**Игры на развитие функций внимания**

**Игра «Правая - левая»**

Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, слуховое восприятие, ориентирование в пространстве, речевые навыки и активизацию взаимодействия полушарий мозга.

Описание игры.

 Взрослый читает ряд слов с твёрдыми и мягкими согласными в конце слова. В паузах между словами ребёнок поднимает руку: правую - если окончание твёрдое и левую, если окончание мягкое.

Варианты слов: брат, нож, был, мель, брать, ел, рожь, ель, хор, уголь, мел, стал, ель, ток, быль, вес, жарь, хруст, пыль, трус, грусть, хруст, петь, кот, печаль, мак, цепь, жар, шаг.

**Игра «Не пропусти животное» (Упражнение можно использовать в качестве разминки)**

Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, развивать слуховое восприятие, речевые навыки и , навыки конкретизации понятий, активизацию мыслительной деятельности, моторные функции. 2 -вариант игры -активизация работы полушарий мозга.

Описание игры.

Взрослый читает слова. Как только ребёнок услышит название животного, он должен сразу же присесть. Усложнить игру можно следующим образом: дикое животное - приседание, домашнее животное - прыжок на двух ногах.

Примерные варианты слов: дождь, окно, кошка, туман, тигр, лошадь, дом, книга, солнце, слон, трава, шапка, заяц, корова, мыло, снег, дерево, овца, очки, крокодил, чашка, шкаф, собака, кенгуру, стул, ёжик.

**Игра «Мячик - смягчитель»**

Цель. Цель: совершенствовать процесс концентрации и переключения внимания, слуховое восприятие, речевые навыки, словарный запас, моторные функции.

Взрослый бросает мяч ребёнку. Ребёнок, поймав мяч, перед тем как бросить его взрослому, должен смягчить это же слово.

Варианты слов: угол, брат, ел, топ, мел, хор, жар, был, вес, ходит, прав, шутит, пилит, носит, стал, пар, врал, мол, дал.

**Игры на операции аналитического мышления**

 **Словесные игры**

**Игра «Что я загадал?**

Цель. Формировать у ребёнка способность к аналитическим операциям мышления, обогащать словарный запас, связную речь.

 Условие игры: на вопросы можно отвечать только «Да» или «Нет».Взрослый загадывает предмет. Ребёнок задаёт вопросы, например: «Он живой или нет?», далее, если неживой: «Он сделан человеком или нет?» и т.д. Затем взрослый и ребёнок меняются ролями.

**Игра «Потерянные вещи»**

 Цель. Формировать у ребёнка способность к аналитическим операциям мышления, обогащать словарный запас, связную речь.

Взрослый говорит ребёнку, что рассеянные люди, случается, теряют вещи и забывают их названия. В каждом городе есть « Стол находок», где собирают потерянные вещи. Человек, потерявший вещь, может обратиться в « Стол находок», но ему нужно точно рассказать, какая она. Взрослый предлагает ребёнку поиграть в «Стол находок». Представить себя рассеянным человеком, позвонить, по телефону» и описать потерянную вещь. Взрослый должен отгадать, он в игре - оператор.

 Пример. Рассеянный: « У меня потерялся 1) голубой, в горошек, сделан из шёлка и металла; 2) с длинной металлической ручкой; 3) он открывается и закрывается; 4) под ним я не промокаю». Отгадывание поэтапное, чем меньше попыток, чем быстрее произойдёт отгадывание, тем успешнее процесс отгадывания. Можно использовать в игре песочные часы. Взрослый и ребёнок затем меняются ролями.

**Игра « Логические связи»**

Цель. Формировать основы логического мышления, путём подбора к ключевому слову различных слов, связанных с ним логическими связями. Обогащать словарный запас.

Взрослый говорит ребёнку любое ключевое слово. Ребёнок подбирает к нему самые разнообразные слова, которые логически с ним могут быть связаны.

Например: лиса – хитрая – рыжая, заяц, заметать, хвост, мышь, осторожная, прятаться, подкрадываться, нора ит.д.

Дождь –тёплый, холодный, мелкий, гроза, гром, прятаться, зонт, крыша, дом, одежда, лужа, туча, солнце, бежать, сушить, ручей, лодочка, играть, брызги, оловянный солдатик и т.д.

**Игры с применением наглядного дидактического материала**.

**Игра «Найди место» (метод Когана)**

Цель: совершенствовать функции внимания, ориентирование в пространстве, навыки выполнения действия по инструкции, мыслительной деятельности - анализа-синтеза, зрительного и слухового восприятия. Усложнённый вариант игры формирует у ребёнка мыслительные операции анализа – синтеза во внутреннем плане, в том случае, если ребёнок не пользуется геометрическими фигурками, а называет их местоположение без опоры на наглядность.

Оборудование (его легко сделать вместе с ребёнком): матрица с разными геометрическими фигурами и образцами разных цветов спектра; геометрические фигурки разного цвета и формы - всего 25 (5 кругов, 5 квадратов, 5 треугольников, 5 овалов, 5 прямоугольников

|  |
| --- |
| * красный квадрат жёлтый  квадрат синий треуг синий квадрат жёлтый  треуг зелёный  треуг оранжевый  квадрат зеленый квадрат жёлтый  квадрат
 |
|  |  . |  . |   |   |   |
| квадрат |  |  |  |  |  |
| кругл |  |  |  |  |  |
| треугольник |  |  |  |  |  |
| прямоуг |  |  |  |  |  |
| овал |  |  |  |  |  |

1. Вариант

 Взрослый предлагает ребёнку разложить геометрические фигуры по цвету и форме, чтобы каждая попала в свою клеточку.

1. Вариант

Взрослый спрашивает у ребёнка, например, в какой клетке снизу и слева должен стоять синий квадрат? Ребёнок определяет словами местоположение синего квадрата.

1. Вариант

Взрослый просит ребёнка определить, какая фигура находится во второй клетке снизу и в четвёртой слева.

1. Взрослый с ребёнком могут придумать свои варианты игры.
2. Если сделать несколько матриц, с различными геометрическими фигурами и различными цветовыми сочетаниями, то можно играть в эту игру по типу «лото». Соревновательный мотив игры, ещё более будет способствовать развитию внимания, логического мышления, произвольности.

**Игра «Зашифрованное слово»**

Цель: совершенствовать навыки мыслительной деятельности - анализа-синтеза, функции внимания, умение действовать по правилу, инструкции, мотивировать ребёнка к обучению грамоте.

Оборудование: таблица с зашифрованными буквами.

Описание игры:

Ребёнку представляют таблицу с зашифрованными буквами. Каждой букве соответствует картинка. Взрослый предлагает ребёнку прочитать заданное слово или слова.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | ГОЛ ШАРИК | ЕЛКА | ФЛАГ | ЛОДКА | Безымянный | ГОЛ ШАРИК |
| Р | ФЛАГ |
| У | ЛОДКА |
| Г | ЕЛКА | Г | Р | У | Ш | А |
| Ш | Безымянный |

**Игра «Выложи дорожки по-разному»**

Цель развить комбинаторное мышление, находить разные варианты решений задачи.

Материал: предметы двух цветов или формы (цветные счётные палочки, пластиковые пробки, картонные геометрические фигуры).

Задание

Предложить ребёнку, например, используя 3 белых пробки и 2 синих, выложить разные варианты дорожек. Задача имеет множество вариантов решений.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Игры на внимание с дидактическим материалом**

**Игра « Оригинальный узор»**

Цель: развитие функций внимания, устойчивого зрительного восприятия, навыков действия по инструкции, схеме.

Оборудование:

Колпачки пластиковые разных цветов, специальные схемы (каждому цвету соответствует определённое количество колпачков)

Описание игры:

ребёнку даётся карточка (карточку можно разработать вместе с ребёнком) с шифром. Ребёнок выкладывает узор по схеме, сличая свой узор с шифром.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 5 | 2 | 2 | 3 | 2 | 5 | 4 |

**Игра «Найди ошибку»**

Цель: учить сравнивать результат с образцом, закреплять умение пользоваться схемой. Совершенствовать функции внимания, зрительную память

Материал: неправильно собранные бусы, карточки с образцом, цветные колпачки.

Описание игры.

Ребёнку предлагаются неправильно собранные бусы и образец по которому они должны быть собраны. Ребёнок сличает их с образцом. Его задача устранить ошибки.

**Игра «Дружат ли рука и ухо»**

Цель. Обучить ребёнка согласовывать свою деятельность с речевым образцом взрослого. Совершенствовать слуховое восприятие, функции внимания (концентрацию, устойчивость, переключаемость).

Материал: тот же, что и в предыдущей игре.

Описание игры. Взрослый предлагает ребёнку выбрать колпачки двух цветов. Ребёнок выкладывает узор из пластиковых колпачков по звуковой ориентации: например, по звуку молоточка и звуку бубна. Количество выложенных колпачков должно совпадать с теми или иными звуковыми сигналами.

Взрослый произвольно или по схеме руководит действиями ребёнка. Например: 3 удара молоточка – ребёнок ставит три красных колпачка, 2 удара бубна -2 синих колпачка и т.д. В результате образуется узор.

**Развитие психомоторных действий**

1. **Постановка руки**

Цель. Сформировать навык – правильно держать карандаш, ручку, совершенствовать моторные функции.

Многие дети, имеющие трудности с письмом, неправильно держат карандаш или ручку. В этом случае, можно воспользоваться методом метки. Поставить кружки на точки соприкосновения руки ребёнка с ручкой. Должно получиться три метки. Одна - на ручке, вторая - на подушечке указательного пальца, третья - на боковой поверхности среднего пальца, куда ложится ручка.

1. **«Зеркало»**

Цель. Сформировать навык правильного изображения букв, цифр.

Если ребёнок «зеркалит», то следует вспомнить, что подобное лечится подобным. Продиктуйте, ребёнку буквы, цифры, которые он пишет обычно неправильно. А потом приставьте зеркало. Пусть ребёнок сравнит зеркальное изображение с тем, что написано на листе. Пусть напишет буквы и цифры так, как они в зеркале.

1. **Штриховка**

Цель. Сформировать моторные функции.

Упражнение выполняется по принципу возрастающей сложности. От простого к сложному. Ребёнку предлагают обвести карандашом лекало. Затем ребёнок заштриховывает полученный контур (по вертикали, горизонтали, диагонали) Предварительно можно показать ребёнку образец штриховки и принцип действия. 1 -й этап - штриховка внутри трафарета; 2 - этап - без трафарета.

**3.Копирование контура булавкой**

 Цель. Сформировать моторные функции.

Ребёнку предлагается скопировать несложный рисунок или геометрическую фигуру, обкалывая контур булавкой. При этом под образец кладётся чистый лист бумаги, на который будет переноситься рисунок, а также небольшая подушечка из поролона. Полученный рисунок можно потом раскрасить.

**4.Буквы по воздуху. (Упражнение можно использовать в качестве разминки)**

Цель. Совершенствовать процесс запоминания букв, цифр.

 Задание связано с двигательной активностью и эффективно при запоминании цифр, букв алфавита.

1.вариант. Взрослый пишет в воздухе букву или цифру, а ребёнок отгадывает – какую букву или цифру. Потом меняются ролями.

2. вариант Буквы и цифры можно писать по воздуху: плечом, ногой, пальцами, головой, коленкой, локтем.

3.Метод дермолексии. Взрослый «пишет» буквы пальцем на спине ребёнка, а ребёнок должен отгадать какую букву или цифру, геометрическую фигуру изобразил взрослый. Затем меняются ролями.

**5.Отстукивание простых ритмических рисунков**

Цель. Формировать чувство ритма, психомоторные функции

Предложить ребёнку упражнение – отстукивать простые ритмические рисунки подушечками пальцев обеих рук по подражанию



**Эти методические приёмы игровой деятельности, по отзывам родителей, способствовали подготовке детей к школе. Родители оценили значение и важность игры, как эффективного средства обучения и развития ребёнка, способа сближения взрослых и ребёнка в ситуации семейного воспитания, что так же, немаловажно. В словесные игры можно играть во время прогулки, в поездке, на отдыхе, они не требуют дополнительного времени для специальной организации**.