**Игры на распределение внимания.**

**«Мяч в круге».** Стоя в круге, участники перебрасывают друг другу 1, 2, 3 и более мячей, сигнализируя о своих намерениях без помощи слов. Выбывает тот, чей брошенный мяч не был пойман.

**«Двигай мячики».** Взрослый вкатывает в круг один за другим несколько десятков теннисных мячей, которые не должны ни остановиться, ни выкатиться за пределы круга.

«Найди отличия» Ребенку предлагают карточку с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

**«Строители»** Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок - образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

Игры на преодоление двигательного автоматизма. (Тренировка усидчивости).

**«Живая картина».** Создав сюжетную сценку, ее участники замирают до тех пор, пока водящий не отгадает название картины.

**«Автомобиль».**  Дети выступают в роли деталей автомобиля («колеса», «дверцы», «багажника» и т. п.), из которых водящий собирает автомобиль.

Игры, способствующие успокоению и выдержки - контроль импульсивности.

**«Подскажи молча».** Там, где по условиям игры дети подсказывают друг другу, это разрешается делать, но только молча. Выкрикнувший подсказку штрафуется.

**«Летающее – нелетающее»** Называйте различные предметы. Если ребенок услышит название летающего предмета, пусть поднимет руки вверх, а если нелетающего - хлопает в ладоши (или барабанит по коленям). Подобную игру можно проводить на другие темы.

**««Да» и «нет» не говорить, черного с белым не носить»** Взрослый предлагает ребенку поиграть в вопросы и ответы. Ребенок может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнять одно правило: нельзя произносить запретные слова, например, «да», «нет», «черное», «белое» или любые другие. Взрослый задает такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова, например: «Какого цвета халат у доктора?». Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры. В случае ошибки играющие меняются ролями. Игру следует начинать с одного запретного слова, постепенно вводя другие слова.