

Государственное дошкольное образовательное учреждение детский сад №46
компенсирующего вида с приоритетным осуществлением квалифицированной
коррекции отклонений в физическом и психическом развитии воспитанников
Колпинского района Санкт-Петербурга

Игры на развитие зрительной памяти

старший дошкольный возраст



Составлено воспитателем ГДОУ д/с № 46
Шумаковой Галиной Анатольевной

Первая игра

Что изменилось?

Игра «Что изменилось?»

Цель игры:
развитие зрительной
памяти.

Задачи:

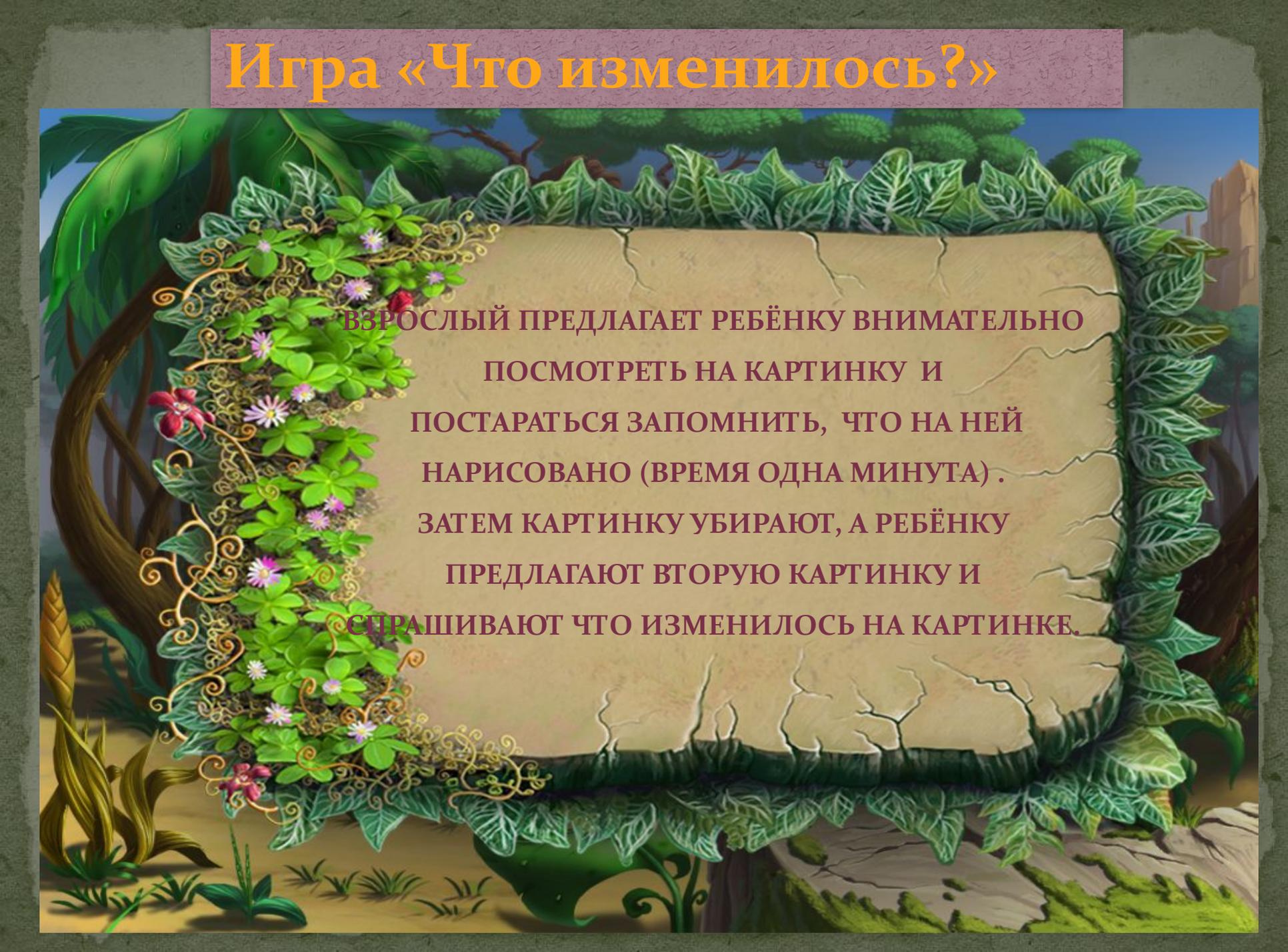
- совершенствовать навыки связной речи.
- развивать внимание.



Оборудование:

две картинки с одним сюжетом, отличающиеся деталями.

Игра «Что изменилось?»



ВЗРОСЛЫЙ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЁНКУ ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРЕТЬ НА КАРТИНКУ И ПОСТАРАТЬСЯ ЗАПОМНИТЬ, ЧТО НА НЕЙ НАРИСОВАНО (ВРЕМЯ ОДНА МИНУТА). ЗАТЕМ КАРТИНКУ УБИРАЮТ, А РЕБЁНКУ ПРЕДЛАГАЮТ ВТОРУЮ КАРТИНКУ И СПРАШИВАЮТ ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ НА КАРТИНКЕ.

Игра «Что изменилось?»



A large, stylized letter 'A' is formed by green succulent plants, likely Sedum, arranged on a light-colored, textured surface. The plants are densely packed to create the shape of the letter. The background is a plain, light beige or tan color. The text is overlaid on the image in a dark blue, serif font.

ВТОРАЯ ИГРА

**ИГРА
«ВЕСЁЛЫЕ КАРТИНКИ»**

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ КАРТИНКИ»

Цель игры:
развитие зрительной
памяти.

Задачи:

- совершенствовать навыки связной речи.
- развивать внимание.



ОБОРУДОВАНИЕ:
СЮЖЕТНЫЕ КАРТИНКИ.

ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ КАРТИНКИ»

РЕБЁНКУ ПРЕДЛАГАЮТ РАССМОТРЕТЬ
КАРТИНКУ И ПОСТАРАТЬСЯ
ЗАПОМНИТЬ ВСЁ, ЧТО НА НЕЙ
НАРИСОВАНО (ВРЕМЯ ОДНА МИНУТА).
ЗАТЕМ КАРТИНКУ ЗАКРЫВАЮТ И
ПРЕДЛАГАЮТ РЕБЁНКУ
ОТВЕТИТЬ НА ВОПРОСЫ ПО ЕЁ
СОДЕРЖАНИЮ.



ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ КАРТИНКИ»



ИГРА «ВЕСЁЛЫЕ КАРТИНКИ»



Третья игра

Игра
«Запомни и
сосчитай»



Игра «Запомни и сосчитай»

Цель игры:

развитие зрительной памяти.

Оборудование: одна карточка с квадратами, (кругами, прямоугольниками, треугольниками) в карточках изображено различное количество предметов от 1 до 9; вторая карточка-таблица, в верхнем ряду которой изображения предметов первой карточки, нижний ряд – пустые клеточки.

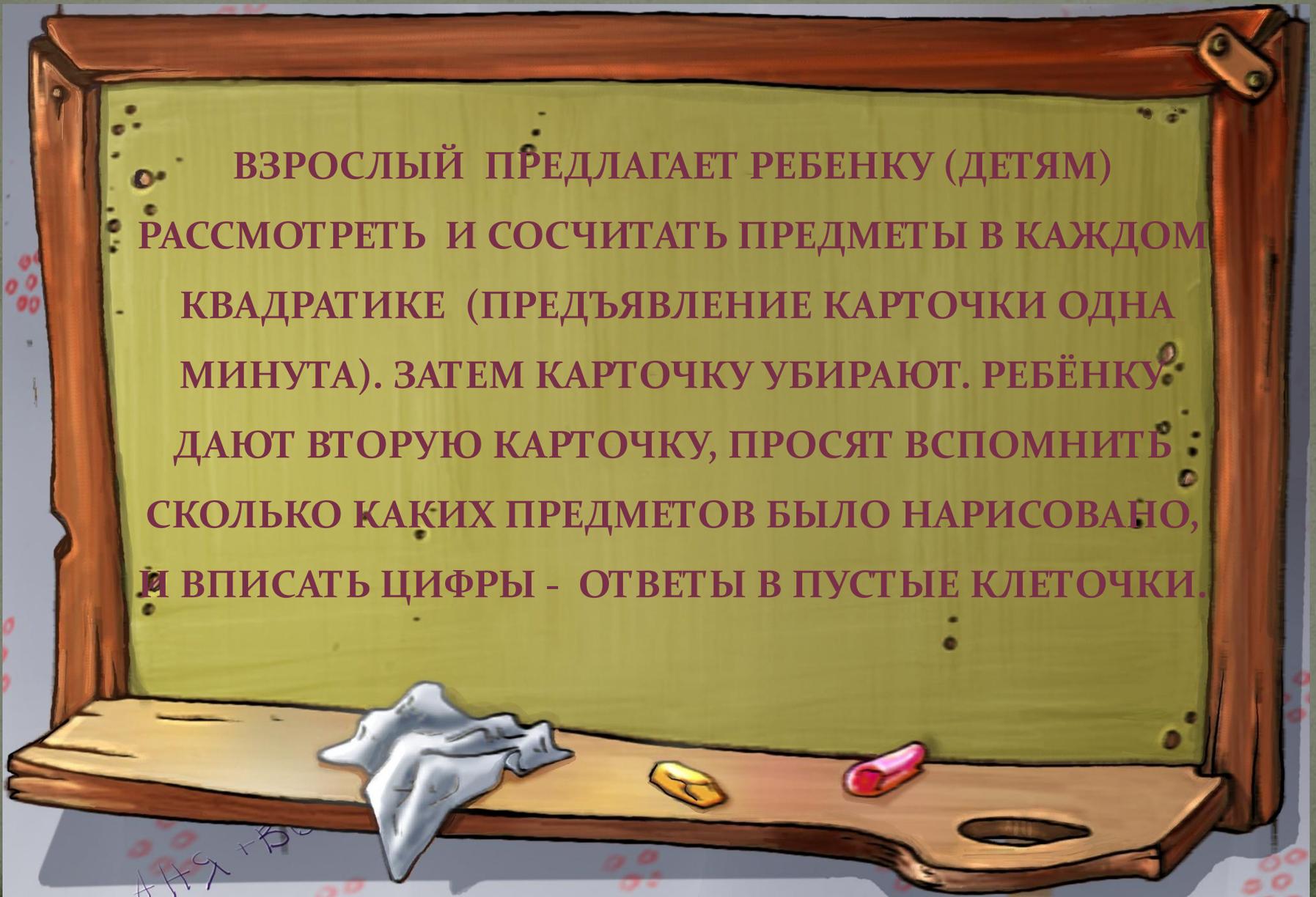


Задачи:

- Закреплять умение соотносить количество предметов с цифрой.
- Закреплять знание графического изображения цифр.
- Развивать внимание, самостоятельность.

Игра «Запомни и сосчитай»

ВЗРОСЛЫЙ ПРЕДЛАГАЕТ РЕБЕНКУ (ДЕТЯМ) РАССМОТРЕТЬ И СОСЧИТАТЬ ПРЕДМЕТЫ В КАЖДОМ КВАДРАТИКЕ (ПРЕДЪЯВЛЕНИЕ КАРТОЧКИ ОДНА МИНУТА). ЗАТЕМ КАРТОЧКУ УБИРАЮТ. РЕБЁНКУ ДАЮТ ВТОРУЮ КАРТОЧКУ, ПРОСЯТ ВСПОМНИТЬ СКОЛЬКО КАКИХ ПРЕДМЕТОВ БЫЛО НАРИСОВАНО, И ВПИСАТЬ ЦИФРЫ - ОТВЕТЫ В ПУСТЫЕ КЛЕТОЧКИ.



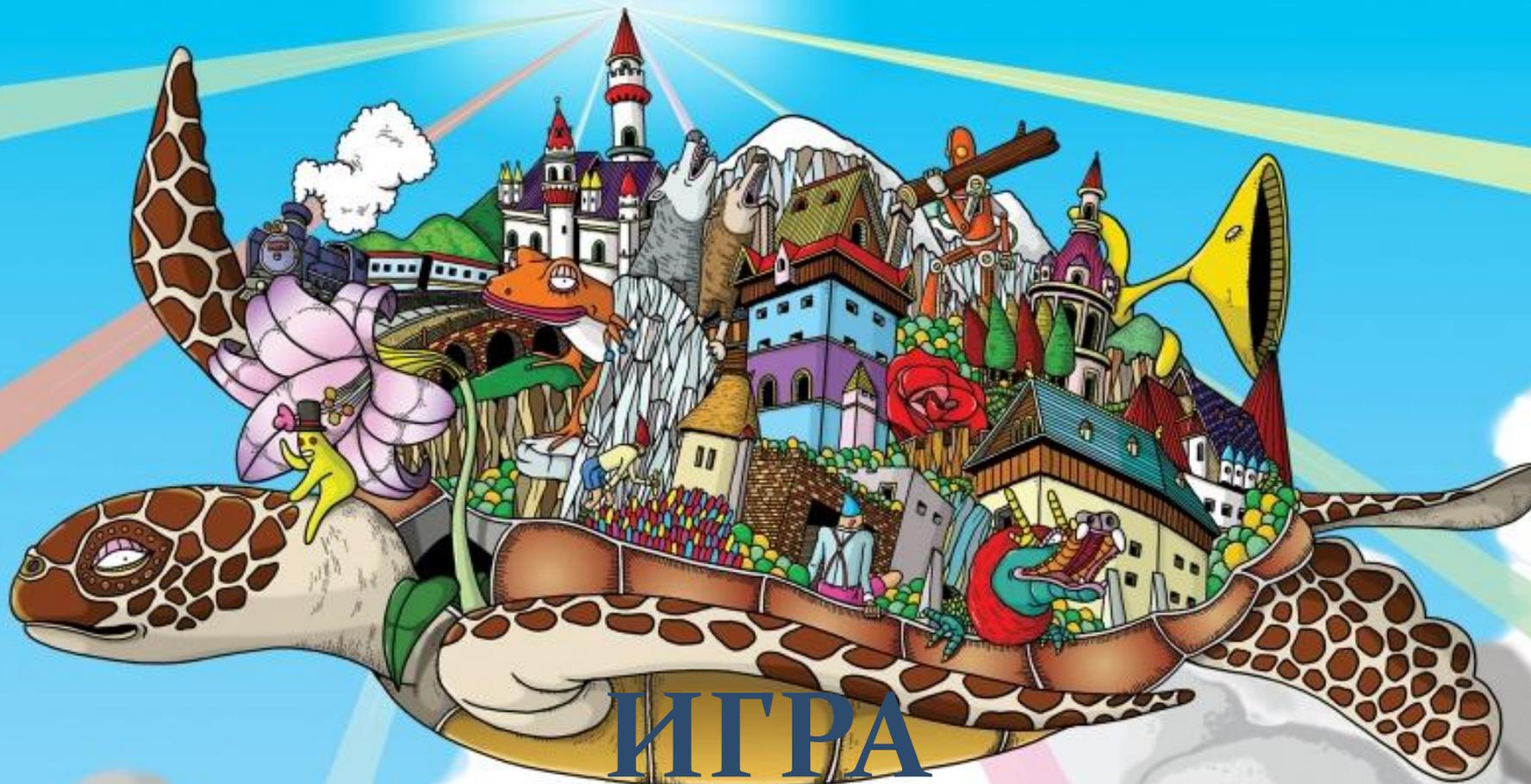
Игра «Запомни и сосчитай»



Игра «Запомни и сосчитай»



ЧЕТВЁРТАЯ ИГРА



ИГРА

«ВЫЛОЖИ ТАКЖЕ»

Игра «Выложи также»

*Цель игры:
развитие зрительной
памяти.*

Задачи:

- *закреплять знание геометрических фигур и цветов.*
- *развивать внимание, мелкую моторику.*

Оборудование:
образец для выкладывания

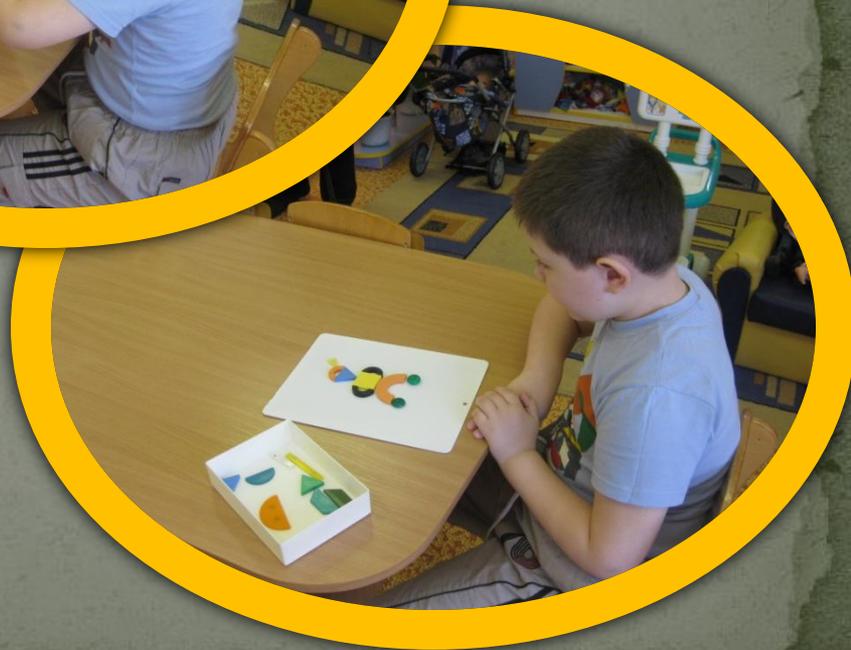


Игра «Выложи также»

РЕБЁНКУ ПРЕДЛАГАЮТ ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРЕТЬ НА ОБРАЗЕЦ (НАПРИМЕР, РОБОТ) И ПОСТАРАТЬСЯ ЗАПОМНИТЬ ИЗ КАКИХ ФИГУР И КАКОГО ЦВЕТА ОН СКОНСТРУИРОВАН (ВРЕМЯ ТРИДЦАТЬ СЕКУНД). ЗАТЕМ ОБРАЗЕЦ УБИРАЮТ, РЕБЁНКУ ДАЮТ НАБОР ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФИГУР И ПРЕДЛАГАЮТ СЛОЖИТЬ ТАКОГО ЖЕ РОБОТА.



Игра «Выложи также»



Игра «Выложи также»

