

Игры на развитие внимания



Где чей домик?

Цель : развитие устойчивости внимания.

Оборудование: картинки с изображением семи разных зверюшек и домиков, карандаш.

Ход игры: Предложите ребенку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками. Нужно определить, где чей домик, не проводя карандашом по линиям. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите, но со временем отложите карандаш в сторону.

Будь внимателен!

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

Дети шагают под «Марш» С. Прокофьева. Затем на слово «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать. На слово «лошадки» — как бы ударять «копытом» об пол, «раки» — пятиться, «птицы» — бегать, раскинув руки в стороны, «аист» — стоять на одной ноге.

Канон для малышей

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

Ход игры:

Играющие стоят по кругу. Под хороводную песню дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т. д.

Цветные кубики

Цель: Учить различать цвета, ориентируясь на их однородность или неоднородность при наложении; обозначать результат словами «такой», «не такой»; действовать по подражанию.

Оборудование: Крупные пластмассовые кубики по два каждого цвета (красные, желтые, белые, синие, голубые, зеленые).

Ход игры: (проводится индивидуально с каждым ребенком). Взрослый расставляет перед собой и ребенком по 3—4 парных кубика, обращая внимание ребенка на их одинаковость: «Тебе та кой, мне такой, тебе такой, мне такой...» Затем предлагает построить красивые одноцветные башни, показывает, как это делать. Мо мент постройки обыгрывает: берет сначала свой красный кубик, ставит на желтый и тут же выражает недовольство («не такой»), переставляет на красный, проводит по кубикам рукой сверху вниз, подчеркивая их однородность. Таким же образом устанавливает другие кубики. Затем просит ребенка сделать то же самое. При необходимости помогает. Ребенок строит башни 2—3 раза. По окончании педагог хвалит его.

Найди цветок для бабочки

Цель: Та же, познакомить с названиями некоторых цветов (красный, синий, желтый, белый).

Оборудование: Четыре крупных выполненных из картона цветка (красный, синий, желтый, белый) — для наборного полотна; 4 плоскостные фигурки бабочек такой же окраски, как и цветы, сомасштабные им; такие же, но меньших размеров трафареты с изображением цветов и бабочек по числу детей (на каждого ребенка по 2—3 цветка и по 2—3 бабочки); по числу детей конверты (в них вкладывается весь раздаточный материал); наборное полотно.

Ход игры. Педагог расставляет на наборном полотне цветы четырех цветов и показывает бабочек, объясняет, что бабочки хотят найти свои цветы — сесть на такой цветок, чтобы их было не видно, и никто не смог их поймать. Нужно помочь бабочкам спрятаться. Педагог рассматривает бабочек, обращая внимание детей на то, что цвет бабочки и цветка совпадают («такой же»), бабочку не видно — она спряталась. Затем дети достают из конвертов бабочек и цветы и выполняют задание. У каждого ребенка вначале по две пары объектов. В дальнейшем количество пар увеличивается.

В конце занятия педагог подводит итог, называет цвета и показывает их: «Желтая бабочка села на желтый цветок, синяя бабочка села на синий цветок и т. д. Они спрятались, их не видно».

Помоги Незнайке собрать букеты

Цель: Осуществлять выбор цвета по образцу и проверять его методом практического примеривания; продолжать различать цвета («такой», «не такой»); знакомить с названиями цветов (не требуя от детей их повторения); формировать положительное эмоциональное отношение к игре с игрушками; ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.

Оборудование: Кукла-мальчик Незнайка, цветы разной окраски, подставки для цветов.

Ход игры: (проводится подгруппами не более 6 детей). К детям приходит Незнайка с большим букетом цветов, спрашивает, красивые ли они, и просит помочь разделить их на букеты для подарка друзьям. Незнайка достает один цветок и говорит, что один букет хочет сделать вот такой (например, синий). По его просьбе выходит один ребенок и выбирает из большого букета синие цветы.

Затем Незнайка выбирает оранжевый цветок, и другой ребенок подбирает оранжевые цветы. У Незнайки остаются только красные цветы. «У меня все цветы одинаковые, красные»,— говорит Незнайка. Педагог обращает внимание детей, что у всех теперь букеты с одинаковыми цветами: в одном — синие, в другом — оранжевые. Все букеты красивые. Незнайка благодарит детей, забирает букеты и уходит.

По мере освоения игры выбор цвета осуществляется не из трех наименований, а из шести. В игре могут участвовать все дети.

Привяжи ленточки к шарикам

Цель. Продолжать учить различению цветов, подбирать одинаковые цвета на глаз с последующей проверкой; учить ориентироваться на цвет как на значимый признак; закреплять эмоционально-положительное отношение к игре; продолжать знакомить с названиями цветов.

Оборудование: Воздушные шары трех цветов по количеству детей, цветные ленточки четырех цветов (три из них совпадают с цветом шаров), число ленточек превышает количество шаров, под-носик для ленточек, бубен.

Ход игры: Дети сидят на стульях полукругом около стола педагога. На столе под салфеткой лежат ленточки и бубен. Педагог вносит в группу сетку с уже надутыми воздушными шарами и говорит, что дети будут играть в праздник, маршировать с шарами. Для этого нужно к каждому шару привязать свою ленточку, достает их из-под салфетки. «Ленточка должна быть такая же, как шар, такого же цвета»,— говорит педагог и показывает, как подбирать ленточку: берет один из шаров, выбирает ленточку того же цвета, прикладывает ее к шару («такая же, красная»), потом по очереди подзывает детей. Каждый получает шар, подбирает ленточку, а педагог помогает привязать ее к шару и говорит: «Какие у всех красивые шары с ленточками. У Тани и Сережи шары голубые и ленточки такие же, голубые. У Саши и Вовы шары синие и ленточки такие же, синие» и т. д. После этого дети маршируют с шарами под бубен, бегают по комнате, размахивая шарами, а затем по сигналу бубна подбегают к педагогу и отдают ему шары.

Найди свою игрушку

Цель: Учить внимательно рассматривать игрушки, чтобы потом опознать свою игрушку среди других, продолжать развивать эмоциональное отношение к игрушкам.

Оборудование: Сюжетные игрушки разного назначения, имеющие различные свойства (цвет, форму, величину), по одной на каждого ребенка.

При первом проведении игры у всех детей должны быть игрушки, разные по своему назначению (например, машина, кукла, мишка, коляска, мячик). В дальнейшем они могут быть одинаковыми, но отличаться по отдельным признакам (например, две машины: одна большая, другая маленькая; две куклы: одна в красном, другая в желтом платье и т. п.).

Ход игры: (проводится с подгруппой из 4—6 детей). Педагог раздает игрушки, записывает, кому какую дал, и помогает каждому начать играть с той игрушкой, которая ему досталась. Через некоторое время педагог собирает все игрушки, накрывает их салфеткой и предлагает всем найти свои игрушки. Дети по одному

подходят к столу, ищут. Воспитатель либо одобряет действия ребенка: «Верно, у тебя была машина», либо говорит, что это не его игрушка, и спрашивает: «Чья она?» — затем помогает ребенку вспомнить, с какой игрушкой он играл. Дети разбирают игрушки, играют с ними. Вновь педагог предупреждает, что скоро соберет игрушки и их надо будет опять искать, поэтому необходимо внимательно рассмотреть игрушки и запомнить. Игра повторяется.

Найди свое место

Цель: Та же, учить ориентироваться в пространстве, создавать эмоциональное отношение к игре и игрушке.

Оборудование: Игрушки по числу детей (разные по предметному назначению или по величине, цвету), бубен или барабан.

Ход игры: Участники игры рассаживаются на стулья, стоящие посреди комнаты. Каждому ребенку педагог дает какую-либо игрушку (кукла, мишка, собачка, кошка, погремушка, птичка, лошадка и др.) и показывает, как играть с ней (например, куклу и мишку можно укачивать, с собачкой и кошкой выполнять имитационные звуки «мяу», «гав-гав», птичку покормить с ладошки и т. п.). По сигналу барабана дети должны положить игрушки на стулья и побегать по комнате под звуки барабана (бубна). Когда звучание прекратится, им надо быстро прибежать к своим стульям и сесть. Чтобы найти свое место, ребенок должен опознать свою игрушку. Педагог следит за правильным выполнением действий, при необходимости помогает детям. (проводится вначале небольшими подгруппами из 4—6 детей, по мере усвоения — со всей группой).

По мере усвоения игры во время бега детей можно переложить игрушки на другие стулья.

Не зевай!

Цель. Развивать элементы произвольного внимания, продолжать создавать у детей положительное эмоциональное состояние в общении со взрослым.

Оборудование: Яркие цветные платочки.

Ход игры: Дети сидят на стульях, поставленных в ряд. Педагог встает перед ними, в руках у него

платочки. Приплясывая, помахивая платочками, зовет к себе детей, предлагая поплясать вместе. Каждого ребенка педагог поочередно называет по имени. Ребенок, услышав свое имя, должен встать, подойти к воспитателю, получить платочек и присоединиться к пляске. По окончании игры педагог хвалит всех детей.

Мишка спрятался.

Цель: Продолжать развивать зрительное внимание и запоминание, учить последовательно осматривать пространство, ориентируясь на определенные предметы.

Оборудование: Игрушка мишка.

Ход игры: Педагог показывает детям мишку и говорит, что он хочет поиграть в прятки, ему нужно помочь найти место, где спрятаться. Педагог ведет детей вдоль одной из стен комнаты, останавливается около отдельных предметов: «Вот шкаф,

он большой, мишка наверх не залезет. Это полка, в ней много книг, мишке будет тесно». Наконец находится подходящее место — обязательно открытое, расположенное на уровне роста ребенка. Педагог сажает туда игрушку, отводит детей в противоположный конец комнаты. Все вместе 10 раз хлопают в ладоши, и педагог спрашивает, кто может найти мишку (или предлагает это сделать одному из детей). Если ребенок, затрудняется выполнить задание, помогает ему вспомнить, как они шли, чтобы спрятать мишку, просит снова пройти этот путь.

При повторном проведении игры игрушку прячут в другое место и обход производится по другой стороне комнаты. Можно также сменить и игрушку.

Когда дети научатся быстро находить предметы, расположенные на уровне их роста, можно усложнить задание — спрятать предмет на высоте выше или ниже уровня глаз. В этом случае следует обратить внимание детей, что мишка хочет высоко (низко) спрятаться, чтобы его было труднее найти. Когда дети ищут предмет, педагог предлагает им посмотреть вверх (вниз).

«Слушай звуки»

Цель игры: Развитие активного внимания.

Ход игры: Педагог договаривается с детьми о том, что когда он нажмет определенную клавишу, они примут соответствующую позу. Когда педагог будет исполнять музыку, дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

Звук	Поза
Нажимается клавиша нижнего регистра	Поза «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу).
Нажимается клавиша верхнего регистра	Поза «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

«Буквы алфавита» (для детей знающих буквы)

Цель игры Развитие внимания.

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

«Зеваки»

Цель игры. Развитие волевого (произвольного) внимания.

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

«Канон»

Цель игры. Развитие волевого (произвольного) внимания.

Ход игры. Звучит музыка Ф. Бургмюллера «Кавалькада» (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 также по порядку начинают поднимать левую руку. После того, как левую руку поднимут все дети, они начинают снова друг за другом поднимать правую руку.

«Четыре стихии»

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

Ход игры. Дети сидят на стульях по кругу. По команде ведущего дети выполняют определенное движение руками.

Команда	Движение руки
«Земля»	Дети опускают руки вниз.
«Вода»	Дети вытягивают руки вперед.
«Воздух»	Дети поднимают руки вверх.
«Огонь»	Дети вращают руками в локтевых и луче – запястных суставах.

Игры на развитие зрительного внимания



1. Найди два одинаковых предмета.

- Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые.
- Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

2. Нанизывание бусинок.

- Ребенку предлагается образец нанизывания бус в определенной последовательности, проволока, бусинки.

3. Кто больше?

- Детей просят осмотреть комнату и назвать как можно больше предметов из стекла или из металла, все круглые или все белые предметы .

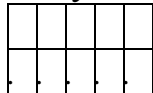
4. Дорисуй.

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

5.Зачеркни.

- Предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры.

- Нужно зачеркнуть , например, все елки или все квадраты.



Игры на развитие слухового внимания

1.Что звучало?

- Ребенку демонстрируется звучание разных предметов. Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

2.Узнай, кто позвал.

- Один ребенок садится к другим играющим спиной. Дети по одному зовут водящего по имени, а он должен угадать, кто его позвал.

3.Съедобное – несъедобное.