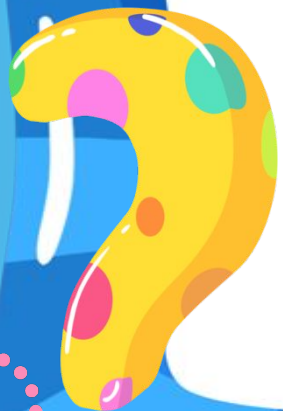


*Картотека дидактических
игр на развитие внимания
у детей старшего
дошкольного возраста*



«Выполни по образцу»

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора, листы бумаги в крупную клетку.

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.



«Собери по схеме»

Цель – развивать внимание детей, зрительную память.

Материал: счетные палочки, карточки со схемами.

Процедура игры: ребенку предлагается карточка со схемой изображения, необходимо ее повторить - выложить с помощью счетных палочек.



Цифровая таблица»

Цель - развитие внимания, наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 10, 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 10".



«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



«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.

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.



«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.



«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 (лестенку, арку, домик), строитель
повторяет задание.**



«Цифровая таблица»

Цель - развитие внимания,
наблюдательности.

Игровой материал: бланки с таблицей.

Процедура игры: Покажите ребенку таблицу с набором цифр от 1 до 10, 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 10".



«Выполни по образцу»

Цель - тренировка концентрации внимания.

Игровой материал: образцы для выполнения узора, листы бумаги в крупную клетку.

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.



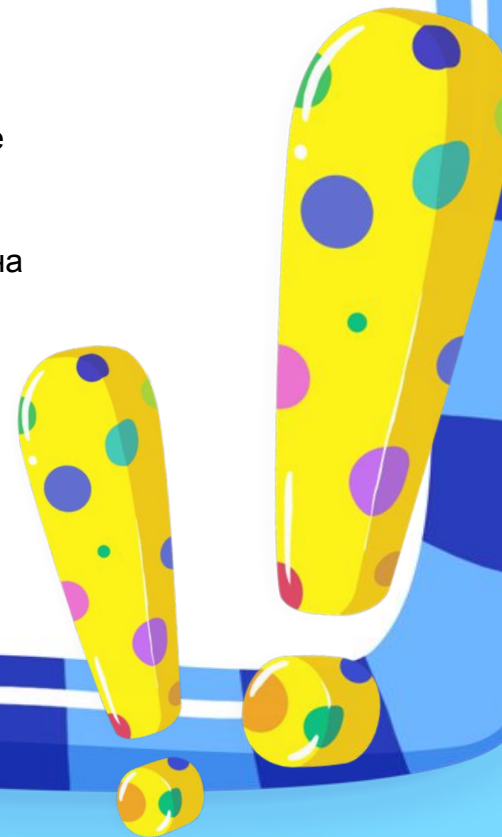
«Испорченный телефон».

Цель - развитие слухового внимания

Игровой материал: нет.

Процедура игры: Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит 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 слышали 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».



«Самые внимательные»

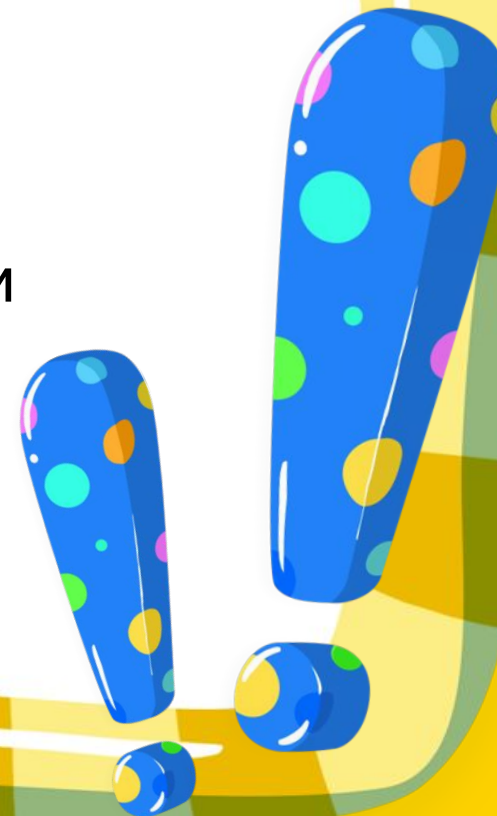
Цель – развитие слухового внимания.

Процедура игры: дети сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «Вода» – руки в стороны; «Земля» – руки вниз; «Огонь» – закрыть руками глаза; «Воздух» – поднять руки вверх.



Какой предмет лишний?»
Цель: развивать зрительное
внимание.

Материал: карточки с изображением
Ребенку предлагается посмотреть
ряды картинок и в каждом ряду найти
лишнее.



«Танграм»

Цель – учить детей подбирать способы расположения фигур с целью создания силуэта. Развивать устойчивость внимания. Закреплять представления о геометрических фигурах и их преобразовании.

Материал: карточки с изображениями, набор плоскостных геометрических фигур.

Процедура игры: ребенку предлагается повторить изображение с помощью набора плоскостных геометрических фигур.