

Шамиль
Ахмадуллин

мелкая
моторика



РАЗВИВАЕМ
МОЗГ

ОТЛИЧИЯ
АССОЦИИ

КНИГА
О ТОМ,

КАК ТРЕНИРОВАТЬ



ПАМЯТЬ

У ДЕТЕЙ

ИГРЫ



4-6 лет



воображение



W



Хорошая
память – это:

уметь
считать

строить ассоциации



ярко представлять
образы

запоминать любую информацию
и уметь ей пользоваться



искать
различия



запоминать
картинки

ориентироваться в пространстве



выход
из зоны
комфорта



запоминать тексты
и стихотворения



знать
алфавит



различать
геометрические фигуры



знать
страны
и столицы

помнить
имена
и даты



Шамиль
Ахмадуллин

КНИГА
О ТОМ,

КАК ТРЕНИРОВАТЬ

ПАМЯТЬ



У ДЕТЕЙ



4-6 лет

РАЗВИВАЕМ ПАМЯТЬ У ДЕТЕЙ

4



ИГРА «ПРЕДСТАВЬ»

12



ИГРА «НА ЧТО ПОХОЖЕ?»

30



ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

48

ИГРА «КТО ГДЕ?»

68



ИГРА «ПОКАЖИ»

78



ИГРА «СПИЧКИ»

82



ИГРА «ЗАВЕРНИ И РАЗВЕРНИ»

84

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

85

ОТВЕТЫ

86



ПРИЛОЖЕНИЕ

89



ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Здравствуйтесь, дорогие родители!

Перед вами одна из трех моих книг о том, как развивать память у детей. Я переписывал ее два раза, каждый раз начиная с нуля и переосмысливая то, что делаю.

Зачем? Причина очень проста. Я хотел сделать действительно полезную книгу для вас и вашего ребенка.

Что я подразумеваю под словом **ПОЛЕЗНАЯ**?

Это значит, что, купив книгу:

- ✓ 1. ВЫ ЕЕ ПРОЧИТАЕТЕ.
- ✓ 2. ВЫ ВЫПОЛНИТЕ ТО, ЧТО Я РЕКОМЕНДУЮ.
- ✓ 3. ВЫ ПОЛУЧИТЕ РЕЗУЛЬТАТ.

РЕЗУЛЬТАТОМ мы будем называть явное улучшение памяти вашего ребенка и приобретение им навыка запоминания.

Достигнуть этой цели не так просто, однако для себя я определил критерии, при наличии которых большинство покупателей этой книги получают результаты. Итак:

ЧТОБЫ КНИГУ ПРОЧИТАЛИ, ОНА ДОЛЖНА ОТВЕЧАТЬ НЕСКОЛЬКИМ УСЛОВИЯМ:

- **Во-первых, книга должна быть достаточно короткой**, чтобы ее прочтение заняло максимум час, а лучше несколько десятков минут — то есть чтобы теоретическую часть можно было прочитать за один присест.
- **Во-вторых, книга должна быть понятной**. В ней не должно быть неизвестных читателю терминов и научных определений, а вся сложная информация должна быть изложена простым языком. Ведь эта книга предназначена не для специалистов, а для обыкновенных неподготовленных родителей, которые, как мне кажется, абсолютно ничего не знают о памяти и способах ее тренировки.

ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ВЫ НАЧАЛИ ЗАНИМАТЬСЯ СО СВОИМ РЕБЕНКОМ ПО ЭТОЙ КНИГЕ:

- 1. Вы должны **разобраться в инструкциях** к заданиям и понять, как именно нужно заниматься с ребенком.
- 2. Задания должны **соответствовать возрасту** вашего **ребенка**.
- 3. Занятия должны быть построены **в игровой форме**, чтобы ребенок занимался с интересом и удовольствием.
- 4. Вам должно быть достаточно только этой книги, **дополнительные материалы покупать не придется**.
- 5. Книга **должна решать** конкретную и достаточно острую **проблему**.

Ну а для того чтобы занятия принесли результат, мы будем использовать самые эффективные упражнения и приемы, большинство из которых я отработал в моих школах скорочтения и развития памяти у детей.



ПРИНЦИПЫ ТРЕНИРОВКИ ПАМЯТИ И ВОЗРАСТ РЕБЕНКА

Я намеренно разделил книгу «Развиваем память у детей» на три самостоятельные книги, поскольку в возрасте 4–6, 7–10 и 11–16 лет процесс тренировки памяти кардинально отличается, так как в каждом возрасте мы решаем свои задачи. А вот теоретическая часть будет практически одинаковой во всех трех книгах, поскольку вам, родителям, необходимо понимать, как тренировать и развивать память ребенка с раннего возраста и до окончания школы — с 4 до 16 лет.

Прежде чем рассказать, как развивать память в том или ином возрасте, я поясню вам, что такое хорошая память.

ХОРОШАЯ ПАМЯТЬ — ЭТО СПОСОБНОСТЬ ЗАПОМИНАТЬ ЛЮБУЮ ИНФОРМАЦИЮ ПО СВОЕМУ ЖЕЛАНИЮ И УМЕНИЕ В ДАЛЬНЕЙШЕМ ЭТУ ИНФОРМАЦИЮ ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

Я люблю приводить аналогии из разных сфер жизни и сейчас выбираю для примера спорт, а именно футбол.

ИЗ ЧЕГО СКЛАДЫВАЕТСЯ УМЕНИЕ ФУТБОЛИСТА ХОРОШО ИГРАТЬ?

• **Во-первых, это общая физическая подготовка спортсмена.** Для того чтобы просто пробежать по полю необходимое расстояние и не упасть от изнеможения через пять минут после начала игры, футболист должен иметь подготовленное к серьезным физическим нагрузкам тело.

• **Во-вторых, это специальные навыки,** необходимые для данного вида спорта: умение бить с любого расстояния, обрабатывать мяч, давать точный пас, обыгрывать соперника.

• **В-третьих, это понимание принципов игры.** Давайте определимся, что такое принципы игры. Больше чем за сотню лет официального существования футбола люди разработали наиболее эффективные модели игры. Например, игроки располагаются на определенных позициях, а не бегают всей толпой за мячом, хотя правила этого не запрещают. Но если игроки решат играть именно так, то, скорее всего, команда очень быстро пропустит огромное количество голов в свои ворота.

Я думаю, с футболом все достаточно понятно. Давайте повторим, что необходимо футболисту, чтобы хорошо играть на поле:

- ✔ 1. ОБЩАЯ ФИЗИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА.
- ✔ 2. ВЛАДЕНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ.
- ✔ 3. ЗНАНИЕ ПРИНЦИПОВ ИГРЫ.

А теперь давайте перенесем эти знания на процесс тренировки памяти в зависимости от возраста ребенка.

4–6 (иногда 7) ЛЕТ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

Основной вид деятельности ребенка в этом возрасте – **игра**, как с точки зрения нашей культуры, так и с точки зрения физиологии.

Стоит ли в этот период учить ребенка приемам эффективного и быстрого запоминания? Нужно ли заставлять его пересказывать тексты или запоминать формулы?

Конечно **НЕТ**.

- **Во-первых**, в этом возрасте ребенку это не пригодится.
- **Во-вторых**, принудительными занятиями родитель легко может отбить у малыша желание учиться.

ЧТО МЫ ДОЛЖНЫ ДЕЛАТЬ, ИСХОДЯ ИЗ «ФУТБОЛЬНОЙ МОДЕЛИ»?

Правильно, провести **общую физическую подготовку** и в процессе игры тренировать у ребенка умения:

- ☑ 1. ЯРКО ПРЕДСТАВЛЯТЬ ОБРАЗЫ.
- ☑ 2. ЗАПОМИНАТЬ КАРТИНКИ.
- ☑ 3. ИСКАТЬ РАЗЛИЧИЯ.

Мы должны создать базу, которую в более старшем, школьном возрасте можно будет расширить и углубить приемами запоминания.

Именно поэтому в книге для детей 4–6 лет огромное количество игр и нет никаких планов занятий. Играйте с малышом не больше 10–15 минут в день, и ваш родительский долг в вопросе развития памяти вашего ребенка будет выполнен.



7–10 ЛЕТ

МЛАДШИЙ ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

В этом возрасте основной деятельностью ребенка становится **учеба**. Появляются новые непривычные задачи. Например, нужно учить наизусть стихи, запоминать и пересказывать тексты, писать изложения и сочинения, заучивать всевозможные правила.

На этом этапе своего развития **ребенок уже способен заниматься системно**, поэтому мы можем проводить с ним полноценный тренинг.

Объяснить ребенку, для чего необходимо тренировать память, достаточно просто. Ведь он уже столкнулся с тем, что для пересказа текста нужно приложить усилия и что это не так просто. Но если он начнет развивать память, он приобретет **СУПЕРСПОСОБНОСТЬ**, которая позволит ему получить преимущество перед одноклассниками.

В возрасте 7–10 лет мы занимаемся по программе и, продолжая футбольную аналогию, развиваем уже две компетенции.

Прежде всего, мы тренируем **общую физическую форму**. И если для дошкольников мы предлагали только игровые задания, то для младших школьников многие задания представлены уже в виде упражнений.

После тренировки **общей физической формы** приступаем к освоению **приемов игры**: учимся соединять образы между собой, строить цепочки и многое, многое другое. Все эти хитрости помогут научиться запоминать необходимую информацию.

Знать **принципы игры** детям 7–10 лет не нужно. Важно лишь научиться нескольким приемам запоминания и довести навык их использования до совершенства.



11–16 ЛЕТ

СРЕДНИЙ И СТАРШИЙ ШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

В этом возрасте задачи становятся более интересными и сложными. Простые приемы, которые работали в начальной школе, конечно, еще продолжают действовать, однако их уже недостаточно. Стихами детей уже «мучают» заметно меньше, а вот объем информации, которую нужно запомнить, стремительно растет.

В средней школе появляется огромное количество предметов, которых в начальной школе еще не было. Если в младших классах ребенку нужно было задействовать память лишь для запоминания стихов, правил русского языка, пересказов и каких-то разрозненных знаний об окружающем мире, то в средней и старшей школе правила игры меняются коренным образом.

Биология, география, химия, физика, история, обществознание — вот далеко не полный перечень новых предметов. И каждый из них — это целый мир со своими законами и правилами, определениями и понятиями, классификациями и таблицами, формулами и размерностями. На этом этапе предполагается более глубокий подход, с помощью которого мы научим ребенка систематизировать знания о каждом предмете.





РАЗВИВАЕМ ПАМЯТЬ У ДЕТЕЙ 4–6 ЛЕТ. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ТРЕНИРОВКИ

Так как этап масштабного развития памяти вашему ребенку еще только предстоит, предлагаю расслабиться и получать удовольствие, поскольку мы с вами находимся на самой приятной стадии тренировок.

Как я уже говорил, с детьми этого возраста мы **играем во всевозможные игры**, а поэтому мы с командой издательства подготовили для вас самые полезные из них.

КАК ЗАНИМАТЬСЯ?

Постарайтесь играть с ребенком по 5–15 минут каждый день. Хотя на этом этапе и нет жестких правил и ограничений, все же я рекомендую в течение одного занятия поиграть в 2–3 игры. Если, конечно, ребенку интересно.

Однако, даже играя, нужно соблюдать один из основных принципов тренировки:

✔ НАГРУЗКА НЕ ДОЛЖНА БЫТЬ СЛИШКОМ НИЗКОЙ ИЛИ СЛИШКОМ ВЫСОКОЙ!

Для того чтобы разобраться в том, **что такое оптимальная нагрузка**, давайте сравним тренировку памяти с тренировкой мышц профессиональных тяжелоатлетов. С точки зрения физиологии мозг — это, конечно, не мышца, но принципы его тренировки аналогичны тренировкам спортивным.

Допустим, тяжелоатлет может присесть со штангой весом 150 кг 8–10 раз. Как вы думаете, будут ли расти мышцы спортсмена, если он будет приседать со штангой весом 100 кг? Ответ прост — конечно нет. В лучшем случае он сможет поддерживать мышцы в тонусе.

✔ ДЛЯ ЛЮБОГО РАЗВИТИЯ И УСПЕШНОГО ОБУЧЕНИЯ НУЖЕН ВЫХОД ИЗ ЗОНЫ КОМФОРТА.

Аналогичная ситуация и с тренировкой памяти. **Для того чтобы способности к запоминанию улучшались, нужно, чтобы нагрузка росла.** При этом нагрузка не должна превышать возможности ребенка. Вспомним пример со спортсменом. Если он попробует присесть со штангой весом 200 кг, последствия могут быть следующими:

- Он получит травму и долгое время не сможет тренироваться.
- Он не сможет присесть, и тренировка попросту не состоится.

Принцип выхода из зоны комфорта имеет еще и психологическую подоплеку, связанную с мотивацией.

- Если что-то получается очень легко, у нас пропадает интерес это делать.
- Но если что-то совсем не получается, нам это тоже становится неинтересно.

Давайте разберем эту ситуацию на примере игр. Неужели нам интересно побеждать заведомо слабого противника? Но разве не опускаются руки, когда шансов победить практически нет? вспомните, когда игра захватывает все наше внимание? вспомнили? Отлично! Ну а я облечу ваши воспоминания в слова:

✔ ИГРА ИНТЕРЕСНА ТОЛЬКО ТОГДА, КОГДА МЫ МОЖЕМ ПОБЕДИТЬ, НО ДЛЯ ПОБЕДЫ НУЖНО ПРИЛОЖИТЬ ДОСТАТОЧНО СЕРЬЕЗНЫЕ УСИЛИЯ.

Какой вывод можно из этого сделать? Занимаясь с ребенком, помните, что в книге невозможно учесть особенности именно вашего ребенка, поэтому всегда придерживайтесь следующего правила:

✔ УВЕЛИЧИВАЙТЕ ИЛИ УМЕНЬШАЙТЕ НАГРУЗКУ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО ХОРОШО РЕБЕНОК СПРАВЛЯЕТСЯ С ЗАДАНИЯМИ.

Если вы хотите развить память своего ребенка в одной из наших школ, заходите на наш сайт: www.turboread.ru.

Обращаю ваше внимание — сертифицированные педагоги, обученные мною лично и работающие по моим методикам, преподают только в школах, указанных на нашем сайте turboread.ru.

Для каждой из представленных в книге игр я снял видеоинструкцию. Вы сможете посмотреть их, перейдя по ссылке: <http://shamil-ahmadullin.ru/memo4-6>

Либо включите камеру на своем смартфоне и наведите на этот QR-код:



➤ Больше полезных материалов на www.shamil-ahmadullin.ru

ИГРА «ПРЕДСТАВЬ»

Мы обладаем пятью органами чувств, с помощью которых воспринимаем реальность:

- **ГЛАЗА** — орган зрения, воспринимают зрительные образы;
- **УШИ** — орган слуха, воспринимают звуки;
- **НОС** — орган обоняния, воспринимает запахи;
- **ЯЗЫК** — орган вкуса;
- **КОЖА** — орган осязания, воспринимает тактильные ощущения.



Для того чтобы у ребенка не было проблем с запоминанием и он умел использовать для этого все органы чувств, **необходимо тренировать восприятие**. Делается это с помощью искусственного подключения всех органов чувств. Давайте попробуем «подключить» органы чувств вашего ребенка в этой игре.

Итак, назовите ребенку слово, например **АПЕЛЬСИН**, и задайте вопросы.

- Какого цвета апельсин?
- Какой формы апельсин?
- Как пахнет апельсин?
- Каков апельсин на вкус?
- Какой звук ты услышишь, если решишь выжать сок из половинки апельсина?
- Какая апельсиновая корка на ощупь?

Важно! В этом задании **мы не сравниваем** апельсин с чем-то, а лишь **просим** ребенка **представить** апельсин. Если у ребенка не получается, мы ему помогаем, показывая картинку или сам предмет. Дело в том, что в возрасте примерно 4–7 лет у ребенка развивается **наглядно-образное мышление**. Он учится оперировать образами предметов, представляя их в своем воображении. Поэтому наша задача — научить ребенка мысленно создавать яркую картинку, в которой учтено максимальное количество свойств предмета.

Для игры «Представь» и для следующей игры «На что похоже?» мы разместили в книге по 17 картинок. Каждая из них подходит для обеих игр, однако вы можете самостоятельно дополнить коллекцию наших картинок к этим играм и предложить ребенку поработать с ними.

Если рядом с картинкой вы увидите **?**, придумайте подходящий вопрос и задайте его ребенку.



**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**



**КАКОЙ
ВКУС?**





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**

?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАК
ЗВУЧИТ?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?

?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?



КАКОЙ
ВКУС?







КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?




**КАКОГО
ЦВЕТА?**


**КАКОЙ
ФОРМЫ?**


**КАК
ЗВУЧИТ?**




**КАКОЙ
ЗАПАХ?**


**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**

?



КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



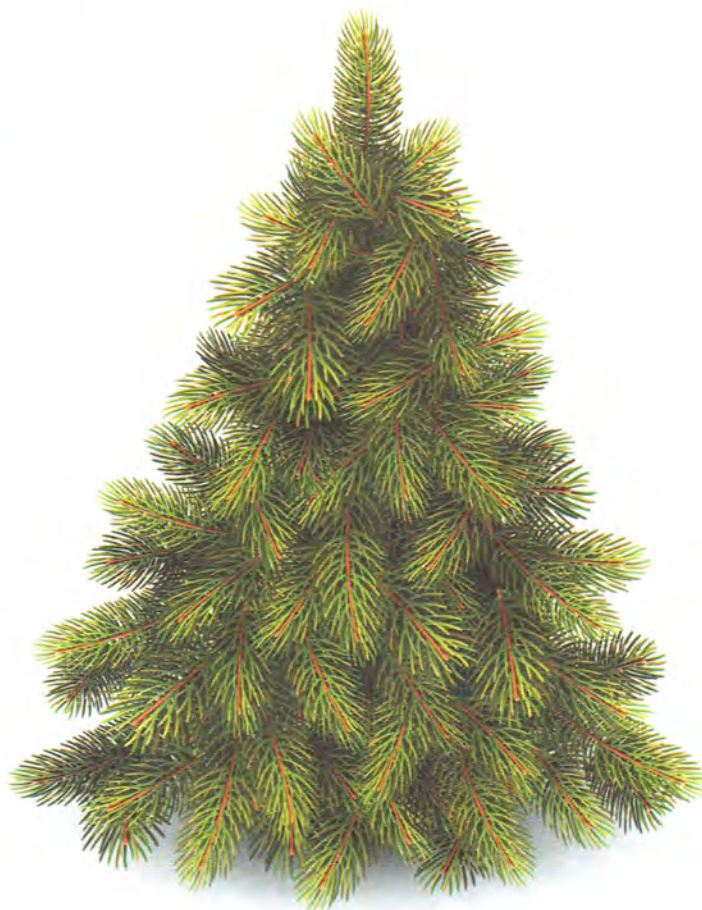
КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?







КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



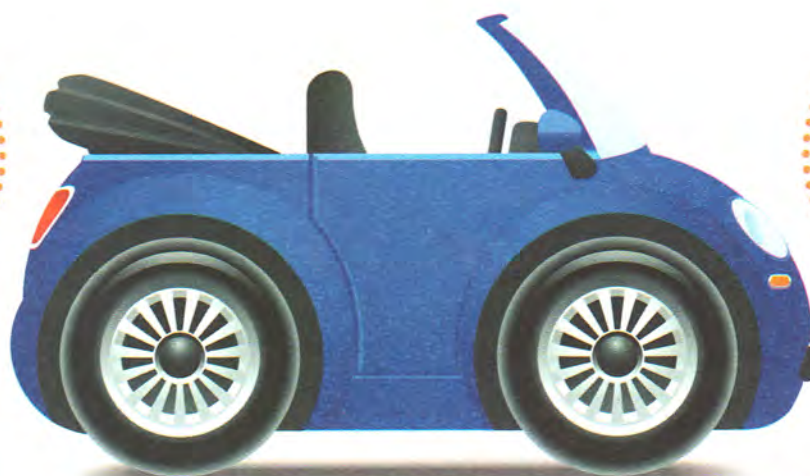
КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАК
ЗВУЧИТ?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?




**КАКОГО
ЦВЕТА?**


**КАКОЙ
ЗАПАХ?**


**КАКОЙ
ФОРМЫ?**


**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**




**КАК
ЗВУЧИТ?**





ИГРА «НА ЧТО ПОХОЖЕ?»

В этой игре мы можем работать с теми же картинками, что и в игре «Представь», только сейчас перед нами стоит абсолютно другая задача — развить у ребенка способность **строить ассоциации**. Эта способность пригодится для запоминания любой информации, когда малыш станет старше, а развить ее очень просто:

нужно научить ребенка определять, на что похож тот или иной предмет.

В этой игре мы будем строить ассоциации по различным свойствам предмета. Итак, давайте вернемся к апельсину из предыдущей игры и спросим ребенка:

- Какой формы апельсин?
- Какие еще круглые предметы ты знаешь?
- На что похож апельсин по форме?


Ребенок может ответить, что апельсин похож на арбуз, колесо, тыкву, яблоко, мячик, шарик, потому что он такой же круглый. И мы малыша всячески одобрим, подбодрим и попросим назвать как можно больше круглых предметов, а затем перейдем к другому свойству апельсина — его цвету. Спрашиваем:

- А на что апельсин похож по цвету?
- Что такого же цвета, как апельсин, ты знаешь?

От ассоциаций с цветом перейдем к ассоциациям с запахом, вкусом и т. д.

После того как ребенок проработает 17 предметных картинок, у него появится навык подключения всех органов чувств для создания и представления образа предмета в своем воображении. И **он будет делать это самостоятельно.**

В ходе одного занятия вы можете предложить ребенку поиграть с какой-либо предметной картинкой сразу в обе игры — «Представь» и «На что похоже?», — а можете остановиться лишь на одной игре.

Если рядом с картинкой вы увидите , придумайте подходящий вопрос и задайте его ребенку.



**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**



**КАКОЙ
ВКУС?**





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**



**КАКОЙ
ВКУС?**





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**

?





**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**







КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?

?



**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**

?







**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**

?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАК
ЗВУЧИТ?



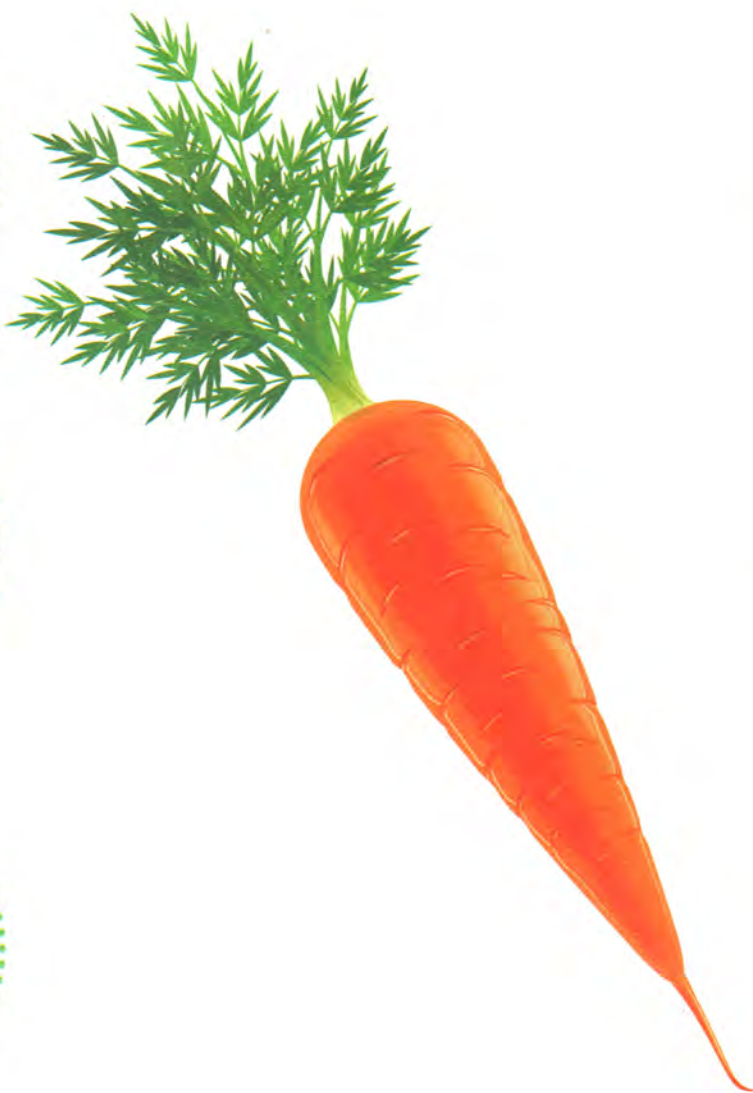
КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАКОЙ
ВКУС?




**КАКОГО
ЦВЕТА?**

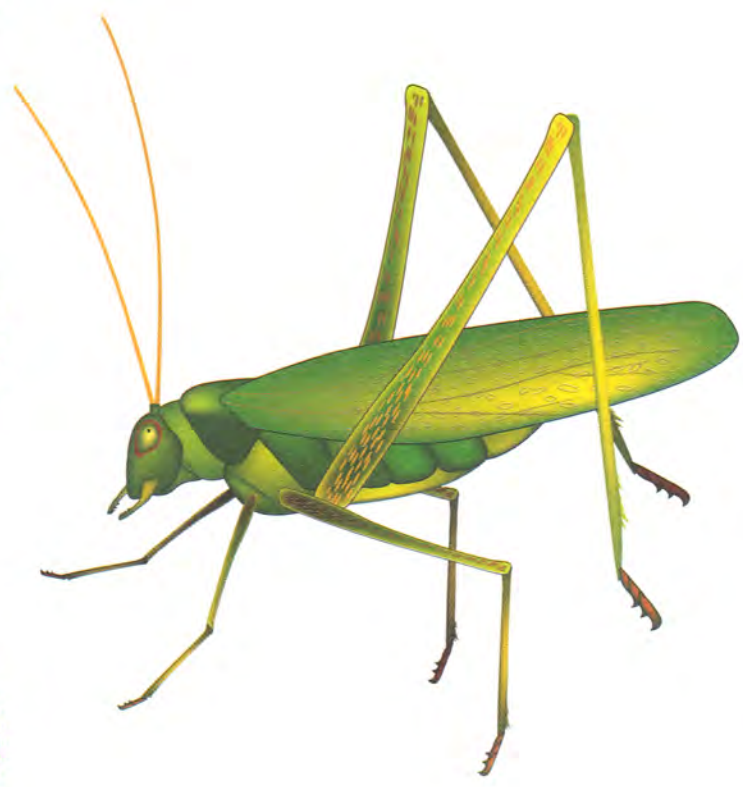

**КАКОЙ
ЗАПАХ?**


**КАКОЙ
ФОРМЫ?**


**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**


**КАК
ЗВУЧИТ?**

?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?

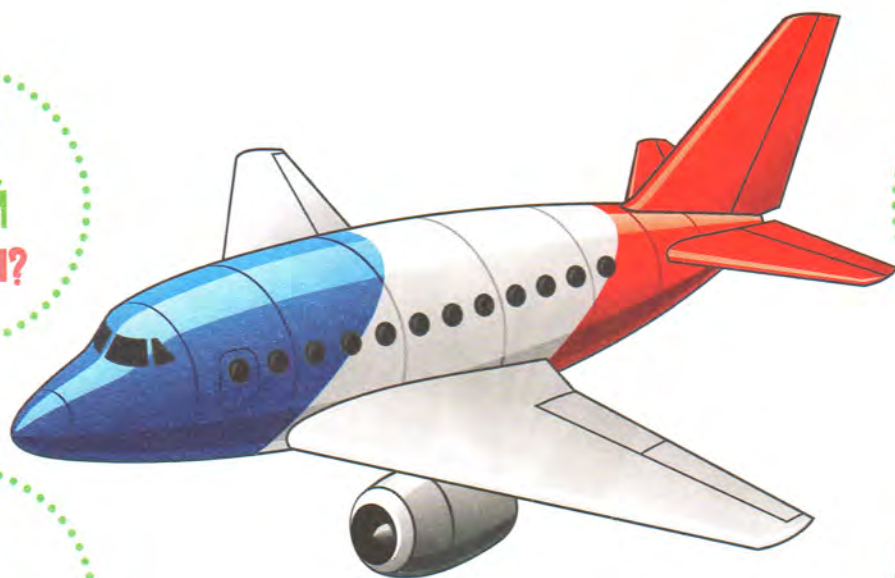


КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?

?







**КАКОГО
ЦВЕТА?**



**КАКОЙ
ФОРМЫ?**



**КАК
ЗВУЧИТ?**



**КАКОЙ
ЗАПАХ?**



**КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?**

?



КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?





КАКОГО
ЦВЕТА?



КАКОЙ
ЗАПАХ?



КАКОЙ
ФОРМЫ?



КАКОЙ
НА ОЩУПЬ?



КАК
ЗВУЧИТ?



ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

Эта игра тренирует способность ребенка запоминать все, что изображено на картинке, а потом находить отличия, которые в ней появились.

Сначала положите перед ребенком обе картинку и попросите его найти, чем они отличаются друг от друга.

Если ребенок без труда справится с этой задачей, усложним ее: попросим малыша внимательно посмотреть на картинку в течение 30–40 секунд и запомнить ее. Затем закроем первую картинку листом бумаги и попросим ребенка посмотреть на вторую картинку и найти, чем она отличается от первой.

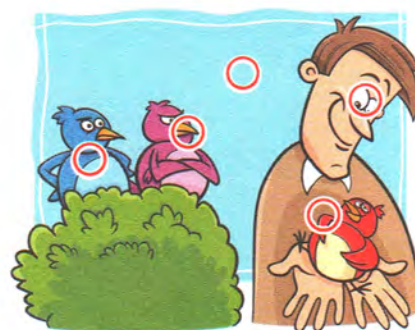
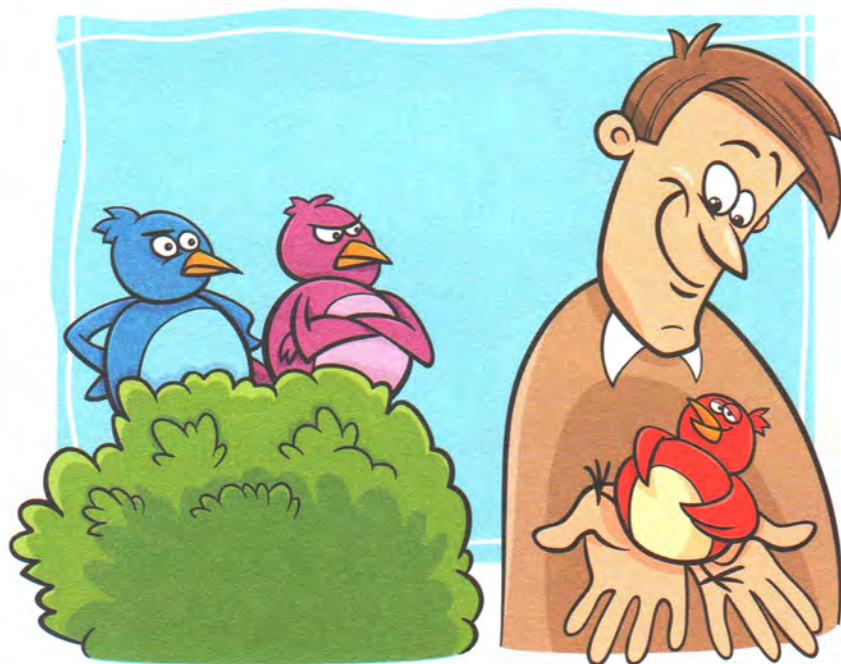
Работаем с каждой картинкой несколько раз, чтобы ребенок досконально запомнил все отличия. Такое многократное повторение великолепно тренирует зрительную память.

Проверить себя ваш ребенок сможет, заглянув в **ОТВЕТЫ** на страницах 86–88.





НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



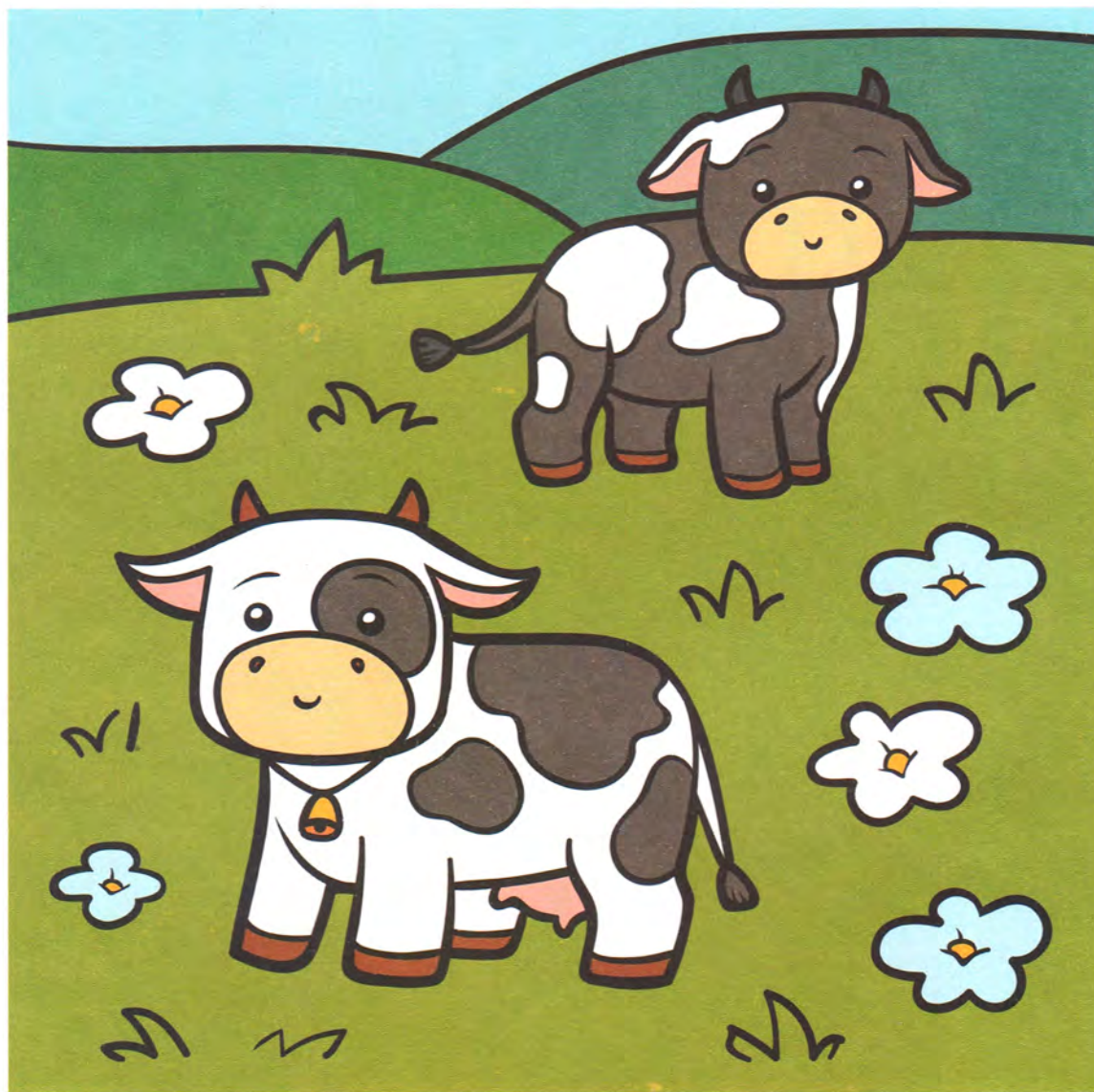
НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



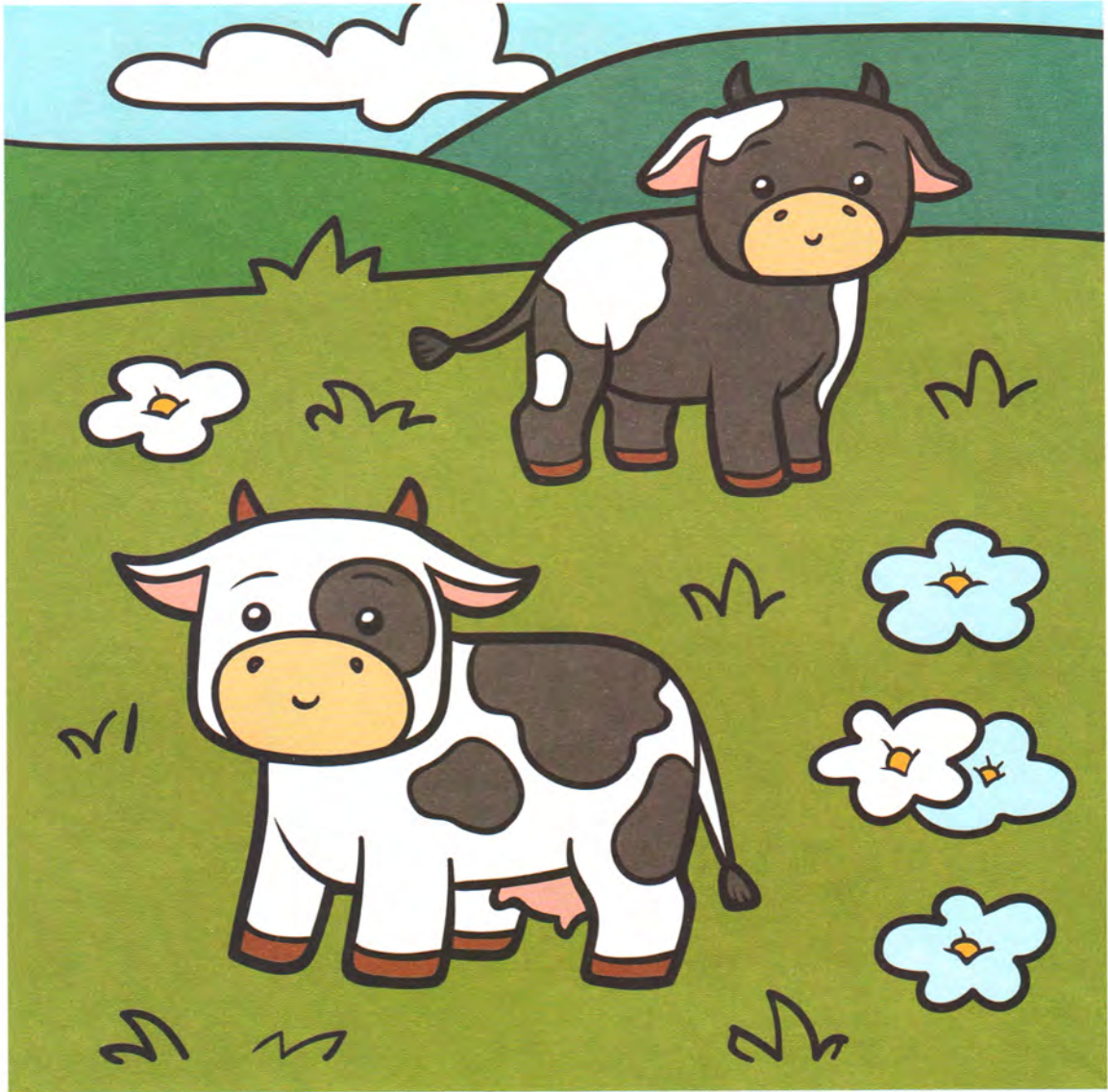
НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
5
ОТЛИЧИЙ



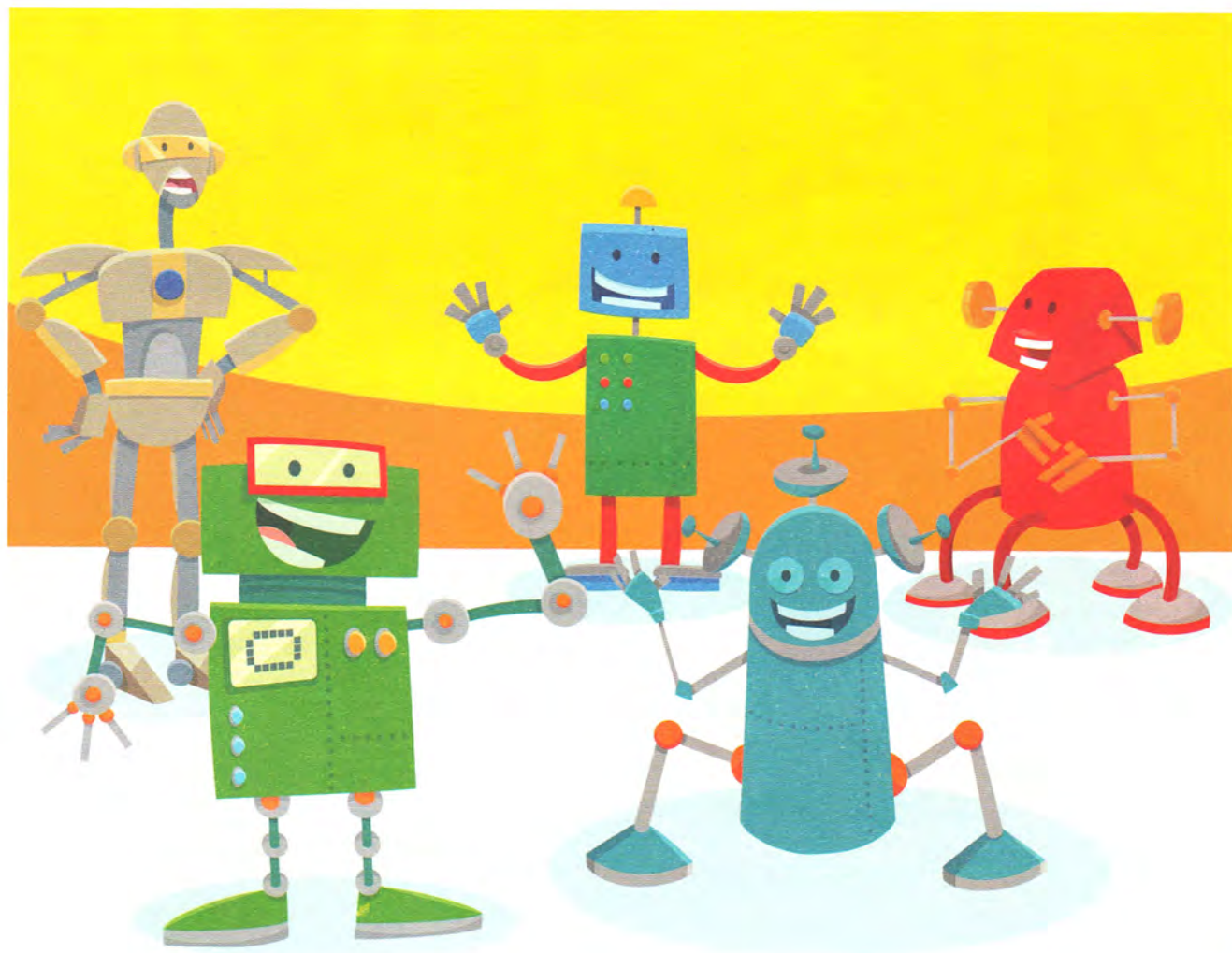
НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



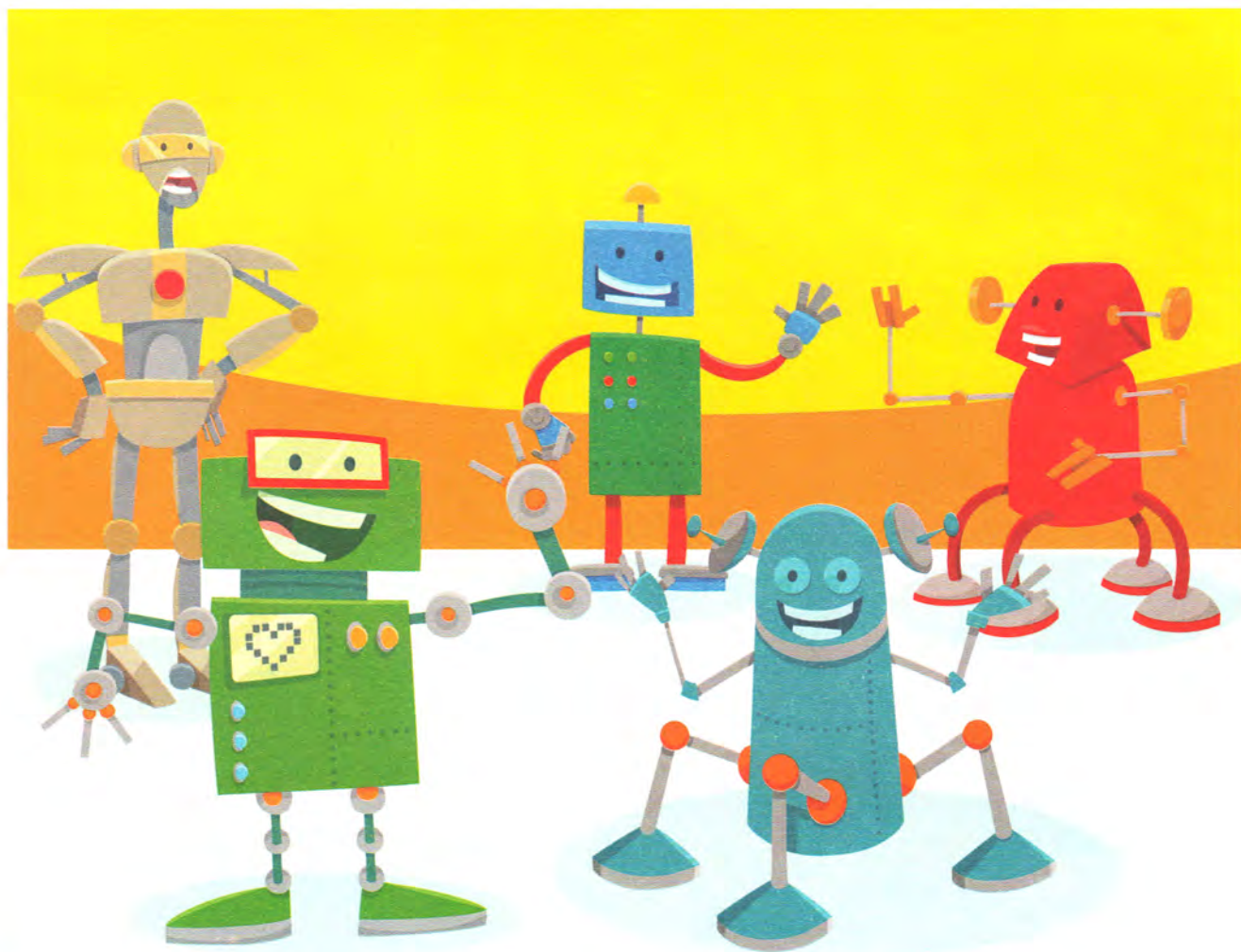
НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



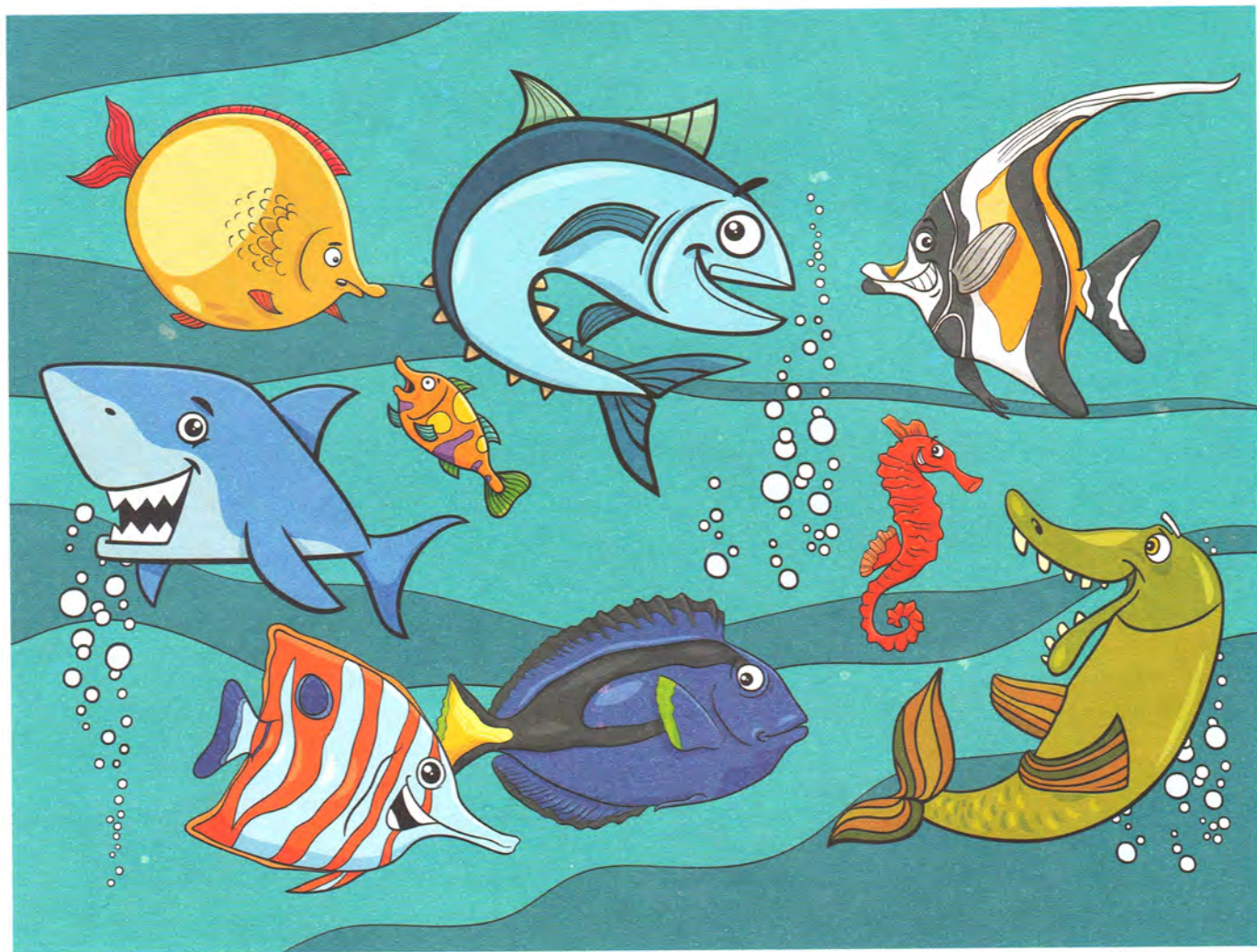
НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



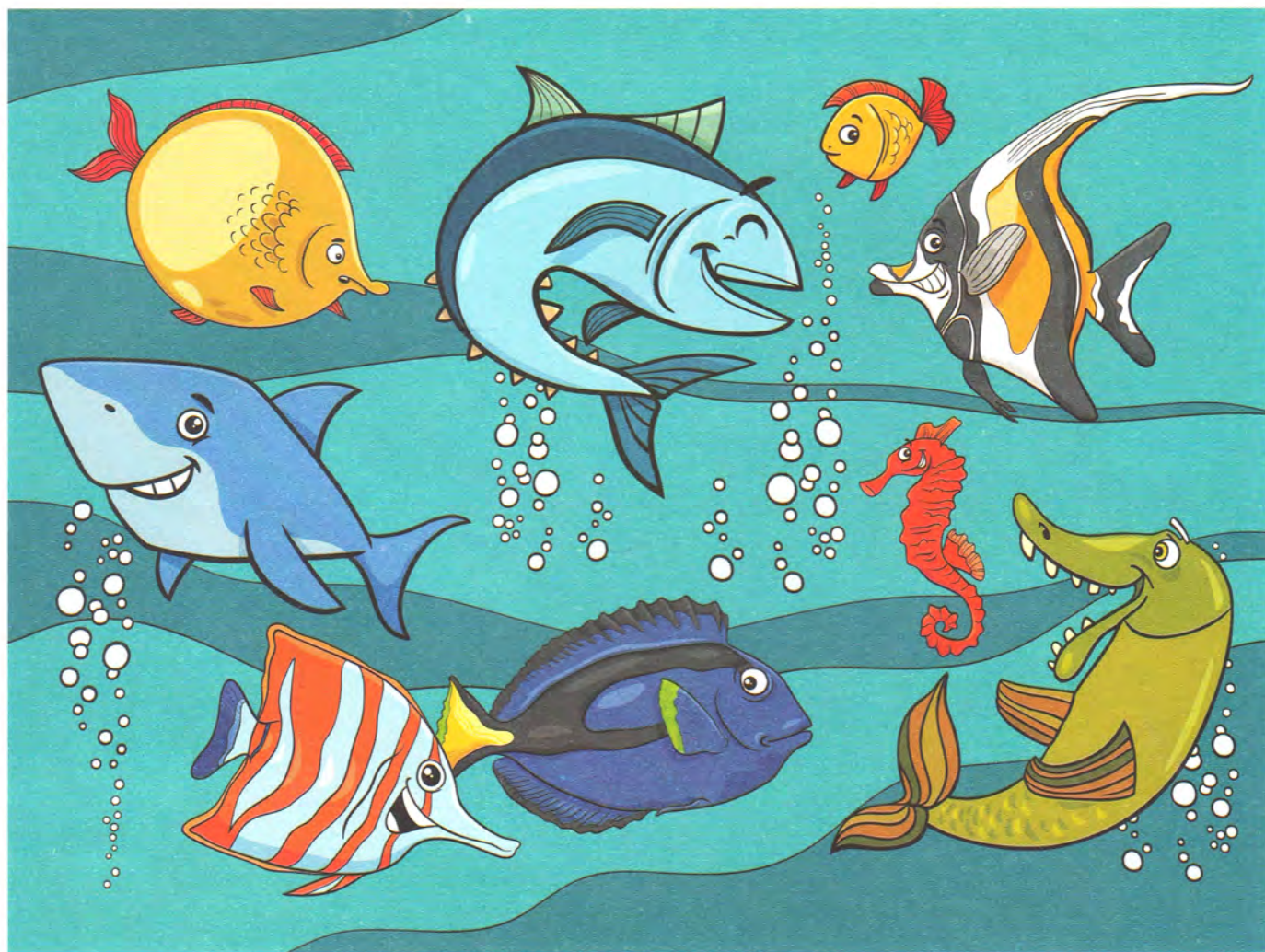
НАЙДИ
6
ОТЛИЧИЙ



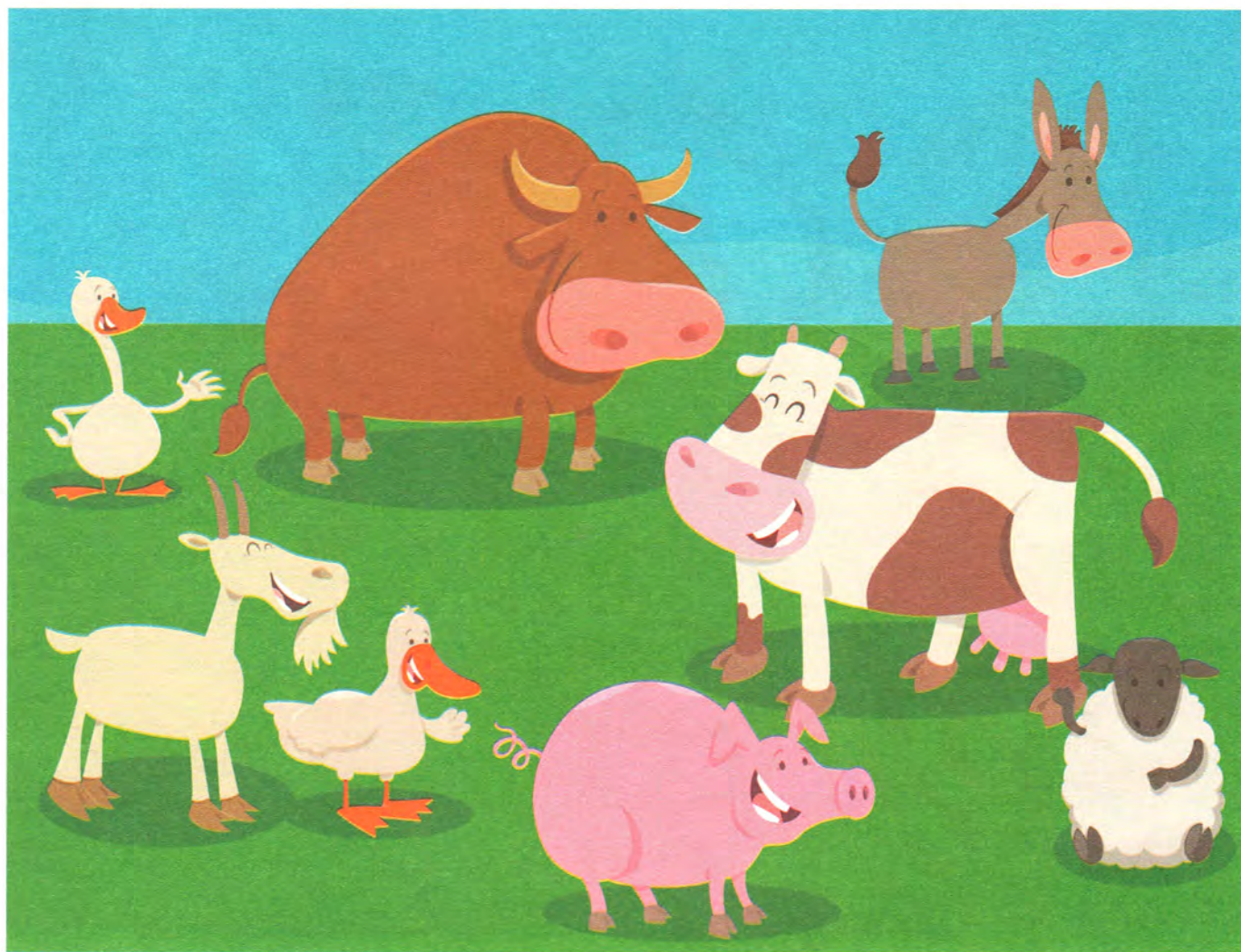
НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



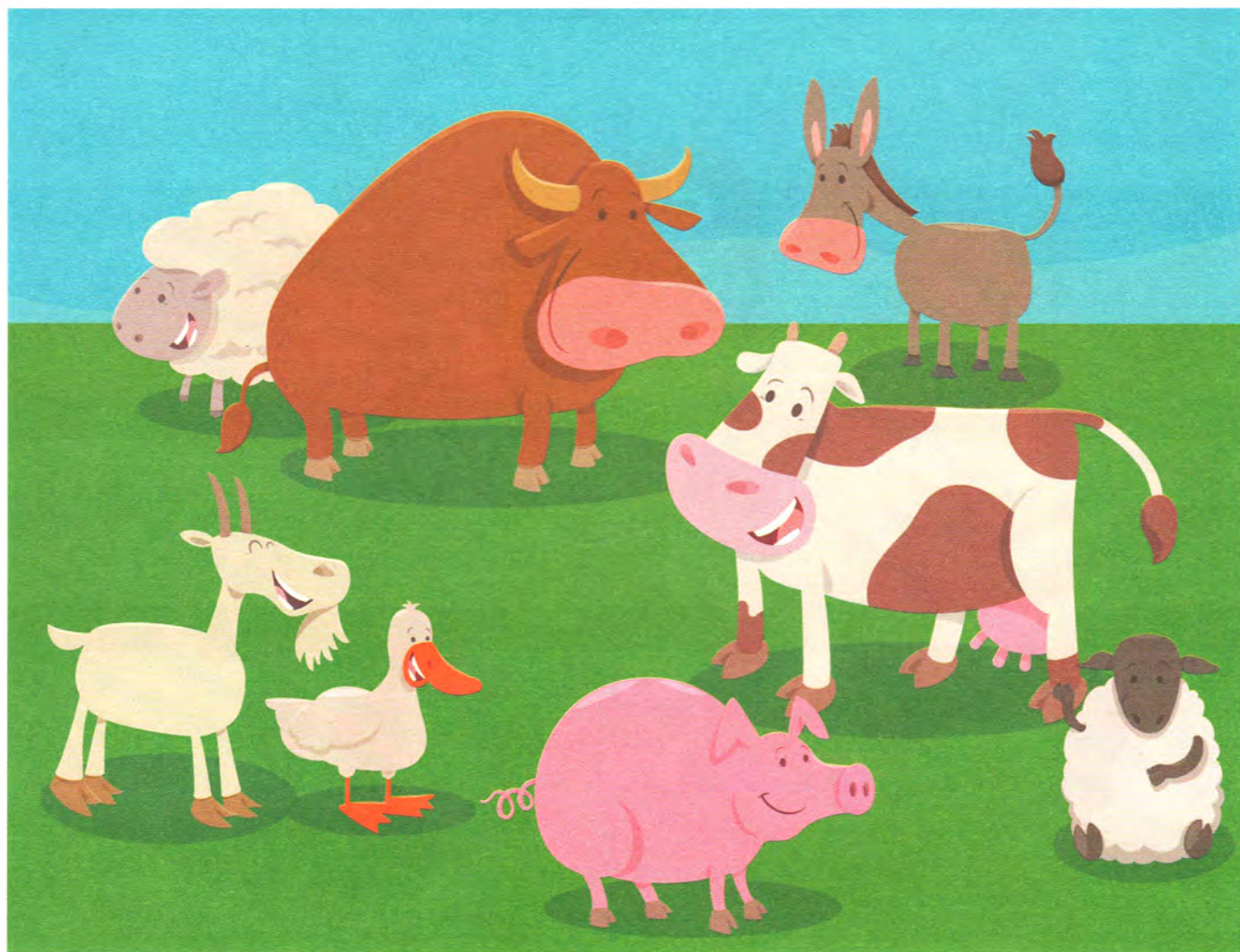
НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



НАЙДИ
7
ОТЛИЧИЙ



ИГРА «КТО ГДЕ?»

На следующих страницах вы найдете четыре панорамных рисунка — ЛЕС, ДЕРЕВНЯ, МОРЕ, ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА — четыре локации, на которых предстоит расселить различных персонажей. Героев этой игры необходимо вырезать из приложения, которое находится в конце книги на страницах 89—95.

Начинаем игру с трех-четырех персонажей. Расставляем их по местам и просим ребенка запомнить, кто где находится. Фотографируем картинку и убираем персонажей с локации. Затем просим ребенка вернуть всех на свои места и по фотографии проверяем, не ошибся ли малыш.

Если ребенок справился с заданием, увеличиваем число персонажей. В идеале необходимо довести их количество до восьми.

Если ребенок играючи разберется с восемью персонажами, можно добавить героев из других локаций.

С третьего-четвертого занятия начинаем помогать ребенку учиться запоминать. Для этого мы выбираем для персонажа нелогичное положение на локации: например, кладем рыбку на дерево. А затем просим ребенка подумать, что рыбка может делать на дереве. Может, ее унесло ураганом и она зацепилась за ветку? С помощью подобных вопросов мы добьемся того, что ребенок научится связывать объект с его местоположением.

Вы спросите, почему мы не занимались этим с первого занятия? Нам нужно, чтобы первоначально ребенок пользовался лишь своей природной памятью, а впоследствии, когда мы будем учить его ассоциировать, с удивлением обнаружил, что так запоминается лучше. Таким способом мы добьемся того, что ребенок на основе собственного опыта поймет, насколько нужен и полезен процесс построения ассоциаций.





Игра «КТО ГДЕ?»





ЛЕС





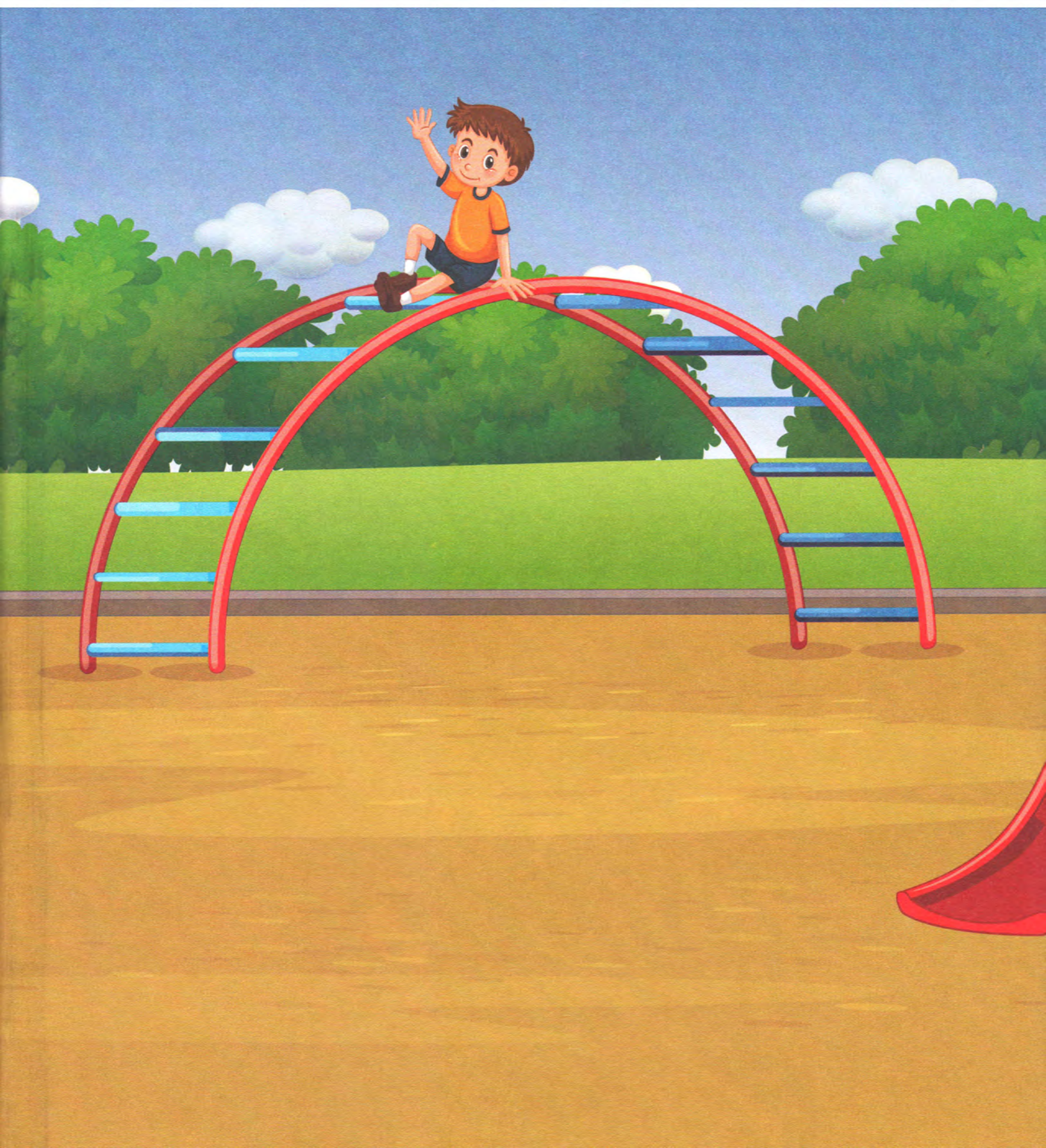
ДЕРЕВНЯ





MOPE





ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА



ИГРА «ПОКАЖИ»

Эта игра поможет развить **моторную память и мелкую моторику**.

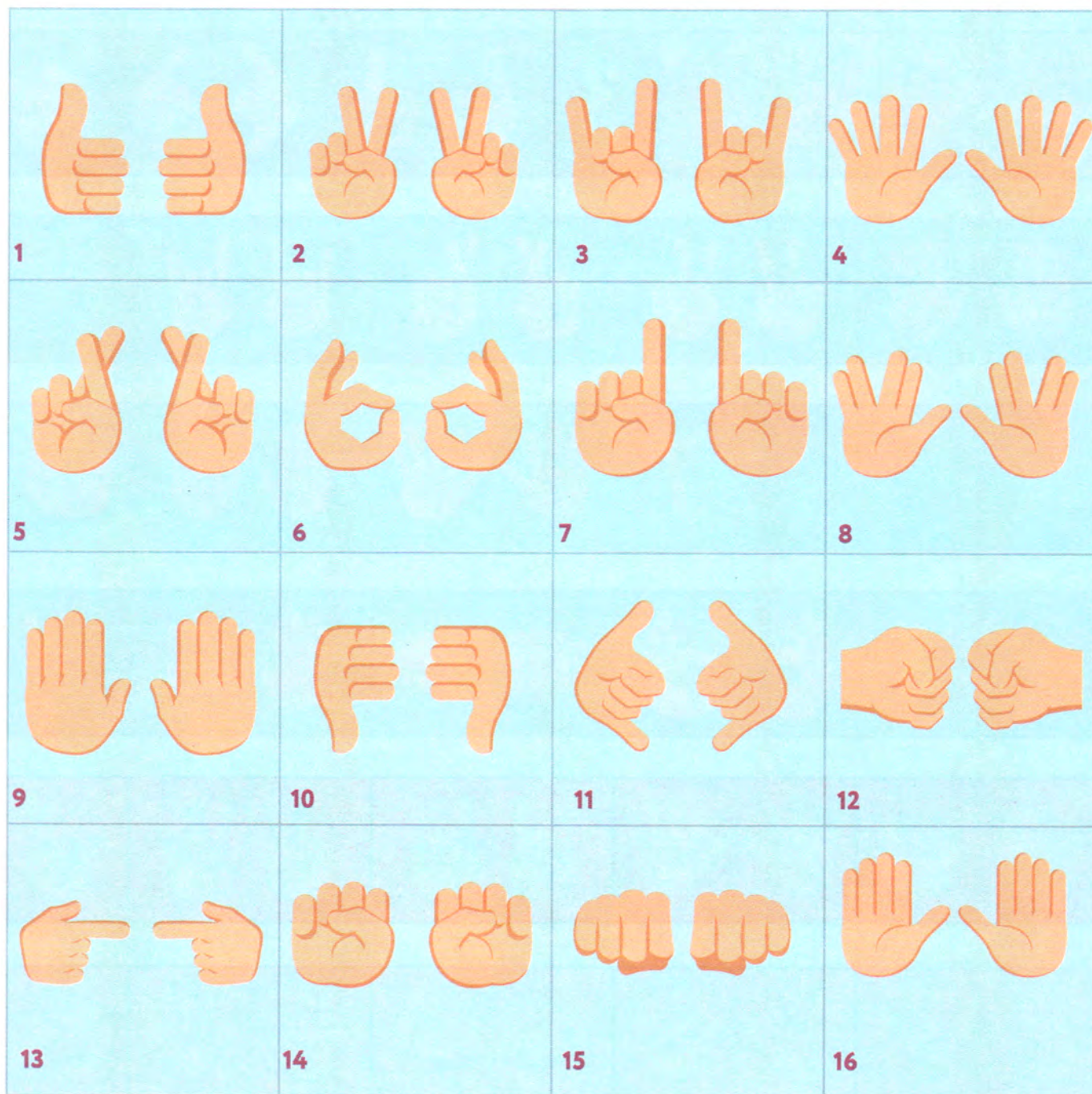
Ребенку предстоит повторять жесты за вами. Начинаем с последовательности в два движения. Если у ребенка все хорошо получается, количество движений можно увеличить.

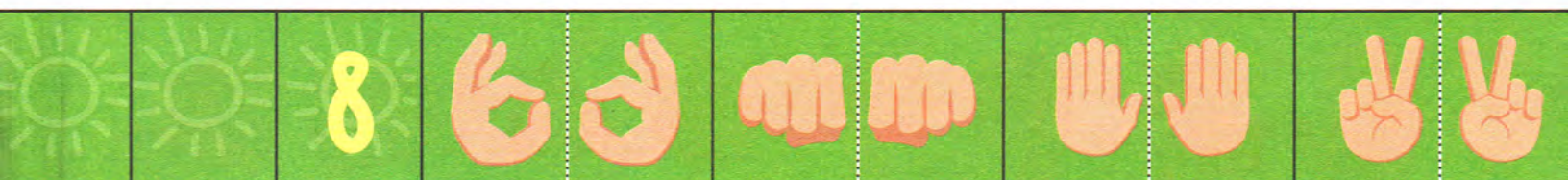
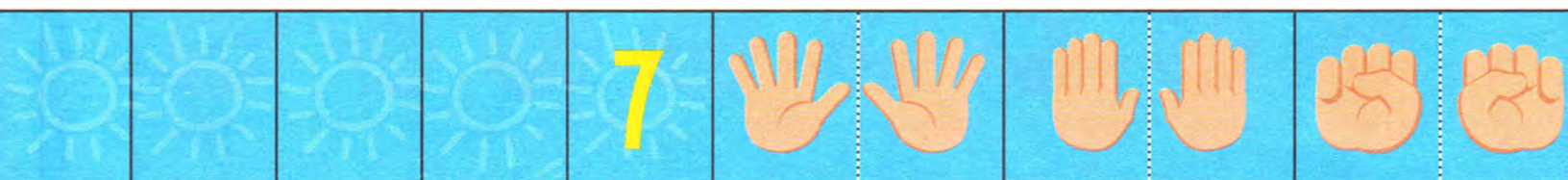
В идеале ребенок должен повторить цепочку из 8–10 последовательных движений.

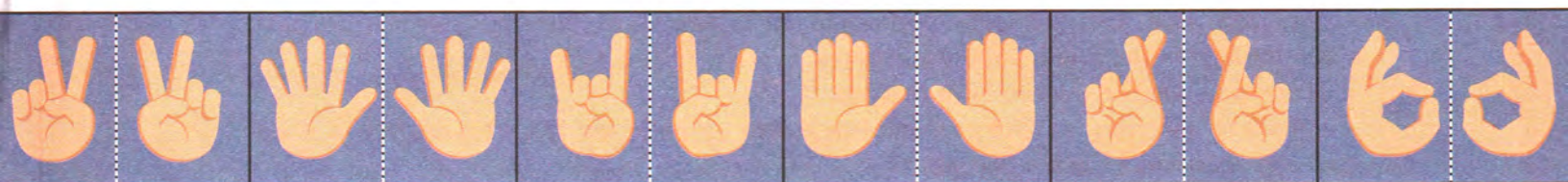
В зависимости от возраста и интересов вашего ребенка для этой игры можно придумать сюжет. Например: «Мы попали на планету, где звук не распространяется, и мы не можем слышать друг друга, но можем общаться с помощью различных жестов. Давай выучим их!»

На следующем развороте мы предложим вам варианты цепочек из 2–10 жестов, но вы можете составить эти последовательности по своему усмотрению.









ИГРА «СПИЧКИ»

Эта игра предназначена для тренировки визуальной памяти, а чтобы сыграть в нее понадобится лишь коробок спичек.

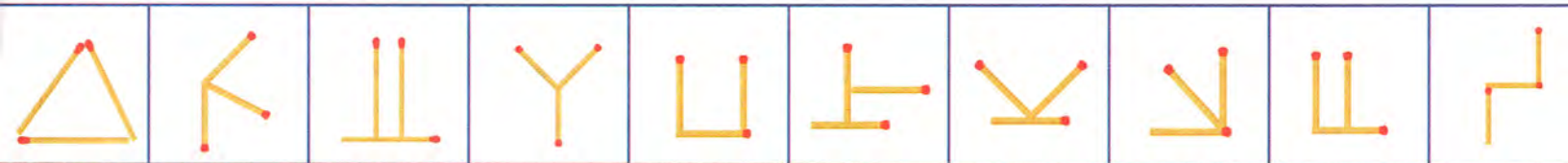
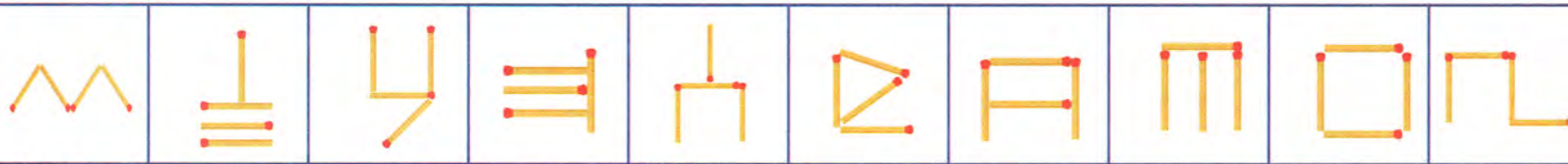
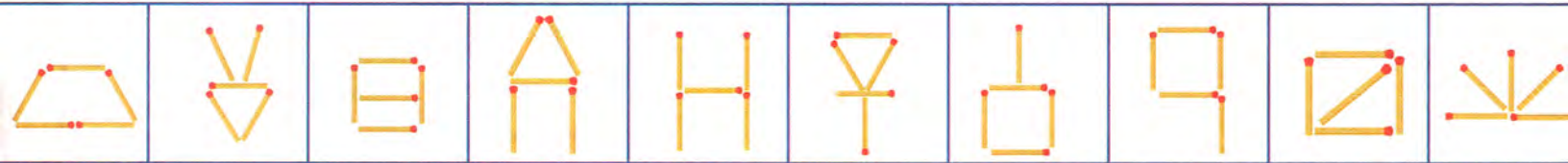
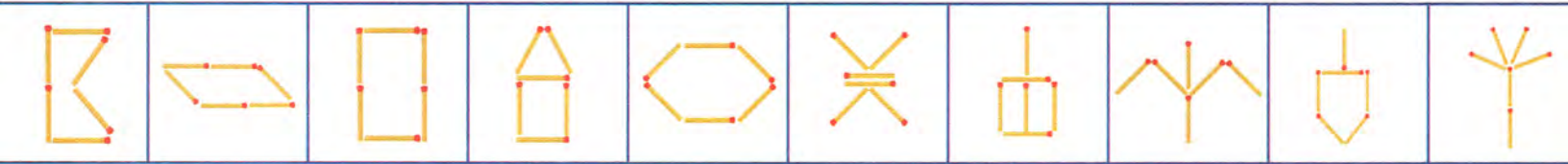
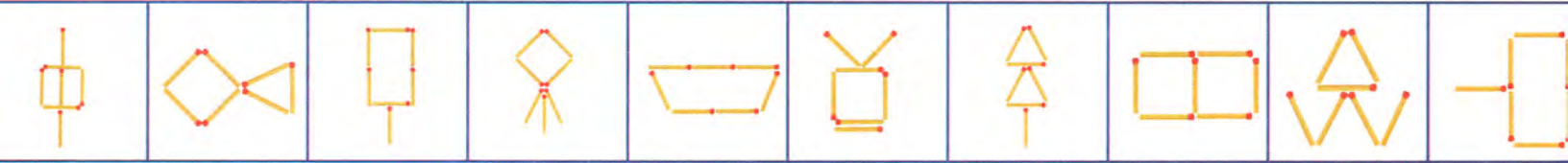
Итак, поиграем с ребенком в прятки.

Сложите фигурку из 2–3 спичек, покажите ее ребенку, а затем закройте и попросите малыша сложить такую же.

Начинаем с самых простых фигур из 2–3 спичек и постепенно доходим до сложных фигур из 10 спичек.

После того как ребенок запомнит и повторит фигуру из 10 спичек, переходим на новый уровень — предлагаем ему сложить 2–3 маленькие фигурки одновременно.



2 СПИЧКИ**3 СПИЧКИ****4 СПИЧКИ****5 СПИЧЕК****6 СПИЧЕК****7 СПИЧЕК**

ИГРА «ЗАВЕРНИ И РАЗВЕРНИ»

Эту игру я рекомендую включать в тренировки каждый день. На мой взгляд, это самое полезное упражнение для тренировки мелкой моторики, которая напрямую связана с развитием когнитивных функций ребенка (мышления, памяти, внимания).

Итак, разорвите тетрадный лист пополам, попросите ребенка взять в каждую руку по половинке листа и смять каждую половинку одной рукой. Упражнение нужно выполнять стоя, а руки держать на весу.

После того как ребенок сомнет бумагу, ему предстоит расправить оба листочка обеими руками одновременно. Постепенно учите ребенка делать упражнение все быстрее и быстрее.



ДЛЯ ИГРЫ «КТО ГДЕ?»
ДЕРЕВНЯ



ПРИЛОЖЕНИЕ

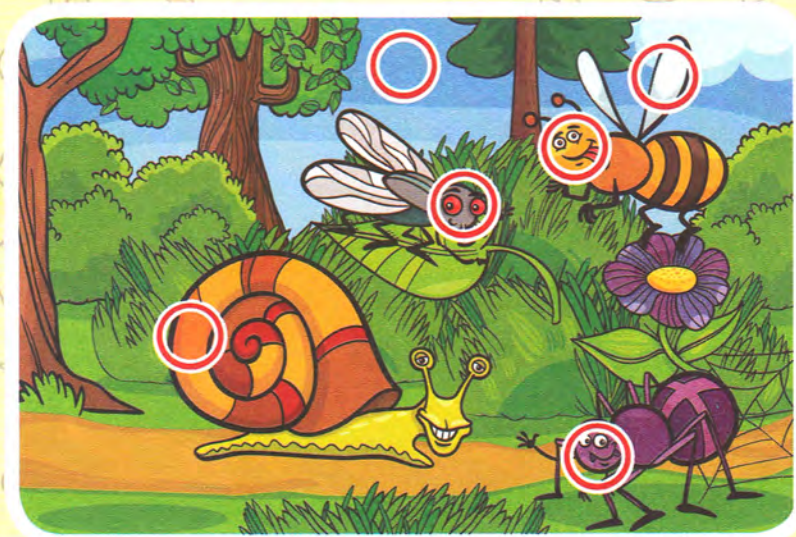
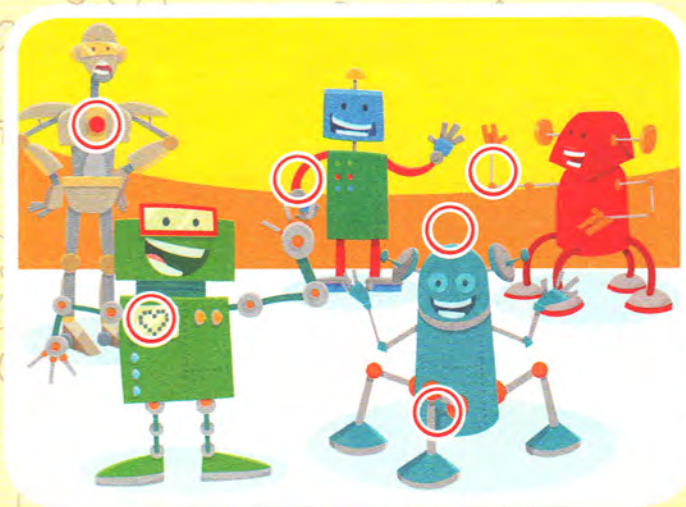
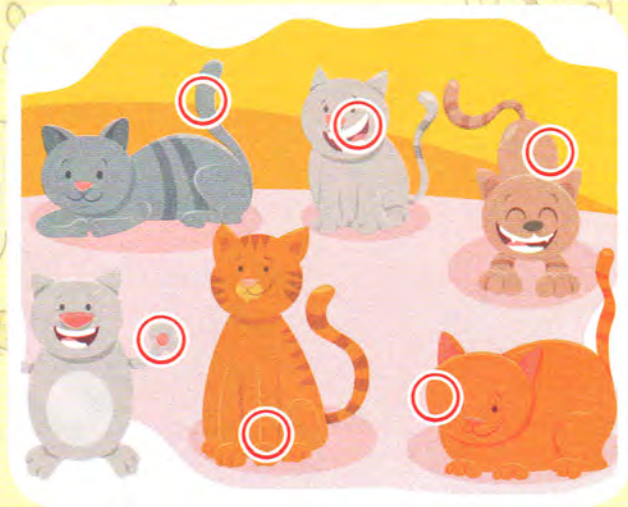
ДЛЯ ИГРЫ «КТО ГДЕ?»
ЛЕС



ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

С.56-61

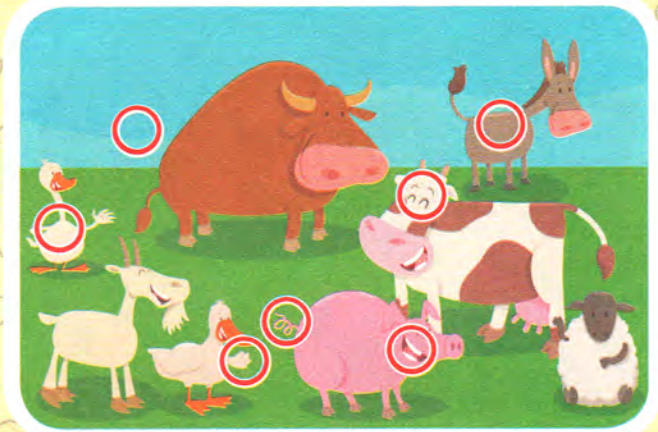
ОТВЕТЫ



ОТВЕТЫ

ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

С.62-67



ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Я рекомендую играть в игры, о которых шла речь
в этой книге, не реже двух раз в неделю,
а по возможности и чаще.

Наша задача — добиться того, чтобы ваш ребенок
выполнил все задания на максимально высоком уровне.
Хотя не сомневаюсь, что даже после 15–20 занятий вы
увидите, что он достиг значительных результатов.

Удачной игры!

*С уважением,
Шамиль Ахмадуллин*

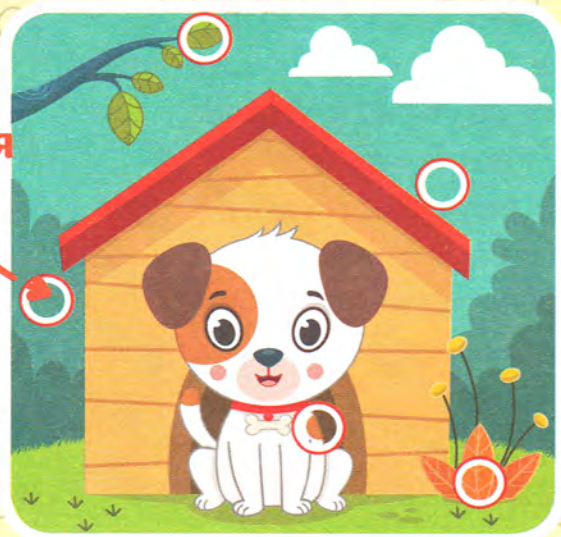


ОТВЕТЫ

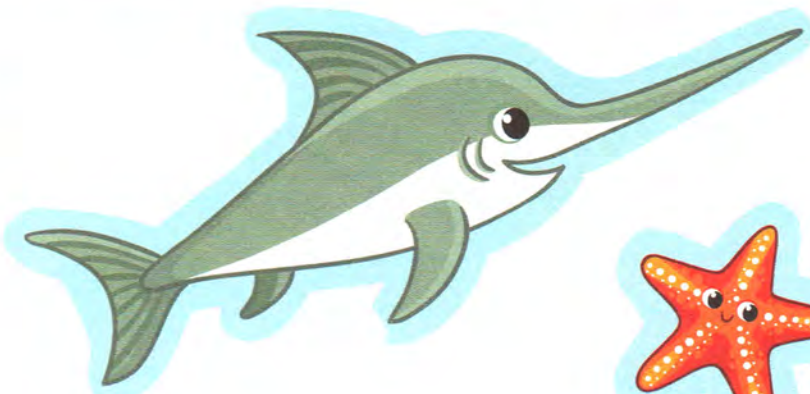
ИГРА «НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»

С.50-55

ОТЛИЧИЯ



ДЛЯ ИГРЫ «КТО ГДЕ?»
МОРЕ



ДЛЯ ИГРЫ «КТО ГДЕ?»
ДЕТСКАЯ ПЛОЩАДКА



УДК 087.5

ББК 74.9

Ахмадуллин Ш. Т.

А95 Книга о том, как тренировать память у детей 4—6 лет. — М.: Филипок и К, 2019. — 96 с. : цв. ил. — (Развиваем мозг).

ISBN 978-5-6042695-8-9

Эта книга написана для заботливых родителей, которые хотят создать основу для успешной учебы ребенка в школе. Залогом отличной успеваемости, а в дальнейшем и карьерного роста, является хорошая память.

В этой книге представлены самые эффективные игры для развития памяти у детей 4—6 лет. Эти методики отработаны и выверены Шамилем Ахмадуллиным в его школах скорочтения и развития памяти у детей.

Играйте с малышом не больше 10—15 минут в день, и ваш родительский долг в вопросе развития памяти вашего ребенка будет выполнен.

Шамиль Ахмадуллин

Книга о том, как тренировать память у детей 4—6 лет

Учебно-практическое пособие

Для чтения взрослыми детям

Главный редактор **Елена Никитина**

Корректор **Татьяна Федосова**

Дизайн макета и обложки **Надежда Варламова**

Выпускающий редактор **Анна Анашкина**

В издании использованы иллюстрации, предоставленные агентством @Shutterstock.

Подписано в печать 10.07.2019. Бумага офсетная. Печать офсетная. Формат 70x100/8. Усл. печ. л. 15,6.

Заказ № 4115/19. Тираж 7000 экз.

ООО «Издательский Дом «Филипок и К»

123056, РФ, г. Москва, ул. Большая Грузинская, д. 36А стр. 4, filipok@filipok.ru

Отпечатано в соответствии с предоставленным оригинал-макетом. Типография: ООО «ИПК Парето-Принт», 170546, РФ, Тверская область, Промышленная зона Боровлёво-1, комплекс №3А, www.pareto-print.ru

В соответствии с Федеральным законом № 436-ФЗ от 29 декабря 2010 года маркируется знаком: 0+

ISBN 978-5-6042695-8-9



© Ахмадуллин Ш., 2019

© ООО «Издательский Дом «Филипок и К», 2019



Шамиль Ахмадуллин — психолог, педагог, физик, PhD, разработчик более 40 методик эффективного обучения детей. Основатель школ скорочтения и развития памяти у детей.

 **shamilahmadullin**

500 тыс. подписчиков*
на 1 августа 2019 г.

ЭТА КНИГА НАПИСАНА ДЛЯ ЗАБОТЛИВЫХ РОДИТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ХОТЯТ
СОЗДАТЬ ОСНОВУ ДЛЯ УСПЕШНОЙ УЧЕБЫ РЕБЕНКА В ШКОЛЕ.
ВЕДЬ ЗАЛОГОМ ОТЛИЧНОЙ УСПЕВАЕМОСТИ ЯВЛЯЕТСЯ ХОРОШАЯ ПАМЯТЬ.

▶ Самые эффективные игры для развития памяти у детей 4–6 лет.

■ Методики отработаны и выверены в школах скорочтения и развития памяти у детей.

◆ Это усовершенствованное издание, разделенное на 3 книги с учетом физиологических и психологических особенностей детей в каждом возрасте.

В книге:

- ✓ принципы тренировки памяти в зависимости от возраста;
- ✓ увлекательные игры и упражнения.



Большая часть процесса обучения — это лишь добавление к тому, что вы уже знаете. Играйте с вашим ребенком 10–15 минут в день, и вы заложите отличную основу для развития памяти в будущем!

ISBN 978-5-6042695-8-9



9 785604 269589



 filipok_books
 filipok_co_
 Filipok&Co