

A decorative graphic featuring a stylized key with a four-lobed head. The key is positioned horizontally, with the head on the right and the shaft extending to the left. The shaft is a solid grey bar. On the left side of the shaft, there are three small, white, rectangular notches. To the left of the shaft, the number '4' is written in a large, white, sans-serif font. Above the number '4', the word 'ЧАСТЬ' (Part) is written in a smaller, white, sans-serif font. The entire graphic is set against a dark grey background.

## ЧАСТЬ 4 ИГРЫ В ПАМЯТЬ

Сотрудники нашего центра с удовольствием играют со своими детьми в эти игры с самого раннего возраста. Кажалось бы, ничего особенного — играй себе и играй. Совершенно верно. Но играть можно по-разному. Мудрецы говорят, что самая большая мудрость порой кроется в самых простых вещах. Так же и с этими, и другими играми: важно не столько то, что вы делаете, а то, как именно вы это делаете.

### **Посади игрушки кушать**

Для детей от 3 до 12 лет.

Играем со знакомыми игрушками, девочки постарше могут играть в кукол.

Предлагаем ребенку рассадить 5–6 игрушек за игрушечный стол к завтраку. Вместе обыгрываем общение игрушек за столом: какие они вежливые или терпеливые к замечаниям или репликам друг друга — в зависимости от того, что вы хотели бы параллельно с памятью привить ребенку.

Игрушки покушали, пошли гулять.

Когда подходит время кормить их обедом, ребенку предлагается рассадить их в том же порядке, что и за завтраком.



#### **Тонкости и нюансы**

Во время всей игры держим состояние осознанности (упражнение на концентрацию № 1) либо находимся в состоянии активного внутреннего разума (см. дальнейшие главы).

Предлагаем ребенку почувствовать телесные ощущения прикосновения, которые могут испытывать игрушки за столом, тем самым мы развиваем не только зрительную память, но и тактильную.

Во время всей игры представляем игрушки (кукол) живыми, движущимися, мысленно представляем их голоса, звуки посуды и т. п. В общем, фантазируем от души!

Перерыв в игре между «завтраком» и «обедом» должен составлять всего несколько минут, никак не часы.

Но если дети будут настаивать на большей паузе — рискните. С голографической памятью в этом случае все вспоминается, конечно, намного лучше. Можно предложить ребенку «подсмотреть» на левом луче голограммы, как сидели куклы «за завтраком». И, конечно же, нужно самому как можно ярче представлять, как игрушки сидели за столом.

Количество игрушек берем в зависимости от возраста и памяти ребенка. Лучше взять меньше, иначе ребенок не сможет вспомнить, кто где сидел, и начнет разочаровываться в своей памяти. Полезнее постепенно добавлять по 1–2 игрушки, если все запоминается уже хорошо.

В течение дня можно организовать не более одной такой игры. В следующей игре желательно использовать другие игрушки, так как ребенок может сбиться, перепутав предыдущее расположение с этим.

Очень важно исключить из своего лексикона слово ЗАБЫЛ! Внушайте ребенку, что у него хорошая память и он помнит все. Если что-то не вспоминается, говорите, что нужно просто настроиться на те воспоминания, на ту картинку, и успех обеспечен. Или предложите памяти самой показать, как было: на несколько минут отвлечься от воспоминания, и тогда все вспоминается лучше прежнего. Естественно, в младшем возрасте это может быть не совсем просто — удерживать внимание на процессе воспоминания больше 3–4 секунд.

Не забывайте, что это всего лишь игра, а не обучение. Постарайтесь быть гибкими в общении, чтобы не надоест «умными» играми.

Не рекомендуется переспрашивать несколько раз, вспомнил малыш или нет. Воспоминание само может

всплыть в памяти ребенка, и тогда он с радостью скажет, какие игрушки где сидели за столом. Если не скажет и не вспомнит — не напоминайте ему об этом.

Вот как разнообразили эту игру авторы рассылки «Развивающие игры с ребенком от года и старше. Мы играем и растем!» Светлана и ее дочь Юля [11]:



*Станислав Мюллер предлагает для развития памяти использовать эти игры, добавляя как можно больше ассоциаций. Поэтому мы с радостью повторили их с дочерью в этом новом свете.*

*Рассаживая кукол за стол (или укладывая спать) в определенном порядке, обращали внимание на все детали. Почему Маша хочет сидеть с Дашей и почему Катя села рядом с Барби. Оленька маленькая, поэтому она на большом стульчике, и т. д. Ну а дальше дочь уходит в другую комнату, а я переставляю игрушки или убираю одну из них. Конечно же, справедливость вскоре восстанавливается Юлей без особого труда.*

*Однажды я поменяла не кукол, а их одежды (или одеяла). Дочь не ожидала этого и не сразу заметила изменения.*

*Если у ребенка с легкостью получаются эти игры, попробуйте более сложный вариант — пусть малыш повторит по памяти расположение кукол, не видя их.*

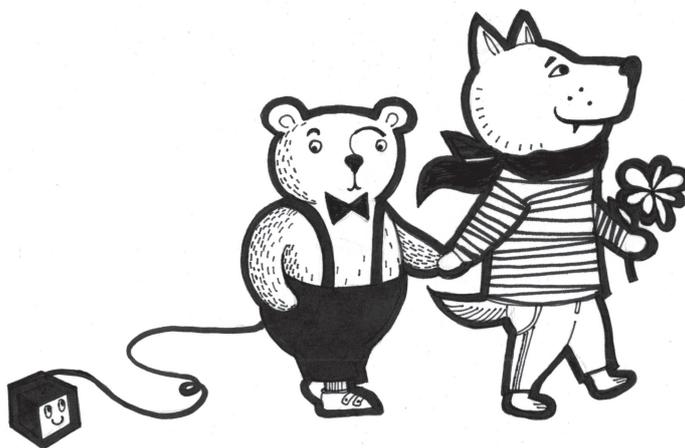
*Мы попробовали включить ассоциации и в более сложном варианте игры — запоминании последовательности цветов. Шесть магнитов разных цветов я расположила в определенной последовательности. Каждому цвету мы сопоставили ассоциацию. **Желтое** солныш-*

ко на **голубом** небе, **зеленая** травка на **черной** земле, **красная** рябина на **белом** снегу. Затем Юля убежала в другую комнату, а я перепутала все магниты (в другом варианте убрала один из магнитов). Она без труда восстановила правильный порядок (заметила отсутствие магнита какого-то цвета), что, конечно, невозможно было бы сделать, не привлекая ассоциации. Причем в одном из вариантов на мой вопрос «Что пропало?» она назвала не цвет, а «солнышко».

И еще один вариант, используя те же магниты. Мы разобрали их по парам желтый — голубой (солнышко — небо); зеленый — черный (травка — земля) и т. д. Затем перепутали все магниты, а Юле нужно было восстановить пары.

### Игрушки пошли гулять

В эту игру я (Станислав Мюллер) играл со своими детьми, когда им было 5–7 лет.



Для начала я попросил дочь достать 5–6 небольших игрушек. Она принесла зайчика, собачку, куклу, медвежонка, кошку и кубик. Все игрушки были размером от 5 (кубик) до 15 (собачка) сантиметров. Я сказал:

— Давай игрушки пойдут в гости. Кто за кем будет идти?

Дочь взяла одну игрушку:

— Первый пойдет зайчик. Нет, первой пойдет собачка.

Она отложила зайчика и взяла собачку. Я понял, что быстро-быстро поиграть с ребенком в память не получится. Еще минута у нас ушла на то, чтобы выбрать следующую игрушку.

Когда все игрушки, наконец, пошли гуськом в гости, я предложил девочке отвернуться, убрал одну из игрушек, остальные поставил «в очередь» и спросил:

— А какая игрушка у нас потерялась по дороге?

— Заяц! Заяц потерялся! Его надо найти!

Честно говоря, я не ожидал, что первая игра так быстро закончится. Но дочь была другого мнения. Когда мы нашли зайца (он сидел у меня за спиной), я поставил его на место, спрятав другую игрушку.

Через 10 минут игра нам надоела. В следующий раз мы взяли уже 8 игрушек.

#### **Тонкости и нюансы**

1. Если ребенок свободно находит, какой игрушки нет, в следующий раз можно брать на 1–2 игрушки больше.
2. Стараемся увлечься игрой, искренне все представляя, оживляя и обыгрывая.

3. Не нужно спрашивать, какой игрушки нет, если вы не убрали ни одной игрушки, поскольку это может быть бессознательно воспринято как обман.
4. Каждую игрушку ребенок должен ставить сам, трогая ее (ощущение прикосновения усиливает запоминание).
5. Если ребенок не может вспомнить, какой игрушки нет, начинайте подсказывать, какая игрушка на ощупь, или какой у нее характер, или какого она цвета. Не надо сразу называть отсутствующую игрушку. Хоть с подсказкой, но ребенку все-таки приятнее вспомнить самому.
6. Избегайте несколько раз подряд играть в эту игру с одними и теми же игрушками.
7. Удерживаем состояние «внутренней тишины», исключая отвлечение мыслей на различные «деловые» вопросы. И тем более недопустимо, если вы, о чем-то вдруг вспомнив, пойдете говорить по телефону. В это время вы должны всецело принадлежать вашему ребенку. Причем не в виде одолжения, а с радостью и любовью.

Поиграв пару раз в эту простую игру, я сделал совсем непростое для себя открытие: при всей своей занятости и серьезности мне было интересно играть с дочерью! А ей явно не хватало общения со мной...

В дальнейшем, каждая такая игра была для меня чем-то вроде маленького отпуска, непродолжительного отката от сумасшедшего ритма жизни. Я и сейчас вспоминаю об этом с благодарностью. Как бы мы ни были заняты, если мы делаем что-то жизненно важное (а игры с детьми — это действительно чрезвычайно важное за-

нятие, особенно если мы с ними играем не слишком часто), наши срочные дела никуда от нас не убегают. Скорее даже наоборот. Но об этом — чуть позже.

### **Карнавал животных**

Одеваемся как можно проще (чтобы свободно передвигаться по комнате на четвереньках) и предлагаем сегодня провести самый настоящий карнавал животных. Намного интереснее, если детей несколько. Мы это делали втроем, вчетвером и впятером, когда к нам в гости приходили дети друзей. В дальнейшем я предлагал эту игру и для двоих детей, и они играли в нее с таким же интересом.

— Кто идет первый?

— Слон!

— А почему слон?

— Он самый большой!

По очереди показываем, как идет слон через весь зал. Если не скупиться на добрые и забавные комментарии, то играть намного интереснее.

— Кто идет за слоном?

— Пантера!

— Нет, жираф!

— А как вы думаете, кому лучше идти за слоном?

Детям предлагается выстроить логическую цепочку рассуждений о том, кому за кем удобнее идти. В результате мы начинаем развивать логическое связывание вкупе с произвольным припоминанием.

Все по очереди показываем, как идет следующее животное.

Итак берется 5–6 образов животных. Затем мы вместе повторяем весь карнавал. Сначала у нас идет большое стадо слонов по комнате, сметая неубранные игрушки на своем пути. А затем:

— Вслух не говорим, кто шел за слонем. Вспомните и покажите, как ходит это животное!

Кто вспомнил, тут же изображает жирафа (мы его выбрали, потому что он такой же высокий). А кто забыл, смотрит на других, тут же вспоминает и присоединяется к карнавалу.

После одной или двух таких игр можно предложить отгадывать, кто какое животное показывает. До начала карнавала договариваемся, что будем изображать только тех животных, образы которых мы уже брали.

#### **Тонкости и нюансы**

Если дети свободно запоминают порядок из 5–6 животных, с каждой игрой увеличиваем количество образов. Но в разумных пределах. Обыгрывать больше 10 персонажей подряд им может быть уже неинтересно.

Не стоит гнаться за количеством. Гораздо лучше подмечать, каким образом те или иные животные ставят лапу или держат голову, поигрывают гривой или выгибают спинку.

Вместе с походкой и осанкой можно копировать и голоса. Порычать, поржать, помяукать во время импровизированного шествия.

С таким же успехом можно изображать и птиц. Тогда отпадает необходимость передвигаться на четвереньках. ☺

Поиграв в эту игру, можно предложить детям нарисовать кого-то из этих животных.

Если вы увлекаетесь музыкой, можно 2–3 раза сыграть в игру, перебрав нескольких животных из известного произведения «Карнавал животных»: включая отдельные фрагменты, подчеркивая характер каждого образа. Затем можно предложить детям угадать по музыке, каких персонажей озвучил композитор. Всем без исключения нравится распознавать в звуках скрипки и других инструментов образы зверей и птиц.

Вы же можете не просто слушать музыку, а представлять то или иное животное или птицу в условиях дикой природы, ощущая необъятные просторы либо плавное течение воды, ветер или солнце, освещающее персонажей произведения, представляя, что при этом они могут чувствовать.

### **Игра в летопись (дневник)**

Дневник — для тех, кто не умеет писать. Кто умеет — летопись.

Дети любят рисовать, эту любовь можно направить и в русло развития памяти.

Вариант игры для детей 4–8 лет.

Каждый вечер ребенку предлагается нарисовать какое-то основное, самое особенное событие дня. Чтобы оно было и запоминающееся, и хорошо отличало этот день от других.

Дети могут нарисовать большую лужу, которая образовалась около дома, вспомнив, как пришлось с мамой обходить это препятствие. Или забавную собачку, которую встретили в магазине или по пути из садика. Или радугу вокруг солнышка, тетю, которая приехала в этот день, новую футболку или игрушку.