

# ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ

средняя группа



Воспитатель МБДОУ д/скв № 8 «Теремок»  
МО Староминский район  
Сапко Виктория Ивановна

«Внимание маленького ребёнка – это капризное «существо». Оно кажется мне пугливой птичкой, которая улетает подальше от гнезда, как только стремишься приблизиться к нему»

*В.А. Сухомлинский*

**В дошкольном детстве развивается:**

**Непроизвольное внимание**, которое связано с усвоением новых дифференцированных знаний о видах животных, насекомых, цветов и т.д. всё это вначале объясняют и показывают взрослые, потом ребёнок замечает сам, непроизвольно. То, что объяснили, не только привлекает внимание само по себе, но и служит своеобразным фоном, на котором становятся заметными необычные объекты. Дети замечают новую одежду приятеля, необычные цветы и т.п. Замечают не только яркое, броское, громкое, но именно необычное – то, чего не было в их опыте.

**Произвольное внимание**, которое проявляется в ходе целенаправленной деятельности. Цель действия как образ предполагаемого результата побуждает удерживать внимание в течение всей деятельности. Можно видеть большую сосредоточенность детей в моменты экспериментирования с предметами, переливания воды. В народе говорят: «Если затих, – значит что-то затевает».

Хотя дети 4 – 5 лет и начинают овладевать произвольным вниманием, непроизвольное внимание остаётся преобладающим на протяжении всего дошкольного детства. Детям трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности, в то время как в процессе игры или решения эмоционально окрашенной продуктивной задачи они могут достаточно долго оставаться внимательными. Эта особенность внимания является одним из оснований, по которым дошкольное обучение не может строиться на заданиях, требующих постоянного напряжения произвольного внимания. Используемые на занятиях элементы игры, продуктивные виды деятельности и их частая смена, позволяют поддерживать внимание детей на достаточно высоком уровне. Внимание имеет огромное значение в жизни детей. Именно оно делает все психические процессы полноценными. Развитие свойств и видов внимания дошкольника существенно зависит от значимости, эмоциональности, интереса для него нового материала, от характера деятельности, которую выполняет ребёнок. Так, **показатели внимания значительно возрастают в различных играх, а особенно в дидактических.**

## ИГРА «БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН!»

**Цель игры:** Стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы.

### Ход игры:

Дети стоят группой свободно.

Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5 м.

Звучит маршевая музыка (н-р «Марш» С. Прокофьева).

Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается.

В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интонациями и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.



- «Зайчики!» *дети прыгают, имитируя движение зайца*  
«Лошадки!» *дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.*  
«Раки!» *дети пьются, как раки спиной.*  
«Птицы!» *дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы.)*  
«Аист!» *стоят на одной ноге.*  
«Лягушка!» *присесть и скакать в присядку.*  
«Собачки!» *дети сгибают руки (имитация движения, когда «собака служит») и лают.*  
«Курочки!» *дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят «ко-ко-ко».*  
«Коровки!» *дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят «му-у-у!»*

## ИГРА «СЛУШАЙ ХЛОПКИ»

**Цель игры:** Развитие активного внимания.

### Ход игры:

Дети двигаются свободно в группе или ходят по кругу.

Когда ведущий хлопает в ладоши определенное количество раз, дети принимают соответствующую позу (на 10-20 сек.)



- 1 хлопок *поза «аиста» - ребенок стоит на одной ноге, поджав другую*  
2 хлопок *поза «лягушки» - присесть, пятки вместе носки врозь и колени в стороны, руки - между ногами на полу*  
3 хлопок *дети возобновляют движение - ходьбу*

### Замечания:

1. До начала игры рекомендуется «выучить» каждую позу и прорепетировать: хлопки-поза.
2. Желательно, чтобы дети двигались в играх свободно, без нормирования.
3. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате на ковре, паласе.
4. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5 м.
5. Если помещение небольшое, предложите детям двигаться по кругу.
6. Каждая предполагаемая игра «прокручивается» несколько раз с разными заданиями, участниками.
7. Общая продолжительность игры - 25 минут.

## ИГРА «КАНОН»

**Цель игры:** Развитие волевого (произвольного) внимания.

**Ход игры:**

Звучит музыка Ф. Бургмюллера «Кавалькада» (или любая другая, но с хорошо акцентированными тактами).

Необходимо выбрать такую музыку, в которой акценты ставятся на первый ударный звук теста.

Дети стоят друг за другом по кругу.

На первый такт поднимает руку первый ребенок.

На второй - второй, на третий - третий и т. д.

Когда правую поднимут все дети, они также по порядку начинают поднимать левую руку.

## ИГРА «ЗЕВАКИ»

**Цель игры:** Развитие волевого (произвольного) внимания.

**Ход игры:**

Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки.

По сигналу ведущего («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180 градусов и начинают движение в другую сторону.

Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате.

Игра может закончиться, когда 2-3 детей остаются в игре.

Они торжественно объявляются победителями, все хлопают.



## ИГРА «БУКВЫ АЛФАВИТА»

**Цель игры:** Развитие внимания

**Ход игры:**

Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита.

Ведущий называет букву, тот ребенок, Которому присвоена буква, делает один хлопок.

## ИГРА « ЧЕТЫРЕ СТИХИИ»

**Цель игры:** Развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов.

**Ход игры:**

По команде ведущего дети выполняют определенное движение руками.

«Земля» *дети опускают руки вниз.*

«Вода» *дети вытягивают руки вперед*

«Воздух» *дети поднимают руки вверх*

«Огонь» *дети вращают руками в локтевых и лучезапястных суставах*

## ИГРА «ПИШУЩАЯ МАШИНКА»

**Цель игры:** Развитие волевого (произвольного) внимания, закрепление навыков чтения.

**Ход игры:**

Как в игре 6, каждому ребенку присваивается буква алфавита.

Не следует присваивать только буквы Й, Ъ, т. к. они редко встречаются в односложных словах.

Ведущий произносит слово.

Затем дети, которым присвоены буквы, хлопают в ладоши (по одному хлопку) в той последовательности, в какой их буквы стоят в данном слове.

**Слова для игры:** еж, дом, ты, папа, мама, цирк, щелк, чаша, каша, рама, рука, ложка, вода, бык, герб, заря, сон, эра, я, стул.

## ИГРА «ЗЕРКАЛО»

**Цель игры:** Развитие зрительного и двигательного внимания.

**Ход игры:**

Выбирается пара детей: 1-человек, 2-зеркало, отражающее его движения.

Ситуации для отражения: пришить пуговицу, испечь пирог, собраться в дорогу и выступить в цирке. Достоверность отражения оценивается детьми по 5-балльной системе.

Дети в паре меняются местами по очереди.



## ИГРА «НОЧНОЙ СТОРОЖ»

Игра проводится на открытом воздухе или в зале.

Двое ребят по жребию или по желанию становятся «сторожами».

Каждому завязывают платком глаза.

Они становятся на расстоянии примерно одного шага друг от друга, лицом друг к другу и берутся за руки.

Остальные играющие встают примерно за 8 метров от «сторожей».

По очереди они приближаются к «сторожам» и стараются проползти между ними так, чтобы их не заметили.

Если они коснутся «сторожей» или те их почувствуют и схватят, то меняются местами.

Если «лазутчику» удастся трижды проползти между «сторожами», то он получает приз.

## ИГРА «ШЕРЛОК ХОЛМС»



Выбирается ведущий («Шерлок Холмс») и 3-5 «преступников».

Чем меньше возраст детей, тем меньше «преступников».

«Преступники» встают перед «Шерлоком Холмсом».

Он внимательно в течение 20-30 секунд рассматривает «преступников» и выходит из помещения. Каждый из «преступников» делает 3-5 изменений в своей одежде и позе.

Возвратившийся «Шерлок Холмс» должен найти у каждого его изменения.

Тот игрок, у которого «сыщик» нашел все изменения, должен выполнить какое-либо желание «Шерлока Холмса».

Тот, у которого не нашли хотя бы одно изменение, становится «Шерлоком Холмсом».

## ИГРА «КРУГИ ВНИМАНИЯ»

Участники игры располагаются по кругу (или вокруг стола).

1. Первый игрок предлагает воображаемый объект внимания. Например, говорит слово «дом».
2. Второй игрок уточняет предлагаемый объект. Например, говорит: «с зеленой крышей».
3. Третий игрок дальше уточняет: «в два этажа».
4. Четвертый: «восемь окон».
5. Пятый: «окна с кружевными занавесками».
6. Шестой: «во втором окне стоит цветок» и т.д.

Поскольку игра идет по кругу, то шестой игрок может быть бывшим первым.

Выигрывает тот, кто последним сможет назвать какую-то очередную мелкую деталь объекта.

Каждая названная деталь должна быть меньше по масштабу, чем предыдущая, и все более точно описывать объект.

Для игры можно взять любой воображаемый объект, например: прилавок игрушечного магазина, школьный класс, река, стол, кухня, учебник.

Чем старше дети, тем более изначально мелкий и мало детализированный объект им можно предложить для игры (учебник, стол).



## ИГРА «ПОСАДКА ИНОПЛАНЕТНОГО КОРАБЛЯ»

**Материал:** «ширма» (например картонная папка, которую можно поставить на стол, изготовить из бумаги разного цвета:

- 10 треугольников;
- 10 четырехугольников;
- 10 кругов.

Играют по 2 человека. Если пар несколько, то для каждой пары делают свой набор фигур.

Дети садятся напротив друг друга за стол. Между ними ставится «ширма».

Каждый участник получает по 5 фигур каждой формы и цвета.

Инструкция: «На Землю летит инопланетный корабль. На орбите Земли у него произошла поломка, и ему нужна срочная посадка. Однако посадить его можно только с помощью земного оператора, который выполнит, роль лотмана.

Но для этого земной оператор должен знать как выглядит пульт управления на корабле.

Поломка нарушила связь с кораблем, и она идет только в одном направлении: с корабля - на землю.

К счастью, автоматический переводчик работает. Задача инопланетного космонавта описать свой пульт управления земному оператору как можно детальнее.

Только в этом случае посадка пройдет успешнее».

Тот игрок, которому досталась роль инопланетного космонавта, выкладывает на столе любой узор или какую-то абстрактную картинку («пульт управления») из своего набора фигур. Это делается за ширмой таким образом, чтобы другой игрок («земной оператор») не видел выложенной картинке.

После этого «инопланетянин начинает последовательно описывать свой «пульт управления».

«Землянин» ничего не говорит и вообще не издает ни одного звука («поломка связи»), но должен по указанию «инопланетянина» собрать такой же узор из своего набора фигур.

Выигрывает та пара, которая выполнила задание быстрее и без ошибок. Если играют двое, то засекается время одной игры, затем игроки меняются ролями и повторяют игру, вновь учитывая время. Тот из игроков, который быстрее справился с заданием, считается выигравшим.

## ИГРА «ТЕМНЫЙ ЛАБИРИНТ»

Все участники игры, кроме ведущего, выстраиваются в одну линию и крепко зажимают глаза. Затем, с закрытыми глазами они начинают выполнять команды ведущего:

- 2 шага вперед,
- поворот налево,
- 4 шага прямо,
- поворот на 180,
- 2 шага назад,
- поворот направо,
- поворот налево,
- шаг вперед,
- 3 шага налево и т.д.»

Затем по команде ведущего: «Открыть глаза!» - все открывают глаза и смотрят, кто как стоит.

Если кто-то стоит не так как все, то он выходит из игры.

Затем игра продолжается, пока не останется 1-2 самых внимательных игрока.



**Источник:** <http://planetadetstva.net/vospitatelam/srednyaya-gruppa/didakticheskie-igry-na-razvitiie-vnimaniya.html>

