

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ.

Игры рекомендуются детям педагогам и родителям для детей старшего дошкольного возраста на развитие внимания.

1. Что слышно?

Цель игры. Развивать умение быстро сосредоточиваться.

1-й вариант (для детей 5—6 лет). Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали. -.

2-й вариант (для детей 7—8 лет). По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что за ними происходило.

2. Будь внимателен! (для детей 4—6 лет)

Цель игры. Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают под «Марш» С. Прокофьева. Затем на слово «Зайчики», произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово «лошадки» — как бы ударять «копытом» об пол, «раки» — пятиться, «птицы» — бегать, раскинув руки в стороны, «аист» — стоять на одной ноге.



3. Слушай звуки! (для детей 7—8 лет)

Цель игры. Развивать активное внимание.

Ведущий договаривается с детьми о том, что, когда он нажмет клавишу нижнего регистра, они должны встать в позу «плакучей ивы», когда верхнего — в позу «тополя». Затем начинают игру — дети идут по кругу. Звучит нота нижнего регистра — дети становятся в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). На звук, взятый в верхнем регистре, становятся в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

4. Слушай хлопки! (для детей 5—7 лет)

Ц е л ь и г р ы . Та же.

Играющие дети танцуют под веселую музыку. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами наиолу). На три хлопка дети замирают. На четыре дети начинают танцевать.



5. Канон (для детей 7 лет)

Ц е л ь и г р ы . Развивать волевое внимание.

Игра идет под музыку Ф. Бургмюллера «Кавалькада» (отрывок). Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первый музыкальный такт, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на второй — второй и т. д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной такт начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под музыку по очереди опускают руки вниз.

6. Канон для малышей (для детей 4—6 лет)

Ц е л ь и г р ы . Та же.

Играющие стоят по кругу. Под хороводную песню «Селезенушка» дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т. д.

7. Зеваки (для детей 6—7 лет)

Ц е л ь и г р ы . Та же.

Играющие идут по кругу, держась за руки, по сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

8. «Пишущая машинка» (для детей 7-8 лет)

Каждому играющему присваивается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из двух-трех. По сигналу дети начинают печатать: первая «буква» слова хлопает в ладоши, затем вторая и т. д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

9. Четыре стихии (для детей 6—7 лет)

Цель игры. Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят на ковре по кругу взявшись за руки. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет 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 и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.



РАЗВИВАЕМ В ИГРАХ ПРОИЗВОЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ И ПАМЯТЬ.

С этой целью полезно использовать игры, в которых ребенку необходимо сначала в соответствии с правилами запомнить один или несколько объектов, а затем найти их среди других. Девизом таких игр может быть «Запомни и найди».

Самый зоркий.

Для этой игры взрослому необходимо иметь набор предметных или сюжетных картинок и их дубликаты. Детям на ветке дерева на несколько секунд, под счет «раз, два, три — внимательно смотри!», показываются картинки. Затем картинки закрывают экраном. Дети должны быстро отыскать их среди четырех- шести других. Побеждает тот, кто первым назовет нужную картинку.



Хитрый гном.

Хитрый гном похитил и заколдовал животных и птиц. Дети отправляются на поиски, они находят дом гнома и стучатся к нему, однако гном выдвигает условие: дети сами должны найти и расколдовать животных и птиц, но для этого надо быть очень внимательными. В окошке домика гном только на очень короткое время показывает изображения заколдованных животных — ведь он не хочет, чтобы дети их разыскали! За это время дети должны запомнить, как выглядят птица, собака, котенок, похищенные гномом, и потом найти их среди других аналогичных изображений, которые хитрый гном специально ставит, чтобы запутать детей. Если ребенок ошибается, гном похищает и его, т. е. усаживает рядом с собой. Затем он показывает в окошке другую картинку, и поиск продолжается. Если в игре большинство детей допускают ошибки, воспитатель либо увеличивает время рассматривания картинок, либо упрощает изображение. Игра усложняется тем, что хитрый гном иногда предлагает детям изображения, отличающиеся только одной-двумя деталями (собаки одной породы, в одинаковой позе, но с разными бантами и т. д.). Это требует от участников игры повышенного внимания. По ходу игры или в конце ее гном просит, чтобы дети отгадали загадки, выполнили какие-нибудь

задания: спели, станцевали, прочитали стихи. Если гному понравится, как выполнены его задания, то он отпускает детей и игра продолжается. Для старших дошкольников полезны игры, в которых они запоминают группу предметов и затем после изменения называют, какие из них отсутствуют. Игровая ситуация и заинтересованное отношение к игре воспитателя создают эмоциональный настрой детей на запоминание. К таким играм могут быть отнесены: «Что лежит в сундучке?», «Медвежонок» и т. д.

Что лежит в сундучке?

Для этой игры необходимо иметь от шести до десяти предметов, знакомых детям, например, пирамидка, цыпленок, петрушка, курочка, зайчик.

Нужно постараться запомнить игрушки. Затем дети должны закрыть глаза. В это время взрослый прячет в сундучок одну игрушку.

После этого дети называют, какие игрушки спрятались в сундучке.

Для повышения интереса к игре и развития умения контролировать друг друга могут быть разделены на две команды.



Пока одна команда, закрыть глаза, сигнала другая смотрит, какие игрушки прячет воспитатель, и запоминает, а затем исправляет неправильные ответы детей. Возможен и такой вариант, когда обе команды действуют одновременно. Побеждает та, игроки которой быстрее дают правильный ответ. В течение игры для поддержания интереса к ней воспитатель неоднократно заменяет комплект игрушек или отдельные предметы, прячет в сундучок все большее их количество. Он поддерживает эмоциональный настрой и внимание детей репликами: «Вот какие у меня внимательные дети! Просто удивительно! Придется дать задание посложнее, теперь уж точно никто не запомнит, что лежит в сундучке. Опять догадались! Тогда сейчас я заменю игрушки, вот теперь будет нелегко!» и т. д. Аналогичными данной являются игры: «Что увез медвежонок?», «Кто пошел помогать Буратино искать золотой ключик?», «Кто пришел и кто вернулся?» и т. д. Принцип игр прежний — запомнить и назвать предметы, но задание может быть усложнено.

Что увез медвежонок?

На столе на цветных кружках бумаги группами по три — пять предметов расположены разные игрушки. В одном варианте все группы могут состоять из одинакового количества предметов, в другом, более сложном — двух видов: например, три группы по три предмета и две — по четыре. Предметы в группах однородные: грибки, кубики, стаканчики, чашечки и т. д. В начале игры дети рассматривают предметы, пересчитывают их, узнают их количество. Затем появляется на грузовой машине медвежонок: «Я хочу с вами поиграть, проверить, какие вы внимательные, умеете ли вы хорошо считать. Закройте глаза, я сейчас погружу в машину все что захочу и уеду. Как только я скажу пора – откройте глаза и называйте игрушки. Надо их еще и пересчитать».



Диалог с детьми ведет медвежонок, спрятав машину за стол. Он спрашивает: «Кто скажет, какие игрушки я взял?». Когда дети перечислят, он заглядывает за стол, где стоит машина, и говорит: «Правильно!» или: «Нет! Ошиблись!». Затем спрашивает: «А сколько грибочков? А сколько кубиков?» Каждый раз он заглядывает в кузов машины и подтверждает, правильно ли отвечают дети.

«А теперь самый трудный вопрос, говорит медвежонок, сколько игрушек в моей машине?» Возможен и спор: мишка не верит ответу и объяснить, как ребенок узнал. Или мишка специально называет неверное число «Нет, там шесть, а не семь игрушек! Кто докажет?» Дети объясняют ему, что из пяти групп взяты по одной игрушке, а из шестой группы две или, например, просто два кружка остались пустыми, значит, всего нет шести игрушек и т. д.

В ходе игры медвежонок постоянно общается с детьми, увозит старые игрушки, привозит новые, изменяет формулировку вопросов, а иногда даже подсказывает способ решения поставленной задачи. Он награждает победителей значками и хвалит детей за сообразительность и находчивость. В конце учебного года задания усложняются и игрушки заменяются картинками.

Где сестренка?

Перед детьми в ряд или хаотично располагаются куколки или матрешки (игрушки или их изображения). Одна из них находится в стороне. Задание: кто скорее поможет этой матрешке найти свою сестричку? Ребенок берет в руки матрешку, рассматривает ее. Дети дают сигнал: «Раз, два, три — ищи!» Затем они хлопают в ладоши три или пять раз.

Если за это время ребенок не находит аналогичную матрешку среди других, он садится на место, а поиск продолжает другой. Сигналы те же. Победивший ребенок получает фишку. Потом появляется следующая матрешка и поиск продолжается. Если дети справляются с заданием



быстро, число хлопков сокращается, а если с трудом — увеличивается.

Для игры могут быть заготовлены изображения кукол, отличающихся деталями одежды, прическами, узорами на платьях. Чем больше деталей должен учитывать ребенок, тем сложнее осуществить поиск. Имеет значение и расположение фигур: если они расположены в ряд — поиск облегчается, если хаотично — процесс поиска сходной фигуры усложняется и требует от ребенка большей сосредоточенности внимания.

Более трудным вариантом игры является условие, при котором ребенок не должен во время поиска смотреть на матрешку-образец, а ищет сходство только по памяти. После выбора ребенок сравнивает две сестрички и выносит решение о том, правильно или нет сделан выбор. Если найдены ошибки, в поиск включается другой ребенок или играющему разрешается найти сестричку, глядя на образец.