

# Игры на развитие внимания



## **НАЙДИ ДВА ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТА**

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

## **ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО**

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

## **НАЙДИ ОТЛИЧИЯ**

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

## **ВЫКЛАДЫВАНИЕ УЗОРА ИЗ МОЗАИКИ ИЛИ ИЗ ПАЛОЧЕК**

Ребенку предлагаются выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

## **НАНИЗЫВАНИЕ БУСИНОК**

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, - ОХОХОХО- -ОООХХХООО- -ООХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

## **СРИСОВЫВАНИЕ ПО КЛЕТОЧКАМ**

Ребенку дается лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо пересовать узор по клеточкам.

## **ЛАБИРИНТ**

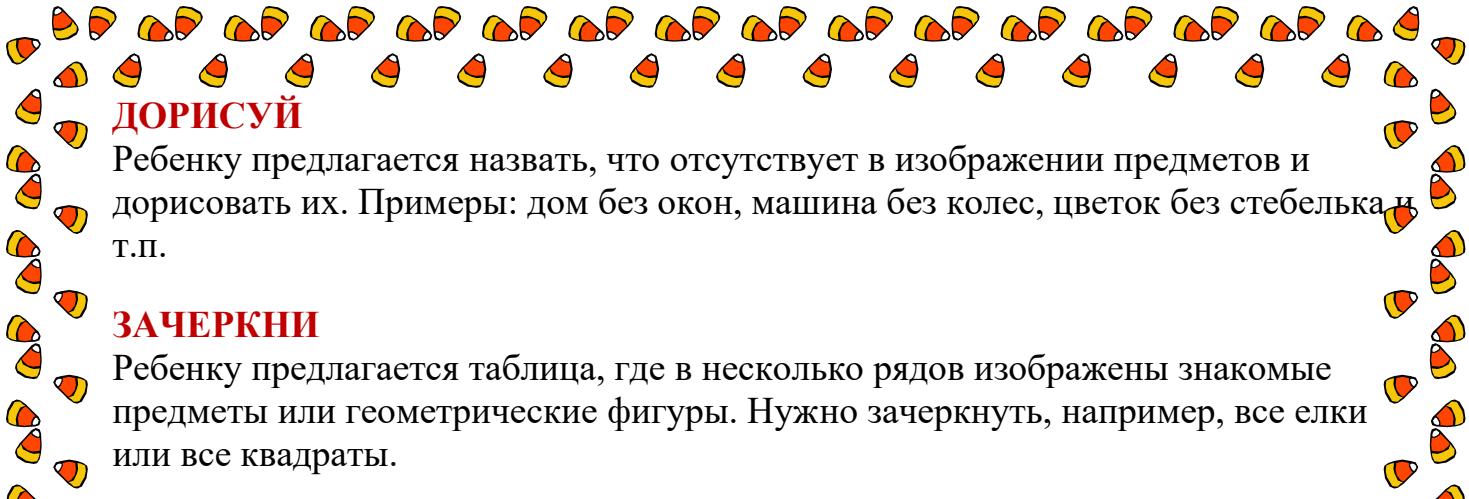
Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

## **НАЗОВИ ПРЕДМЕТ**

Ребенку даются рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

## **СКОЛЬКО ЧЕГО?**

Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.



## **ДОРИСУЙ**

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

## **ЗАЧЕРКНИ**

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

## **КОРРЕКТОР**

Материал: листы с крупным печатным текстом. Попросите ребенка находить и вычеркивать в тексте какую-нибудь букву. Следите, чтобы он двигался по строкам. Фиксируйте качество работы ребенка (время, за которое он просматривает 3-5 строк, количество ошибок), поощряйте его за прогресс.

## **РАЗВЕДЧИКИ**

Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем взрослый задает вопросы по этой картинке, ребенок отвечает на них.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ**

### **ЧТО ЗВУЧАЛО?**

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов (звучящих игрушек, музыкальных инструментов). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

### **ЧЕТЫРЕ СТИХИИ**

Играющие сидят 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.

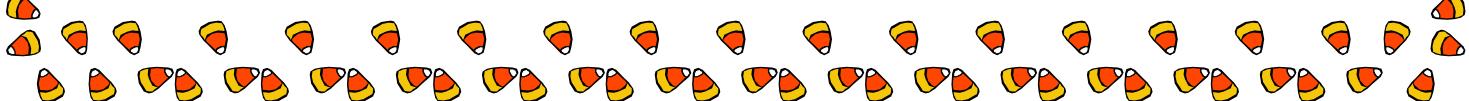
### **ПОСЛУШАЙ И ВОСПРОИЗВЕДИ**

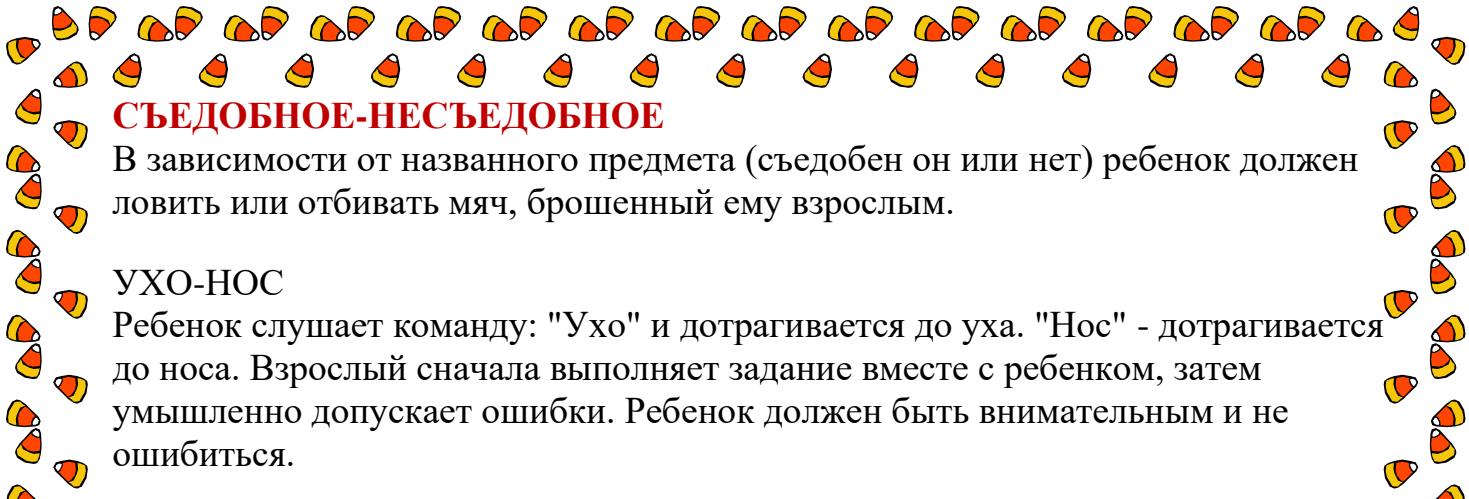
Ребенку предлагается воспроизводить по образцу, задаваемому взрослым, ритмичные удары палочкой по столу.

## **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МОТОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

### **КТО ЛЕТАЕТ?**

Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает "летает" и изображает, что машет крыльями. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.





## **СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

## **УХО-НОС**

Ребенок слушает команду: "Ухо" и дотрагивается до уха. "Нос" - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

## **ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

Ведущий показывает детям движение, которое повторять нельзя. Затем он показывает разные движения руками, ногами. Тот, кто повторил запретное движение, выбывает из игры. Запретным может быть любое движение или сочетание движений.

