

Комплекс дидактических игр по развитию внимания

1. Кто за кем?

Цель – развивать активное внимание.

Процедура игры. Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги. Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребенок, и так пока все из команды не побывают водящими.

2. Кто быстрее соберет?

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: предметы различных форм.

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на столе. Игроку завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий.

Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание другим игрокам .

Собравший быстрее всех считается победителем.

3. Лови - не лови.

Цель – развивать умение распределять внимание.

Игровой материал: светлый мяч, темный мяч.

Процедура игры. Ребята становятся в круг. У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, - светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: “Лови”, ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры.

В середине круга находится ведущий, он бросает мячи, упавшие внутри.

Игра заканчивается тогда, когда останется 2-3 игрока, которым все хлопают и считают их победителями.

4. Съедобное – несъедобное.

Цель – развивать активное внимание.

Игровой материал: мяч.

Процедура игры. Дети садятся в круг. Ведущий говорит задуманное им слово и бросает мяч своему соседу. Если слово обозначает еду (фрукты, овощи, сладости, молочные, мясные и другие продукты), то ребенок, которому бросили мяч, должен поймать его (“съесть”). Если слово обозначает несъедобные предметы, то мяч не ловится. Если ребенок справился с заданием, то он становится ведущим и называет свое задуманное слово другому ребенку, и бросает мяч.

5. Карлики и великаны.

Цель – развивать активное внимание.

Процедура игры. Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в

игру “Летает – не летает”.

6. Найди фото.

Цель – развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно-пространственной ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путем сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных (похожих на предмет) изображений
Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц)

Процедура игры. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: каждому клоуну разыскать свое фото. На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребенок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки.

Игра сопровождается хлопками, речевками типа: “Смотри внимательно – найдешь обязательно!” Когда ребенок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (веселый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.

7. Будь внимателен!

Цель – стимулировать внимание, обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

Игровой материал: соответствующее музыкальное сопровождение.

Процедура игры. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии примерно 50 см от другого. Звучит маршевая музыка. Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

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

Команды Движение

“Зайчики!” Дети прыгают, имитируя движение зайца

“Лошадки!” Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом

“Раки!” Дети пятятся, как раки (спиной)

“Воробьишки!” Дети бегают, раскинув руки (имитация полёта 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 зёрна” на полу и произносят “ко-ко-ко!”

Занятия проводились в большой комнате, на ковре при помощи музыкального руководителя.

8. Зеваки.

Цель – 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 заканчивается, когда в ней остаются 2-3 ребенка. Они объявляются

победителями и им все хлопают.

9. Узнай, что это?

Цель – активизация зрительного внимания и памяти, развитие наблюдательности, совершенствование зрительно- пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.

Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цв. карандаши, листы для рисования.

Процедура игры: педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части, например: трамвая, предлагая детям внимательно ее рассмотреть и решить, часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками. Затем каждому ребенку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, и ребенка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.

10. Лабиринты.

Цель – развивать умение концентрировать внимание, связную речь, сосредоточенности, наблюдательности, самоконтроль.

Игровой материал: бланки с лабиринтами, карандаши.

Процедура игры. Ребенку показывают картинку, спрашивают: “Кто нарисован? Что она (они) делают?” Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка, помогите найти зайке морковку, мишке - мёд.

Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки. Далее от простого варианта переходят к более сложному.

11. Путаница.

Цель – развитие зрительного внимания и памяти, зрительно- пространственной ориентировки, воображения и логического мышления.

Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал (3-4 карточки на каждого ребенка)

Процедура игры. Педагог демонстрирует карточку наложенных контуров различных фигур (например: чайник, зонт, конфета и т.д.). При этом он объясняет детям, что только поначалу все здесь изображенное кажется путаницей. На самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее, контуры нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено, на карточке «путаницы», надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно.

Педагог проводит по линиям несколько раз, пока дети не узнают и не назовут предмет. Когда дети узнают первый предмет, педагог выставляет его цветное изображение. Так последовательно распутывается вся путаница. Затем детям раздают карточки «путаницы», педагог просит внимательно посмотреть и сказать, что у кого изображено.

12. Найди отличия.

Цель – развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности.

Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.

Процедура игры: попросить ребенка найти все различия между картинкам

13. Разведчики.

Цель – развитие сосредоточенности, устойчивости зрительного внимания,

наблюдательности.

Игровой материал: набор сюжетных картин (или иллюстраций из книг)

Процедура игры: ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку и задает по ней несколько вопросов. Например: «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?». Постепенно показывая все более сложные картинки и задавая все более сложные вопросы.

14. Сделай так же.

Цель – развитие внимания, наблюдательности, зрительно-моторной координации.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: нужно: а) делать, как я. Предложить ребенку делать руками фигуры так, как вы ему показываете. Затем переходить к движениям кистей рук на столе: положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, и т. д. менять положение под команду ведущего с нарастанием темпа; б) слушать команду: руки вверх, в стороны, правая вверх и т.д.

15. Найди два одинаковых рисунка.

Цель – развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: бланки методики

Процедура игры: Инструкция: в каждом из пяти заданий даны похожие рисунки, которые чем-то отличаются друг от друга. Но двое из этих рисунков совершенно одинаковые. Какие именно рисунки полностью идентичные, ребенок и должен определить.

Приучайте ребенка последовательно и планомерно сравнивать между собой все рисунки в задании. Здесь важно, чтобы ребенок научился быстро и точно находить признаки, элементы, по которым рисунки отличаются друг от друга.

Примечание: в первом и во втором задании рисунки имеют только 2 признака отличия; в третьем задании их уже 3. Желательно, чтобы при выполнении данного упражнения ребенок не просто нашел одинаковые рисунки, но и назвал признаки, по которым отличаются картинки.

16. Архитектор

Цель - развитие внимания, наблюдательности

Игровой материал: кубики.

Процедура игры: Воспитатель – архитектор, ребенок строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

17. Волшебное слово

Цель - развитие внимания.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Сначала следует договориться, какие слова считать «волшебными». «Волшебными» можно считать слова на букву «М» или на любую другую букву (тогда игра будет одновременно развивать фонематический слух ребенка). Воспитатель рассказывает историю или произносит подряд любые слова. При произнесении «волшебных слов» ребенок должен подать сигнал: стукнуть ладонью по столу, встать или др.

18. Шерлок Холмс

Цель – развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается или выходит из комнаты. Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает «Сыщику» угадать, что он изменил. Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое. Сложность игры зависит от количества изменяемых предметов. Начинать с меньшего количества изменений, постепенно их увеличивая.

19 Цифровая таблица

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 25, которые располагаются в произвольном порядке. Но вначале убедитесь, знает ли ребенок все эти цифры. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух цифры от 1 до 25". Большинство детей 6-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок

1 10 11 18 7
16 20 3 14 22
2 25 9 13 24
12 5 21 4 17
19 23 15 6 8

20 «Пуговица»

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: 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. Начиная 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.

21 Маленький жук

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: "Сейчас мы будем играть в такую игру. Видишь, перед тобой поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде. Он может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать тебе ходы, а ты будешь передвигать по полю жука в нужном направлении. Делай это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя!

Внимание? Начали. Одна клеточка вверх, одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Покажи, где остановился жук".

(Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука, или изготовить жука и двигать его по полю. Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться в клеточном поле).

Задания для жука можно придумать самые разные. Когда поле из 16 клеток будет освоено, переходите к движению по полю из 25, 36 клеток, усложняйте задания ходами: 2 клетки наискосок вправо-вниз, 3 клетки влево и т.д.

22 Выполни по образцу

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора.

Процедура игры: Деятельность ребенка включает в себя прорисовку достаточно сложных, но повторяющихся узоров. Каждый из узоров требует повышенного внимания ребенка, т.к. требует от него выполнения нескольких последовательных действий:

- анализ каждого элемента узора;
- правильное воспроизведение каждого элемента;
- удержание последовательности в течение продолжительного времени.

При выполнении подобного рода заданий важно не только, насколько точно ребенок воспроизводит образец (концентрация внимания), но и как долго он может работать без ошибок. Поэтому каждый раз старайтесь понемногу увеличивать время выполнения одного узора. Для начала достаточно 5 мин.

После того как "клеточные" узоры будут освоены, переходите к более сложным узорам на чистом листе.

23 «Девочки».

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: 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.

24.«Человечки»

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: 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 /.

25. «Переплетенные линии».

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: бланки заданий.

Процедура игры: Предлагается соединить цифры друг с другом.

26. «Четыре стихии».

Цель - развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Играющие сидят или стоят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперед, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

Инструкция: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать.

Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в лучезапястных локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

27. «Испорченный телефон».

Цель - развитие слухового внимания

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий прошепчет 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, ведущий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они услышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый 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».

28. Подбери пару к слову

Цель - развитие внимания.

Игровой материал: мяч.

Процедура игры: Дети встают в круг. Воспитатель с мячом в руках — центр круга.

Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Игрушка». Ребенок ловит мяч и отвечает : «Кукла». Игра продолжается. Используются стимульные слова : фрукты, овощи, посуда, транспорт.

29. Игра с палочками «Повторяй за мной!».

Цель – увеличение объема внимания и памяти.

Игровой материал: счетные палочки.

Процедура игры: В эту игру можно играть как с одним, так и с несколькими детьми. Каждому ребенку выдается одинаковое количество счетных палочек. Все садятся в круг, и воспитатель начинает игру в роли ведущего. Выкладывает из счетных палочек произвольную композицию . Пусть дети смотрят и запоминают. Затем композиция закрывается листом бумаги, детям надо будет сложить из своих палочек такую же фигуру. Если все смогли повторить, роль ведущего переходит к следующему игроку.

30. Упражнение «Ладонки»

Цель – развитие устойчивости внимания.

Игровой материал: нет.

Процедура игры: 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 ладонки поднимались поочередно, т.е. пробегала "волна" из поднимающихся ладошек. После предварительной тренировки ладонки, поднятые не вовремя или не поднятые в нужный момент выбывают из игры.