**Копилка игр для педагогов** [**по развитию внимания**](http://www.kolobok61.ru/rekomendacii-roditelyam-po-razvitiyu-poznavatelnyx-processov/) **у детей**

***Развитие внимания***

***Внимание*** - это проявление избирательной направленности процессов сознания.

***Игры, способствующие развитию внимания:***

1. **Игра «Запрещенный цвет»**

*Цель:* развитие концентрации и распределения внимания.

Перед началом игры установите правила:  
- нельзя называть запрещенные цвета, например, зелёный и красный;  
- нельзя один и тот же цвет называть дважды.

А теперь задавайте вопросы: «Какого цвета небо? Какого цвета трава? Какого цвета солнце? Какого цвета клубника?» Возможные варианты ответов: «Голубого; как газон; желтого; как сердце».

1. **Игра «Найди лишнее»**

*Цель:* развитие концентрации и распределения внимания.

Прочитайте ребёнку стихотворение и попросите хлопать в ладоши, если он слышит лишние слова.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
Аисты, вороны,  
Галки, макароны.

Прилетели птицы:  
Голуби, синицы,  
лебеди, куницы,  
Галки и стрижи,  
Чайки и моржи.

1. **Игра «Земля, вода, огонь, воздух»**

*Цель:* развитие концентрации и распределения внимания.

Дети садятся в круг. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все опускают руки вниз, слово «вода» - вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, а слово огонь - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах.

Дети повторяют слова за ведущим и выполняют соответствующие движения. Сначала можно говорить медленно, потом быстрее и быстрее.

Выигрывает тот, кто не сбился и выполнил все команды правильно.

1. **Игра «Найди отличия»**

*Цель:* развитие внимания.

*Материалы:* картинки с изображением различных персонажей.

Игра состоит из 5 картинок, на которых изображены различные персонажи из мультфильмов по двое, изображение одного из которых имеет дополнительные детали.  
Детям предлагается возможность угадать, кто это и из какого мультфильма этот персонаж. Затем взрослый предлагает её описать, и рассмотреть вторую часть иллюстрации. При рассматривании второй части иллюстрации надо найти отличия и определить, чем они отличаются и какого цвета отличия.  
Отвечая на несложные игровые задания ребёнок будет радоваться своим результатам и достижениям. Потому что вся игра проиллюстрирована красочными картинками.

1. **Игра «Исчезнувший предмет»**

*Цель:* развивать внимание и кратковременную память детей.

*Материалы:* несколько мелких игрушек.

Если играет несколько детей самостоятельно, в начале игры нужно выбрать водящего, если же Вы играете с одним ребёнком, то целесообразно роль ведущего взять на себя. На стол ставятся несколько небольших игрушек. Детям предлагается запомнить находящиеся на столе предметы. Затем играющие отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам отгадать, какой предмет исчез. За каждый правильный ответ ведущий даёт фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

1. **Игра «Что изменилось?»**

*Цель:* развивать произвольное внимание и кратковременную память.

*Материал:* несколько небольших игрушек или других предметов, знакомых детям.

На стол ставится несколько небольших игрушек или других предметов, хорошо знакомых детям. Выбирается ведущий, который предлагает играющим запомнить, что и в каком порядке стоит на столе. Затем ведущий предлагается участникам отвернуться, а сам в это время меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе. За каждый правильный ответ ведущий вручает фишку. Выигрывает тот, кто соберёт больше всех фишек.

1. **Игра «Пуговицы»**

*Цель:* развивать память и внимание дошкольников.

*Материалы:* два одинаковых набора пуговиц (по одному для каждого играющего), причём ни одна пуговица внутри набора не повторяется. Количество пуговиц из набора зависит от уровня сложности игры: чем сложнее игра, тем больше их используется. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом, перед играющими лежит весь набор, из которого взяли эти пуговицы. У каждого играющего должно быть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделённый на клетки. Чем сложнее игра, тем больше должно содержаться клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле, которое содержит четыре или шесть клеток.

Начинающий игру выставляет на своём поле три пуговицы из имеющегося у него набора пуговиц. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая пуговица лежит, после чего первый игрок накрывает своё поле платком или листом бумаги, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своём игровом поле. Затем первый игрок открывает своё игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Пока игра идёт на примитивном уровне, время запоминания и воспроизведения не учитывается, с усложнением игры ограничение времени должно стать одним из условий игры. Выигрывает тот играющий, который не допустил ни одной ошибки.

1. **Игра «Хамелеон»**

*Цель:* развитие внимания.

*Материал:* фишки для играющих.

Вначале игры необходимо рассказать детям, кто такой хамелеон. Объяснить, что это ящерица, меняющая свою окраску в зависимости от того места, где она находится, чтобы её не было заметно. Например, если хамелеон забрался на серый камень, то он станет серым, а если он сидит на жёлтом песке, то он станет жёлтым. Затем ведущий начинает задавать играющим вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть: в зелёной траве, на коричневом бревне, на чёрном камне, на сером асфальте, на шахматной доске и т.д. Дети должны быстро отвечать, после чего анализируются правильные и неправильные ответы. В начале игры время ответа не учитывается, важно только правильно ответить, но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ. За каждый быстрый и правильный ответ, играющий получает фишку. Выигрывает тот, кто наберёт больше всех фишек.

1. **Игра «Зеркало»**

*Цель:* развитие внимания.

Выбирается ведущий, все остальные – зеркало. Ведущий придумывает движении, а остальные должны в точности его повторить. Выигрывает тот, кто не ошибётся.

1. **Игра «Рыбаки»**

*Цель:* развитие произвольного внимания.

Играющие становятся в круг. Они – «рыбаки». Выбирается водящий, который встаёт в центр круга и показывает остальным движения «рыбаков»: «тянет сеть», «вынимает рыбу», «гребут вёслами», «закидывает удочку», «чинит сеть» и т.д. Тот, из играющих, который повторит движения неправильно, тот выходит из игры. А тот, кто повторял лучше всех, становится водящим.

1. **Игра «Зашумлённые картинки»**

*Цель:* развитие произвольного внимания.

*Материалы:* карточки с изображением хаотично переплетающихся линий, за которыми скрыто изображение, а может быть и не одно.

Перед играющими картинка, на которой изображены хаотично переплетающиеся линии, за которыми скрыто изображение – его надо найти.



 