

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида № 11 г. Томска

## Картотека игр и упражнений на развитие внимания

Составила:  
Педагог-психолог Ткаченко Е.В.

### **«Зеркало»**

Количество игроков: любое

Играть в эту игру можно в парах или вдвоем. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой – «зеркало» первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

Если "зеркало" сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

### **«Да и нет»**

Количество игроков: любое

Ведущий говорит:

- Да и нет не говорить, черное и белое не носить.

Далее он начинает задавать вопросы, но которые игроки не должны отвечать словами "да", "нет", "черное", "белое". Вопросы должны задаваться быстро.

Проигравший становится ведущим.

### **«Назови предметы»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово - делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь, и таким образом оказался впереди всех.

### **«Дрессированная муха»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: лист бумаги, расчерченный на 16 клеток, изображение мухи или пуговка (игровая фишка), которая будет просто символизировать это насекомое

Поместите вашу "муху" на какую-либо клетку игрового поля. Теперь вы будете ей приказывать, на сколько клеточек и в каком направлении нужно перемещаться. Ребенок должен представить себе мысленно эти передвижения. После того как вы отдали мухе несколько приказаний (например, одна клеточка вверх, две вправо, одна вниз), ребенок должен показать то место, где теперь должна быть хорошо дрессированная муха. Если место указано верно, то передвиньте муху на соответствующую клеточку.

### **«За себя не отвечаю»**

Количество игроков: любое

В этой игре на вопросы, заданные одному игроку, должен отвечать другой.

По жребию определяется водящий, остальные рассаживаются на стулья (скамейки, бревна, траву, покрывала и т.п.) в два ряда напротив друг друга - обязательно парами.

Водящий идет между рядами и задает вопросы то одному, то другому - не по порядку, а неожиданно. Отвечать же на заданный вопрос должен сидящий, напротив. Отвечать по существу дела, хотя вовсе не обязательно, чтобы мнение отвечающего совпадало с мнением того, за кого он отвечает. Например:

- Ты любишь в футбол играть? - Сидящий напротив отвечает:

- Нет, в футбол он играть не любит. Он любит в речке купаться.

Если водящий задает вопросы в достаточно быстром темпе, то кто-нибудь обязательно ошибется и ответит за себя сам или не станет отвечать на вопрос, обращенный к его напарнику.

Тот, кто ошибется, становится водящим.

### **«Четыре стихии»**

Количество игроков: любое

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.

### **«Ухо-нос»**

Количество игроков: любое

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.

### **«Где что?»**

Количество игроков: любое

Следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например, животные. После этого взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра начинается сначала.

Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставать в том случае, если он услышит название растения, и одновременно с этим хлопать, когда услышит название животного.

### **«Что изменилось»**

Количество игроков: любое

У данной игры существует 3 варианта.

*Вариант 1.* Перед началом игры следует подготовить инвентарь (разнообразные мелкие предметы, например, спички, ластик и т. д.), разложить его на столе и накрыть газетой.

Ребенок должен в течение 30 секунд запомнить расположение предметов, отвернуться, а после этого посмотреть на предметы еще раз и рассказать, как изменилось их расположение.

За каждый угаданный предмет ребенку можно начислить 1 очко, за каждую ошибку - вычесть 1 очко.

Если в игре принимали участие несколько человек, победителем считается тот, кто наберет наибольшее количество очков.

*Вариант 2.* В этой игре должны принимать участие несколько игроков.

Участники должны встать в шеренгу, а ведущий - выбрать одного участника. Выбранный игрок запоминает внешний вид каждого участника.

После этого он уходит или отворачивается, а затем пытается назвать произошедшие изменения (расстегнутые пуговицы, развязанные шнурки и т. д.).

*Вариант 3.* Данное занятие можно проводить с одним ребенком. Для этого следует дать ему для сравнения две картинки с одинаковыми на первый взгляд изображениями.

Пусть малыш постарается найти различия.

Также для развития внимания применяется следующее упражнение: надо дать ребенку картинку с изображенным на ней наполовину раскрашенным предметом, например, бабочкой или цветком, и предложить малышу раскрасить ее до конца.

### **«Считай - не сбивайся»**

Количество игроков: любое

Игроки сидят в кругу. Кто-либо открывает счет, и за ним по часовой стрелке все начинают один за другим быстро называть порядковые номера, пропуская те, которые исключены по условиям игры.

Кто ошибается – выходит из игры, а следующий за ним играющий начинает считать сначала, с единицы. Досчитали до 29 (так как 30 называть нельзя) – счет ведется в обратном порядке, соблюдая те же условия игры.

Нельзя допускать, чтобы игра замедлялась, все должно происходить быстро. Как только кто-то задумался или запнулся – считает следующий за ним игрок. Запнувшийся же игрок выходит из игры.

Чем меньше остается игроков в кругу – тем ожесточеннее ведется борьба между ними. В конце концов, в игре остаются два самых «устойчивых» игрока, между которыми происходит финальная битва, которая определяет победителя.

### **«Послушная тень»**

Количество игроков: двое

Первый игрок изображает самые разные движения: как он купается в реке, что-то пишет, чешет затылок...

Второй игрок - "тень" первого. Он неотступно следует за первым игроком и в точности повторяет каждое его движение. Если "тень" в течение 1 минуты не сделает ни одной ошибки, она получает 10 баллов.

За каждое неправильное движение 1 балл снимается. Затем игроки меняются ролями.

### **«Внимательный радист»**

Количество игроков: любое

Ведущий говорит:

- Ты будешь радистом и должен по моему сигналу ребром ладони отстучать («тук») и сказать, сколько мной сделано хлопков и в каком ритме, а я буду хлопать.

Ведущий хлопает и говорит «хлоп». Ребенок слушает ритм и говорит «тук»:

а) с наращиванием ряда: тук - хлопок; тук, тук - хлопок, хлопок; тук, тук, тук - хлопок, хлопок, хлопок и т.д.;

б) со сменой темпа (быстро - медленно);

в) с изменением громкости (от тихого полусшепота к громкому голосу) и двигательных усилий (от легких касаний к интенсивному отстукиванию).

### **«Колечко»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: кольцо диаметром 2-3 см, веревка, колокольчик

На веревке подвешивается кольцо, сама веревка крепится, например, к двери. К колечку привязывают небольшой колокольчик.

Один из игроков встает на расстоянии трех шагов от колечка и ждет команды ведущего.

Ведущий говорит:

- Раз, два, три! Указательный!

Задача игрока – сделать в такт командам ведущего три шага, а затем одновременно с последней командой попасть в колечко тем пальцем, который назовет ведущий.

Ведущий может называть любой палец, командовать быстрее или медленнее.

### **«Повторяй наоборот»**

Количество игроков: любое

Ведущий выполняет различные движения: поднимает руку, берет ручку, встает со стула и т.д. Игроки должны в точности повторить его движения, но наоборот. Ведущий опускает руку – игроки поднимают, ведущий садится – игроки встают. Игрок, который сделал ошибку, выходит из игры.

### **«Земля или воздух»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: два мяча – красный и белый

Красный мяч означает землю. Тот, кто ловит его, должен быстро назвать какое-нибудь животное.

Белый мяч означает воздух. Тот, кто его поймает, должен назвать птицу, насекомое, которое умеет летать.

### **«Летел лебедь»**

Количество игроков: любое

Ребята становятся в круг, правая ладонь каждого игрока кладется на левую ладонь соседа справа. На ударный слог считалочки по кругу нужно хлопнуть по ладони соседа слева. Считалочка может быть, например, такая:

Летел лебедь

По синему небу,

Сломал крыло,

Сказал число.

Тот, чья очередь хлопнуть, называет число (лучше заранее договориться называть числа в пределах 10 или 20). Начиная со следующего игрока, считаем участников по кругу. Игрок, стоящий за последним из "пересчитанных", должен успеть отдернуть ладонь, прежде чем тот по ней хлопнет. Проигравший выбывает.

### **«Капля, речка, океан»**

Количество игроков: чем больше, тем лучше

Действие желательно сопровождать динамичным музыкальным фоном.

Все участники встают со своих мест и распределяются по игровой площадке. Каждый игрок — это капля. Легко представить себе окошко после дождя. На прозрачном стекле крупные капли.

Ведущий дает команду: "Объединиться по двое". Все игроки мгновенно должны найти себе пару и схватиться за руки. Не давая игрокам опомниться, ведущий командует: "Объединиться по трое". И вот уже тройки игроков двигаются под музыку, держась за руки и не забывая пританцовывать. Команды ведущего следуют одна за другой: "По четыре человека, по пять, по шесть". "Все в общий круг", — командует ведущий, и все игроки образуют большой хоровод.

### **«Ухо, горло, нос»**

Количество игроков: любое

Игроки становятся в шеренгу. Ведущий встает перед ними и говорит: "Каждый будет закрывать то, что буду называть". Дети должны закрывать только те части лица, которые называет ведущий. Он начинает по очереди называть и закрывать ухо, горло, нос, но при этом специально путать игроков. Кто ошибается, тот выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто остался последним.

### **«Раз – коленка, два – коленка»**

Количество игроков: любое

Снова садятся все на стулья в тесный круг. Затем каждый должен положить руку на правое колено соседу слева. Положили? Так, а теперь начиная с ведущего, по часовой стрелке по всем коленкам по очереди должен пройти лёгкий хлопок рукой. Сначала - правая рука ведущего, затем левая рука его соседа справа, затем правая рука соседа слева, затем левая рука ведущего и т.д.

Первый круг проводится для того, чтобы ребята поняли, как надо действовать. После этого начинается игра. Тот, кто ошибся в процессе игры, убирает руку, которая либо задержалась со своим хлопком, либо произвела его раньше. Если игрок убрал обе руки, он выходит из круга, а игра продолжается. Для усложнения задачи ведущий всё быстрее и быстрее даёт счет, под который должен быть произведён хлопок. Выигрывают три игрока, оставшиеся последними.

### **«Вода и суша»**

Количество игроков: любое

Участники становятся в одну линию. При слове ведущего "суша" все прыгают вперед, при слове "вода" - назад.

Игра проводится в быстром темпе. Ведущий имеет право вместо слова "вода" произносить другие слова, например: море, река, залив, океан; вместо слова "суша" - берег, земля, остров.

Прыгающие не попадая выбывают, победителем становится последний игрок - самый внимательный.

### **«Рыбы, птицы, звери»**

Количество игроков: любое

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: "Рыбы, птицы, звери". Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим.

Водящий считает до трёх, и если за это время, стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться.

Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

### **«Хлоп – шлеп»**

Количество игроков: любое

Сядьте с ребенком на стулья или "по-турецки". Хлопните в ладоши и скажите: "Хлоп!", затем шлепните ладонями по бедрам и скажите: "Шлёп!". Пусть ребенок попробует повторить ваши действия. Поиграйте, хлопая и шлёпая, убыстряя темп и говоря: "Хлоп - Шлёп".

Если хорошо получается, то можно делать два хлопка и один шлепок, два хлопка и два шлепка или т.п.

### **«Копирование форм»**

Количество игроков: любое

Для игры нужно несколько спичек (можно карандаши или счетные палочки).

Выложите из спичек простую фигурку (квадрат, треугольник) и попросите малыша скопировать рисунок. Усложняйте рисунки. Если хорошо получается, то покажите рисунок, а затем закройте листком бумаги, пусть ребенок по памяти воспроизведет его.

Игра просто с выкладыванием образов из камушков, пуговиц и т.п. для маленьких уже публиковалась. А в данной игре нужно именно повторить фигуру, поэтому лучше использовать палочки (спички, карандаши) чтобы у малыша получалось.

### **«Ушки»**

Количество игроков: двое

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают обе руки, согнутые в локтях так, чтобы ладони рук одного были обращены к ладоням рук другого. В такт песни они ударяют в ладони друг друга:

«Мама била, била, била и все папе доложила.

Папа бил, бил, бил и все бабе доложил.

Баба била, била, била и все деду доложила.

Дед бил, бил, бил и все сёстрам доложил.

Сестры били, били, били и все братьям доложили.

Братья били, били, били и в кадушку закатали.

А в кадушке две лягушки, закрывай скорее ушки»

При словах "Закрывай скорее ушки!" играющие должны быстро прикрыть ладонями свои уши. Побеждает тот, кто сделает это первым.

### **«Золушка»**

Для игры понадобятся горсточка трёх разных круп: фасоли, гороха и чечевицы. Смешайте по несколько горошин каждой крупы в небольшой мисочке и предложите ребенку разобрать смесь из круп. Ребёнку надо будет выбрать из мисочки каждую крупу в отдельные тарелочки, или просто кучки.

Чем старше ребёнок, тем больше по количеству и меньше по размеру крупы можно использовать. Для трёхлетнего малыша достаточно будет по 5-7 горошин фасоли и гороха. Пятилетнему ребёнку можно давать разбирать смешанные рис, гречу и чечевицу. В эту игру можно играть на кухне, пока мама (или кто-то из взрослых) готовит еду. В таком случае мама просит ребёнка, помочь ей навести порядок.

### **«Прыгающая лягушка»**

Для игры понадобится лист бумаги, на котором нарисован квадрат из 9 клеток: 3 на 3. В центре квадрата нарисуйте или наклейте вырезанную из бумаги лягушку. Взрослый кладёт лист перед малышом и предлагает ему по команде мысленно перемещать лягушку по квадратам. Взрослый начинает игру и говорит: «вверх», «вправо», «вниз», «влево», «ещё раз влево». Ребёнку надо хлопнуть в ладоши, когда лягушка «выпрыгнула» за пределы квадрата. После этого игра начинается сначала.

Перед началом игры убедитесь, что ребёнок ориентируется на листе бумаги. Покажите ему, где верх, низ, право и лево. На примере объясните малышу, как прыгает лягушка, показывая карандашом на нужные квадраты. Обязательно в примере покажите, как лягушка выпрыгивает за пределы квадрата и что в этот момент надо хлопнуть в ладоши.