

Банк игр на развитие внимания у младших школьников

Психогимнастика

В магазине зеркал

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиняться требованиям другого человека.

Описание. Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ состроили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения.

Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

Ручеек

Цель: создание веселого и жизнерадостного настроения. Описание. Из пар, стоящих друг за другом с поднятыми и сцепленными руками, образуется длинный коридор. Игрок, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару и берет за руку того, кто ему симпатичен. Образованная пара идет в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». Так «ручеек» движется долго, непрерывно. Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Для этого нужно стать парами — кто с кем хочет. Образованные пары должны взяться за руки и держать их высоко над головой. Из сцепленных

рук получается длинный коридор. Игрок, кому пара не досталась, идет к началу «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Новая пара, взявшись за руки, пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка», таким образом «ручеек» движется долго».

Примечание. В игре участвует нечетное количество детей.

Слушай команду

Цель: развитие произвольного внимания. Необходимый материал: магнитофонная или грамзапись Р. Газизова «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения в соответствии с командами взрослого, произнесенными шепотом. Команды даются только на выполнение спокойных движений. Игра проводится до тех пор, пока играющие хорошо слушают и точно выполняют задание. Инструкция: «Мы поиграем в игру «Слушай команду». Для этого надо встать по кругу друг за другом и двигаться шагом под музыку. Когда звуки музыки прекратятся, необходимо остановиться и внимательно слушать меня. В это время я шепотом произнесу команду, например «поднять руки», и все играющие должны выполнить эту команду. Будьте внимательны!» Примечание.

Примеры команд: присесть; наклониться вперед и вытянуть руки вперед; согнуть правую ногу в колене, руки развести в стороны; сесть на пол и обхватить колени двумя руками и т.д.

Игры, задания и упражнения, направленные на развитие сенсорного внимания

Найди два одинаковых предмета

Цель: развитие мышления, объема внимания, восприятия формы, величины, наблюдательности, формирование умения сравнивать, анализировать.

Оборудование: рисунок с изображением пяти предметов и более, из которых два предмета одинаковые; остро заточенные простые карандаши.

Описание. Ребенку предлагаются:

- а) рисунок с изображением пяти предметов, среди которых два одинаковых;

требуется их найти, показать и объяснить, в чем схожесть этих двух предметов;

б) картинка (карточка) с изображением предметов и образца; необходимо

найти предмет, подобный образцу, показать его и объяснить, в чем схожесть;

в) рисунок (карточка) с изображением более пяти предметов; из изображенных предметов надо образовать одинаковые пары, показать их или

соединить линиями, проведенными простым карандашом, и объяснить, в чем

схожесть каждой пары.

Инструкция:

а) «Посмотри внимательно на эту карточку и найди среди всех нарисованных предметов два одинаковых. Покажи эти предметы и объясни, в чем их схожесть. Приступай к работе».

б) «Посмотри, на этом рисунке изображены предметы. Каждому из них можно найти пару. Соедини линиями каждую полученную пару (два одинаковых предмета) и объясни, в чем их схожесть. Приступай к выполнению задания».

Выкладывание из палочек

Цель: развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев.

Оборудование.; счетные палочки (куски толстой изоляционной проволоки, трубочки для коктейлей и т.д.), образец узора.

Описание. Ребенку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек.

а) 1-й уровень сложности — узоры в одну строчку (карточки);

б) 2-й уровень сложности — простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек

(карточки);

в) 3-й уровень сложности — более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13

палочек (карточки);

г) 4-й уровень сложности — сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек (карточки).

Инструкция: «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)? Возьми палочки и выложи из них точно такой же узор (при выкладывании будь внимателен. Приступай к работе»

Исключение лишнего

Цель: развитие мышления и объема внимания.

Оборудование: карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

Описание. Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от других, и объяснить свой выбор.

Инструкция: «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

Найди отличия

Цель: развитие произвольного внимания, переключение и распределение внимания.

Оборудований 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».

Выкладывание узора из мозаики

Цель: развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

Оборудование: мозаика, образец.

Описание: ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

Инструкция: «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

Нанизывание бусинок

Цель: развитие концентрации и объема внимания, межой 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 нанизать бусы.

Инструкция: «Посмотри на эти нарисованные бусы. Ты хочешь сам собрать бусы? Я дам тебе бусинки и проволоку, на которую нужно нанизать 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.

Смешанный лес

Цель: развитие наблюдательности, формирование умения распределять внимание.

Оборудование: рисунок с изображением замаскированных деревьев.

Описание. Ребенку дается рисунок с изображением замаскированных деревьев, среди которых ему надо отыскать березу (сосну, самую маленькую елочку).

Инструкция: «Посмотри, на этой картинке изображены замаскированные деревья. Среди них нужно как можно быстрее найти березу (сосну, самую маленькую елочку). Начинай искать».

Срисовывание по клеточкам

Цель: развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие межой моторики руки.

Оборудование: чистый лист бумаги в крупную клетку (1x1 см); образец для рисования; остро отточенные карандаши.

Описание. Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой два

уровня сложности:

1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур;

2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!»

Примечание. Использовать для рисования ручку или фломастер не рекомендуется. По желанию ребенок может заштриховать замкнутую фигуру цветным карандашом.

Кто забил гол?

Цель.: развитие наблюдательности.

Оборудование: рисунок с изображением футболистов.

Описание. Ребенку предлагают найти на рисунке игрока, забившего гол, и объяснить свой выбор.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображены футболисты. Найди здесь игрока, забившего гол, покажи его и объясни, почему ты считаешь, что именно он забил гол».

Кого испугался охотник?

Цель: развитие объема и устойчивости внимания. Оборудование: рисунок с изображением леса, зверей и охотника.

Описание. Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу.

Необходимо найти того, кого испугался охотник.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого-то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: — почему?»

Корова Маня и ее хозяйка

Цель: развитие устойчивости внимания.

Оборудование: рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш.

Описание. В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти ювилистую линию, проводя по ней пальцем или обратной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась — забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?»

Танграм

Цель: закрепление представлений о геометрических фигурах, способах

видоизменения их путем составления новых геометрических фигур из двух-

трех имеющихся по образцу.

Оборудование: вырезанные геометрические фигуры для выкладывания целой

фигуры; образцы фигур-силуэтов.

Описание. Ребенку предлагают самостоятельно выложить по образцу

фигуру-силуэт из геометрических фигур.

Инструкция: «Внимательно посмотри на рисунок. Из всех геометрических

фигур составь рядом с образцом точно такую фигуру».

Примечание. Несмотря на инструкцию, некоторые дети пытаются выкладывать части на образец. Необходимо остановить ребенка и попросить

выложить фигуру рядом с образцом. Образцы фигур-силуэтов получают

путем разрезания квадрата 7х7 см определенным образом .При составлении фигур-силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну на другую.

Найди тень

Цель: развитие наблюдательности.

Оборудование: рисунок с изображением фигурки и отбрасываемой ею тени.

Описание. Ребенку предлагают рисунок с изображением снеговика и четырех

его теней; рыцаря и трех его теней.

Инструкция: «Посмотри на этот рисунок внимательно. На нем изображен рыцарь и его тени. Необходимо отыскать среди этих теней его настоящую».

Сравни, назови, сосчитай

Цель: развитие наблюдательности.

Оборудование: рисунок — рыбы в аквариуме.

Описание. Ребенку предлагают рисунок, на котором изображен аквариум с рыбками. Необходимо найти двух одинаковых рыбок.

Инструкция: «Посмотри на эту картинку внимательно. На ней изображен аквариум с рыбками, две из которых одинаковые. Найди их, покажи и дай объяснение».

Строители

Цель: развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания. Оборудование: бланк с четырьмя рисунками, один из которых — образец, а три остальные отличаются от образца; недостающими деталями; простой карандаш.

Описание. Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок — образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой

башне так, чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

Найди героев передачи

Цель: развитие наблюдательности, распределения, переключения и объема внимания.

Оборудование: картинки с изображением героев детской передачи — Хрюши, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

Описание. Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной простого карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки знакомых героев детской передачи: Хрюши, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

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».

Найди двух одинаковых животных

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

Описание. Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

Инструкция: «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

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».

Кто внимательнее?

Цель: развитие объема внимания, наблюдательности. : картинки с изображением разного количества звезд. Описание. Ребенку предлагают на несколько секунд рассмотреть картинки с нарисованными звездами и ответить (не считая), где самое большее (меньшее) количество предметов.

Инструкция: «Посмотри внимательно на картинки. Здесь нарисованы звезды. На какой картинке расположено самое меньшее (большее) количество предметов? Объясни свой выбор. Начинай играть».

Построй дорожку

Цель: развитие устойчивости внимания: способности обобщать объекты по признаку формы, величины; закрепление представлений о геометрических формах.

Оборудование: таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки).

Описание. Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку,

необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

- а) все треугольники (круги, квадраты);
- б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

Примечание. Если ребенок самостоятельно не справляется с заданием, то рассмотрите с ним таблицу. Особо выделите те признаки геометрических фигур, на которые он должен ориентироваться при выполнении задания. Проанализируйте ошибки вместе с ребенком. Когда задание освоено, можно предложить усложненный вариант: в группе провести игру «Кто быстрее».

Отзовись, не зевай! Задача игры . Развитие у детей устойчивого сосредоточенного внимания. Описание игры. Дети садятся в два ряда друг против друга. Взрослый раздает детям картинки с изображением животных, детей, птиц, причем у детей из одного ряда должны быть те же самые картинки, что и у детей из второго ряда, т.е. каждая картинка должна иметь пару. Взрослый объясняет детям, что у каждого зверя, птицы или человечка на картинке есть дружок, т.е. точно такая же картинка. Каждый персонаж должен позвать своего друга соответствующим голосом (если на картинке корова, то помычать, если собачка, то полаять, если мальчик или девочка — позвать по имени). Вся инструкция наглядно поясняется. Каждый, кого позвали, должен быстро отозваться на зов. Друзья должны подойти ко взрослому, показать друг другу свои картинки и убедиться в том, что они одинаковые. Затем игру продолжают другие дети. Правила игры

Подает голос и вызывает свою пару только тот, кого назвал взрослый.

Нужно быть внимательным и вовремя откликнуться на зов своей пары.

Назови предмет

Цель: развитие целостности восприятия, формирование умения классифицировать, включать части в целое, концентрировать

внимание. Оборудование: рисунки с замаскированным изображением предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

Описание. Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

Инструкция: «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания». Примечание. На первом этапе работы целесообразно предложить ребенку водить по контуру каждого предмета указкой. В дальнейшем, когда ребенок освоит задание с указкой, можно предложить ему следить за контуром предмета взглядом.

Быстрее нарисуй

Цель: развитие умения переключать внимание.

Оборудование: простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

Описание. Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие

детали к каждому из изображенных предметов.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а на в каждом домике окошко. Приступай к выполнению задания».

Примечание. Необходимо проанализировать допущенные ошибки вместе с ребенком во избежание повторения этих же ошибок в дальнейшем.

Нарисуй круг и треугольник

Цель: тренировка распределения внимания.

Оборудование: два простых остро заточенных карандаша (2М) и по 1/2 альбомного листа (формат А-4 размер, 20х14,5 см) для каждого ребенка.

Описание. Ребенок должен рисовать одновременно двумя руками, на одном, листке: круг — одной рукой, треугольник — другой рукой (причем начинать

и заканчивать рисовать обе фигуры одновременно).

Инструкция: «Сейчас ты будешь рисовать сразу двумя руками. Возьми два карандаша. На отдельном листе бумаги попробуй одновременно рисовать одной рукой круг, а другой треугольник. Неважно, какой рукой, какую фигуру ты будешь рисовать. Делай, как тебе удобно! Но только помни, что начинать и заканчивать рисовать обе фигуры надо в одно время».

Примечание. Упражнение можно использовать как при индивидуальной работе, так и при групповой.

«Будь внимателен!» (25 мин.)

Цель игры. Стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Процедура игры Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5м. Звучит маршевая музыка (исполнение на фортепьяно или в записи, рекомендуется «Марш» С. Прокофьева). Дети маркируют под музыку свободно, у кого как получается. В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой. Команда-движение.

«Зайчики!» Дети прыгают, имитируя движение зайца.

«Лошадки!» Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.

«Раки!» Дети пятятся, как раки (спиной).

«Птицы!» Дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы).

«Аист!» Стоять на одной ноге.

«Лягушка!» Присесть и скакать вприсядку.

«Собачки!» Дети сгибают руки (имитация движения, когда «собака служит») и лают.

«Курочки!» Дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят «ко-ко-ко».

«Коровки!» Дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят «му-у-у».

Занятия производятся в большой комнате, на ковре. Обязательно следует иметь инструмент (фортепьяно) и музыкального работника (тапера) или

магнитофон с записями. «Слушай звуки!» (25 мин.) Цель игры. Развитие активного внимания.

Процедура игры. Ведущий договаривается с детьми о том, что когда он нажмёт определенную клавишу, они примут соответствующую позу. Когда ведущий будет исполнять музыку, дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

«Слушай хлопки!»

Цель игры. Развитие активного внимания. Процедура игры. Дети двигаются свободно в шеренге или ходят по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу (на 10—20 сек.)

хлопок- поза аиста (ребёнок стоит на одной ноге, поджав другую;

хлопка- поза «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки врозь и колени в стороны, руки — между ногами на полу).

хлопка- дети возобновляют движение (ходьбу). Примечания:

До начала игры рекомендуется «выучить» каждую позу и прорепетировать: хлопки—поза. Желательно, чтобы дети двигались в играх свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате (зале) и на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5м. Если помещение небольшое, "предложите детям двигаться по кругу.

Каждая предполагаемая игра «прокручивается» несколько раз с разными заданиями, участниками. Общая продолжительность игры -25 мин.

«Канон» (25 мин.)

Цель игры. Развитие волевого (произвольного) внимания. Процедура игры.

Звучит музыка. («Кавалькада» Ф. Бургмюллера или любая другая, но с хорошо акцентированными тактами. Необходимо выбирать такую музыку, в которой акценты ставятся на первый ударный звук такта) Дети стоят друг за другом по кругу. На первый такт поднимает руку первый ребенок. На второй — второй, на третий — третий и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, они так же по порядку начинают поднимать левую руку. После

того, как левую руку поднимут все дети, они начинают снова друг за другом поднимать правую руку.

«Зеваки» (25 мин.)

Цель игры: Развитие волевого (произвольного) внимания.

Процедура игры Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону.

Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул.

Игра может закончиться, когда 2—3 детей остаются в игре. Они торжественно объявляются победителями, все хлопают.

«Буквы алфавита» (25 мин для детей, знающих буквы)

Цель игры: Развитие внимания.

Процедура игры. Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита Ведущий называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква- один хлопок.

«Четыре стихии» (25 мин.)

Цель игры. Развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализа.

Процедура игры. Дети сидят на стульях и по команде ведущего выполняют определенное движение руками. Команда «Земля» - дети опускают руки вниз.

«Вода» -дети вытягивают руки вперед. «Воздух»-дети поднимают руки вверх. «Огонь»- дети вращают руками в локтевых и луч запястных суставах.

Игры, направленные на развитие слухового внимания

Что слышно?

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Описание. Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что

происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

Узнай по голосу-1

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание. Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу.

Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

Узнай по голосу-2

Цел: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай».

По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».

Будь внимателен!

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным.

Встаньте по кругу друг за другом. Слушайте внимательно мои слова - команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

Испорченный телефон

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон».

Сядьте

кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первыми игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен.

В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять. Игра проходит в быстром темпе.

Слушай хлопки

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

Игры, направленные на развитие моторно-двигательного аппарата

Кто летает?

Цель: формирование внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов. Оборудование: список названий предметов.

Описание. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

Инструкция: «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» — и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросенок летает?», молчите, и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...

Игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей.

Делай, как я

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание игры: Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. По первому сигналу ведущего первый ребёнок поднимает вверх правую руку, по второму сигналу- второй ребенок и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на сигнал -начинают поднимать левую руку. Затем по сигналу- опускают сначала поднятую правую руку, затем левую. Игра повторяется с ускорением. Те, кто допустил ошибки, выбывает.

По новым местам

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений.

Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание. Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое

место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню.

Совушка-сова

Цель: формирование внимания, воспитание выдержки.

Оборудование: заранее обозначенный круг-«гнездо», шапочка или маска совы.

Описание. В соответствии с командами взрослого дети должны или двигаться, или замирать. Игрока, не выполнившего вовремя команды, удаляют из игры (сова забирает в «гнездо»).

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Кого мы выберем совушкой-совой, тот будет жить в «гнезде» — в кругу. Остальные будут называться жучками, лягушками, бабочками и летать или прыгать, как они.

По моему сигналу «Ночь наступает!» все останавливаются и замирают. В это

время сова вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, совушка берет его за руку и уводит в «гнездо». Когда вы услышите сигнал «День!», то

снова начинайте двигаться. В этой игре есть правила, которые необходимо соблюдать:

- 1) совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком;
- 2) вырваться от совушки нельзя;
- 3) если совушка не замечает пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День!», то она улетает в гнездо без добычи».

Примечание. Роль «совушки» в начале игры может взять на себя взрослый. Для повышения интереса к игре можно использовать маску и костюм совы.

Кого назвали, тот и лови!

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции. Оборудование: большой мяч.

Описание. Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время.

Начинаем играть».

Воробьи и вороны

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции. Оборудование: кубики, мячи (вдвое меньше, чем участников игры). Описание.

а) Играющие делятся на две команды. Каждый ребенок по указанию взрослого выполняет различные движения на месте (присесть, руки вверх, в стороны, руки прижать к груди...). В зависимости от команды взрослого — «во-ро-ны» или «во-ро-бьи» — все игроки устремляются к соответствующим предметам (кубикам, мячам). Предметы достаются внимательным и быстрым. По окончании 2—3 таких игр подсчитываются очки и объявляется команда-победительница.

б) На команды дети не делятся, каждый играет сам за себя. Ребенок, оставшийся без предмета, выбывает из игры. Инструкция: «Хотите узнать, кто из вас ловкий и внимательный? Тогда поиграем в одну игру, которая называется «Воробьи и вороны». А) Сейчас мы разделимся на две команды и каждый из вас запомнит, в какую команду он попал. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моему указанию вы будете выполнять различные движения на месте (присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда услышите слово «во-ро-ны», то на слог «ны» вы все должны успеть схватить по кубику, а при

произнесении мною последнего слога слова «во-ро-бьи» все вы должны будете бежать к мячам, стараясь схватить по одному предмету. По окончании нескольких таких игр подсчитаем выигрышные очки за каждый предмет и объявим команду-победительницу, б) Встаньте в колонну по одному. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моей команде вы будете выполнять различные движения на месте (присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда я произнесу последний слог слова «во-ро-ны», каждый из вас должен успеть схватить кубик, а при произнесении последнего слога слова «во-ро-бьи» каждый из вас должен схватить мяч. Кому предмет не достался — выходит из игры. Начинаем играть».

Примечание. Для игры можно использовать мешочки с песком, погремушки, флажки и т.п.

Море волнуется

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции. Оборудование: на полу заранее нарисованы круги по количеству играющих. Описание. Следуя командам водящего, дети, держась за руки ходят друг за другом, а затем разбегаются, стараясь занять пустые круги. Кто остается без круга, становится водящим.

Инструкция: «Хотите поиграть в интересную игру? Я буду водящим.

Каждый из вас займет круг и будет внимательно слушать меня. Я буду ходить между вами «змейкой». Некоторым игрокам я дам команду: «Море волнуется!» Все, кому я дам такую команду, выстраиваются цепочкой и, взявшись за руки, ходят за мной вдоль оставшихся детей. Как только я дам команду: «Море спокойно!», вы должны бежать и занимать какой-либо круг. Я тоже постараюсь занять один из кругов. Тот, кто остался без круга, становится водящим, и игра повторяется. Вы готовы поиграть?..» Примечание. Круги для игры в группе можно вырезать из войлока. Если игра проводится на воздухе, круги можно нарисовать мелом на асфальте.

Найди игрушку

Цель: развитие устойчивости и объема внимания.

Оборудование: игрушки или предметы, заранее расставленные по комнате.

Описание. Взрослый описывает какую-либо игрушку, находящуюся в комнате, не называя ее. Дети могут задавать уточняющие вопросы. Затем их просят найти предмет, о котором шла речь.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди игрушку». Будьте внимательны. Я буду описывать какой-нибудь предмет. Можно задавать мне уточняющие вопросы о внешнем виде предмета, о его местоположении, о его качествах, о его значении. Например, я говорю: «Этот предмет круглой формы, красного цвета, лежит на полочке». Петя задает вопрос: «Он большой или маленький?» Я отвечаю: «Он маленький». Лена задает вопрос: «Его можно есть?» Я отвечаю: «Он несъедобный, но им можно играть». Оля отвечает: «Мяч»; Я говорю: «Правильно». Начинаем играть».

Примечание.

Примеры описаний:

1. Эта игрушка стоит на средней полке возле предмета большого размера. Она состоит из шести частей: одна часть круглой формы, четыре части удлиненной формы, а самая большая часть из всех остальных — тоже удлиненной формы.

Ребенок: «Игрушка большая?» Взрослый: «Да, большая». Ребенок: «Одежда на ней есть?» Взрослый: «На ней цветной наряд». Ребенок: «Кукла?»

Взрослый: «Правильно!»

2. Эта игрушка находится возле маленького предмета на второй полке. Она серого цвета.

Ребенок: «Она большого размера?»

Взрослый: «Нет, она среднего размера».

Ребенок: «Она мягкая?»

Взрослый: «Да, мягкая и пушистая».

Ребенок: «Кошка!»

Взрослый: «Правильно, кошка!»

3. Этот предмет удлиненной формы, среднего размера, с одной стороны с заостренным концом. Стоит возле большой игрушки.

Ребенок: «Этот предмет оранжевого цвета?»

Взрослый: «Нет, он белого цвета». Ребенок: «Он находится на полке?»

Взрослый: «Он стоит на полу». Ребенок: «Пароход?» Взрослый:

«Правильно,

пароход!» Последний выбывает.

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 брошенный мяч и передвинуться вперед на одну клетку, нарисованную мелом. Если названный предмет несъедобный, то вы должны отбить брошенный мяч, а затем передвинуться вперед на одну клетку. Если дан неправильный ответ (мяч не пойман, хотя предмет съедобный, или пойман, хотя предмет несъедобный), то играющий остается в прежнем классе. Тот ребенок, который первым приходит в последний класс, становится ведущим».

Примечание. Если вы играете с двумя-тремя детьми, то классов может быть нарисовано до 10, а если играете с четырьмя-пятью детьми, то нарисовать надо 5—6 классов.

Примеры названий предметов для игры: мяч, апельсин, окно, сыр, кукла, лук, книга, пирожок, котлета, дом, мыло, пирожное, булочка, помидор, огурец, ножницы и т.д.