

## «Музыкальные игры на развитие памяти»



Память развивается, как и сам ребенок, под влиянием общения и совместной деятельности со взрослым. Без участия памяти ребенок не может ни играть, ни разговаривать, ни взаимодействовать с предметами.

Исследования психолога З. Богуславской показали, что дети со слабой памятью — это чаще всего дети, которым взрослые не уделяли нужного внимания. Также страдает память в значительной мере у детей с отклонениями в физическом и психическом развитии. Их память отличается качественным своеобразием: ограничен объем памяти, снижена прочность запоминания, характерна неточность воспроизведения и быстрая утеря информации.

Важнейшим условием для развития памяти являются специальные усилия ребенка — что-то запомнить для того, чтобы потом припомнить. Формирование у детей готовности к таким умственным усилиям развивает способность к целенаправленному, намеренному запоминанию.

Процесс запоминания эффективно протекает в том случае, если в создании образа участвуют двигательные и эмоциональные ощущения, если взрослые помогают детям овладеть средствами и рациональными приемами запоминания, чтобы удержать в памяти информацию и воспроизвести ее в нужный момент.

В зависимости от того, как долго сохраняется материал в памяти, выделяют краткосрочную и долговременную память. Выделяются и природные свойства памяти: объем запоминания, скорость запоминания, скорость забывания, длительность хранения информации, точность запоминания. В то же время память — это и результат целенаправленной деятельности по развитию этой функции.

### Игры для детей младшего и среднего дошкольного возраста (от 3 до 5 лет)

#### Игры на развитие памяти «Бабочки»

**Цель.** Развивать зрительную, слуховую память, учить запоминать последовательность выполнения действий в задании.

**Оборудование.** Бумажные цветы красного, синего, белого, желтого цвета.

**Ход игры.** Перед игрой детям дается установка на запоминание выполнения последовательных действий.

Под музыку вальса В. Беккер «Лесная сказка» дети изображают летящих бабочек. В конце первого предложения «бабочки» садятся на красный цветок, в конце второго — на желтый, в конце третьего — на синий, четвертого — на белый.

Игра повторяется несколько раз.

Для активизации зрительного внимания последовательность действий изменяется.

### «Прыг, прыг, скок»

**Цель.** Развивать ритмическую память, метрическое чувство.

**Ход игры.** Ребенок, выбранный зайчиком, сидит в кругу.

Дети, взявшись за руки, спокойным шагом с песней идут по кругу на 1-е и 2-е предложения. На третье — они останавливаются и хлопают в ладоши на акценты, на которые «зайчик» прыгает с продвижением вперед.

До кого «зайчик» допрыгнет, тот становится на его место в центр круга.

Игра продолжается.

Что ты, зайнька, сидишь?

Что ты, зайнька, молчишь?

Раз прыжок, два прыжок!

Прыг, прыг, скок.

Нотное приложение: чешская нар. песня обр. Г.Анисимовой

### «Мячик»

**Цель.** Развивать логическую память, расширять запас слов, обозначающих действия и отвечающих на вопрос: «Что сделал?».

**Оборудование.** Мяч.

**Ход игры.** Дети сидят на полу по кругу лицом друг к другу, широко расставив ноги, и запоминают правила выполнения действий.

Мячик Вовы покатился

И у Саши очутился,

После к Ире побежал,

А Максим его поймал.

Прослушав первую часть пьесы М. Сатулиной «Мячики», дети начинают выполнять задание. При повторении игры называются имена других детей.

### «Найди куклу»

**Цель.** Учить ориентироваться в пространстве, развивать наблюдательность.

**Оборудование.** Кукла.

**Ход игры.** Педагог держит в руках куклу и просит детей запомнить место, с которого будет начинаться игра.

Под мелодию русской народной песни «Как пошли наши подружки» дети расходятся по залу спокойным шагом вместе со взрослым.

С окончанием музыки они должны остановиться и повернуться в ту сторону, где находилась кукла, молча, не разговаривая.

Всякий раз игра начинается с нового места, чтобы активизировать зрительную память и развить наблюдательность.

Дети, которые словами называют исходное место, из игры выбывают.

### «Кто пришёл в гости?»

**Цель.** Развивать тембровый слух, слуховую память.

**Ход игры.** Дети стоят свободно у стены и, двигаясь к противоположной, поют попевку на мотив песни Г. Эрнестакса «Паровоз».

У зайчонка

День рожденья,

Получил он поздравления.

Кто пришел, отгадай?

Вова, быстро называй.

Повернувшись спиной к играющим, стоит водящий.

Он называет детей по именам, узнавая их по голосу.

Первый ребенок изображает низким голосом медведя — произносит звук [Р].

Второй — подражает волку средним голосом — звук [У].

Третий имитирует высоким голосом жука — звук [Ж]

При повторении игры роли персонажей и водящего меняются.

Каждый из играющих может изобразить любое насекомое, животное, птицу.

## **Игры** **для детей старшего дошкольного возраста** **(от 5 до 7 лет)**

### **Игры на развитие памяти**

#### **«Повтори ритм»**

**Цель.** Развивать ритмический слух, память, учить точно воспроизводить ритмический рисунок.

**Ход игры.** Дети стоят в кругу лицом к педагогу, который с помощью рифмованного текста создает установку на зрительное и слуховое запоминание.

Глазки, глазки, вы смотрите,

Все запоминайте.

Ножки, ножки, все за мною

Дружно повторяйте.

Педагог под музыку «Гопака» М. Мусоргского из оперы «Сорочинская ярмарка» показывает ногами ритмический рисунок, притопывая на одном месте на первую фразу. На вторую — дети повторяют движения в нужном ритме.

Движения педагога и детей чередуются по фразам.

Освоив ритм, дети могут передавать его хлопками, шлепками, звучанием ударных детских инструментов, чередовать групповое и индивидуальное исполнение.

#### **«Смотри и повтори»**

**Цель.** Развивать зрительную и двигательную память.

**Ход игры.** Дети стоят в трех колоннах лицом к педагогу.

Под музыку детям показывается первый элемент движений на 1 -й такт.

Дети первой колонны повторяют его на 2-й такт.

Дети второй — на 3-й.

Дети третьей — на 4-й такт.

Ритмическая последовательность выполнения движений способствует выработке быстроты реакции на повторение.

Двигательные элементы могут быть гимнастического, хореографического, физкультурного характера.

Нотное приложение: С.Джоплин «Победитель» № 14.

#### **«Будь внимательным»**

**Цель.** Учить запоминать последовательность выполнения движений, ориентироваться в пространстве.

**Ход игры.** Дети стоят по кругу друг за другом и запоминают словесную инструкцию. На звуковой сигнал дудочки, двигаясь под «Марш» В. Найденко, они меняют направление движения: вперед, назад, на месте, вокруг себя.

На 1-й сигнал — двигаться вперед;

на 2-й сигнал — спиной назад;

на 3-й сигнал — ходьба на месте;

на 4-й сигнал — вокруг себя.

Рекомендуется выполнять действия, начиная с одного сигнала, постепенно увеличивая их количество.

### «Картина оживает»

**Цель.** Учить составлять «ритмический рассказ».

**Оборудование.** Картина, магнитофон, кассеты.

**Ход игры.** Дети рассматривают картину Б. М. Кустодиева «Масленица», определяют, кого и что они будут изображать.

Перед слушанием музыки и имитацией движений им дается стихотворная установка на запоминание.

Чтоб картинку оживить —

Всем внимательными быть.

Роли мы распределим,

Все сейчас изобразим.

Прослушав музыку П. Чайковского «Масленица» из фортепианного цикла «Времена года», дети определяют характер отдельных музыкальных фрагментов, соответствующих содержанию картины.

Творческие задания выполняются коллективно, подгруппами и индивидуально. Одна часть детей изображает катание на лошадях, другая — катание на санках с горки, третья — игру в снежки, четвертая — полет птицы, пятая — музыкантов-скоморохов.

В соответствии с характером музыки действия распределяются следующим образом:

1—26 т. — «Музыканты-скоморохи» создают праздничное настроение.

27—34 т. — Имитация катания на санках. 35—

58 т. — Имитация катания на лошадях. 59—66

т. — Игра музыкантов.

67—84 т. — Игра в снежки.

85—116 т. — Солист играет на детской гармонике, остальные дети его слушают.

117—130 т. — Полет птиц.

131—138 т. — Игра музыкантов.

139—153 т. — «Катание на лошадях всех детей». 154—

170 т. — Дети расходятся с праздника.

Составлять «ритмические рассказы» следует с одного-двух образных действий, затем увеличивать их количество. Рекомендуются следующие картины.

*И. Суриков.* Взятие снежного городка.

*Г. В. Сорока (Васильев).* Рыбаки.

*Ф.А. Васильев.* Перед дождем. Оттепель.

*В. Д. Поленов.* Московский дворик.

### «Что изменилось?»

**Цель.** Развивать и активизировать зрительную память.

**Оборудование.** Стол, игрушки по выбору, колокольчик.

**Ход игры.** Дети сидят полукругом у стола.

Педагог дает установку на запоминание правила игры:

Чтобы память развивать,

Будем с вами мы играть.

Новое вы назовите,

Что изменилось — покажите!

На звучание ритмической пьесы в умеренном темпе педагог на каждый такт ставит на стол в один ряд игрушки.

С окончанием музыки в четырехдольном размере на столе стоит восемь игрушек.

Дети закрывают глаза, пока игрушки переставляются местами.

По звуковому сигналу колокольчика они открывают глаза и наблюдают, что изменилось в расположении предметов.

Начинать играть следует с перестановки одной игрушки и постепенно увеличивать их количество.

### «Сладкоежки»

**Цель.** Развивать логическую память, объем памяти.

**Оборудование.** Фланелеграф, карточки с изображением персонажей песни и указанных сладостей.

**Ход игры.** Педагог поет веселую песню на мотив «Кик-марша» В. Свиридовой. По окончании песни выполняются разные задания.

Расставить на фланелеграфе карточки с персонажами песни в заданной последовательности.

Расставить карточки с изображением сладостей по содержанию песни.

Детям раздаются карточки, которые они поднимают в соответствии с содержанием текста:

в правой руке — карточка с изображением персонажей,

в левой — с нарисованными сладостями.

Любит мишка сладкий мед,

Добрый Карлсон — пить компот,

Муха — слизывать варенье,

А Хоттабыч — есть печенье,

Буратино — виноград,

А Мальвина — мармелад,

Пчелка — пить нектар душистый,

Майский жук — сок бархатистый.

Нотное приложение: В.Свиридова «Сладкоежки»

### «Догони»

**Цель.** Развивать ритмическую память и воспроизводить ритмический рисунок мотива и фразы.

**Ход игры.** Дети делятся на две команды: одна убегает, другая догоняет.

Обе команды двигаются змейкой легким бегом:

первая команда — на четные музыкальные построения,

вторая — на нечетные под музыку А. Салина.

Нотное приложение: А.Салин «Этюд» № 30.