

Як розвивати слухову пам'ять

До нас звернулося старше юнацтво із запитанням "Як розвивати слухову пам'ять". Сьогодні ми спробуємо дати відповідь з допомогою деяких вправ на розвиток пам'яті як слухової, так і зорової. Пам'ять людини – це здатність зберігати та відтворювати в своїй свідомості попередні враження, досвід життя, весь запас образів, явищ життя. Пам'ять – це спогад про кого-небудь і про що-небудь. Пам'ять пов'язує минуле людини з її сучасним і майбутнім. Пам'ять може бути зоровою, слуховою, емоційною, руховою. Але багатьом із нас дорікали то в школі, то вдома, що в нас "дірява" пам'ять. Кожен добре знає, що весь наш досвід, що б ми не робили, чули або бачили, думали, почували – все відображено в нашій пам'яті. Для того, щоб розвинути пам'ять, використовуйте як вправи наші ігри.



Скоромовки різної довжини.

(слухова пам'ять)

1. Купила бабуся буси Марусі. (4 слова)
2. Муха-горюха сіла на вухо. (5 слів)
3. В їжачка – їжаченята, у вужа – вуженята. (6 слів)
4. Від тупоту копит пил по полю летить. (7 слів)
5. Цвіркунець на скрипочці цвірінчить, горобець на гілочці ноти вчить. (9 слів)
6. Хитру сороку спіймати морока, а на сорок сорок – сорок морок. (10 слів)
7. У ставку один за одним стоять гусенята і гуска. Гусенята плоскотять, гуска носом плюска. (12 слів)
8. Кинув кріп Прокіп в окріп. У окропі, окрім кропу, кипить короп для Прокопа. (13 слів)
9. На одній сосні високій десь-колись жили сороки, дві сороки-білобокі, одинокі дві сороки. (14 слів)
10. Обережний хитрий лис до нори вечерю ніс. Біг додому лісом лис, шелестить над лісом лис. (15 слів)
11. Їв лелека кашу з глека. Хоч дістать її нелегко, та в лелеки довга шия – він із глека їсти вміє. (19 слів)

На кому обірветься

(слухова пам'ять)

Число гравців повинно бути парним. Усі сідають у коло та рахуються на перший-другий.

Перші – одна команда, другі – друга.

Починає будь-який гравець. Він говорить яке-небудь слово, а той хто сидить поруч, повторює його і називає інше слово, пов'язане за змістом з першим; третій повторює перші два слова і каже своє (наприклад: дах, булка , Іван і т.д) Так кажуть по колу всі підряд, поки хтось із гравців не забуде послідовності слів, і тоді його команда програє.

Гра починається знову і першим каже слово той, хто сидить поруч з програвшим.

Побачив, почув – запам'ятав!

(слухова та зорова пам'ять)

Пам'ять на числа дуже часто потрібна в житті.

Гравці сідають навколо столу. Хтось записує для себе п'ять однозначних чисел, потім один раз їх чітко вимовляє. Далі кожен повинен написати їх на своєму клаптику паперу в тому ж порядку. Той, хто продиктував число перевіряє їх у всіх. Потім його сусід, написавши 5 інших однозначних чисел, показує їх гравцям протягом 5-7 секунд, після чого ховає папірець з числами. Кожен пише ці числа у себе знову відбувається перевірка.

Потім один за одним гравці послідовно пишуть 6-7 однозначних, 3-4-5 двозначних, 2-3-4 тризначних чисел весь час чергуючи тренування зорової і слухової пам'яті.

Гра проводиться протягом 7-10 хвилин.

Рух по пам'яті

(зорова пам'ять)

Двоє гравців креслять самі для себе на підлозі або на землі одну зигзагоподібну лінію. Один креслить два метри, другий продовжує креслити лінію теж на два метри. Вони можуть декілька хвилин вивчати її; щоб добре запам'ятати, і після цього пройти по ній із кінця в кінець спиною вперед. Один рухається по лінії, а другий голосно лічить, скільки разів той з неї зійшов, потім вони міняються ролями.



Запам'ятай фігури

Для цієї гри краще за все мати звичайну шкільну дошку, але можна використати й будь-який фанерний щит. Головне, щоб на ньому було зручно малювати крейдою (білою або кольоровою). Ведучий малює одну за одною (стираючи почергово) 6 простих геометричних фігур. Кожна з них демонструється секунд сім, потім стирається, і на її місці малюється нова фігура.

Умови гри: проглянувши всі 6 фігур, діти повинні протягом 2 хвилин на своєму аркуші паперу відтворити по пам'яті побачене.

Гру можна ускладнити, розділивши всіх гравців на дві команди та організувавши змагання, яка з них швидше і точніше виконає завдання.

(Як варіант — всі фігури можуть бути намальовані заздалегідь на окремих аркушах і показуються дітям, по черзі. Основна умова гри — всі фігури повинні бути простими для запам'ятовування і їх кількість не повинна перевищувати 16.

Які ж це можуть бути фігури? Рівносторонній трикутник; квадрат; коло, вписане в квадрат; коло, описане навколо рівностороннього трикутника; квадрат з хрестиком усередині; квадрат

з однією діагоналлю; коло з увіткнутим в нього хрестом; маленьке коло всередині великого і т. п..

Де стерти?

(зорова пам'ять)

На класній дошці або на аркуші паперу кожна дитина повинна намалювати "обличчя". Потім, замружившись або закривши очі пов'язкою, стерти в тій послідовності і тільки ті елементи "обличчя", які попросить ведучий. Наприклад, спочатку стерти ліве око, потім підборіддя, волосся і т. д.

Скопіюй пози

Двоє дітей стають одне навпроти одного. Спочатку перша дитина приймає на 5 секунд яку-небудь позу, потім повертається у вихідне положення. Друга дитина повинна точно її повторити, далі вони міняються ролями. Потім виходять дві пари і теж стають навпроти одне одного. Обидва гравці однієї пари приймають на 2-3 секунди кожний свою позу, а будь-який учасник другої пари за знаком ведучого повинен показати їх одну за одною. І знову пари міняються ролями.

Переможцем вважається той або ті, хто точніше відтворив пози.

Після цього троє виходять проти трьох, четверо проти чотирьох, п'ятеро проти п'ятьох і т. д., і гра продовжується за тими ж правилами.

Віднови пам'ять

(зорова пам'ять)

Для гри потрібен один великий аркуш паперу, розкресленого в клітинку, і маленькі аркушики за кількістю учасників з такою ж кількістю клітинок, як і на великому. (Можна нарізати їх із зошита в клітинку). На великому аркуші закреслено декілька клітинок в різних місцях. Сенс гри полягає в тому, що гравці протягом хвилини повинні запам'ятати, які саме клітинки закреслені на великому аркуші, і після того, як великий аркуш забирають, закреслити на своїх аркушиках ті ж самі клітинки.

Виграють ті діти, які виконали це завдання правильно. Гру за бажанням можна ускладнити, закреслюючи клітинки на великому аркуші різними кольорами. У цьому випадку гравці повинні не тільки запам'ятати, які клітинки закреслені, але й те, якого вони кольору.

Пригадай, не дивлячись

Чи кожен з нас здатен добре уявити собі те, що у нього майже завжди перед очима в кімнаті, де він мешкає, чи в класі, де навчається?

Раптово, нікого не попередивши, проведіть змагання, хто точніше скаже, скільки картин на стіні, які гардини на вікнах, який малюнок на шпалерах, хто вищий — Миколка чи Вітя і т. п..

Малювання зі слів

(слухова та зорова пам'ять)

Для проведення гри необхідно, щоб один з гравців схематично зобразив на папері щось не дуже складне, наприклад, будинок, з димаря якого йде дим, а в небі літають пташки.

Ведучий показує картинку одному з гравців, а потім ховає її. Той, хто її побачив, пошепки переказує другому, що на ній зображено. Другий пошепки переказує те, що почув, третьому і

т. д. Останнім дізнається зміст картинки той, хто її зображатиме. Те, що ним намальовано, порівнюється з самою картинкою, потім оцінюється якість усної розповіді про неї, в якій брали участь всі гравці.

Рука все пам'ятає

Ведучий розкладає на столі 6-10 різних предметів, які необхідно запам'ятати за 20-30 секунд. Він зав'язує очі одному з гравців, називає два предмети і пропонує йому поміняти їх місцями, запам'ятавши нове місце їхнього розташування. При цьому треба безпомилково покласти руки на ті предмети, які називає ведучий. За першої ж помилки гравець позбавляється права продовжувати гру. Якщо ж він упорався із завданням, йому пропонують поміняти місцями наступні два предмети і т. д. Переможе той, хто зуміє перекласти більшу кількість предметів.