом веселый танец для сказочного героя, используя простые движения: прыжки, шаг вправо-влево, хлопки в ладоши, повороты и т.д. Через время ребенок проявит инициативу и разработает самостоятельные движения.

Запоминаем необходимую информацию через образы и картинки.

Лучше всего ребенок запомнит цифры, буквы или слова с помощью ассоциации и акцентирования внимания на их особенностях. Например, английское слово воу запомнится быстрее, если к нему подобрать удачно рифму: «Воу - идет с тобой». При этом нарисуйте мальчика в процессе движения. В результате ребенок запомнит данное слово гораздо быстрее, чем зазубривая его.

Данный метод применяется для стихотворений и рассказов. Нарисуйте вместе с крохой последовательность действий в стихотворении или общий сюжет рассказа. Ребенок, глядя на собственное изображение, легче и быстрее сможет запомнить необходимый объем информации

Что пропало?

Возьмите на первом этапе три предмета. Это может быть карандаш, машина, кукла. Выложите их перед малышом и попросите его назвать данные предметы. Далее ребенок отворачивается, а вы убираете один из трех предметов. Задача малыша заключается в том, чтобы назвать предмет, который вы спрятали. Можно усложнять данную игру: увеличивать количество предметов, учитывать их последовательность расположения и т.д.

Химия

Для облегчения запоминания придумывается история, в которой элементы таблицы Менделеева становятся как бы героями, либо используются в практических целях, например:

«Воду родную (Водород) смешали с Гелем (Гелий), чтобы Лить (Литий). Да, Бери и лей (Бериллий) в сосновый Бор (Бор), где из-под Угла родного (Углерод) выглядывает Азиат (Азот), причем с такой Кислой рожей (Кислород), что Вторично (Фтор) не хотелось смотреть. Но Не он (Неон) был нам нужен, поэтому мы отошли На три (Натрий) метра и попали в Магнолию (Магний), где Алю в мини (Алюминий) юбке намазали Кремом (Кремний) с содержанием Фосфора (Фосфор), чтобы она перестала быть Серой (Сера). После этого Аля взяла Хлорку (Хлор) и помыла корабль Аргонавтов (Аргон)».

Смешивание кислоты и воды. В случаях приготовления растворов сильных кислот согласно правилам техники безопасности кислоту нужно лить в воду, но ни в коем случае не наоборот. Для запоминания этого лабораторного приема существует несколько мнемонических правил:

Лей кислоту поверх воды,
А то недолго до беды!

Для запоминания валентности некоторых химических элементов существуют следующие мнемоническое стихотворение:

Железо, алюминий, хром - их валентность равна трём.

Натрий, калий, серебро - одновалентное добро.

Натрий, калий и серебро - навсегда одновалентны.

Математика

Медиана - это такая обезьяна, которая всем говорит "здрости" и делит противоположную сторону треугольника на две равные части.

Назовите числовое выражение величины числа π (~3,14159265358...). Запоминание происходит легче, если использовать его стихотворную форму.

«Чтобы нам не ошибиться,

Надо правильно прочесть

Три, четырнадцать, пятнадцать

Девяносто два и шесть»

Для закрепления в памяти буквенных обозначений римских цифр в порядке убывания, можно использовать, например, такую фразу: Мы Дарим Сочные Лимоны, Хватит Всем Их. Соответственно М (1000), D (500), С (100), L (50), X (10), V (5), I (1)

Русский язык

Уж замуж невтерпёж - мнемофраза для запоминания наречий без ь.

Цыган на цыпочках цыплёнку цыкнул: «Цыц» - мнемофраза для запоминания слов с ы после ц.

У девч о нки чуж о й парч о вый башмач о к - нехорошо. Береж ё т перч ё ную туш ё нку на ноч ё вку - мнемофразы для облегчения запоминания, в каких случаях под ударением после шипящих пишется О и Ё.

Надеваю одежду, одеваю - Надежду - для запоминания употребления «одевать» и «надевать».

Не чудесно, не прекрасно, а ужасно и опасно букву «Т» писать напрасно в словах «вкусный, интересный» - В этой фразе собраны 7 слов, где не пишется «Т» между «С и Н».

Физика

Три закона Ньютона:

- 1) не пнёшь - не полетит
- 2) как пнёшь, так и полетит
- 3) как пнёшь, так и получишь

Астрономия. Название и порядок следования планет Солнечной системы начиная от Солнца:

Меркурий,

Венера,

Земля

Марс,

Юпитер,

Сатурн,

Уран,

Нептун

(Плутон - с 2006 года карликовая планета).

Мы Все Знаем: Мама Юли Села Утром На Пилюли

География. Крупные острова Японии.

Милая Хоккайдо! Я тебя Хонсю. За твою Сикоку я тебя Кюсю - для запоминания четырех основных островов Японии.

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. Достаяю 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.

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.

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.

Что прячется под этой карточкой?

Отличается от предыдущей игры 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.

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, и постепенно увеличивать их количество.

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).

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 приступить

к заданию. Их задача – сделать точно такую же фигуру. Постепенно усложняем фигуры, даем больше лишних деталей.

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

Нарисуй, что я скажу

Цель игры: развитие слухового внимания.

Детям предлагаются карточки с изображением какой-либо фигуры. После 10 секунд того как ребенок посмотрел ему предлагается нарисовать то, что он запомнил.

Четыре стихии

Цель игры: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Кто лучше слышит

Цель игры: развитие слухового внимания

Взрослый стоит в одном углу комнаты, дети - в другом. Он шепотом произносит слова или небольшие поручения, например: «Маша, возьми шарик!» Каждый из детей повторяет то, что он слышал или выполняет поручение.

Будь внимателен

Цель игры: стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на сигнал

Дети шагают друг за другом. Затем на слова «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, а на слово «Лошадки» - как бы ударять копытом об пол, «Раки» - пятиться, «Птицы» - бегать, раскинув руки

в стороны, «Аист» - стоять на одной ноге, «Медведь» - показывать движения косолапого медведя.

Вариантом этой игры есть игра "Гав-мяу". Детям показываются картинки разных групп животных. Каждой группе животных соответствует свой жест и свои слова. Дети должны очень быстро показать жест и сказать нужное слово. Кто первый, забирает карточку. У кого наберется больше карточек.

Что там

Цель игры: развитие умения быстро сосредотачиваться.

Детям предлагается послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем ведущий просит рассказать, что дети слышали. По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь.

После этого каждый ребенок должен рассказать, что где происходило.

Слушай и выполняй

Цель игры: способность быстро переключать внимание.

Детям предлагается под музыку выполнить различные танцевальные движения. На первую остановку музыки - действуют соответственно первой команде, на вторую остановку - второй и т. д. Команда 1 - повернуть голову направо, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх. Команда 2 - поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки. Команда 3 - поднять правую ногу, опустить, поднять левую - опустить, три раза подпрыгнуть на обеих ногах. Примечание: команды выполняются при выключенной музыке.

Чемодан

Цель: развитие объема памяти.

Количество игроков: 3-12. Первый игрок говорит: "Я беру чемодан и кладу в него...огурец". Вторым игроком продолжает: "Я беру чемодан и кладу в него огурец, дерево". И так далее. Каждый добавляет свое слово к цепочке. Выигрывает тот, кто последним назовет правильно всю цепочку.

Цепочка слов

Цель: увеличение объема памяти и развитие внимания.

У каждого из детей имеется карточка размером 25x10 см, на которой в ряд наклеены или нарисованы различные картинки - у всех разные. Например, на одной карточке нарисованы или наклеены пять разных овощей, на второй - пять разных фруктов, на третьей - пять разных геометрических форм, на четвертой - пять предметов одежды, на пятой - пять предметов мебели, на шестой - пять предметов посуды и т.д. Сколько участников игры, столько и карточек. У каждого из играющих есть еще и конвертики с точно такими же картинками, как те, что нарисованы или наклеены на карточках. Детям предлагается внимательно посмотреть на свою карточку в течение 10 секунд. Затем карточки переворачиваются изображением вниз. Ребята достают из конвертиков картинки и выкладывают их по памяти в той же последовательности, как было на большой карточке. Выполнив свое задание, дети меняются карточками. Примечание: задание можно усложнить, если увеличить число предметов на карточке.

Ниточка слов

Цель игры: развитие ассоциативных связей

Ведущий предлагает ребенку назвать слово, следующему ребенку - ассоциацию на него, и так по очереди. Повторять слова, конечно же, нельзя.

Мешочки с зерном

Цель игры: формировать умение находить цепочки ассоциаций по тактильным ощущениям.

В льняные мешочки насыпают разное зерно и зашивают со всех сторон. Следует сделать 4-5 пар одинаковых мешочков: два с пшеницей; два с гречкой; два с пшеном. Детям нужно внимательно обследовать мешочки и создать пары.

Тактильные ассоциации

Цель игры: формировать умение находить цепочки ассоциация по тактильным ощущениям.

Перед детьми разложить ряд предметных изображений и дать набор тактильных карточек. Предложить ребенку потрогать карточку и выбрать к ней картинку. Или спросить, про, что вы подумали, когда коснулись этой карточки? Второй вариант: вы предлагаете детям к конкретному предметному изображению свои варианты карточек, чувства от которых ассоциируются с предложенным предметом. Тогда нужно спросить: у меня есть машина, о какой табличке вы подумали?

Выучи стихотворение

Цель игры: повышение эффективности запоминания различных видов информации; усвоения мнемотехнических приемов, позволяющих расширить объем оперативной памяти.

Количество игроков: любое дополнительно: бумага, ручка или карандаш
Ребята должны "записать" предлагаемые вами слова в виде рисунков и затем, по истечении определенного времени, правильно вспомнить их, "прочитав" свои рисунки.

Расскажи сказку (рассказ)

Цель игры: повышение эффективности запоминания различных видов информации; усвоения мнемотехнических приемов, позволяющих расширить объем оперативной памяти.

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Запомни слова

ЦЕЛЬ: Развивать слуховую память.

Вариант 1:

Предложить ребёнку внимательно прослушать несколько слов (овал, треугольник, круг, ромб, прямоугольник, квадрат, пятиугольник) постараться их запомнить.

Вариант 2:

На какие две группы можно разделить эти слова.

Какой игрушки не хватает?

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

Ход игры: Поставить перед ребёнком на 15-20 сек. 6 игрушек. Предложить закрыть глаза. Убрать одну игрушку. Какой игрушки не хватает?

Игру можно усложнить:

Увеличив количество игрушек.

Ничего не убирать, только менять игрушки местами.

Рисуем на память узоры

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

На листе бумаги нарисован узор. Предложить детям в течение 1 минуты посмотреть на этот узор и запомнить его. После этого узор убрать. Предложить детям воспроизвести его по памяти. Во время этой игры развивается не только память, а также мелкая моторика рук.

Бусы

ЦЕЛЬ: Развивать зрительную память.

Задание: Попросите ребёнка внимательно посмотреть из каких геометрических фигур сделаны бусы, в какой последовательности они расположены, а затем нарисовать такие же бусы на листе бумаги.

Внимание

ЦЕЛЬ: развивать зрительную память.

Задание: Нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 10 сек. вам показывал взрослый.

Где спрятана игрушка

Для организации и проведения этой игры необходимо склеить между собой три спичечных коробка. В один из ящиков на глазах ребёнка следует положить какую-нибудь маленькую игрушку: «Запомни куда я положила». Затем шкафчик на некоторое время убирают. После этого ребёнка просят достать спрятанную игрушку.

Игру можно усложнить:

Убрать ящики на более длительное время.

Спрятать 2, а потом три игрушки.

Заменить игрушки.

Запоминаем вместе

Один ребёнок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет его и добавляет своё слово. Третий ребёнок повторяет первые два слова и добавляет своё третье слово и т. д.

Например: 1-й ребёнок говорит: «круг»

2-й – «круг, ромб»

3-й – «круг, ромб, квадрат»

Эту игру целесообразно повторять неоднократно. От раза к разу будет увеличиваться количество слов, которые запоминают дети, т. е. будет увеличиваться объём памяти.

Кому что нужно для работы

Дидактическая задача: Закреплять знания детей о профессиях и орудиях труда необходимых каждой из них.

Игровое правило: За определенное время правильно разобрать картинки или предметы по темам.

Игровые действия: Поиск, складывание картинок или предметов по темам.

Ход игры: В садик пришла посылка с картинками или новыми игрушками для игр детей. Открыв посылку, дети определяют, что это предметы необходимые для работы людям разных профессий. Но в дороге все они перепутались и необходимо, разобрать предметы по соответствующим профессиям.

Количество профессий и орудий труда может быть разным. (8 – 10).

Создай образ

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур и изображении этих фигур с помощью жестов и поз.

Игровое правило: Изображать геометрические фигуры с помощью только жестов и поз.

Игровые действия: Запоминать геометрические фигуры, изображать их с помощью жестов и поз.

Игровой материал: В актовом зале развешены картины или расставлены игрушки, изображающие диких животных.

Ход игры: предложить детям отправиться в заповедник, понаблюдать за дикими животными. Громко разговаривать там нельзя, животные могут испугаться.

Для передачи информации детям предлагается запомнить условные слова, зашифрованные в геометрические фигуры. В процессе запоминания дети должны изображать позы, жестом каждый из предметов (геометрические фигуры расположены в ряд, от 8 до 10 фигур). Как «стирающий» фактор можно использовать прослушивание аудиозаписи с голосами леса.

Гуляя по заповеднику, дети делятся впечатлениями с помощью зашифрованных слов – фигур, изображая их позами и жестами. 2 вариант: в горах, когда находишься в зоне видимости, но не слышишь товарища; то же отделочники на высотном здании.

Не забудь картинку

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур, расположенных, на каждой картинке по разному; находить по памяти парную картинку или собирать узор по памяти.

Игровые правила: Находить в окружающей обстановке «номер» (набор геометрических фигур) гаража, такой же, как у машины, уметь доказать их сходство.

Игровое действие: Поиск знакомых «номеров».

Ход игры: Заранее подготавливают несколько парных карточек (номеров) для машин и гаражей.

Воспитатель объясняет детям, что они будут играть в подвижную игру «Автомобили».

Но сегодня каждый автомобиль получит свой номер (карточка на веревочке, надевается на шею). Нужно его хорошо запомнить, для того чтобы после игры поставить машину в свой гараж, с таким же номером. - Сегодня дождливая погода, дороги очень грязные. Грязь так и летит из - под колес на номер.

Во время игры номера переворачиваются (забрызгиваются грязью). Детям предлагается найти свой гараж, с тем же номером как у машины.

- Номер невидно его «спрятала» грязь. Постарайтесь вспомнить свой номер машины и вы найдете свой гараж. 2 вариант: Сильный ветер перепутал цифры (геометрические фигуры) на номере гаража, нужно его восстановить.

Нарисуй правильно схему

Дидактическая задача: Упражнять в умении удерживать в памяти рисунки и их образы, воспроизводить их по необходимости в ходе игры.

Игровые правила: Запоминать необходимые схемы, правильно их воспроизводить.

Игровые действия: Запоминание, воспроизведение, преодоление препятствий.

Игровой материал: КарточкаN1 с изображением картинок и схем, карточкаN2 с изображением только картинок, кубы – модули или любое физоборудование, для полосы препятствий, наушники.

Ход игры: Детям предлагают поиграть в разведчиков. Разбившись на группы по два человека – распределяют роли (радист, связной). Все группы, перед выполнением задания, знакомят с шифровальной таблицей (карточка с изображением картинок и схем). Радисты уходят ждать связных в условленное место (конец полосы препятствий). Связные получают «информацию» (карточкаN1 на которой обведены 7 – 10 изображений). С собой «информацию» нести нельзя, нужно запомнить.

Преодолев полосу препятствий связной зарисовывает запомненные схемы. Радисту необходимо расшифровать схемы (найти на карточкеN2 соответствующие рисунки) и передать информацию в «Центр». Игравшие дети меняются ролями. 2 вариант: внести соревновательный элемент – кто из пар быстрее и точнее передаст информацию.

Поможем маме

Дидактическая задача: Упражнять детей в составлении целого из отдельных частей.

Игровое правило: Правильно собирать из частей целое.

Игровые действия: Поиск, складывание частей целого.

Игровой материал: Рамки – вкладыши Монтессори, из них собираются вазы.

Ход игры: Роль мамы может исполнять воспитатель или любой желающий ребенок.

Детям объясняют, что их маме нравятся красивые вазы. Их у нее много. Вазы рассматриваются (вазы расставляются там, где есть опора напр. мольберт, полка). Затем детей отвлекает «стирающее» событие: приходит гость или начинается мультфильм. В это время кот – шалун роняет вазы. Мама огорчается. Детям предлагается порадовать маму, собрать и «склеить» вазы. Как усложняющий момент можно предложить то, что при падении кусочки ваз перемешались.

Кодовый замок

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

Игровое правило: Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

Игровые действия: Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти.

Ход игры: Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Напр. в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов. Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.

Заколдованный мешочек

Дидактическая задача: Упражнять детей в различении предметов на ощупь по форме, материалу.

Игровое правило: Не подглядывая в мешочек найти необходимый предмет.

Игровые действия: Поиск в мешочке определенного предмета.

Игровой материал: Мешочек с разнообразными мелкими игрушками и пластмассовыми фруктами (по возможности настоящие).

Ход игры: «Дед Мороз оставил (прислал) для малышей мешочек с игрушками. Эти игрушки нужно отдать в ясельную группу, когда туда придут новые детишки. Но это будет еще не скоро. Баба Яга решила снова повредничать и подложила в мешок свежие фрукты (овощи). Фрукты от долгого хранения портятся, испортятся и игрушки. Мешочек она еще и заколдовала, если его открыть, то все исчезнет». Детям предлагается осторожно, не заглядывая в мешочек, на ощупь достать все фрукты (овощи).

После того, как все фрукты будут извлечены и мешок расколдован, расспросить детей, какие, по их мнению, в мешочке лежат игрушки. После ответов сравнить их с содержимым мешочка.

Гуляем по поселку

Дидактическая задача: Закреплять знания о родном поселке, о расположении его основных строений.

Игровое правило: За определенное время правильно зарисовать или построить основную улицу поселка.

Игровые действия: Строительство основной улицы поселка.

Ход игры: Перед проведением игры с детьми проводится целевая прогулка по поселку. После прогулки дети совместно с воспитателем составляют план – схему улицы поселка, отмечают основные строения.

Схема вешается в групповой комнате. Несколько дней спустя схему, для проведения игры, дают в среднюю группу.

В группу приходят гости (новые игрушки). Им все интересно посмотреть и садик, и все, что есть рядом с садиком.

На улице уже темно и ничего не видно. Схемы тоже нет. Детям предлагается построить улицу из строительного материала.

После окончания строительства дети вместе с игрушками «гуляют» по поселку и знакомят гостей с теми строениями, которые есть на главной улице.

2 вариант: схема детского сада, схема участка детского сада.

Магазин

Дидактическая задача: Учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию.

Игровое правило: Мама покупает игрушку, если о ней хорошо рассказал ребенок, и она её узнает.

Игровые действия: Считалкой выбирают того, кому будут покупать игрушку; описание игрушки.

Ход игры: В магазин привезли новые игрушки. Детям мама сможет купить игрушку в том случае если ребенок хорошо, подробно его опишет (сам предмет не называется) и она сможет узнать ее в магазине.

Пуговицы

Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Количество пуговиц из набора, используемых в игре, зависит от уровня сложности последней: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. Итак, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из 4-6 клеток. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая лежит, после чего первый накрывает свое поле листком, а второй должен выбрать из своего набора и расставить на своем поле соответствующие пуговицы. Затем выполняется правильность выполнения задания.

Игра усложняется появлением большего числа клеток на игровом поле и большего количества пуговиц.

Как правило, дети сначала не могут справиться с игрой. Им предлагается брать каждую пуговицу в руки, рассматривать, ощупывать, описывать внешний вид вслух, также вслух объяснять себе, где эта пуговица лежит. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой.

Хамелеон

Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняет, что это ящерица, которая меняет окраску в зависимости от того места, где находится, чтобы ее не было заметно.

Затем ведущий начинает задавать детям вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном камне, на шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ. Указания к проведению. Перед игрой с детьми целесообразно повторить цвета радуги и другие цветовые оттенки.

Примечание. В этой игре развивается умение ориентироваться в разных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов, умение слушать, скорость реакции и др.

Сосед, подними руку

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора, образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает посреди круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть, не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку (сосед справа – левую, а сосед слева – правую, т. е. ту руку, которая ближе к игроку, который между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то он меняется с водящим ролями.

Играют в установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был ведущим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается.

Сокол и лиса

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети – соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегаёт в разных направлениях и одновременно производит руками летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего и ловит тех детей, кто не присел.

Игровая

Выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, в центре которого водящий, и берутся за руки. Они водят хоровод и говорят нараспев:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей,

Они не пили, не ели,

Друг на друга не смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим.

Полярная сова и евражки

По считалке выбирают полярную сову. Остальные играющие – евражки (зверьки-грызуны). Сова находится в углу площадки или комнаты.

Под тихие ритмичные удары бубна евражки бегают по площадке, на громкий удар евражки становятся столбиком. Сова облетает евражков и того, кто пошевелится, сова уводит с собой. В заключение игры (после 3-4 повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары бубна не должны звучать долгое время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Выполни движения

Цель: Развивать двигательную и зрительную память, внимание, координацию движений.

Ход игры

Детям, стоящим в шеренге, показывают комплекс двигательных действий и просят повторить движения в той последовательности, в которой они были показаны. Игроки, допустившие ошибку, делают шаг вперед. Выигрывают дети, не сдвинувшиеся с места.

Комплекс 1

(И. п. - основная стойка)

- 1) руки вверх;
- 2) хлопок над головой;
- 3) руки в стороны;
- 4) руки к плечам;
- 5) руки вниз.

Комплекс 2

- 1) руки на пояс;
- 2) наклон влево;
- 3) исходное положение;
- 4) наклон вправо;
- 5) исходное положение.

Комплекс 3

- 1) голову повернуть налево;
- 2) голову повернуть направо;
- 3) голову держать прямо;
- 4) голову опустить вниз.

Комплекс 4

- 1) руки вперед;
- 2) присесть;
- 3) исходное положение;
- 4) голову повернуть направо;
- 5) голову повернуть налево;
- 6) голова прямо.

Варианты:

1. Показ упражнений можно сочетать с названием движения. В этом случае развивается еще и слуховая память.
2. Движения не показываются, а только называются. Ребенок должен вспомнить, как они выполняются.

Запомни порядок

Цель: развивать память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, должен отвернуться и перечислить, кто за кем стоит. Затем водящим становится другой ребенок. В конце игры отмечают тех, кто выполнил задание без ошибок.

Кто ушел?

Цель: развивает память, внимание.

Ход игры

Дети строятся в шеренгу в произвольном порядке. Водящий, посмотрев на них, отворачивается. В это время, по указанию педагога, один из детей уходит из зала. Водящий должен повернуться и угадать, кого из детей не хватает.

Вариант.

Когда кто-то из детей уходит, остальные меняются местами, чтобы запутать водящего.

У ребят порядок строгий

Цели: развивать зрительную память, внимание; закреплять навыки перестроения.

Ход игры

Игроки выстраиваются в колонну по одному, или шеренгу. По команде они начинают ходить в произвольном порядке по залу, произнося слова:

У ребят порядок строгий,

Знают все свои места;

Так трубите веселее:

Тра-та-та, тра-та-та!

После этих слов педагог вытягивает правую или левую руку в сторону и командует: «Становитесь! ». Дети должны быстро построиться на свои места, в направлении, указанном педагогом.

Варианты:

1. После каждого построения порядок расположения игроков меняется.
2. Если педагог вытягивает руку вперед, то дети должны построиться в колонну, если педагог поднимает руку в сторону, дети строятся в шеренгу.

Заколдованный шарик

Цель: развивать долговременную память на слова, координацию движений.

Материал: два воздушных шарика.

Ход игры

Надуйте два воздушных шарика, покажите детям, как они плавают в воздухе, и разрешите немного с ними поиграть. Через некоторое время скажите детям, что вы знаете волшебное заклинание. Потрите шарик об одежду, чтобы зарядить его статическим электричеством, и скажите заклинание:

Снип, снап, снуре - раз, два и три!

Шар заколдован – иди посмотри!

«Прилепите» шарики к стене на таком расстоянии, чтобы дети могли их достать, поиграть с ними. Повторите заклинание, позвольте детям самим приклеить шарики. Пусть дети сами повторят заклинание и прилепят шары.

Волшебная цифра

Цели: совершенствовать память; закреплять математический счет; развивать координационные способности.

Материал: карточки с цифрами, коврик или мат.

Ход игры

Педагог говорит, что если хорошо знать цифры, то попадешь в страну знаний. Для каждого он сообщает его волшебную цифру.

На коврик вразброс кладут цифры (по количеству участников игры). Игроки запоминают свой номер, сообщенный педагогом. По сигналу педагога участники бегут к ковру и ищут свою цифру, затем оббегают коврик справа и возвращаются к месту старта.

Отмечаются дети, быстро и правильно выполнившие задание. Если в группе много детей, можно провести эстафету.

Вот так позы

Цель: развивать моторную и зрительную память, произвольный самоконтроль, устойчивость внимания.

Ход игры

Участники игры принимают позы, соответствующие определенному виду спорта (определенной профессии, движению животного и т. п.) . Водящий, посмотрев на них должен запомнить, воспроизвести их и прокомментировать после того, как все дети вернуться в исходное положение.

Игра может усложняться: водящий повторяет позы увеличивающегося числа детей. Отмечаются лучшие водящие.

Вызови по имени

Цель: развивать двигательную память, долговременную память на слова, интенсивность и устойчивость внимания, чувство времени, ловкость.

Материал: мяч.

Ход игры

Участники делятся на две команды. По сигналу педагога они свободно передвигаются по всему залу. Внезапно педагог подбрасывает мяч и называет имя участника первой команды, который должен поймать мяч. Аналогично вызывается участник второй команды. Побеждает команда, поймавшая мяч большее количество раз.

Тайное движение

Цель: развивать зрительную и моторную память и соотношение между ними.

Ход игры

Ведущий показывает различные гимнастические упражнения. Участники игры повторяют за ведущим все упражнения, кроме тайного – заранее оговоренного. Вместо этого упражнения дети должны выполнять другое, тоже, заранее оговоренное. К примеру, вместо тайного упражнения присесть они должны поднять руки вверх.

Отмечаются дети, без ошибок выполнявшие упражнения.

Ловишки с мячом

Цели: развивать память, ловкость, скоростные способности; закреплять счет.

Материал: мяч.

Ход игры

Дети, стоя в кругу, передают друг другу мяч со словами:

Раз, два, три –

Мяч скорей бери.

Четыре, пять, шесть –

Вон он, вон он здесь.

Семь, восемь, девять –

Бросай, кто умеет.

Тот игрок, у которого на последнем слове окажется мяч, говорит: «Я» и бросает его в разбегающихся детей. Осалив мячом первого игрока,

«ловишка» берет мяч в руки. Играющие вновь строятся в круг. Игра продолжается.

Игры для развития различных видов памяти

Чего не стало

Для ребят дошкольного возраста существует игра «Чего не стало?» («Чего не хватает»). На столик ставятся несколько предметов, игрушки. Ребенок внимательно смотрит на них одну - две минуты, а затем отворачивается. В этот момент взрослый убирает один из предметов. Задача ребенка - вспомнить, какого предмета не хватает (для детей старшего дошкольного возраста предлагается более сложный вариант – с исчезновением двух и более игрушек). Ответные действия детей могут быть разными. В зависимости от готовности, ребенок может найти игрушку на другом столе, в комнате, на более удаленном расстоянии, выбрать табличку с названием игрушки и т. д. Эта игра имеет и другой вариант. Ребенку надо запомнить место расположения игрушки среди других, а после того, как взрослый за ширмой нарушит этот порядок, вернуть ее на прежнее место. Возможна и обратная версия – игра «Кто к нам пришел? », когда взрослый не убирает, а добавляет предмет или несколько предметов за ширмой.

Ящик

Есть и еще одна игра на запоминание – «Ящик». В нее могут играть малыши от 2 до 6 лет. Ящик составляется из небольших коробочек, которые ставятся попарно, и склеиваются между собой. Их количество постепенно увеличивается (к старшему дошкольному возрасту до 12 штук). В одну из них на глазах у ребенка прячут предмет, после чего ящик на некоторое время закрывается экраном. Затем ему предлагают найти предмет. [20, с. 160] -Нем

Найди сам

Зрительную память детей хорошо развивает игра (похожая на «Ящик») под названием "Найди сам". Для нее необходимо склеить 4 и 3 коробка из-под спичек, поставив их друг на друга так, чтобы получились 2 башенки. На первом этапе игры в один из коробков кладут, например, пуговицу и коробок закрывают. Ребенку предлагают показать, куда положили пуговицу, в какую из башенок и в какое отделение. На втором, более сложном этапе, в разные отделения одной из башенок прячут уже 2 предмета. На третьем этапе предметы убирают в разные башенки, и ребенку нужно вспомнить, где что лежит. Открывать отделения башенки кроха может сразу после того, как предмет был спрятан (это развитие кратковременной зрительной памяти) или, к примеру, через полчаса, а для старшего дошкольного возраста – на следующий день (развитие долговременной зрительной памяти) .

Узнай предмет

Упражнением для тренировки тактильной памяти может стать игра «Узнай предмет». Ребенку старшего дошкольного возраста завязывают глаза, и по очереди кладут в его вытянутую руку различные предметы. При этом их названия вслух не произносятся, малыш сам должен догадаться о том, что это за вещь. После того, как ряд предметов (3-10) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи, причем, в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку требуется выполнять 2 мыслительные операции – узнавание и запоминание.

Морские узлы

В старшем дошкольном возрасте можно развивать тактильную память ребенка, обучая его завязывать морские узлы (тем более что это помогает и развитию зрительного пространственного воображения).

Чудесные слова

Слуховую память старших дошкольников развивает игра «Чудесные слова». Необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: еда-ложка, окно-дверь, лицо-нос, яблоко-банан, кошка-собака. Эти слова читаются ребенку 3 раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время малышу повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти. Для развития долговременного запоминания нужно попросить дошколенка вспомнить вторые слова пар не сразу, а спустя полчаса.

Фотоаппараты

1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

3-ий вариант: на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. (в количестве не больше 7 штук для ребенка 5-6 лет, если ребенок младше, то число предметов должно быть меньше). Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось.

4-ый вариант: игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается и дети должны найти отличие.

5-ый вариант: может проводиться как с группой детей, так и индивидуально.

Инструкция для воспитателя: "Усаживайтесь за столы. Сегодня вы будете фотоаппаратами. Посмотрим, какой фотоаппарат будет самым лучшим. Перед вами лежат перевернутые обратной стороной карточки (их 3) и картинки в стопочке. Сначала по сигналу возьмем первую карточку, взглянем на нее, стараясь запомнить все, что на ней нарисовано. По сигналу вновь переверните ее обратной стороной и положите на угол стола. Затем по сигналу отберите картинки, которые были нарисованы на большой карте. Приготовились(гонг). Переворачиваем карту. Смотрим на нее 30 секунд (гонг). Переворачиваем карту. Кладем на угол стола - начинаем отбирать картинки (гонг). 15 секунд (гонг). Закончили.

Возьмите снова первую карту. Положите ее перед собой изображением вверх. Проверьте, правильно ли вы запомнили картинки. Уберите лишние. Сколько картинок вам удалось запомнить? Запомните это число. А теперь повторим это упражнение с другой картой. Приготовились (гонг). 30 секунд. Закончили (гонг). Убрали карту. Отбираем картинки (гонг).

15 секунд (гонг). Закончите. Проверяем себя. Сколько картинок вам удалось запомнить? Это больше, чем в первый раз, или меньше? Потренируемся в третий раз. Сколько картинок вы запомнили теперь? Молодцы! Вы хорошо потрудились! Пора отдыхать".
Реквизит: 3 карточки с 8 изображениями разных предметов. Предметы одни и те же, но расположение разное. Картинки.

Опиши соседа

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно - на прогулке, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы вместе с ребенком выбираете знакомый вам обоим предмет, человека...все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

Кукловод - развитие двигательной памяти.

Вариант 1. Воспитатель-"кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".

Вариант 3. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

Сделай, как я! (со спичками) - развитие памяти и внимания.

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Примечание: в принципе, использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

Рассказываем сказку

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания.

Возраст: 5 лет и старше

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В

этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Упражнение на развитие двигательной памяти

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Возраст: 4 лет и старше

Вспомни как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.

Как кошка лежит на солнышке?

Как бегают по рельсам трамвай?

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина, что на у светофора?

Как милиционер своей палочкой останавливает машину?

Как бабушка поправляет очки?

Упражнение "Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 4 лет и старше

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд. 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Упражнение "10 цифр"

Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.

Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5

Гуляем по лесу

Цель: развитие зрительной памяти;

Возраст: с 5 лет.

Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

Запахи и звуки

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

Вкус и запах

Цель: развитие обонятельной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Задание № 1: Представь лимон.

Каков он на вкус?

Вспомни как пахнет лимон? Расскажи об этом.

Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: представь апельсин.

Каков он на вкус?

Вспомни как пахнет апельсин.

Какого цвета апельсин?

Представь что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

Снежки

Цель: развитие эмоциональной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Мысленно поиграем в снежки.

Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый?

Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.

Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.

Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

Загадки

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.

Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы,

Уши больше головы (заяц)

Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.

Задание №2: Вспомни и повтори загадку?

Экран

Цель: развитие зрительной памяти.

Возраст: с 4 лет.

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

Видеоскоп

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Возраст: с 5 лет.

Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1 – 2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытки и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.

Опиши предмет

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

Возраст: с 5 лет.

1. дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал)

Запомни картинки

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Возраст: с 4 лет.

Для этой игры надо заранее заготовить 10 12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими

Какой игрушки не хватает?

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.

Возраст: с 3 лет

Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «какой игрушки не хватает?». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

Пересказ по кругу

Цель: развитие слухового запоминания

Возраст: с 5 лет.

Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки

Обезьянка

Цель: развитие зрительной памяти

Возраст: с 3 лет.

Ведущий предлагает детям: «давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все что видят». Ведущий на глазах складывает конструкцию, предлагая запомнить и точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайся их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Запоминаем вместе

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Вспомни пару

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

Пары картинок

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки назвал те которые убраны.

Варианты рассказов для запоминания

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

Слушай и исполняй

Цель: развитие двигательной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

День рождения куклы

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Возраст: с 3 лет.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Пара слов

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.

Осень

Цель: развитие смыслового запоминания

Возраст: с 5 лет.

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло
Птички улетели,
Стали дни короче.
Солнышко не видно,
Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

Магазин

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 4 лет.

Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др. Супермаркет

Игра развивает слуховую краткосрочную память

♦ Как играем: предложите поиграть в магазин. Отправьте ребенка за покупками, попросите его запомнить все, что нужно купить. Начните с двух предметов, увеличивая их количество до 4-5.

♦ Меняйтесь ролями. Вы и ребенок можете быть по очереди и дочкой (или сыном), и мамой (папой), и продавцом, который вначале выслушает заказ, а потом принесет его. Можно брать предметные картинки или игрушки.

♦ Закрепляем: можно покупать и молочные продукты, и хлебобулочные, и одежду, и мебель, и игрушки.

♦ А как все запомнить? Например, купить хлеб, печенье, молоко, сметану и творог? Сметану лучше есть с творогом, молоко с печеньем, ну а хлеб? С супом, его любит есть папа... Мы задействуем ассоциативные связи: сметана - творог, молоко - печенье — связь по назначению; хлеб - папа — промежуточная ассоциация.

Каждой вещи — своё место

Игра развивает долгосрочную память

Необходимый инвентарь: вещи, покупки.

♦ Как играем: вы наводите дома порядок? Привлеките ребенка к уборке. Пусть он скажет, где лежит та или другая вещь — полотенце, книга и т. д. Если он правильно ответил — значит, победил. В результате — и дома чисто, и ребенок доволен, и память упражняется.

♦ Закрепляем: вы принесли покупки? Пусть ребенок поможет вам разложить их по местам. Скажите, что каждой вещи — свое место. Попробуйте положить неправильно, пусть он вас исправит. Посмейтесь вместе. Как правильно: гречка в печке, сапоги на завалинке или гречка на завалинке, а сапоги в печке? А как насчет: на дворе трава, на траве дрова? А если сказать быстро?

Карлсон расшалился

Игра развивает зрительную краткосрочную память

Необходимый инвентарь: игрушки.

♦ Как играем: поставьте на стол 3-4 игрушки. Предложите ребенку рассматривать их в течение одной минуты и запомнить их расположение. Затем перемешайте игрушки, сказав, что это Карлсон расшалился: все

перемешал и улетел. Но он обещал вернуться. Ребенок должен все игрушки поставить на место так, как они стояли вначале.

♦ Закрепляем: в такую игру можно играть каждый день по 5-10 минут, меняя игрушки.

♦ Усложняем: если ребенок справляется с заданием, то можно увеличивать количество игрушек до 6-8 штук. Можно убирать их со стола по 1-2 штуки сразу.

Запоминай-ка

Игра развивает зрительную краткосрочную память, образное мышление.

Необходимый инвентарь: предметные картинки.

♦ Как играем: разложите перед ребенком 5-6 предметных картинок (например: яблоко, мяч, корзинка, машинка, листик, морковь). Ребенок рассматривает их, называет. Через 2 минуты вы убираете их. Ребенок должен перечислить все, что он запомнил. Скорее всего, что-то он упустит, но не огорчайтесь и все равно похвалите ребенка. Это побудит его сыграть еще много раз.

♦ А вы хотите, чтобы ваш ребенок запомнил все картинки? Придумайте с ним рассказ, в котором все они будут задействованы. Например: на машине везут яблоко и морковь. В корзину положили листья и пирог. Попробуйте, это должно помочь.

♦ Закрепляем: играть в эту игру можно в любое свободное время, используя любые картинки, вырезанные из старых журналов.

♦ Усложняем: можно брать большее количество предметных картинок. Ребенок называет те картинки, которые он запомнил, а вы — остальные. С каждым днем он будет запоминать все лучше.

♦ Предложите ребенку каждую картинку представить, закрыв глаза.

Пряталки

Игра развивает зрительную память, произвольное внимание.

Необходимый инвентарь: 4-6 пластиковых стаканчиков из-под йогурта, сметаны.

♦ Как играем: на глазах у ребенка положите под один из перевернутых стаканчиков любую мелкую игрушку или фасоль, пуговичку и т. п. Секунд через 15 попросите ребенка найти стаканчик с игрушкой.

♦ Сначала он будет поднимать все стаканчики подряд, через некоторое время он будет находить игрушку, сделав только две попытки. А затем он обязательно сразу поднимет тот стаканчик, под которым лежит игрушка. Не спешите, у него все получится.

♦ Закрепляем: на прогулке можно положить камешки 1-2 штуки под перевернутые формочки.

♦ Усложняем: увеличьте количество стаканчиков и спрятанных игрушек. Можно поменяться ролями, пусть ребенок прячет игрушки, вы ищите их. А если вы их не найдете, то ребенок с удовольствием вам поможет.

Повторяй-ка

Игра развивает зрительную память, мелкую моторику.

Необходимый инвентарь: карандаш, бумага.

♦ Как играем: нарисуйте простой узор, например: волнистая линия, ломаная линия, волнистая, ломаная и т. д. Ребенок должен рассматривать

узор в течение 1-2 минут, затем вы спрячете картинку, а ребенок по памяти рисует точно такой же.

♦ Закрепляем: меняйте узоры. Например: две волнистые линии, одна ломаная, две волнистые, одна ломаная и т. д.

♦ Усложняем: постройте дом из кубиков: основание — куб, стены — кубики разного цвета, призма — крыша. Прикройте свой дом чем-нибудь, например газетой, а ребенок по памяти построит такой же.

Узор из пуговиц

Игра развивает зрительную память, произвольное внимание.

Необходимый инвентарь: пуговицы, счетные палочки.

♦ Как играем: выложите из пуговиц несложный узор. Дайте ребенку время рассмотреть его, затем накройте изображение листом бумаги. Предложите ребенку выложить такой же узор. Если он затрудняется, то помогите ему.

♦ Откройте свой узор и сравните оба изображения. Не забывайте хвалить ребенка.

♦ Закрепляем: выкладывать можно также узоры из счетных палочек на столе, на полу, обращая внимание на то, как они чередуются по цвету. Например, одна красная, одна синяя и т. д.

Глаза открываем – стихи вспоминаем

♦ Как играем: вы хотите выучить с ребенком стихотворение? Например, такое:

Осень золотая в гости к нам пришла
И с собою много красок принесла.
Желтый, и зеленый, и бордовый лист,
На тропинку нашу, падая, ложись.
Дождик-шалунишка к нам стучит в окно.
Улетают птицы в небо высоко.
Мы с собой корзинки разные возьмем.
В лес мы по грибочки дружно все пойдем.

♦ Итак, начинаем.

♦ Прочтите первую строчку. Предложите ребенку закрыть глаза, представить ее образ. Например, идет красавица Осень, вся в золоте. А может, ребенок представит другой образ? Спросите его, какая осень в его воображении.

♦ Вторая строчка: «И с собою много красок принесла». Рисуете словами картинку: образ осени и цветных узоров или красок в корзине и т. д.

♦ Таким приемом лучше запоминается любое стихотворение. Ведь он основан на чувственном восприятии.

♦ Закрепляем: при рассказывании ребенком стихотворения предложите вспомнить, представить образ каждой строчки.

♦ Возьмите любое стихотворение К. Чуковского, А. Барто, С. Маршака.

♦ Усложняем: используйте этот прием и при пересказе сказки по памяти. Рассказ должен быть сначала из 4- 5 предложений, а в дальнейшем — до 10.

Припоминалки

Игра формирует наглядно — образное мышление

Необходимый инвентарь: призы.

1 Вариант

♦ Как играем: в такую игру надо играть вечером. Пусть ребенок вспомнит, что он делал в течение дня. За каждый ответ он получает фишку (пуговицу, игрушку и т. д.). Чем больше фишек, тем лучше. Спрашивайте ребенка, что он делал утром, днем. Следите за тем, чтобы рассказ ребенка был последовательным, чтобы он не перескакивал с одного события на другое.

♦ Когда все события будут рассказаны, спросите ребенка: «Что было интересного сегодня, что понравилось больше всего?».

2 Вариант

♦ Вы собрались семьей обсудить завтрашний день — пусть ребенок примет участие в этом. Он научится планировать свои действия и запоминать их — так называемое прогнозированное запоминание.

♦ Закрепляем: в такую игру можно играть в конце каждого дня. Играть можно и всей семьей. Кто больше всех наберет фишек, тот и победил.

♦ Усложняем: спрашивать ребенка, что было вчера утром, днем, вечером.

Узелки на память

♦ Как играем: после просмотра детских фильмов, передач, мультфильмов всегда проводите беседу. Спрашивайте ребенка, что ему понравилось, что не понравилось, что запомнилось. Делитесь своими впечатлениями. Кто больше вспомнит, тот и победил.

♦ Закрепляем: спросите ребенка, о чем, например, вчера читали книгу.

♦ Усложняем: увеличивайте время после просмотра фильма, вспоминая его, например, на следующий день. В такую игру можно играть в любое время, когда вам надо занять ребенка, в дороге,

Составь сказку по тактильным карточкам

Ребенок выбирает 5-6 карточек и начинает составлять сказку или рассказ. Например: Я увидел домик, стена у него была шершавая, окна у домика гладенькие. Пошел дождик, стекло покрылось капельками, которые замерзли от ветра и мороза. А вот и кошечка, пушистая. Она замерзла и просится домой.

Ассоциативная дорожка с разными признаками

Каждый ребенок имеет комплект предметов, которые нужно соединить как можно больше. Главное, чтобы в одной дорожке не повторялись признаки предметов. На начало игры воспитатель может брать роль ведущего на себя, а задание ребенка в том, чтобы запомнить ваш ряд предметов и попробовать объяснить связь между ними.

Тактильные ассоциации

Разложить перед детьми ряд предметных изображений и дать набор тактильных карточек. Предложить ребенку потрогать карточку и выбрать к ней картинку. Или спросить, про, что вы подумали, когда коснулись этой карточки?

Второй вариант: вы предлагаете детям к конкретному предметному изображению свои варианты карточек, чувства от которых ассоциируются с предложенным предметом. Тогда нужно спросить: «У меня есть машина, о какой табличке вы подумали?»