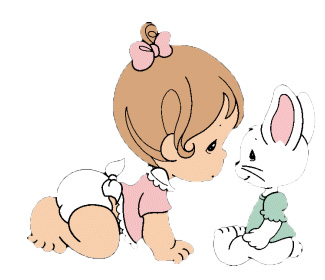
**Картотека игр**

**для развития**

**внимания детей**



***Составил:***

***Тьютор,***

***Кристина Федоровна***

***Морозова***

**2025г.**

***1. Обезьянки***

Для игры понадобятся два одинаковых набора из 5-7 кубиков, если игра проводится с одним ребенком. Если детей больше, то каждому ребенку выдается по одинаковому набору кубиков. Чем младше ребенок, тем меньшее количество кубиков должно быть в наборе.

Перед началом игры задайте вопросы и расскажите правила игры: «Кто знает, кто такие обезьянки?» - спросите ребёнка. «А что обезьянки любят делать больше всего? Больше всего обезьянки любят передразнивать и повторять всё что видят. Давайте поиграем в обезьянок. Я буду строить, а вы повторяйте всё за мной, и мои движения и то, как я складываю кубики».

Затем начинайте складывать разные фигуры и конструкции из кубиков, а дети за вами пусть повторяют. Для игры можно использовать не только кубики, но и другие подходящие материалы. Например, счётные палочки, карточки, детали конструктора.

***2. Золушка***

Для игры понадобятся горсточки трёх разных круп: фасоли, гороха и чечевицы.

Смешайте по несколько горошин каждой крупы в небольшой мисочке и предложите ребенку разобрать смесь из круп. Ребёнку надо будет выбрать из мисочки каждую крупу в отдельные тарелочки, или просто кучки.

Чем старше ребёнок, тем больше по количеству и меньше по размеру крупы можно использовать. Для трёхлетнего малыша достаточно будет по 5-7 горошин фасоли и гороха. Пятилетнему ребёнку можно давать разбирать смешанные рис, гречу и чечевицу.

***3. Прыгающая лягушка.***

Для игры понадобится лист бумаги, на котором нарисован квадрат из 9 клеток: 3 на 3. В центре квадрата нарисуйте или наклейте вырезанную из бумаги лягушку.

Взрослый кладёт лист перед малышом и предлагает ему по команде мысленно перемещать лягушку по квадратам. Взрослый начинает игру и говорит: «вверх», «вправо», «вниз», «влево», «ещё раз влево». Ребёнку надо хлопнуть в ладоши, когда лягушка «выпрыгнула» за пределы квадрата. После этого игра начинается сначала.

Перед началом игры убедитесь, что ребёнок ориентируются на листе бумаги. Покажите ему, где верх, низ, право и лево. На примере объясните малышу, как прыгает лягушка, показывая карандашом на нужные квадраты. Обязательно в примере покажите, как лягушка выпрыгивает за пределы квадрата и что в этот момент надо хлопнуть в ладоши.

***4. Пуговица.***

Для игры понадобятся два одинаковых набора из 3-7 разных пуговиц, два игровых поля - квадратные листы бумаги, разделённые на клетки и такого же размера два чистых листа.

Сядьте с ребёнком друг напротив друга. Перед собой и перед ребёнком положите набор пуговиц, игровое поле и чистый лист бумаги. Начните игру, расставив на своём поле по разным квадратам 3 пуговицы. Предложите малышу запомнить, как они лежат. Ребёнок должен посмотреть и запомнить где какая пуговица лежит. После этого закройте чистым листом бумаги свое игровое поле, а ребёнок должен повторить расположение пуговиц на своем поле.

Если ребёнок угадывает, ход переходит к нему, и тогда он на своём поле выкладывает пуговицы. Вам надо запомнить и когда малыш закроет своё игровое поле бумагой, выложите пуговицы на своём поле. Постепенно игра может усложняться и пуговиц становиться больше. Дети 5-7 лет могут играть самостоятельно.

***5. Найди букву***.

Для игры понадобится небольшой текст, напечатанный крупными буквами и ручка.

Дайте ребёнку текст (даже если малыш ещё не умеет читать) и покажите, какую букву надо подчеркнуть. Если у ребёнка внимание ещё плохо развито, то нарисуйте букву, которую ему надо подчеркивать на отдельном листе, и положите листок с буквой перед ребёнком. Объясните, что просмотреть надо каждую строчку. Затем измените и усложните задание. Например: «Зачеркни букву Б, и подчеркни букву С».

Для детей 3-4 лет подойдут 2 - 3 предложения крупным шрифтом. Чем лучше справляется малыш, тем больше слов добавляется в текст. Пятилетнему ребёнку можно давать тексты из 2 - 3 абзацев.

Примечание: игры этой серии развивают устойчивость и концентрацию внимания и тренируют умение произвольно распределять и переключать внимание.

***6. Волшебный мешочек.***

Для игры понадобятся мешочек с завязками и разные небольшие предметы: игрушки, детали конструктора, кубики и так далее. Размер предметов для игры должен быть такой, чтобы ребёнку было удобно их ощупывать и доставать из мешочка.

Положите в мешочек все выбранные для игры предметы, затяните мешочек завязками так, чтобы осталось небольшое отверстие, в которое ребёнок сможет просунуть руку. Попросите малыша вытаскивать из мешочка именно те предметы, которые вы называете. При этом подглядывать в мешочек ему нельзя, то есть надо найти игрушки на ощупь.

Чем больше предметов в мешочке, тем сложнее игра. Для детей 3-4 лет больше 5 - 6 предметов брать не стоит.

***7. Найди игрушку.***

Выберите любую не очень большую игрушку и спрячьте её. Затем расскажите ребёнку, что вы спрятали и предложите найти игрушку по подсказкам. Примеры подсказок, по которым можно искать игрушку: за синим, за жёлтым, под квадратным, под круглым, на деревянном. Когда ребёнок нашёл игрушку, он становится ведущим и прячет игрушку, а вы ищете её по подсказкам ребёнка. Если в игре участвует несколько детей, то роль ведущего переходит по очереди каждому ребёнку.

***8. Добытчики***.

В эту игру можно играть как в помещении, так и на улице. Можно давать задание одному ребёнку, а можно группе детей.

Попросите детей поискать и принести вам какие-то предметы или вещи. Если игра проходит дома, можно попросить ребёнка принести кубик, куклу, книжку и карандаш. На улице можно попросить детей принести палочку, листик, камешек. Трёхлеткам можно давать задание приносить только по три вещи, а когда они научаться хорошо справляться с заданиями, постепенно увеличивайте количество предметов в одном задании. Если ребёнок умеет считать, то ему можно усложнить задание: «Принеси мне 3 палочки, 1 камешек, 5 травинок и 2 жёлтых листика».

Если в игре участвует много детей, то чтобы им было интереснее искать, а вы были уверены, что дети ничего не забудут, им можно выдать каждому по инструкции, на которых будет нарисовано, что детям надо принести.

Примечание: игры из серии «Ищи и найди» развивают внимательность, наблюдательность и память ребёнка. Особенно интересно, когда Вы предлагаете найти детям «клад» и прячете для них сладости.

***9. Собери бусы.***

Для игры понадобятся крупные бусинки разного цвета и величины.

Дайте ребёнку задание нанизать бусы по определенной схеме: синюю бусинку чередовать с зелёной, квадратную с круглой, красную с жёлтой. Чем младше ребёнок, тем проще должна быть схема. с возрастом задания можно усложнять: 2 круглые красные бусинки, 3 жёлтые прямоугольные, 1 синюю квадратную. Задания можно давать устно, а можно нарисовать цветную схему бус и попросить ребёнка собрать бусы по рисунку.

***10. Построй башню.***

Для игры понадобится набор детских разноцветных кубиков.

Попросите ребёнка построить несколько башен: одну синюю, одну красную, а третью жёлто-зелёную. Если малыш умеет считать, можно просить его построить одну башню из одного красного кубика и двух синих и одну башню из двух жёлтых и трёх зелёных кубиков. Задания можно говорить устно, а можно рисовать схему и просить ребёнка строить башни по рисунку. Если играет несколько детей, можно каждому из них выдать по своей схеме, главное следить, чтобы кубиков на всех хватило. По мере освоения игры задания можно усложнять.

***11. Сделай по порядку.***

Предложите ребёнку замереть, внимательно вас послушать и сделать все задания в том порядке, в котором он их услышал. Дайте ему, например, такие задания: хлопнуть в ладоши, топнуть ногой и повернуться вокруг себя; или взять куклу, причесать её, положить на стол, а потом принести машинку. Играя с трёхлетними малышами можно начинать с двух заданий и постепенно увеличивать количество команд.

***12. Всему своё время.***

1-й вариант

В эту игру лучше играть, когда в комнате разбросано много разных игрушек. Договоритесь с ребёнком, что он по вашей команде будет собирать и приносить вам игрушки. «Время кубиков» - говорите вы. Ребёнок должен начать собирать кубики. «Время карандашей» - ребёнок выискивает и приносит карандаши. «Время медвежонка» - ребёнок несёт медвежонка и так далее. Меняйте команды через разные промежутки времени, с разной периодичностью.

2-й вариант

Договоритесь с ребёнком, что по вашей команде он будет рисовать разные фигуры. Дайте ему бумагу, карандаш и начинайте. «Время кружочков» - малыш рисует кружочки. «Время квадратиков» - малыш рисует квадратики. «Время треугольников» -начинает рисовать треугольники. Команды можно повторять и менять в произвольном порядке.

Примечание: игры из серии «Всему своё время» тренируют такой важный навык, как умение произвольно переключать внимание.

***13. Волшебные пары.***

Ребенку надо называть по очереди одно животное и одно растение. Пример: слон, ромашка, лиса, дерево, кошка, трава. Постепенно игру можно усложнять и предлагать ребёнку называть по очереди два животных и два растения. Пример: собака, петух, куст, роза, лиса, волк, берёза, сосна, заяц, медведь. Потом ребёнку предложите называть по очереди, например, один предмет мебели, два предметы посуды. Дальше игра ещё усложняется: называть надо одно растение, два предмета мебели, три животных. Или назвать два числа и три геометрических фигуры.

Варианты заданий подбираются в зависимости от возраста и индивидуальных способностей детей.

В эту игру можно играть с группой детей. В таком случае, каждый ребёнок по очереди должен называть одно слово и при этом следить, чтобы соблюдалась правильная последовательность слов. Например, если задание называть одно животное и один предмет мебели, то первый ребёнок говорит: «Жираф», второй ребёнок говорит: «Стул», третий ребёнок говорит: «Аист», четвёртый ребёнок говорит: «Шкаф», пятый: «Волк».

***14. Магазин.***

С помощью игрушек создайте вместе с ребёнком модель супермаркета: разложите на полу или на столе всё, что будет продаваться в вашем магазине. Это могут быть и игрушки и любые другие вещи (книжки, карандаши, ложки, чашки, машинки).

Предложите малышу сходить куда-нибудь за новым товаром и пока он отвернётся, уберите что-нибудь из «магазина». Когда ребёнок вернётся к «магазину», скажите: «В магазин приходили покупатели. Угадай, что они купили?».

Чем младше ребёнок, тем меньше должно быть товаров. Начинать можно с 3 - 4-х и постепенно увеличивать до 7 - 8-ми. Чтобы усложнить игру, когда ребёнок уходит, можно давать список «товаров», которые он должен принести в ваш «магазин».

***15. Топ-хлоп.***

Договоритесь с ребёнком, что вы будете произносить разные фразы, как правильные, так и неправильные. Если выражение верное, ребёнку надо хлопнуть в ладоши, если не верное, ребёнку надо топнуть. Чем младше ребёнок, тем проще должны быть фразы - понятия. Например, для трёхлетнего малыша можно говорить такие фразы: «Помидоры всегда синие», «Суп мы едим ложкой», «Картошку едят сырую», «Люди ходят на руках». Для пятилетнего малыша можно уже усложнять понятия: «Медведь живет в деревне», «Белки любят орешки», «Крокодилы живут в лесу». Фразы надо подбирать соответственно интеллектуальному развитию ребёнка, чтобы ему было одновременно и не сложно угадывать правильные фразы и не скучно.

***16. На стол! Под стол! Стучать!***

Воспитатель дает словесные команды, и при этом старается запутать ребёнка. Для этого сначала говорите команду, и сами её правильно выполняйте, малыш будет повторять всё за вами. Затем начинаете путать ребёнка – говорить одну команду, а делать что-то другое.

Например, вы говорите: «Под стол!» и руки прячете под стол, ребёнок прячет руки, повторяя всё за вами. «Стучать!» и начинаете стучать по столу, ребёнок за повторяет. «На стол!» – руки кладёте на стол, ребёнок делает то же самое и так далее. Когда ребёнок привыкнет повторять движения за вами, начинайте его путать: говорить одну команду, а выполнять другое движение. Например, говорите: «Под стол!», а сами стучите по столу. Ребёнок должен делать то, что вы говорите, а не то, что выполняете.

***17. Аисты – лягушки.***

Договоритесь с детьми, что сейчас они будут ходить по кругу и превращаться в аистов или лягушек. Если вы хлопнете в ладоши один раз, дети должны превратиться в аистов: встать на одну ногу, руки в стороны. Если вы хлопнете в ладоши два раза, дети превращаются в лягушек: садятся на корточки, руки опускают на пол между ногами. Если вы хлопнете три раза, дети продолжают ходьбу по кругу.

Начинайте игру: сначала приучайте детей к определённой смене движений, а потом старайтесь их запутать.

***18. Угадай, чей звук.***

Для игры понадобятся музыкальные игрушки и разные предметы, например: дудочка, деревянные ложки, бубен, бумага. Для начала хватит трёх предметов, и постепенно их можно будет увеличивать.

Обсудите с малышом, что разные предметы издают разные звуки. Продемонстрируйте ему, как шуршит бумага, как стучат ложки, как звучит дудочка, как стучит бубен. Предложите ему поиграть в игру, в которой он будет угадывать, что звучит. Затем сядьте спиной друг к другу и начинайте производить разные шумы и звуки разными предметами. Малыш должен, не оборачиваясь, называть, чем произведен звук.

***19. Что не так?***

Договоритесь с ребёнком, что вы будете читать ему стихи, а ему надо внимательно слушать и исправлять вас, если в стихах есть ошибка. Читайте ребёнку короткие стихотворения, можно из двух строчек. В каждом стихотворении меняйте последнее слово так, чтобы потерялся смысл стиха. Чем младше ребёнок, тем проще должен быть стишок.

Примеры стихотворений:

Вьётся из печи дымок,

Печётся вкусный в ней САПОГ. (правильно - пирог)

Видит хитрая лисица,

Где вьёт гнездо перелётная СПИЦА (птица)

Собирает Катя красную малинку,

В самую большую плетёную КАРТИНКУ. (корзинку)

Пчела с цветка нектар попьёт,

И приготовит сладкий ЛЁД. (мёд)

Просыпайся карапуз -

Ку-ка-ре-ку кричит ПАСТУХ. (петух)

***20. Угадай, что исчезло***.

Для игры понадобятся 3-4 разные игрушки.

Выложите перед малышом игрушки, попросите его посмотреть внимательно и назвать, какие игрушки он видит. Затем попросите его отвернуться: «Игрушки хотят поиграть с тобой в прятки, отвернись, пожалуйста». Когда ребёнок отвернется, надо убрать одну игрушку и попросить ребёнка угадать, какая игрушка спряталась.

Постепенно игру нужно усложнять. Когда ребёнок отворачивается, можно не только убирать, но и добавлять одну игрушку: «Ой, к нашим игрушкам приехал гость (гостья). Кто это?». Малыш должен угадать, какая новая игрушка появилась.

***21. Найди цвет.***

Для игры понадобится коробка цветных карандашей и лист белой бумаги. Чем старше ребёнок, тем большее количество карандашей должно быть в коробке. 3-х летнему ребёнку достаточно 4 цвета (красный желтый, зеленый, синий).

Нарисуйте на листе бумаги небольшие фигурки (кружочки, квадратики, овалы, треугольники, колечки) в ряд каждым карандашом. Сколько карандашей в коробке, столько цветных фигурок должно получиться. Фигурки могут повторяться, главное, чтобы они были простыми и разных цветов. Если вы играете с 3-х летним малышом, ему достаточно 3 фигуры – круг квадрат, треугольник.

Покажите свой рисунок ребёнку, дайте ему коробку карандашей и попросите его нарисовать под каждой фигуркой точно такую же – такой же формы и цвета.

Примечание: игры с цветом не только тренируют у ребенка зрительное внимание, но ещё и учат его различать цвета. Чем старше становится ребенок, тем большее количество цветов должно использоваться в играх.

***22. Игра с карточками***

Для игры понадобятся 3-7 карточек с изображением разных животных или предметов.

Разложите перед ребёнком карточки и обсудите с ним все изображения. Пусть ребёнок назовет рисунок на каждой карточке, например: «Это ведерко», «Это слоник», «Это мячик», «Это собачка». Затем переверните карточки и спросите: «Где ведерко? Где Слоник? Где мячик? Где собачка?»

С детьми 3 лет начинать играть надо с 3-х карточек и постепенно их увеличивать. Если играть в эту игру регулярно, к пяти годам ребёнок легко справится с семью карточками.

***23. Повторяй за мной!***

Для игры понадобятся счётные палочки. В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребёнку выдаётся одинаковое количество счётных палочек. Трёхлетним малышам будет достаточно по 3 - 4, с возрастом и освоением игры количество счётных палочек можно увеличивать до 7 - 8-ми.

Выложите из счётных палочек произвольную композицию, пусть дети смотрят и запоминают. Затем закройте композицию из счётных палочек листом бумаги, детям надо будет сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

Примечание: игры этой серии способствуют увеличению объема внимания и памяти. Они особенно эффективны при многократном повторении различных вариантов игры.

***24. Рассматриваем картинку.***

Для игры понадобятся интересные детские картинки.

Предложите малышу рассмотреть и описать картинку. Вначале ребёнку можно помогать: начать описание самостоятельно, задавать вопросы. Трёхлетнему малышу нужно показывать картинки с небольшим количеством предметов и крупными деталями. Вначале ребёнка надо научить описывать то, что он видит. Расскажите о картинке сами, потом предложите следующую картинку и начинайте задавать вопросы: «Что тут нарисовано? Какого цвета домик? Что рядом с домиком?»

***25. Что спряталось на картинке***.

Предложите ребёнку найти различные геометрические фигуры, предметы, игрушки которые спрятались на картинке. Убедитесь, что ребёнок знает все названные предметы.



***26. Опиши его по памяти.***

Предложите малышу описать какого-нибудь знакомого по памяти. Спросите, какого цвета у него волосы, какой они длины; какого цвета глаза; какого он роста; во что обычно одевается; во что был одет, когда вы его видели в последний раз; часто ли он улыбается. Описывать можно соседей, друзей, родителей друзей, продавщицу магазина, в который вы часто заходите.

Примечание: внимание к людям - отдельный, очень важный навык, который надо развивать у ребёнка. Многие дети мало интересуются другими людьми, не задумываются об их чувствах и потребностях. Игры из серии «Опиши его» способны пробудить у ребёнка более глубокий интерес к людям. Также эти игры способствуют развитию внимания, памяти и речи.

***27. Девочки.*** (см. рис. № 1).

Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду. Вариант задания:

а) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными бантиками (белыми);

б)/подчеркни, / сосчитай / девочек с черными волосами и черными бантиками;

в) / подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и белыми бантами;

г) /подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и черными бантами;

д)/ подчеркни, / сосчитай / с черными волосами и белыми бантами.

***28. Хрюши.*** (см. рис. № 2).

Предлагаются бланки с изображениями поросят, расположенных по десять в каждом ряду. Варианты заданий:

а) / подчеркни, /сосчитай / веселых / грустных поросят;

б)/ подчеркни веселых / грустных поросят с двумя ушками, /одним ушком ;

в)/ подчеркни веселых / грустных поросят с 2 /1/ ушками, без челки, с челкой.

29. Буренки. (см. рис. № 3).

Предлагаются бланки с изображением буренок, расположенных по восемь в ряду. Варианты заданий:

а) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним рогом / двумя /;

б) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним ушком / с двумя /;

в)/ подчеркни , / сосчитай / с одним рогом, одним ушком. / и наоборот /

и другие варианты.

Количество учебных задач вводите постепенно.

***30. Человечки***. (см. рис. № 4).

Предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду. Варианты заданий:

а) / закрась, / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке;

б ) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны; в)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;

г)/ закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;

д)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги / друг другу.

Рис. №1

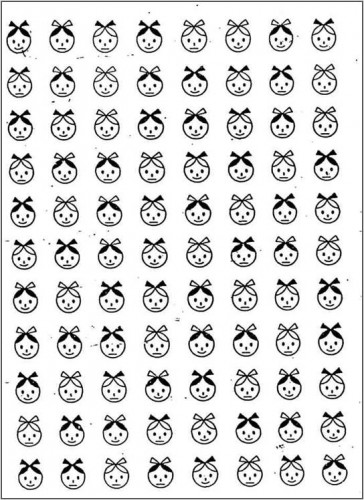


Рис. №2

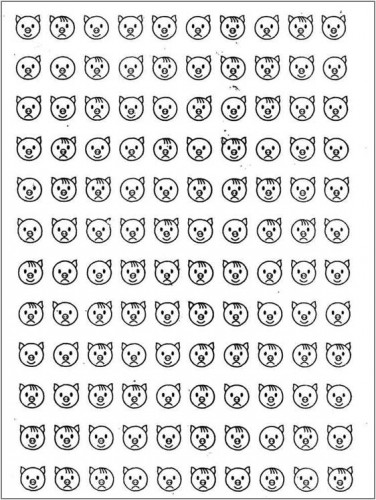


Рис. №3

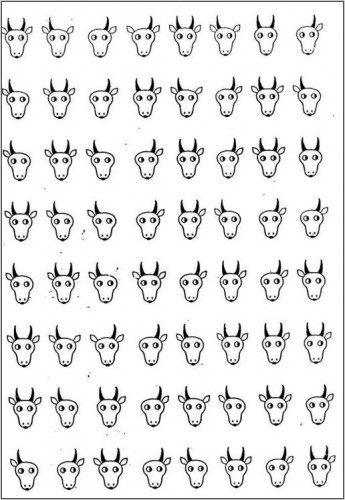
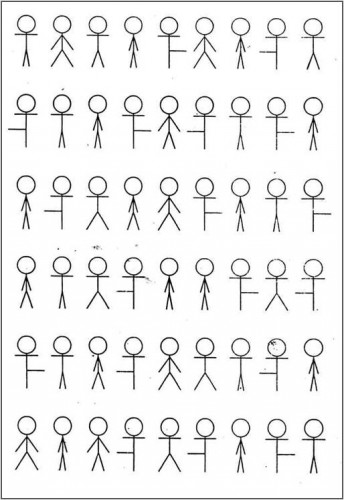


Рис. №4



***31. 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).

***32. Узнай по голосу.***

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.

***33. Зеваки***

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание: Держась за руки и двигаясь по кругу под бубен, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. За неправильное выполнение сигнала удаляют из игры.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдемте под музыку по кругу. Слушайте сигнал. Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение. Совершивший ошибку — «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные — они победители».

***34. 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».

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.

***35. 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.

***36. Кто знает, пусть дальше считает.***

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Описание: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше».

Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

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.

***37. Маленькое-большое***

Воспитатель называет предметы, которые могут быть либо большого размера, либо маленького (дом, слон, самолёт, автобус - большие; муха, зерно, яйцо, ягода - маленькие). в зависимости от размера предмета, дети встают на цыпочки с поднятыми руками, если это "что-то" крупное и приседают, если предмет маленький.

***38. Круги внимание.***

Участники игры располагаются по кругу (или вокруг стола). Первый игрок предлагает воображаемый объект внимания. Например, говорит слово «дом». Второй игрок уточняет предлагаемый объект. Например, говорит «С зеленой крышей». Третий игрок дальше уточняет: «В два этажа». Четвертый: «Восемь окон». Пятый: «Окна с кружевными занавесками». Шестой: «Во втором окне стоит цветок», и т.д. Поскольку игра идет по кругу, то шестой игрок может быть бывшим первым. Выигрывает тот, кто последним сможет назвать какую-то очередную мелкую деталь объекта. Каждая названная деталь должна быть меньше по масштабу, чем предыдущая, и все более точно описывать объект. Для игры можно взять любой воображаемый объект, достаточно знакомый детям. Мы предлагаем следующие варианты: прилавок игрушечного магазина, школьный класс, река, стол, кухня, учебник. Чем старше дети, тем более изначально мелкий и мало детализированный объект им можно предложить для игры (учебник, стол).

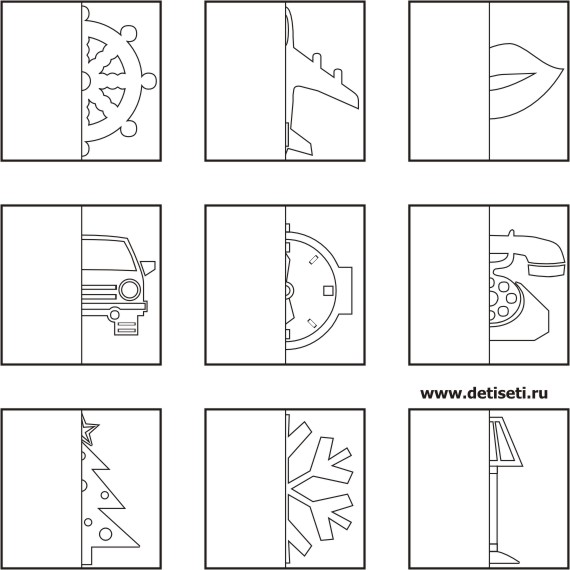
***39. Длинный хвост.***

Детям раздаются картинки с животными, у которых хвосты разной длины (можно и почти бесхвостых, например, медведь). По команде ведущего им нужно быстро построиться в шеренгу от самого коротенького до самого длинного хвоста, затем наоборот. Можно предложить признак пушистости хвоста. Важно, чтобы дети выполнили задание быстро и правильно. Если играющих много, то они делятся на две команды и соревнуются на время и точность игры.

Вариант для самых маленьких. Детям показывают картинку, на которой изображены различные животные. Задача ребенка — найти животное с самым маленьким (большим) хвостом; с самым коротким (длинным) хвостом; назвать последовательно животных по увеличению (уменьшению) длины хвоста и т.д.

***40. Дорисуй***

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их.



***41. Найди отличия***

Ребенку предлагается найти отличия в изображениях. Для детей 1-2 лет допустимо найти 3 отличия. От 2 до 4 лет 3-5 отличий. От 5-7 лет – 5-10 отличий.



***42. Подбери по цвету***

Материал: набор фломастеров.

Фломастеры лучше купить толстые. Сначала откройте их и попробуйте на бумаге, как они рисуют (не забывайте называть ребенку цвета), а затем закройте. Колпачки нужно надевать на фломастер соответствующего цвета, например: "Это какой фломастер?" — "Розовый". — "А где же у нас розовый колпачок? Давай приложим колпачок к фломастеру — такой же цвет, розовый?"

***43. Муха.***

Упражнение на развитие концентрации внимания

Для этого упражнения требуется доска с расчерченным на ней девятиклеточным игровым полем 3Х3 и небольшая присоска (или кусочек пластилина). Присоска выполняет роль "дрессированной мухи". Доска ставится вертикально и ведущий объясняет участникам, что перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит посредством подачи ей команд, которые она послушно выполняет. По одной из четырех возможных команд ("вверх", "вниз", "вправо" и "влево") "муха" перемещается соответственно команде на соседнюю клетку. Исходное положение "мухи" - центральная клетка игрового поля. Команды подаются участниками по очереди. Играющие должны, неотступно следя за перемещениями "мухи" не допустить ее выхода за пределы игрового поля.

После всех этих разъяснений начинается сама игра. Она проводится на воображаемом поле, которое каждый из участников представляет перед собой. Если кто-то теряет нить игры, или "видит", что "муха" покинула поле, он дает команду "Стоп" и, вернув "муху" на центральную клетку начинает игру сначала. "Муха" требует от играющих постоянной сосредоточенности.

Усложнение: две мухи.

***44. Летает – не летает.***

Упражнение на развитие переключения внимания, произвольности выполнения движений.

Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если предмет летает - дети поднимают руки. Если не летает - руки у детей опущены. Ведущий может сознательно ошибаться, у многих ребят руки непроизвольно, в силу подражания будут подниматься. Необходимо своевременно удерживаться и не поднимать рук, когда назван нелетающий предмет.

***45. Ладошки.***

Упражнение на развитие устойчивости внимания.

Участники садятся в круг и кладут ладони на колени соседей: правую ладонь на левое колено соседа справа, а левую ладонь на правое колено соседа слева. Смысл игры заключается в том, чтобы ладошки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладошки поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.

***46. Птица - не птица***.

Веселая игра на внимание и знание птиц.

Взрослый читает стишки. Задача детей внимательно слушать и, если прозвучит слово, обозначающее не птицу, подать сигнал - топать или хлопать. Обязательно спросите ребенка, что неправильно. Уточните:

"А муха - это кто?"

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Мухи и стрижи...

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Аисты, вороны,

Галки, макароны.,

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

лебеди, куницы,

Галки и стрижи,

Чайки и моржи

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Чибисы, чижи,

Сойки и ужи.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Чайки, пеликаны,

Майки и орланы.

Голуби, синицы,

Цапли, соловьи,

Окуни и воробьи.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Утки, гуси, совы,

Ласточки, коровы.

Прилетели птицы:

Голуби, синицы,

Палки и стрижи,

Бабочки, чижи,

Аисты, кукушки,

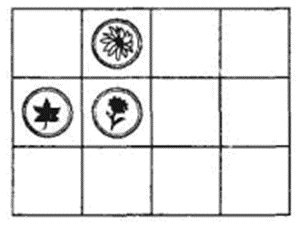
даже совы-сплюшки,

лебеди и утки -

и спасибо шутке!

***47. Пуговица.***

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.



Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

***48. Наблюдай за телом.***

В круг выходит один ребенок, сначала он стоит неподвижно, потом шевелит какой-то частью туловища и снова не двигается. Остальные участники должны отгадать, чем пошевелил водящий.

***49. Слова.***

Слуховое внимание.

Взрослый называет шесть слов в определенной последовательности. После этого малышу предлагается повторить названное в том же порядке. Также будет полезным повторение ритмичных ударов палочкой по поверхности в заданном порядке.

***50. Поющие животные.***

Играющим предлагается представить себя животным, любящим петь.

Дети должны по очереди «спеть» (промяукать, прогавкать, промычать и т. д.) какую-нибудь песню. Например, «В траве сидел кузнечик», «В лесу родилась елочка», а остальные - угадать их.

***51. Послушай тишину.***

Ход игры: По первому сигналу взрослого дети начинают бегать по комнате. Кричать, стучать и т.д. По второму сигналу они должны быстро сесть на стулья и прислушаться к тому, что происходит вокруг. Затем дети рассказывают, кто, что услышал?

***52. Нарисуй.***

Цель: развивать произвольное внимание.

Инструкция: Нарисуй в один ряд пять - семь треугольников (необхо­димо дать ребенку лист бумаги и цветные каранда­ши). Будь очень внимателен. Заштрихуй красным карандашом 1, 3 и 5 треугольники. Зеленым — 2 и 4, синим карандашом 6 и 8 и т. д.

***53. Кто где живет.***

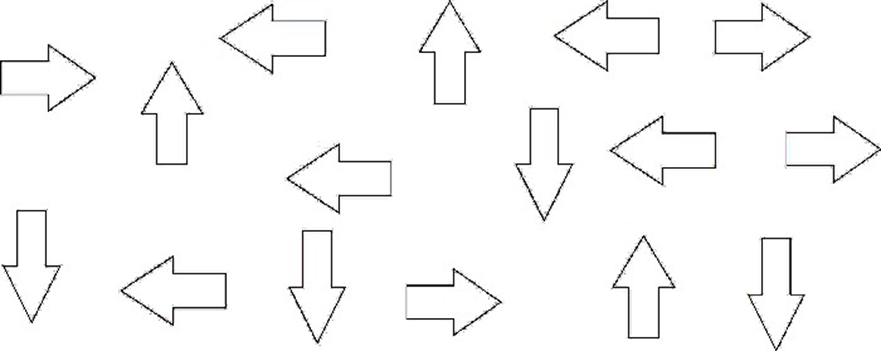
Устойчивость внимания.

Ребёнку нужно показать рисунок, на котором изображено 6 разных зверей, спешащих к себе в домик. Ребёнку необходимо определить, где, чей домик. Карандашом линию проводить не нужно, это разрешается только в том случае если для ребёнка это задание составляет некоторую сложность, но со временем, карандаш всё равно необходимо убирать.



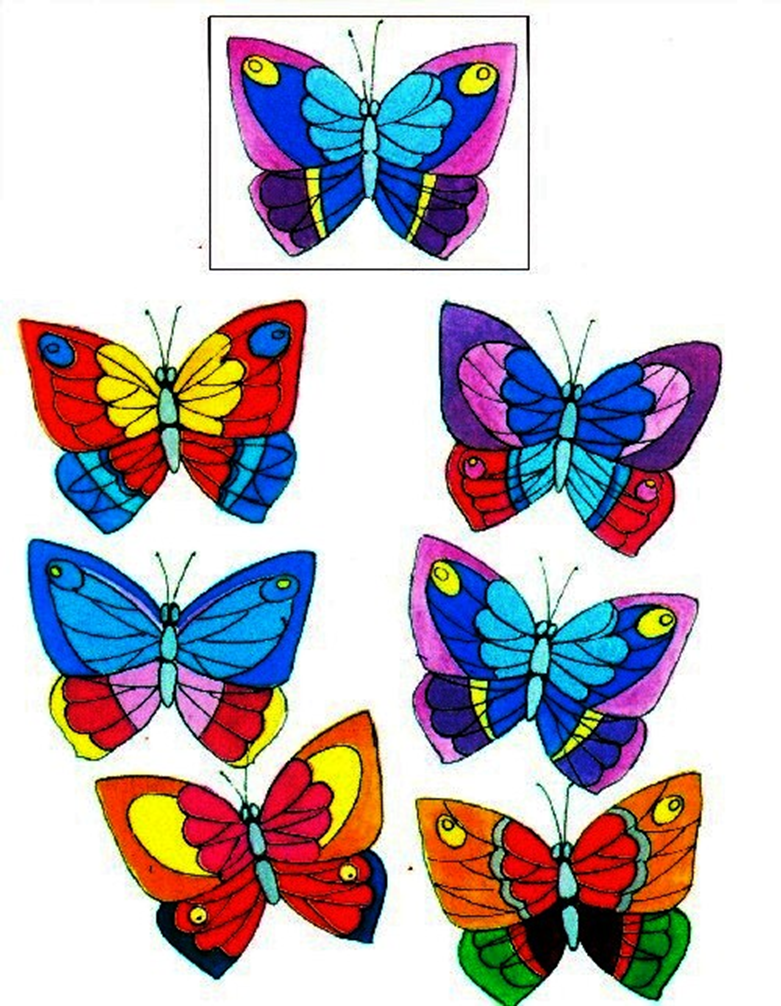
***54. Внимательно раскрась стрелки.***

Раскрась внимательно стрелочки, повернутые направо- синим цветом, налево - красным, вверх - зеленым, а вниз - оранжевым.



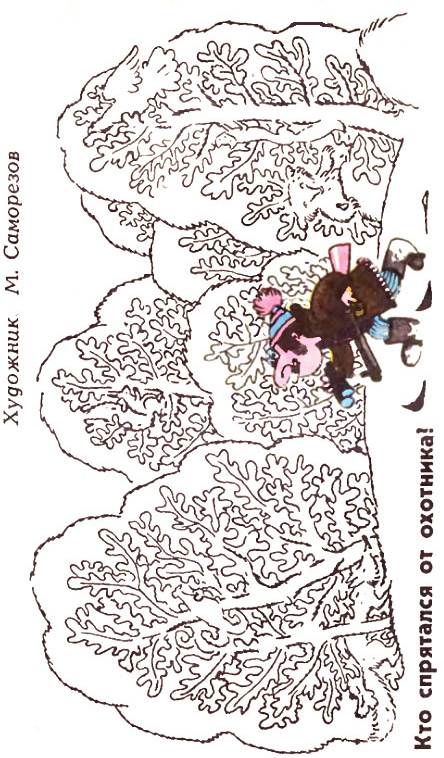
***55. Найди одинаковые картинки.***

Ребенку предлагается ряд картинок с изображением предметов. Его задача – найти одинаковые.



***56. Найди предмет.***

Ребенку предлагается картинка, на которой изображены другие предметы (животные). Его задача - найти их всех.



***57. Иголочка и ниточка.***

Участники игры становятся друг за другом. Первый – “иголочка” двигается, меняя направление. Остальные – за ним, стараясь не отставать.

***58. Колечко.***

Дети стоят в кругу, а водящий внутри круга. Он держит в ладонях колечко, которое незаметно пытается передать кому-то из детей. Дети внимательно следят за действиями водящего и своих товарищей. По сигналу водящего: “Колечко, колечко, выйди на крылечко!” – ребенок с колечком выбегает в центр круга и становится водящим. Если дети заметили у него колечко до сигнала, то не пускают в круг, а игру продолжает прежний водящий.

***59. Смелые мышки.***

Выбирается водящий – “кот”, остальные дети – “мышки”. “Кот” стоит (сидит) и наблюдает за “мышками”. С началом стихотворного текста “мышки” направляются к домику “кота”.

Вышли мышки как-то раз

Посмотреть который час

Раз-два-три-четыре,

Мышки дернули за гири.

Вдруг раздался страшный звон!

Бом-бом-бом-бом!

Убежали мышки вон!”

Мышки, подходя к дому “кота” выполняют движения, соответствующие тексту. Услышав последнее слово, мышки убегают, а “кот” их ловит. Пойманные “мышки” выходят из игры.

***60. Черепахи.***

Педагог и дети стоят у противоположных стен. По сигналу дети начинают медленное движение к противоположной стене, изображая маленьких черепашек. Никто не должен останавливаться и спешить. Через 2–3 минуты педагог подает сигнал, по которому все участники останавливаются. Побеждает тот, кто оказался самым последним.

***61. Найди и промолчи.***

Педагог заранее прячет какой-либо предмет и предлагает детям найти его. Тот, кто нашел предмет, подходит к педагогу и тихо об это говорит. Когда большинство детей справится с заданием, отмечают тех, кто оказался самым внимательным и выдержанным. Вариант: можно спрятать несколько предметов, например флажки разного цвета.

***62. Рюкзачок бежит по кругу.***

Дети стоят в круге. Педагог подает сигнал, по которому игроки начинают передавать рюкзачок друг другу по кругу. По второму сигналу движение прекращается. Тот, у кого оказался рюкзачок, должен его быстро надеть. Дети вместе с педагогом ведут счет до тех пор, пока ребенок не наденет рюкзачок. Отмечаются те дети, которые на надевание рюкзачка затратили меньшее количество времени.

***63. Поезд.***

Дошкольники становятся по кругу и имитируют движение поезда, взрослый показывает карточки, которая обозначает определённое движение: жёлтая карточка – поезд рушился, красная – поезд останавливается, синяя – поезд едет в обратную сторону, зелёная – поезд едет быстрее.

***64. Внимательные ребята.***

Дети строятся в колону. Взрослый называет различные объекты, после чего каждый ребёнок, который стоит в колонне, должен подбежать к столу, на котором стоит корзина с предметами и выбрать предмет соответствующего цвета с названым объектом. Например, воспитатель называет слово «бумага», ребёнок должен подбежать к столу и выбрать из корзины предмет белого цвета – белый мячик, карандаш и т.д.

***Список литературы:***

1. Бардиер Г., Ромазан И., Чередникова Т. Я хочу! СПб., 2004.
2. Ганичева И.В. Телесно-ориентированные подходы к психокоррекционной и развивающей работе с детьми (5-7 лет). – М.: Книголюб, 2008.
3. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Формы и методы работы с детьми. - СПб.: Речь, 2006.
4. Клюева Н.В., Филиппова Ю.В. Общение детей 5-7 лет. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг, 2001.
5. Лютова Е.К., Монина Г.Б. Тренинг эффективного взаимодействия с детьми. – СПб.: ООО Издательство «Речь», 2001.
6. Лютова Е.К., Монина Г.Б. Шпаргалка для взрослых: психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. – М.: Генезис, 2000.
7. Оклендер В. Окна в мир ребенка. М., 2007.
8. Программы психологической кокоррекционно-развивающей работы в образовательных учреждениях / Под ред. Н. О. Зиновьевой. СПб., 2009.
9. Коррекционно-развивающие занятия в детском саду. Н.В.Микляева, Ю.В.Микляева, Н.П.Слободяник.: Москва, 2008.