**Консультация для родителей «Как развивать у детей память, внимание, мышление, усидчивость, интерес к различным играм»**

 Уважаемые **родители**! Помните, что **внимание** – важный психический процесс. Это одно из важнейших условий успешного и полноценного выполнения любой деятельности человека. Ведь **внимание** дает возможность слышать, видеть и воспринимать окружающий мир. Следовательно, детям, в процессе обучения и познания, **внимание**, которое позволяет сосредоточиться на определенных объектах, просто необходимо! Ведь каждый день дети получают огромное количество **информации**, а **внимание** помогает им выделить наиболее интересное и значимое для них! Именно поэтому, увлеченные чем-то дети, зачастую, не замечают того, что происходит вокруг!

 **Внимание ребенка - это уникальный процесс**, который требует постоянного **развития**. Наряду с восприятием, памятью, воображением и мышлением, **внимание** составляет основу системы психологических функций человека, которая закладывается, непосредственно, в дошкольном возрасте. Наша с вами задача заключается в том, чтобы научить **ребенка прислушиваться**, присматриваться, стать более **внимательным** к окружающему миру предметов, знаний, ощущений и эмоций. Старайтесь **развить и тренировать внимание ребенка**. Ну а достижению данной задачи в максимальной степени способствует игра!

Посредством игры можно **развить** одновременно не только **внимание**, но и память, мышление и речь детей. Тренируйте **внимание ребенка каждый день**, играя не только дома, но и на прогулке или в поездке.

**Развивающие игры**.

 ***«Найди игрушку»***

Спрячьте маленькую игрушку. Пусть ребенок поищет ее, а найдя, обязательно определит местонахождение: на., за., между., в., у. и т. п. Потом поменяйтесь ролями.

***«Чего не стало?»***

Поставьте на стол десять игрушек в ряд. Предложите ребенку пересчитать их и запомнить расположение. Затем попросите его закрыть глаза. Уберите две любые игрушки. После чего ребенок открывает глаза и отвечает на вопросы:

- Игрушек стало больше или меньше?

- Какие игрушки исчезли?

- Какими они были по счету?

***«Назови соседей»***

Взрослый называет число, просит ребенка назвать соседей этого числа *(предыдущее и последующее)* и объяснить свой ответ. Можно усложнить игру: взрослый называет два числа и предлагает ребенку сказать, какое число находится между ними. Потом играющие меняются ролями.

***«Кто знает, пусть дальше считает»***

Взрослый называет число, а ребенок должен назвать три последующих. Другие варианты: назвать три последующих числа и увеличить *(уменьшить)* каждое число на один. Поменяйтесь ролями.

***«Найти столько же»***

Взрослый держит в руках веером карточки с цифрами так, чтобы ребенок их не видел. Предлагает ему вытащить одну из них. Ребенок выбирает одну карточку и, запомнив цифру, находит соответствующее число одинаковых *(по любому признаку)* предметов в комнате, затем столько же разных.

***«Положи столько же»***

В игру можно играть везде. Взрослый выкладывает в ряд камешки *(каштаны)*. Ребенок должен положить столько же, не считая *(один под другим)*. Усложните игру, предложите положить больше камешков или меньше тоже в ряд.

***«Чудесный мешочек»***

На столе лежит мешочек со счетным материалом *(мелкие игрушки или пуговицы, фасолинки, бусинки, каштаны)* и цифры. Взрослый хлопает несколько раз в ладоши, просит ребенка отсчитать столько же игрушек, сколько тот услышит хлопков, и положить рядом соответствующую карточку с цифрой или нужным количеством кружочков. Потом можно поменяться ролями.

***«Отгадай число»***

Ведущий *(взрослый)* загадывает число и говорит, что оно меньше 20. Ребенок, задавая вопросы со словами *«больше»* или *«меньше»*, отгадывает задуманное число.

***«Давай посчитаем!»***

Играют вдвоем. Взрослый считает про себя. Ребенок через некоторое время говорит *«стоп»* и пытается угадать число, до которого, по его мнению, досчитал взрослый. Меняются ролями.

***«Кто больше?»***

Перед играющими на столе две кучки мелких пуговиц *(фасолинок)*. По команде игроки в течение определенного времени откладывают из кучки пуговицы по одной. Потом считают, кто больше отложил. Можно усложнить игру: откладывать пуговицы левой рукой.

***«Камешки»***

Играют вдвоем. Положите на землю камешки. Каждый по очереди подбрасывает один камешек вверх, стараясь его поймать, и одновременно собирает лежащие на земле камешки в другую руку. Если это удается, то количество пойманных камешков засчитывается как выигранные очки. Кто первый наберет 20 очков, тот и выиграл.

Как улучшить **память**?

Существует три *«закона»* **памяти**.

Первый *«закон»* **памяти** – получить глубокое яркое впечатление о том, что хотите запомнить, а для этого надо:

1. Сосредоточиться;

2. Внимательно наблюдать.

Прежде всего получить зрительное впечатление, оно прочнее: нервы, ведущие от глаза к мозгу, в 20 раз толще, чем нервы, ведущие от уха к мозгу.

Второй *«закон»* **памяти - повторение**

Третий *«закон»* **памяти – ассоциация**: хочешь запомнить факт – нужно ассоциировать его с каким-либо другим.

 **Развивающие игры**.

Во время игр не **развивается только одна функция**. Поэтому дома я предлагаю вам поиграть в такие игры.

**1. *«Запомни картинку»***

**Ребенку** предлагается любая картинка из книжки, которая имеется дома, он должен запомнить её, время запоминания 30 – 40 секунд, а затем вы убираете картинку, а **ребенок должен вспомнить**, что на ней нарисовано. Для лучшего припоминания можно задавать наводящие вопросы. Кто нарисован на картинке? Какого цвета его? Что находилось справа от? То есть любые вопросы, помогающие вспомнить сюжет картины. Через какое-то время **ребенку можно напомнить**, а помнишь, мы с тобой смотрели картинку, что там было нарисовано, ты не поможешь мне вспомнить. Так **ребенок втягивается в игру**.

**2. Всей семьей можно поиграть в игру *«Продолжи предложение»*.**

Первый играющий говорит предложение такое, чтобы его можно было дополнять словами перечислениями. НАПРИМЕР: Я увидела лису. Следующий должен повторить это предложение и добавить к нему еще одно слово. Я увидела лису, медведя. Третий, повторяя предложение, добавляет еще одно слово. Я увидела лису, медведя, волка. И так далее. Игра проводится по кругу и продолжается до тех пор, пока игроки не начнут ошибаться. Кто не смог повторить, тот выходит из игры, пока не останется один победитель.

**3. *«Мышка шалунишка»*.**

 В игре принимают участие 3 человека и больше. Двое садятся на стулья друг напротив друга. Одному завязывают глаза, а другому в руки дают бубен. Когда второй играющий начинает играть, третий человек принимается водить мышкой по телу первого **ребенка**. Мышка бегает, кувыркается, карабкается в соответствии с темпом звучания музыки. Первый участник игры сидит спокойно, он не должен пытаться поймать мышку руками, его задача — сконцентрироваться на своих ощущения и **память**. Можно использовать несколько инструментов, под звуки которых мышка двигается по -разному: под гармошку она ползет, а под бой барабана — прыгает; или под звуки бубна она ходит по рукам, а под дудочку — взбирается на шею и т. д. После игры **ребенку** предлагается вспомнить, что делала мышка под определенные звуки, куда она забиралась, нужно также поговорить о его ощущениях, что ему понравилось, когда было приятно, а когда нет. Это поможет лучшему осознанию **ребенком** его чувств и переживаний.

 **4. *«Волшебные фигурки»*.**

Дети и взрослые встают друг за другом, по кругу. Первый играющий рисует второму на спине пальцем любую геометрическую фигуру, второй рисует эту же фигуру следующему игроку и так далее, пока последний не нарисует фигуру первому игроку. Потом игроки по очереди говорят, кому что нарисовали. Если произошла ошибка, выясняют, кто был не внимательным. Рисуют ему на спине туже самую фигуру, чтобы он мог почувствовать её. Рисовать можно и просто друг другу что-то на спине, а тот которому нарисовали должен отгадать, что было нарисовано.

 **5. *«Чудесный мешочек»*.**

Играющий должны ощупать предмет, лежащий в мешке, не глядя на него, и описать предмет, не называя его, а остальные отгадать, что это за предмет. **Ребенку** нравится, когда взрослые ошибаются, но это не должно быть часто, так как **ребенок не поверит вам**, а, следовательно, может отказаться от игры

 **6. *«Сложи картинку»*.**

 **Ребенку** даётся одна целая картинка, а другая разрезанная на несколько частей *(в зависимости от навыка****ребенка****)*. Необходимо по образцу собрать разрезанную картинку. Для этой игры можно использовать любые картинки, находящиеся у вас дома, открытка, картинки из журналов. Если **ребенок** имеет навык в складывании картинок, то образец можно не давать. Картинки можно разрезать не только по вертикали и горизонтали, а также по диагонали, и хаотично. Но следует помнить, что усложнение дается постепенно. Если **ребенок** научился собирать картинку из 2-х частей, разрежьте её на три, затем на 4, 6 частей и так далее.

**7. *«Почини ковер»***

Возьмите любую цветную картинку и вырежьте ножом из неё аккуратно любые геометрические фигуры, такие же фигурки вырежьте из другой картинки. **Ребенку** необходимо починить коврик, то есть закрыть в нем дырки, чтобы коврик стал целым. Вы говорите **ребенку**, что на красивом ковре оказались дырки. Возле коврика расположено несколько заплаток, из них надо выбрать только те, которые помогут закрыть дырки.

 **8. *«Подбери и сравни»*.**

Вырежьте из бумаги геометрические фигуры разного размера, или полоски разной ширины и длинны. Можно нарисовать геометрические фигуры на карточке. **Ребенку** предлагается от 3 до 6 карточек или вырезанных фигур, с разной величиной, которые он должен разложить в порядке возрастания или убывания. **Ребенок** учится сравнивать предметы по длине, ширине и величине.

**9. *«Белый лист»*.**

Возьмите 2 листа бумаги. Нарисуйте на них одинаковые геометрические фигуры. С одного листа вырежьте фигуры, а на втором закрасьте их карандашом **Ребенку** необходимо закрыть белыми фигурами цветные, нарисованные на листе бумаги, так, чтобы получился белый лист. **10. *«Незаконченные рисунки»*.**

Нарисуйте на листе бумаге предметы, так, чтобы рисунок был не закончен и предложите **ребенку закончить его**. Не жалейте время на игры с детьми. Ведь игры помогают ребятам **развиваться**, а значит это не пустая трата времени. И не научится со временем **ребенок** этому самостоятельно, его надо **развивать**, особенно если у него идут нарушения в **развитии**, и чем раньше мы начнем его обучать играя, тем лучше он будет учиться в школе.