**Для развития внимания**

Упражнение «Запрещённая буква»

Ведущий называет любую букву, которая не должна употребляться в словах.

Ребёнку задаётся обычный вопрос, например, как зовут твоего друга, как зовут маму, сколько тебе лет и т.д. Необходимо дать незамедлительные ответ, но без буквы, которая запрещена.

Игра должна быть очень быстрой, нельзя задумываться или мешкать, если ребёнок дал неправильный ответ, значит, он становится на место ведущего и задаёт вопросы.

Задания на устойчивость внимания

1. Корректурная проба

 Суть приёма в том, что ребёнку предлагают находить и вычёркивать определённые  символы в печатном тексте.  Условия проведения : ежедневно по 5 мин. минимум 5 раз в неделю в течение 2-4 месяцев.

 По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы, по-разному зачёркиваются, одновременно отыскиваются 2 буквы, одна зачёркивается, другая – подчёркивается (слоги, обведение, пометки галочками и т.д.)

**Упражнение на развитие устойчивости внимания** *(рекомендации родителям)*

Для развития устойчивости внимания предложите ребёнку небольшой текст (журнальный, газетный) и предложите, просматривая каждую строчку, зачеркивать какую-либо букву (например, "а").

Фиксируйте время и количество ошибок. Как вариант, ежедневно отмечайте результаты на графике. Это позволит вам проанализировать, как изменяется результативность.

Если вы делали все правильно, то должно быть улучшение результатов. Ознакомьте ребенка с ними, пора​дуйтесь вместе с ним.

Для тренировки распределения и переключения внимания можно изменить инструкцию. Например, так: "В каждой строке зачеркни букву "а", а букву "б" подчеркни". Или так: "Зачеркни букву "и", если перед ней стоит буква "к", и подчеркни букву "е", если перед ней стоит буква "л". Фиксируйте время и ошибки.

Проводите эти развивающие упражнения в соревновательной форме.

* «Не собьюсь»

Данное упражнение развивает сосредоточенность и устраняет расстройство распределения внимания у детей. Малыш должен посчитать до 31, произнося всё вслух, но при этом он не должен называть цифры, которые содержат тройку или кратны трём. Вместо этого, ребёнок должен произносить фразу «НЕ СОБЬЮСЬ». Например: 1, 2, не собьюсь, 4, 5, не собьюсь и т.д.

Упражнение “Ладонь – кулак”. Руки на столе, поочередно одну разжимаем, другую – в кулак. При этом одновременно спрашивается таблица умножения.

Перед вами 2 ряда чисел. В первом из них подчеркните все числа, кратные 9, во втором – кратные 4. На выполнение задания дается 10 сек.

42 15 45 24 78 36 54 73 32 18

40 65 32 16 52 28 21 24 12 14

Думательно-словесная игра. Ведущий произносит присловку к ней:
"Да и нет не говорите,
черное-белое не называйте,
Вы поедете на бал?"

И дальше начинается диалог с ведущим на эту тему - в чем поедут, с кем поедут, какого цвета будет фрак и т.п.

Основная задача ведущего - "подловить" игрока, задать такой каверзный вопрос, чтобы игрок нечаянно ответил "да" или "нет", "черный" или "белый" - в этом случае он проигрывает. Особенно интересно использовать разного рода уловки - "расслаблять" игрока простыми вопросами, а потом резко перейти на "провокационные".

Диалог в этой игре:
**"Да и нет не говорите,
черное-белое не называйте,
- Вы поедете на бал?**

- Поеду
- Конечно же, в тыкве?
- Нет!! **Ой..**

**"Да и нет не говорите,
черное-белое не называйте,
- Вы поедете на бал?**- Возможно
- Вы поедете в карете?
- Скорее всего в карете
- А какими будут лошади?
- Серые. В яблоках.
- Что вы наденете на бал?
- Красивое платье
- Конечно, белое?
- Голубое
- Его сошьют специально для этого бала?
- Конечно же
- И Вы будете на балу самой неотразимой дамой?
- Обязательно :-)
- Вы возьмете с собой служанку?
- Служанку не возьму, со мной поедет жених
- Как зовут жениха?
- Георгий
- Конечно же, он вас любит?
- Да. **Ой!**

**Упражнение на развитие способности к переключению внимания**

Предложите ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, тетрадь, книга, вилка, воробей и т.д. Ребёнок должен, по договоренности, отреагировать на определённые слова. Ребёнок внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если ребенок сбивается, повторите задание снова.

Во второй серии можно предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда, как условлено, услышит слово, обозначающее например, растение.

В третьей серии можно объединить первое и второе задания, т.е. ребенок должен хлопнуть в ладоши при произнесении слова, которое обозначает животное, и встать при произнесении слова, которое обозначает какое-либо растение.

**Игра: "Я — фотоаппарат"**

Предложите ребенку представить себя фотоаппаратом, который может сфотографировать любой предмет, ситуацию, человека и т.д.

Например, ребенок в течение нескольких секунд внимательно рассматривает все предметы, находящиеся на письменном столе. Затем закрывает глаза и перечисляет все, что ему удалось запомнить.

Так можно развивать у детей не только память, но и внимание.

Помните: всегда лучше запоминается то, что интересно ребенку. Поэтому старайтесь придумывать разные игры. Например, играйте с ребенком в Шерлока Холмса или в разведчика.

**Упражнение “Снежинка”**

Инструкция: не смотреть ни на кого и слушать только мою инструкцию. Перед вами у каждого на столе лежит лист. Все листы одинаковой формы, размера, качества, цвета. Выполните следующее:

1. Сложите лист пополам.

2. Оторвите правый верхний уголок.

3. Опять сложите лист пополам.

4. Снова оторвите правый верхний уголок.

5. Сложите лист пополам.

6. Оторвите правый верхний уголок

Теперь раскройте свою красивую снежинку. Сейчас я прошу вас найти среди остальных снежинок точно такую же, как и у вас. Снежинки должны быть совершенно одинаковые.

Нашли? Участники отвечают, что не нашли.

Ведущий: А почему? Как вы думаете?

Варианты поступают самые разные и постепенно, по мере их поступления, класс приходит к выводу: одинаковых людей нет, поэтому и снежинки получились разные, хотя инструкция для всех была совершенно одинаковая.

Вывод – каждый из вас разный. Различны способности, возможности и личностные качества.

**Игра «Четыре стихии»**

Цель: развить внимание, связанное с координацией слухового аппарата.

Дети сидят в кругу, учитель договаривается с ними, что если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» - руки вперед, «воздух» - руки вверх, «огонь» - вращение руками в локтевых суставах. Кто ошибается, тот выходит из круга. Кто победит - все дети аплодируют.

**Задание «Запоминай порядок»**

Цель: развитие памяти.

Учитель показывает в руке 6-7 цветных карандашей. Через 20 секунд, убрав их, спрашивает последовательность их расположения. Выигрывает тот, кто назовёт более точно.

**Физическое развитие**

***Дети и медведи***

**Задачи:** развитие быстроты реакции, координации движений, воспитание ловкости, смелости.

**Инвентарь:** обруч.

**Содержание:** по сигналу учителя двое “медвежат”, держась за руки, начинают ловить детей. Задержанных детей отводят на “льдинку”. Когда на “льдинке” будет двое, четверо и т.д. детей, они также берутся за руки по два человека и начинают ловить.

**Правила:** игра продолжается до тех пор, пока не будут пойманы все дети.

**PS:** при повторении игры водящим назначается тот, кого дольше всех не могли поймать. Он же выбирает себе и второго “медведя”.

***Гуси-лебеди***

**Задачи:** совершенствование навыков быстроты, ловкости; воспитание организованности, дисциплинированности.

**Инвентарь:** скамейка, обруч.

**Содержание:** перед началом игры “гуси-лебеди” располагаются в загоне, “волк” уходит за гору, “птичница” в поле. Птичница говорит гусям-лебедям: “Гуси-лебеди”. Ответ: “Га-га-га”. Птичница: “Есть хотите?”. Ответ: “Да-да-да”. “Тогда летите все в поле”- птичница. Гуси-лебеди вылетают в поле и щиплют травку. Через 20-30сек. птичница: “Гуси-лебеди, волк за горой”. Гуси-лебеди: “А что он там делает?”. “Гусей щиплет”, - птичница. “Каких?” - “Сереньких, беленьких, всяких. Летите скорее домой”. После этих слов “гуси-лебеди” улетают домой (в загон), а волк, выбежав из-за горы, старается поймать гусей-лебедей.

**Вариант:** вместо птичницы выделяется “подпасок”, у которого есть три малых мяча. Для подпаска определяется его местонахождение. Когда волк выбегает из-за гор, подпасок, не сходя со своего места, “стреляет” в него (бросает мячи). “Застреленный” волк заменяется другим.

**Правила:** пойманные отводятся за гору. Игра продолжается 2-3 раза, после чего выбираются новые волк и птичница.

**PS:** выбор волка, птичницы в начале игры по желанию. В процессе игры нельзя толкаться.

***Зима-лето***

**Задачи:** развитие скорости, выносливости, ловкости, внимательности, совершенствование быстроты, двигательной реакции.

**Инвентарь:** предмет (например, кружок), окрашенный с двух сторон в разные цвета (белый, зеленый).

**Содержание:**принимают участие две команды: “Зима” и “Лето”. Как только учитель скажет “Зима!” или вброшенный в центр поля кружочек упадет белой стороной вверх, “зима” становятся преследуемыми и убегают. “Лето” - ловцы догоняют “зиму”, чтобы запятнать их в пределах поля. По команде “Лето!” участники меняются ролями. Каждый свободный игрок может быть запятнанным несколькими ловцами.

**Правила:** после каждой перебежки ловцы должны объявить, кого они запятнали. Каждое пятнание приносит команде одно очко. Побеждает команда, запятнавшая больше участников во время игры.

**PS:**в зависимости от размеров свободного пространства и исходных позиций игроков расстояние между двумя командами необходимо определять так, чтобы ловцы могли справиться со своей задачей.

Варианты: введение различных исходных позиций: в упоре или приседе. Смена способов передвижения: прыжки на одной ноге, бег на четвереньках в упоре сзади.

***Космонавты***

**Задачи:** развитие быстроты реакции, внимания, умения координировать движения, воспитание выносливости.

**Инвентарь:** обручи.

**Содержание:** дети берутся за руки, идут по кругу и хором произносят:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим – на такую полетим!

Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!

Произнося последнее слово все разбегаются и стараются быстрее занять места (обруч, кружок) в одной из ракет. Опоздавшие собираются в центре круга, а занявшие свои места объявляют маршруты (например, Земля-Марс-Земля, Земля-Юпитер-Земля и другие). Эти названия можно заранее написать на борту ракет сокращенно: ЗМЗ, ЗЮЗ и т.д. Затем все собираются в общий круг, берутся за руки, и игра повторяется.

**Правила**: выигрывают те, кому удалось при троекратном повторении совершить больше полетов. Преждевременно бежать к ракетам и сталкивать товарищей с занятых мест в ракетах запрещается.

**PS:** заранее надо предупредить участников, что в ракету садятся два космонавта.

***Кот проснулся***

**Задачи:** воспитание творческого воображения, внимания, памяти, развитие ловкости, быстроты, координации.

**Инвентарь:** веревочка, мел.

**Содержание:** с одной стороны площадка, за чертой – “дом кота”, в противоположной, тоже за чертой, – “дом мышек”. Все “мышки” образуют в середине площадки круг. Руки у мышек за спиной, ладони вместе и отведены назад (это – “хвостики”). В центре круга находится “кот”, он спит, сидит на пятках. По команде учителя “кот проснулся” кот поднимается и догоняет убегающих “мышек”. Мышки, запятнанные котом, уводятся в дом кота. Игра заканчивается, когда кот поймает заранее оговоренное количество мышек (например, 4-5). На следующую игру из числа не пойманных выделяется новый кот.

**Вариант:** мышки имеют право выручить своих собратьев, находящихся в доме кота.

**Правила:**а) мышки, запятнанные в своем доме, пойманными не считаются;

б) кот имеет право пятнать мышек без команды учителя.

**PS:** перед игрой напомнить, что пятнать можно лишь касанием ладони по плечу. Выделить лучшую мышку и лучшего кота.

***Кошки-мышки***

**Задачи:** развитие ловкости, быстроты реакции, координации и скорости движения, воспитание выносливости.

**Инвентарь:** не требуется.

**Содержание:** все становятся в круг. Выбирают «кота» и «мышку». Игру начинают по указанию учителя. «Кот» начинает ловить «мышку», которая, спасаясь от «кота», вбегает и выбегает из круга. Игроки, стоящие в кругу, дают возможность «мышке» подлезать под руки, но мешают это делать «коту».

**Варианты**: а) в одном месте играющие отпускают руки, образуя “ворота”. «Кот» и «мышка» имеют право вбегать в круг и выбегать из него, подлезая под руки и через ворота;

б) играющие отпускают руки в двух-трех местах, образуя несколько ворот;

в) играющие образуют два концентрических круга с воротами или без них.

**Правила:** играющим разрешается всячески препятствовать «коту», когда он хочет подлезть под руки. «Мышка» и «кот» не имеют права разрывать соединенные руки игроков, а также перепрыгивать через них.

**PS:** если «кот» долго не может поймать «мышку», выбирают другого «кота».

***Птица без гнезда***

**Задачи:** развитие быстроты реакции на сигнал, совершенствование навыков быстроты, ловкости, внимания.

**Инвентарь:**не требуется.

**Содержание:** по команде учителя “Все птицы в полет!” птицы оставляют свои гнезда и летают за водящими, руками имитируя движение крыльев. Внезапно учитель говорит: “Птицы, в гнезда!”. Играющие бегут к стоящим по кругу игрокам и становятся за любым из них, положив ему руки на плечи. Водящий также старается занять одно из гнезд. Игрок, который остался без гнезда, становится водящим. После этого играющие меняются ролями и местами, и игра начинается сначала.

**Правила:** после команды “Птицы, в полет!” играющие должны оставить свои гнезда. Вернуться в гнездо можно только после команды “Птицы, в гнезда!”.

**PS:** игру можно проводить с музыкальным сопровождением.