

## ИГРЫ С ПАЛОЧКАМИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ

Тренажер «Игры с палочками» развивает фотографическую, зрительную, а также пространственную и двигательную память. Выполнение двух дел одновременно развивает внимание, головоломки - смекалку и логическое мышление, игра в 11 палочек - быстрый счет.

Особенность этого тренажера:

- найден способ тренировки памяти, использование которого не надоедает на протяжении длительного времени;
- позволяет гибко менять нагрузку (усложнять или упрощать);
- тренирует внимание (выполнение нескольких дел одновременно);
- развивает разные виды памяти: фотографическую, зрительную, двигательную, пространственную, логическую, образную, произвольную, произвольную;
- игровая форма занятий очень нравится детям.

### **«ПОВТОРИ ФИГУРУ»**

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Ведущий выкладывает простую фигуру из палочек и показывает ее на 1-2 секунды другим игрокам. Затем закрывает ее. Другие игроки берут свои палочки и по памяти восстанавливают фигуру.

**Совет начинающим.** Первая фигура должна быть максимально простой. Ведущему лучше задать две простые фигуры, чем одну сложную, иначе она может стать «незапоминаемой».

Посмотрев на стол, закрыть глаза, и через некоторое время «фотография» фигурки появится перед глазами. Опишите ее словами, что она напоминает, например, домик, телевизор, дерево и т.д., потому что фотография через несколько секунд «испарится» в голове, а описание сравнение останется в памяти надолго.

**Как усложнить игру?** Ведущий может построить пространственную фигуру или начать с двух фигурок.

### **«ЗООПАРК»**

**Как играть?** У каждого игрока набор палочек. Ведущий выкладывает фигуру из палочек, похожую на какое-нибудь животное, птицу, насекомое, и показывает ее на 1-2 секунды другим игрокам. затем закрывает ее. Другие игроки берут свои палочки и по памяти восстанавливают фигуру.

**Совет начинающим.** Ведущий может назвать свое животное, тогда игрокам будет проще удерживать картинку в голове. Если сложно придумать животных, можете воспользоваться нашими рисунками.

**Как усложнить игру?** Ведущий может построить целый зоопарк.

### **«ВООБРАЗИ СЕБЕ»**

**Как играть?** Ведущий раздает всем игрокам одинаковое количество палочек (начинаем с СЕМИ палочек). Игроки закрывают глаза и за 40 - 60 сек. в своем воображении придумывают из данного количества палочек фигурку, которая должна напоминать что-то конкретное, окружающее нас в жизни; самолет, стул, кошку, цветок и т.д. (должна быть узнаваема). Затем дается 5-10 секунд, чтобы построить задуманное. Если фигурка никого не напоминает, она не засчитывается. и игрок выбывает из дальнейшего состязания.

Если фигурки у нескольких игроков похожи, то они также выбывают. В следующем круге количество палочек уменьшается до ПЯТИ. Оставшиеся игроки продолжают соревнование. В следующем круге остается ТРИ палочки.

Здесь уже сложно не повторяться, но кто смог выходит в финал.

В финале снова ТРИ палочки. Игроки не должны повторять те фигурки, которые были придуманы ими или другими игроками до финала. Если повторил, то засчитывается поражение.

**Совет начинающим.** Достаточно 1-2 раза поиграть, чтобы научиться мысленно придумывать фигурки. Ведущий может увеличивать время на придумывание фигурок, но не надо увеличивать время на собирание (более 10 сек.), иначе игроки будут думать "руками", то есть в момент собирания. Удивительно, как можно много выдумать фигур из такого ограниченного количества палочек.

### **«АССОЦИАЦИИ ПО КРУГУ»**

**Как играть?** Ведущий собирает фигурку на столе. Она остается открытой все время игры. Игроки должны придумать, на что она похожа. Каждый по очереди называет свою версию. И так по кругу. Кто не может назвать за 5- 7 секунд, тот выбывает. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок - победитель.

Если вариант, предложенный игроком, сомнителен, ведущий может его не принять. Если ответ повторился - то он не засчитывается, игрок был не внимателен и выбывает из игры.

**Совет начинающим.** Сначала кажется, что трудно найти хотя бы одну ассоциацию, но по ходу игры "заводишься", и они приходят сами, одна за другой.

Можно придумывать про себя сразу несколько ассоциаций, и когда подойдет очередь, у вас наготове ответ.

**Способы запоминания**

**Мнемотехника** – (с греческого искусство запоминания) совокупность специальных приёмов и способов, облегчающих запоминание нужной информации и увеличивающих объём памяти путём образования ассоциаций (связей). Способы запоминания для картинок:

- 1. Смешная связь** (нелепая ассоциативная связь) 1 со 2, 2 с 3. (Пример: робот сел на пчелу, пчела играла в кубики, кубики нашел лев, лев работает на компьютере, на компьютере заставка мяч)
- 2. Расстановка мест** (начинаем перед собой и идем по часовой стрелке в кабинете или в комнате дома; возможно движение слева направо от себя)
- 3. Сказка или рассказ** (Пример: Жил-был чайник. Он любил летать на самолете, в котором было много погремушек. Погремушки были спрятаны в кровати на которой спал Хрюша после того, как поиграет в юлу.)
- 4. Объединяем картинки по 3** и сочиняем предложение по вопросам: Кто? Где? Чем занимается? (Пример: Робот с пчелой играют в кубики. Лев на компьютере играет в мяч.)