**Игры, направленные на развитие наблюдательности, внимания, памяти, коммуникативных способностей**

**"Кукловод"**

Цель игры: активизировать двигательную память ребенка.

Ход игры: Вариант 1. Воспитатель - «кукловод", завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один — "кукловод", другой — "кукла".

Вариант 3. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

**«Слухачи»**

Цель: развивать навык сосредоточения.

Ход игры: Детям предлагается послушать звуки, которые «живут» только в групповой комнате, затем переключить слуховое внимание на звуки, «живущие» внутри гимназии (исключая группу), затем — на звуки на территории гимназии (вне здания), затем — на звуки на дороге...

По окончании цепочки переключения слухового внимания обсудить с детьми все услышанные ими звуки.

**«Что исчезло?»**

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры: На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

**«Художники»**

Цель: развивать внимание, память.

Ход игры: Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

**«Всё помню»**

Цель: развивать

Ход игры: Участники садятся в кружок. Оговаривается тема, на которую будут называться слова (города, растения, животные и т.д.). Затем первый игрок называет первое слово. Второй игрок должен назвать первое слово и свое. Следующий игрок должен повторить два предыдущих слова и назвать свое и т.д. Допустивший ошибку выбывает из игры.

**«Тренировка памяти»**

Ход игры: Потребуется: поднос, различные предметы, платок

На подносе укладываются шесть различных небольших предметов, например игрушечный автомобиль, конфетка, карандаш, точилка, расческа, ложка...

В течение короткого времени ребенок запоминает, что лежит, потом поднос чем-нибудь накрывают. Что под покрывалом?

**«Пиктограмма»**

Ход игры: Ребята должны "записать" предлагаемые слова и словосочетания в виде рисунков и затем, по истечении определенного времени, правильно вспомнить их, "прочитав" свои рисунки.

Интересно, как дети нарисуют такие абстрактные понятия как "Добро", "Зло", "Счастье", или как сумеют изобразить эмоциональные состояния и чувства "Радость", "Гнев", "Печаль". Попробуйте и вы изобразить эти понятия, а потом сравните с рисунками малыша.

**"Где что?"**

Цель: развивать внимание, расширять познавательную активность и кругозор.

Ход игры: 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.

Желательно проводить занятия с группой детей.

**"Что изменилось"**

У данной игры существует три варианта.

Ход игры: Вариант 1. Перед началом игры следует подготовить инвентарь (разнообразные мелкие предметы, например спички, ластики и т. д.), разложить его на столе и накрыть газетой. Ребенок должен в течение З0 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 (расстёгнутые 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.

**"Все помню"**

Ход игры: Участники должны сесть в круг и выбрать тему, например города. После этого они по очереди называют названия городов. При этом каждый игрок должен повторять слова, названные предыдущим участником, и добавлять свое название. Судья в это время записывает все названия. Игрок, допустивший ошибку при повторении городов, выбывает из игры.

**"Спрятанное слово"**

Цель: развивать находчивость, внимание и сосредоточенность.

Ход игры: В начале игры следует выбрать водящего, которому придется искать спрятанные слова. Он должен выйти из комнаты на некоторое время, за которое участники задумают известную фразу. После этого водящий возвращается в комнату и пытается угадать фразу путем наводящих вопросов. Например, если была загадана фраза "Язык до Киева доведет", следует разбить ее на несколько слов (язык, Киев и доведет) и использовать их в ответах на вопросы водящего.