

«Игры, направленные на развитие внимания»

Подборка игр, направленных на развитие устойчивости, концентрации, переключения, увеличения объема внимания.

«Дни недели»

Суть игры очень проста. Когда ведущий называет будний день, ребята хлопают в ладоши, а когда выходной, никаких движений быть не должно. Ведущий в очень быстром темпе называет дни недели и следит за самыми внимательными.

«Угадай и говори»

Игровой материал: Картинки с изображением предметов в окружающей обстановке. Вещи должны быть с одной стороны знакомыми, но чтобы узнавание требовало некоторых усилий: цветы (одуванчик, роза, колокольчик, мебель (стол, шкаф, кресло, посуда (*тарелка, кастрюля, нож*) и т. д. Картинок можно сделать около 10-15 штук.

“Я покажу тебе картинку, а ты будешь говорить, как она называется. Сначала внимательно посмотри, что нарисовано на картинке, если знаешь, пока не говори. Жди, пока я скажу: «Раз, два, три – что это?» Правильно говоришь – картинка тебе в подарок. Выигрывает то, у кого больше всего будет картинок”.

«Где игрушка?»

“Зайчик очень любит прятаться и хочет, чтобы ты его поискал. Надо закрыть глазки, и ждать, пока я скажу “Ищи”. Игрушка прячется на видное место. Если ребенку тяжело найти, можно немножко помочь ему. Игра развивает устойчивость внимания и способность доводить поставленную задачу до конца.

«Что изменилось?»

Для этой игры потребуется столик и игрушки (*7-8 штук*). Они могут быть абсолютно разными, но на столе их надо разместить так, чтобы они выполняли какие-нибудь действия. Например: кукла сидит за столом, пьет чай, а мишка смотрит телевизор. Рядом с мишкой лежит мяч.

Потом надо позвать ребёнка и спросить: - “Что-то изменилось на столе?” Ребенок должен сказать, что было раньше на столе и что изменилось. Если ребенок начинает трогать игрушки руками, то игру следует прекратить

"Нос-пол-потолок"

Ведущий предлагает детям поиграть, при этом не поддаваясь на провокацию. Он будет произносить слова: "нос", "пол", "потолок", а показывать либо на верный, либо на неверный объект. Например, называет нос, а показывает на потолок. Дети же должны тоже показывать пальцем, но только на тот объект, который проговаривается. Их задача - быть сосредоточенными на называемом слове и показать в верном направлении.

"Верно-неверно"

Ведущий говорит фразу, если логически она верна, дети хлопают в ладоши, если противоречит действительности - топают. Игра на внимание. Например, ведущий говорит: "Груши растут на березе" (*эта фраза неверна, поэтому дети должны топать*). А на фразу: "Зимой идет снег" - должны хлопать, потому что высказывание верное.

"Повтори движение"

Ведущий оговаривает условие игры: он будет показывать движения, которые дети должны за ним повторять, кроме одного, например, поднимать руку - нельзя. Дети

должны внимательно следить за тем, какое сейчас будет движение, чтобы вовремя среагировать.

«Репка – капуста»

Игра очень похожа на игру «Нос – пол – потолок», Репка изображается открытой ладонью вниз (т. к. репка растет вниз, капуста - открытой ладонью вверх (т. к. капуста растет над землей)).

«Да и нет не говорите»

Ведущий говорит: Да и нет не говорите. Цвет не называйте.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например, - Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (по правилам нельзя отвечать «да», и нельзя называть цвет, иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.)- Знаю, - отвечает находчивый игрок и радуется что *«не попался»*. Но ведущий задает все новые вопросы: «- А какого цвета небо? Какого цвета снег?- Небо хмурое. Снег скрипучий. Или же, про снег надо было сказать: такого цвета как мел. Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь *«подловить»*. Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.

«Покажи и повтори»

Ребята садятся в круг, каждому необходимо придумать действие, например, хлопнуть в ладоши, закрыть глаза и т. д. Первый игрок показывает движение, которое он придумал, второй – движение первого и свое и т. д. по часовой стрелке. Если игрок ошибся – он выходит из игры.

«Поиск»

Сообща рассматривать книжку с картинками. С первой картинке начинается игра: *«Я вижу что-то, оно красное! Что это?»* Когда это что-то будет найдено, поменяться ролями.

«Выдумывать истории»

История, которая рассказывается в книжке с картинками, изменяется: к картинкам сообща придумываются новые события.

«Тренировка памяти»

На подносе укладываются шесть различных небольших предметов, например игрушечный автомобиль, конфетка, карандаш, точилка, расческа, ложка. В течение короткого времени ребенок запоминает, что лежит, потом поднос чем-нибудь накрывают. Что под покрывалом? Затем поменяться ролями.

«Раз, два, три – попробуй, повтори!»

Игроки должны повторять за ведущим все движения, кроме одного, на которое накладывается табу. Вместо этого движения дети должны выполнить какое-то свое. Например, если нельзя прыгать, они могут вместо этого присесть, бегать и т. д. Ребенок должен быть внимателен и сосредоточен. Ошибившиеся выходят из игры или получают штрафное очко.

«Найди цвет»

Ребёнок встаёт в круг и по команде ведущего ищет предметы названного цвета для того, чтобы до них дотронуться.

«Что не так?»

Заранее готовится рисунок, на котором допущен ряд ошибок: трава синяя, заяц в небе. Рисунок пускают по кругу. Каждый игрок должен назвать одно несоответствие, повторяться нельзя.

«Счет»

Ведущий считает до десяти или двадцати. Дети должны внимательно слушать и запоминать пропущенные числа. Награждается ребенок, нашедший максимальное количество пропущенных чисел.

«Где что?»

Игра эффективно развивает внимание, а также расширяет познавательную активность и кругозор. Следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например, животные. После этого взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра начинается сначала. Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставить в том случае, если он услышит название растения, и одновременно с этим хлопать, когда услышит название животного. Желательно проводить занятия с группой детей.

«Прятки с игрушками»

Прятки — одна из самых любимых детских игр. Но далеко не всегда условия позволяют играть в нее. Мы предлагаем вам более простой вариант игры в прятки, который к тому же поможет развить устойчивость внимания. Способность удерживать определенную цель, не отвлекаясь на посторонние воздействия, очень важна для малыша. В этой игре такое удержание цели происходит естественно и добровольно, поскольку ребенок сам заинтересован в том, чтобы довести дело до конца.

Игра заключается в поисках спрятанной игрушки. Сначала вы выбираете интересную для вашего крохи, но не слишком крупную игрушку (*куклу, мишку, собачку и пр.*) и немного играете с ней вместе, чтобы игрушка стала особенно привлекательной и приобрела свой характер. Потом объясняете, что эта игрушка, например, зайчик, очень любит прятаться, и чтобы его искали. Вы просите ребенка отойти в угол комнаты, закрыть глаза и не открывать их, пока вы не скажете, "Пора!". Только не подглядывать! Пока малыш водит, вы ставите игрушку на какое-нибудь видное место в комнате, чтобы ее можно было заметить, не открывая шкафы или ящики стола. Например, среди других игрушек, или на полку стеллажа, или на подоконник. Затем вы говорите, "Пора!" и предлагаете ребенку найти зайчика.

Если малыш ищет игрушку слишком долго, можно помочь ему, комментируя направления его поисков словами "холодно" и "горячо" — по мере приближения к спрятанному зайчику становится все теплее. Когда ребенок наконец найдет своего зайчика, игру можно повторить, спрятав игрушку в менее заметное место, например, на верхнюю полку или под стол. Особенно интересно эта игра проходит, когда играют двое детей, которые по очереди выполняют роли прячущего и водящего.

«Найди отличия»

Цель: развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания.

Оборудование: карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

Описание. Ребенку предлагаются: а) серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий; б) карточка с изображением двух картинок отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

«Нанизывание бусинок»

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики пальцев.

Оборудование: образец для нанизывания бус; бусинки, соответствующие образцу, или одинаково нарезанные кусочки цветной изоляции толстой проволоки; для усложнения задания - крупный бисер. Описание. Ребенку предлагают по образцу нанизывать бусы.

Инструкция: «Посмотри на эти нарисованные бусы. Ты хочешь сам собрать бусы? Я дам тебе бусинки и проволоку, на которую нужно нанизывать друг за другом бусинки точно так, как они выглядят на рисунке».

Примечание. Работа с крупным бисером часто вызывает у детей затруднения. Возможно использование крупного бисера только в случае хорошо развитой моторики руки и как усложняющий элемент игры.

«Найди дорожку»

Цель: Развитие произвольного внимания.

Оборудование: бланк с изображением простого лабиринта, карандаш. Описание. Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (*к елочке*). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

«Воспроизведение геометрических фигур»

Цель: развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

Оборудование: карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца (*13x10 см*).

Описание. Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

«Съедобное – несъедобное»

Цель: формирование внимания, знакомство со свойствами предметов. Оборудование: мяч, мел.

Описание. В зависимости от названного предмета съедобен он или нет, ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым. Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Я буду называть предметы (*например, яблоко, стул и т. д.*). Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать мяч. Если названный предмет несъедобный, то вы должны отбить брошенный мяч.

«Слушаем тишину»

Предлагается всем послушать тишину, а потом определить, кто и что услышал в тишине.

ЖЕЛАЮ УДАЧИ!