

## ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

### Игра "Будь внимателен!"

---

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 0,5 м. Звучит маршевая музыка (н-р "Марш" С. Прокофьева). Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интонациями и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

- "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!" Стоят на одной ноге.  
"Лягушка!" Присесть и скакать в присядку.  
"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!"

### Игра "Слушай хлопки".

---

Цель игры. Развитие активного внимания.

Процедура игры. Дети двигаются свободно в группе или ходят по кругу. Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу(на 10-20 сек.)

1 хлопок. Поза "аиста" (ребенок стоит на одной ноге, поджав другую)

2 хлопок. Поза "лягушки" (присесть, пятки вместе носки врозь и колени в стороны, руки - между ногами на полу).

3 хлопок. Дети возобновляют движение (ходьбу).

Замечания:

1. До начала игры рекомендуется "выучить" каждую позу и прорепетировать: хлопки-поза.
2. Желательно, чтобы дети двигались в играх свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5 м.

Если помещение небольшое, предложите детям двигаться по кругу.

3. Каждая предполагаемая игра "прокручивается" несколько раз с разными заданиями, участниками. Общая продолжительность игры -25 минут.

### Игра "Канон".

---

Цель игры. Развитие волевого (произвольного) внимания.

Процедура 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 теста).

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 поднимут все дети, они также по порядку начинают поднимать левую руку.

### Игра "Зеваки".

---

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

### Игра "Буквы алфавита".

---

Цель игры. Развитие внимания

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

### Игра " Четыре стихии".

---

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

. По команде ведущего дети выполняют определенное движение руками.

"Земля" Дети опускают руки вниз.

"Вода" Дети вытягивают руки вперед

"Воздух" Дети поднимают руки вверх

"Огонь" Дети вращают руками в локтевых и лучезапястных суставах

### Игра "Пишущая машинка".

---

Цель игры. Развитие волевого (произвольного) внимания, закрепление навыков чтения.

Процедура игры. Как в игре 6, каждому ребенку присваивается буква алфавита. Не следует присваивать только буквы Й, Ь, т. к. они редко встречаются в односложных словах.

Ведущий произносит слово и пишет его на доске мелом. Затем дети, которым присвоены буквы, хлопают в ладоши (по одному хлопку) в той последовательности, в какой их буквы стоят в данном слове. Когда слово "напечатано", все дети хлопают в ладоши.

Слова для игры: еж, дом, ты, папа, мама, цирк, шелк, чаша, каша, рама, рука, ложка, вода, бык, герб, заря, сон, эра, я, стул.

### Игра "Сказочное королевство"

---

Цель игры. Научить детей внимательно изучать учебный или иной текст.

Процедура игры. Выбирается пара стражников (если детей много, то можно выбрать две пары). Учитель сообщает классу, что все приглашены на бал во дворец. Но попасть туда можно только внимательно прочитав текст и ответив на вопросы строгих и неподкупных стражей.

Рекомендации. На роль стражников лучше выбирать детей, имеющих проблемы с устойчивостью внимания, но достаточно сильных в интеллектуальном плане. Игру надо проводить динамично, чтобы она не наскучила детям. Дети, которые не смогли пройти мимо стражников с первого раза, могут подойти повторно, чтобы им задали новый вопрос.

### Игра "Зеркало"

---

Цель игры. Развитие зрительного и двигательного внимания.

Процедура игры. Выбирается пара учащихся: 1-человек, 2-зеркало, отражающее его движения. Ситуации для отражения: пришить пуговицу, испечь пирог, собраться в дорогу и выступить в цирке. Достоверность отражения оценивается классом по 5-балльной системе. Дети в паре меняются местами по очереди.

### Игра "Древо мудрости"

---

Цель игры. Научить детей внимательно изучать учебный или иной текст.

Процедура игры. Дети внимательно читают текст, затем пишут на маленьких листочках вопросы по тексту. Эти листочки затем цепляются на "древо мудрости" (на доску или на учителя, главное, чтобы

это напоминало дерево). После этого каждый ребенок подходит к дереву, срывает "листочек" с вопросом и отвечает на него как можно подробнее вслух. Класс оценивает ответ по 5-балльной системе.

### Игра "Корректурная проба"

---

Цель игры. Развитие концентрации внимания самоконтроля при выполнении школьных письменных работ.

Материалы - любые печатные тексты (старые ненужные книги, газеты и т.д.) с крупным шрифтом (для детей помладше), карандаши и ручки.

Условия проведения. Должна проводиться ежедневно по 5 минут (минимум 5 раз в неделю) в течение 2-4 месяцев. Может проводиться индивидуально и в группе.

Правила проведения:

1. Игра проводится в доброжелательной атмосфере.
2. Объем просмотренного текста не имеет значения и может варьироваться у разных детей от 3-4 предложений до нескольких абзацев или страниц.
3. Время проведения - не более 5 минут.
4. Проверка выполнения задания проводится самими учащимися друг у друга.
5. За ошибки детьми вводятся веселые "штрафы": промяукать, прокукарекать, проскакать на одной ножке столько раз, сколько допустил ошибок...
6. Для малышей норма разрешаемых пропусков на каждом занятии должна меняться и приблизительно равняться тому реальному количеству пропусков, которые делает ребенок.
7. В начале игры нужно объяснить детям кто такой корректор и какие профессии требуют развитого внимания.

Варианты заданий: подчеркнуть букву "а"; подчеркнуть букву "у", зачеркнуть букву "е"; Зачеркнуть буквы "р" и "в"...

### Игра "Ночной сторож".

---

Игра проводится на открытом воздухе или в зале. Двое ребят по жребию или по желанию становятся "сторожами". Каждому завязывают платком глаза. Они становятся на расстоянии примерно одного шага друг от друга, лицом друг к другу и берутся за руки. Остальные играющие встают примерно за 8 метров от "сторожей". По очереди они приближаются к "сторожам" и стараются проползти между ними так, чтобы их не заметили. Если они коснутся "сторожей" или те их почувствуют и схватят, то меняются местами. Если "лазутчику" удастся трижды проползти между "сторожами", то он получает приз.

### Игра "Шерлок Холмс".

---

Выбирается ведущий ("Шерлок Холмс") и 3-5 "преступников". Чем меньше возраст детей, тем меньше "преступников". "Преступники" встают перед "Шерлоком Холмсом". Он внимательно в течение 20-30 секунд рассматривает "преступников" и выходит из помещения. Каждый из "преступников" делает 3-5 изменений в своей одежде и позе. Возвратившийся "Шерлок Холмс" должен найти у каждого его изменения. Тот игрок, у которого "сыщик" нашел все изменения, должен выполнить какое-либо желание "Шерлока Холмса". Тот, у которого не нашли хотя бы одно изменение, становится "Шерлоком Холмсом".

### Игра "Круги внимания".

---

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, например: 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).

### Игра "Посадка инопланетного корабля".

---

Материал: "ширма" (например картонная папка, которую можно поставить на стол, изготовить из бумаги разного цвета:

- 10 треугольников;
- 10 четырехугольников;
- 10 кругов.

Играют по 2 человека. Если пар несколько, то для каждой пары делают свой набор фигур. Дети садятся напротив друг друга за стол. Между ними ставится "ширма". Каждый участник получает по 5 фигур каждой формы и цвета.

Инструкция: "На Землю летит инопланетный корабль. На орбите Земли у него произошла поломка, и ему нужна срочная посадка. Однако посадить его можно только с помощью земного оператора, который выполнит роль лоцмана. Но для этого земной оператор должен знать как выглядит пульт управления на корабле. Поломка нарушила связь с кораблем, и она идет только в одном направлении: с корабля - на землю. К счастью, автоматический переводчик работает. Задача инопланетного космонавта описать свой пульт управления земному оператору как можно детальнее. Только в этом случае посадка пройдет успешнее".

Тот игрок, которому досталась роль инопланетного космонавта, выкладывает на столе любой узор или какую-то абстрактную картинку ("пульт управления") из своего набора фигур. Это делается за ширмой таким образом, чтобы другой игрок ("земной оператор") не видел выложенной картинки. После этого "инопланетянин начинает последовательно описывать свой "пульт управления". "Землянин" ничего не говорит и вообще не издает ни одного звука ("поломка связи"), но должен по указанию "инопланетянина" собрать такой же узор из своего набора фигур. Выигрывает та пара, которая выполнила задание быстрее и без ошибок. Если играют двое, то засекается время одной игры, затем игроки меняются ролями и повторяют игру, вновь учитывая время. Тот из игроков, который быстрее справился с заданием, считается выигравшим.

### Игра "Темный лабиринт".

---

Все участники игры, кроме ведущего, выстраиваются в одну линию и крепко зажимают глаза. Затем, с закрытыми глазами они начинают выполнять команды ведущего: "2 шага вперед, поворот налево, 4 шага прямо, поворот на 180", 2 шага назад, поворот направо, поворот налево, шаг вперед, 3 шага налево и т.д." Затем по команде ведущего: "Открыть глаза!" - все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Если кто-то стоит не так как все, то он выходит из игры. Затем игра продолжается, пока не останется 1-2 самых внимательных игрока.