



Картотека игр

на развитие внимания



**«ПОСМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО И НАРИСУЙ,
ЧТО ЗАПОМНИЛ»**

Цель игры: развитие у детей способности смотреть и запоминать увиденное, активизация внимания и зрительной памяти.

Перед ребенком кладется карточка с изображением какой-то фигуры. Он внимательно смотрит на эту фигуру в течение 10 секунд. Затем карточка переворачивается изображением вниз, а на своем листе бумаги ребенок рисует то, что запомнил.



**«ИСПОЛЬЗУЯ АЛФАВИТ, НАПИШИ СЛОВО,
КОТОРОЕ ЗАШИФРОВАНО ЧИСЛАМИ»**

Цель игры: расширение объема внимания и возможностей его распределения, развитие мыслительных способностей. У каждого из детей альбомный лист с напечатанным крупно алфавитом. Все буквы обозначены цифрами, например А-1 Б-2 В-3 Г-4 Д-5 и так до конца алфавита. Каждому ребенку выдается карточка размером 15х6 см, где числами закодировано слово. Например: 12,16,14,15,1,20,1. Дети, пользуясь алфавитом, расшифровывают слово и читают его.

Примечание: карточек с закодированными словами должно, быть много. Каждому ребенку даются две-три карточки с разными словами. Так как темп работы у всех детей разный, заодно и то же время один успеет выполнить только одно задание, а другой расшифрует три и более карточки. Поэтому целесообразно всегда иметь под рукой запасные варианты



«КАКОЕ СЛОВО ЗДЕСЬ ЗАШИФРОВАНО»

Цель игры: стимулирование распределения внимания, умения сосредоточиться.

На одном из бланков, предложенных ребенку, нарисованы различные фигуры (стрелка, крестик, флажок, квадрат, треугольник и т.д.), до 6-8 фигур. Под ними определенные буквы.

На втором бланке зашифрованы слова с помощью этих фигур. Ребенок должен расшифровать слова, изображенные фигурами, с помощью первого бланка, где под ними написаны буквы

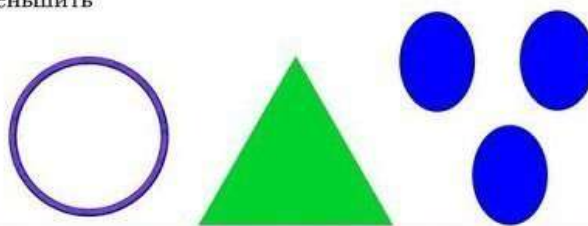


**«НАРИСУЙ 3 ТРЕУГОЛЬНИКА, 1 КРУГ, 2 ОВАЛА.
ЧЕТВЕРТУЮ ФИГУРУ ЗАЧЕРКНИ»**

(Даются еще два-три варианта задания.)

Цель игры: развитие слухового внимания и памяти.

Примечание: если дети затрудняются в выполнении задания, количество предлагаемых фигур можно уменьшить



«ПОСТАВЬ ПАЛЬЧИК»

Цель игры: развитие целенаправленного слухового внимания, умения слышать и быстро реагировать. Нужны 16 картинок с изображением различного вида транспорта или 16 любых тематических картинок. Они по одной предъявляются детям. Ребята их называют. Затем все картинки выкладываются на столе или на коврике так, чтобы они не касались друг друга. Дети стоят возле стола или сидят вокруг центрального коврика на своих ковриках. Вы объясняете правила игры: «Я буду называть картинку. Кто увидит ее, ничего не говорит, а молча ставит пальчик на эту картинку. За это получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек».



Игра «СЛУШАЙ ХЛОПКИ»

Цель игры: развитие слухового активного внимания, способности к волевому управлению своим поведением. Договариваетесь с детьми, что на данное количество хлопков они будут выполнять определенное движение. Эти движения могут придумывать сами дети или предлагать взрослый. Например, услышав один хлопок - бить в ладоши, два хлопка - махать руками, три хлопка - подуть изо всех сил, четыре хлопка - поднять руки. Играет музыка, дети двигаются, как хотят. На остановку музыки и определенное количество хлопков выполняют заданное движение.



«СЛУШАЙ И ВЫПОЛНЯЙ»

Цель игры: воспитание выдержки, волевого усилия, способности быстро переключать внимание. Дети под музыку выполняют различные танцевальные движения. На первую остановку музыки - действуют соответственно первой команде, на вторую остановку - второй и т. д.
Команда 1 - повернуть голову направо, прямо, опустить голову вниз, поднять вверх.
Команда 2 - поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки.
Команда 3 - поднять правую ногу, опустить, поднять левую - опустить, три раза подпрыгнуть на обеих ногах.
Примечание: команды выполняются при выключенной музыке.



«ПОСМОТРИ ВНИМАТЕЛЬНО НА КАРТОЧКУ И ЗАПОМНИ, КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ И В КАКОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ НА НЕЙ РАСПОЛОЖЕНЫ»

Цель игры: увеличение объема памяти и развитие внимания. У каждого из детей имеется карточка размером 25х10 см, на которой в ряд наклеены или нарисованы различные картинки - у всех разные.
Например, на одной карточке нарисованы или наклеены пять разных овощей, на второй - пять разных фруктов, на третьей - пять предметов одежды и т.д. Сколько участников игры, столько и карточек. У каждого из играющих есть еще и конвертики с точно такими же картинками, как те, что нарисованы или наклеены на карточках. Детям предлагается внимательно посмотреть на свою карточку в течение 10 секунд. Затем карточки переворачиваются изображением вниз. Ребята достают из конвертиков картинки и выкладывают их по памяти в той же последовательности, как было на большой карточке. Выполнив свое задание, дети меняются карточками.
Примечание: задание можно усложнить, если увеличить число предметов на карточке.



«ПИШУЩАЯ МАШИНКА»

Цель игры: развитие активного и волевого внимания, переключения внимания, осуществление контроля и самоконтроля.

Каждому играющему присваивается название буквы алфавита. Карточку с буквой можно прикрепить на грудь ребенку. Затем придумывается слово или простая фраза.

По сигналу дети начинают «печатать»: выходит первая буква, к ней подходит вторая...

Когда слово будет составлено

полностью, все дети хлопают в ладоши

А

Б



В

«ЧЕТЫРЕ СТИХИИ»

Цель игры: развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.



«БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН»

Цель игры: стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают друг за другом. Затем на слова «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, а на слово «Лошадки» - как бы ударять копытом об пол, «Раки» - пятиться, «Птицы» - бегать, раскинув руки в стороны, «Аист» - стоять на одной ноге, «Медведь» - показывать движения косолапого медведя.



«ЧТО ТАМ»

Цель игры: развитие умения быстро сосредоточиться.

Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что где происходило.



«ХАМЕЛЕОН»

Цель игры: развитие концентрации внимания.
Взрослый рассказывает, что хамелеон - ящерица, умеющая менять свою окраску в зависимости от того места, на котором она находится. Таким образом она маскируется, прячется, чтобы ее не нашли враги. Затем взрослый задает вопросы: какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть на красной кирпичной крыше, на желтой соломе, на черном камне, на шахматной доске?

Дети отвечают быстро, после чего задание можно усложнить, не называя цвет предмета, на котором сидит хамелеон. Например: на соломе, на крокодиле, на кирпиче, на асфальте...



«ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ»

Цель игры: развитие зрительного внимания.

На столе в определенном порядке стоят предметы. Играющие закрывают глаза. Ведущий меняет предметы местами. Играющие должны определить, что изменилось.



«КТО ЛУЧШЕ СЛЫШИТ»

Цель игры: развитие слухового внимания.

Взрослый стоит в одном углу комнаты, дети - в другом.

Он шепотом произносит слова или небольшие поручения, например: «Маша, возьми шарик!»

Каждый из детей повторяет то, что он слышал или выполняет поручение.



«НАЗОВИ ПАРЫ СЛОВ»

Цель игры: развитие переключения внимания, сосредоточенности.

Ребенку предлагается поочередно назвать два неодушевленных и два одушевленных слова. Например: «воздух» - «вода»; «цыпленок» - «утенок»...

Варианты игры:

Назвать одно слово неодушевленное, два одушевленных.
Назвать одно слово - предмет мебели, два - животные, три - растения.

Назвать два числа и три геометрические фигуры.
Варианты подбираются в зависимости от возраста и индивидуальных особенностей детей.

