

КАРТОТЕКА
ІГОР
на розвиток уваги



«Друкарська машинка»

Мета гри: розвиток активної і вольової уваги, переключення уваги, здійснення контролю і самоконтролю.

Кожному гравцеві привласнюється назва літери алфавіту. Картку з буквою можна прикріпити на груди дитині. Потім придумується слово або проста фраза. За сигналом діти починають «друкувати»: виходить перша буква, до неї підходить друга ... Коли слово буде складено повністю, всі діти плескають у долоні



«ЧОТИРИ СТИХІЙ»

Мета гри: розвиток уваги, пов'язаної з координацією слухового та рухового аналізаторів.

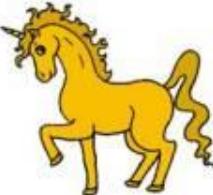
Гравці сидять по колу. Ведучий домовляється з ними, що, якщо він скаже слово «земля», усі повинні опустити руки вниз, якщо слово «вода» - витягнути руки вперед, слово «повітря» - підняти руки вгору, слово «вогонь» - зробити обертання руками. Хто помилляється, вважається переможеним.



«Будь уважний»

Мета гри: стимулювати увагу, вчити швидко і точно реагувати на звукові сигнали.

Діти крокують один за одним. Потім на слова «Зайчики», вимовлене ведучим, діти повинні почати стрибати, а на слово «Коники» - як би ударяти копитом об підлогу, «Раки» - задкувати, «Птахи» - бігати, розкинувши руки в сторони, «Лелека» - стояти на одній нозі, «Ведмідь» - показувати руки клишоного ведмедя.



«ЩО ТАМ»

Мета гри: розвиток уміння швидко зосередитися.

Ведучий пропонує дітям послухати і запам'ятати те, що відбувається за дверима. Потім він просить розповісти, що вони чули.

За сигналом ведучого увага дітей звертається з дверей на вікно, з вікна на двері. Потім кожна дитина повинна розповісти, що де відбувалося.



«ПОСТАВ ПАЛЬЧИК»

Мета гри: розвиток цілеспрямованої слухової уваги, уміння чути і швидко реагувати.

Потрібні 16 картинок із зображенням різного виду транспорту або 16 будь-яких тематичних картинок. Вони по одній пред'являються дітям. Діти їх називають. Потім всі картинки викладаються на столі або на килимку так, щоб вони не торкалися один одного. Діти стоять біля столу або сидять навколо центрального килимка на своїх килимках. Ви пояснююте правила гри: «Я буду називати картинку. Хто побачить її, нічого не говорить, а мовчки ставить пальчик на цю картинку. За це отримує фішку. Виграє той, хто набере більше фішок».



«СЛУХАЙ І ВИКОНОЙ»

Мета гри: виховання витримки, вольового зусилля, здатності швидко перемикати увагу.

Діти під музику виконують різні танцювальні рухи. На першу зупинку музики - діють відповідно першій команді, на другу зупинку-другий і т. д.

Команда 1 - повернути голову направо, прямо, опустити голову вниз, підняти вгору.

Команда 2 - підняти праву руку вгору, підняти ліву руку вгору, опустити обидві руки

Команда 3 - підняти праву ногу, опустити, підняти ліву - опустити, три рази підстрибнути на обох ногах.

Примітка: команди виконуються при вимкненій музиці.



ГРА «СЛУХАЙ ХЛОПОК»

Мета гри: розвиток слухової активної уваги, здатності до вольового управління своєю поведінкою.

Домовляєтесь з дітьми, що на дану кількість хлопків вони будуть виконувати певний рух. Ці рухи можуть придумувати самі діти або пропонувати дорослий.

Наприклад, почув один хлопок - бити в долоні, два хлопки - махати руками, три хлопки - подути щосили, чотири хлопки - підняті руки. Грає музика, діти рухаються, як хочуть. На зупинку музики і певну кількість хлопків виконують заданий рух.



«ПОДІВИСЯ УВАЖНО НА КАРТКУ І ЗАПАМ'ЯТАЙ, ЯКІ ПРЕДМЕТИ І В ЯКІЙ ПОСЛІДОВНОСТІ НА НІЙ РОЗТАШОВАНІ»

Мета гри: збільшення об'єму пам'яті і розвиток уваги.

У кожного з дітей є картка розміром 25x10 см, на якій в ряд наклеєні або намальовані різні картинки-у всіх різні.

Наприклад, на одній картці намальовані або наклеєні п'ять різних овочів, на другий - п'ять різних фруктів, на третій-п'ять предметів одягу і т.д. Скільки учасників гри, стільки й карток. У кожного з гравців є ще і конвертики з точно такими ж картинками, як ті, що намальовані, або наклеєні на картках. Дітям пропонується уважно подивитися на свою картку протягом 10 секунд. Потім картки перевертаються зображенням вниз. Діти дістають із конвертів картинки і викладають їх по пам'яті в тій же послідовності, як було на великий картці. Виконавши своє завдання, діти змінюються картками.**Примітка:** можна ускладнити завдання, якщо збільшити число предметів на картці.

«ХАМЕЛЕОН»

Мета гри: розвиток концентрації уваги. Дорослий розповідає, що хамелеон - ящіра, які змінюють своє забарвлення залежно від того місця, на якому вони знаходяться. Таким чином вони маскується, зовсім якщо б не знайшли ворога. Потім дорослий ставить питанням якого кольору стане хамелеон, якщо він буде сидіти на червоній цвяховій півці, на жовтій соломі, на чорному камені, на шкірі?

Діти відповідають хамелео, після чого застудна музика розпочинається, але ніжчий кольор предмета, на якому сидить хамелеон. Наприклад: на соломі, на цвяхі, на яскравій...



«ХТО КРАЩЕ ЧИС»

Мета гри: розвиток слухової уваги.

Дорослий стоїть в одному кутку кімнати, діти – в іншому. Він підивився ізмінити слова або наклади додаткові, наприклад: «Миша, візьми кутыгу!» Команда повторює те, що він чув або виконує дії.



«ЩО ЗМІНЯЄСЯ»

Мета гри: розвиток зорової уваги.

На столі в певному порядку стоять предмети. Гравці закривають очі. Ведучий змінює предмети місцями. Гравці повинні відповісти, що змінилося.



«НАЗВИ ПАРНІ СЛІВ»

Мета гри: розвиток перехідочного уваги, заскорідженості.

Дитині пропонується по черзі називати два незвичайні і два звичайні об'єкти. Наприклад: «пів'ятра» - «водиця», «курка» - «хачапурі» ...

Шарахти гри: Називати один об'єкт незвичайний, два звичайні. Називати одне слово - предмет меблів, два - тварини, три - рослини.

Називати три числа і три геометричні фігури.
Варіанти підбираються в залежності від віку та індивідуальними особливостями дітей.



«ПОДИВИСЯ УВАЖНО І НАМАЛЮЙ, ЩО ЗАПАМ'ЯТАЛОСЯ»

Мета гри: розвиток у дітей здатності дивитися і запам'ятовувати побачене, активізація уваги і зорової пам'яті
Перед дитиною кладеться картка із зображенням якоїсь фігури. Вона уважно дивиться на цю фігуру протягом 10 секунд. Потім картка перевертється зображенням вниз, а на своєму аркуші паперу дитина малює те, що запам'ятала.



«ЯКЕ СЛОВО ТУТ ЗАШИФРОВАНЕ»

Мета гри: стимулювання розподілу уваги, вміння зосередитися.

На одному з бланків, запропонованих дитині, намальовані різні фігури (стрілка, хрестик, пропорець, квадрат, трикутник і т.д.), до 6-8 фігур. Під ними певні літери.

На другому бланку зашифровані слова за допомогою цих фігур. Дитина повинна розшифрувати слова, зображені фігурами, з допомогою першого бланка, де під ними написані літери



2 «ВИКОРИСТОВУЮЧИ АЛФАВІТ, НАПИШИ СЛОВО, ЯКЕ ЗАШИФРОВАНЕ ЧИСЛАМИ»

Мета гри: розширення обсягу уваги і можливостей його розподілу, розвиток розумових здібностей. У кожного з дітей альбомний аркуш з надрукованим алфавітом. Всі букви позначені цифрами, наприклад А-1 Б-2 В-3 Г-4 Д-5 і так до кінця алфавіту. Кожній дитині вдається картка розміром 15х6 см, де числами закодовано слово. Наприклад: 12,16,14,15,1,20,1. Діти, користуючись алфавітом, розшифровують слово і читають його.

Примітка: карток з закодованими словами повинно, бути багато. Кожній дитині даються дві-три картки з різними словами. Так як темп роботи у всіх дітей різний, за той же час один встигне виконати тільки одне завдання, а інший розшифрує три і більше картки. Тому доцільно завжди мати під рукою запасні варіанти

3

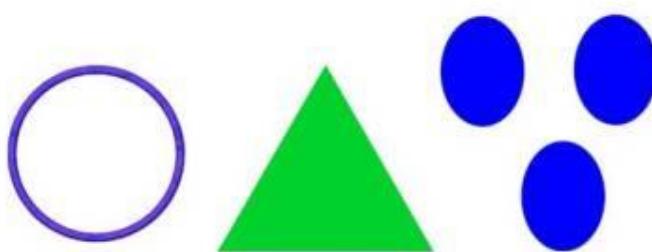
4

«НАМАЛЮЙ 3 ТРИКУТНИКА, 1 КРУГ, 2 ОВАЛИ. ЧЕТВЕРТУ ФІГУРУ ЗАКРЕСЛИ»

(Даються ще два-три варіанта завдання.)

Мета гри: розвиток слухової уваги і пам'яті.

Примітка: якщо діти мають труднощі у виконанні завдання, кількість пропонованих фігур можна зменшити



«ЗНАЙДИ ДВА ОДНАКОВИХ ЧИСЛА»

Мета гри: розширення обсягу уваги, розвиток здатності до зосередження.

У кожного з дітей картка розміром 30х20 см. На ній по всій поверхні наклеєні числа від одного до двадцяти, з них два числа однакові. Дитина повинна їх знайти і закрити фішками. Оскільки одні й ті ж числа у всіх дітей на картках різні, то завданнями можна змінюватися.



Гра «ЗАПАМ'ЯТАЙ ПОЗУ»

Мета гри: розвиток слухової уваги, уяви.

Діти спільно придумують пози до букв Т, О, Ф, Л, Х. Танцюють під музичку. Коли музика зупиняється, ви називаєте одну з перерахованих букв. Діти негайно приймають ту позу, про яку домовилися



«ЗАПИШИ БУКВИ, ЯК ЗАПАМ'ЯТАВ»

Мета гри: розвиток слухової пам'яті і довільної уваги.

Один раз вимовляєте будь-які п'ять літер. Діти повинні записати їх у тій же послідовності. Варіанти завдання пропонуються 2-3 рази.

Примітка: якщо діти не можуть запам'ятувати п'ять букв, можна розпочати з чотирьох.



«ПРОЧИТАЙТЕ СКЛАДИ. ЯКІ СЛОВА МОЖНА ВИКЛАСТИ З ЦИХ СКЛАДІВ?»

Мета гри: розширення обсягу уваги, розвиток мислення й мови.

На аркуші паперу написані такі склади: на, ра, ла, ця, ма, ка, ша, ки. Скільки слів, і які можна скласти з цих складів? Діти у себе на столах виконують завдання (у всіх дітей на столах картки з цими ж складами, у трьох примірниках кожний). Якщо діти не можуть справитися з виконанням завдання, його можна спростити. Діти читають склади. Потім пропонується з цих складів скласти наступні слова: «наша», «рама», «мала», «киця», «раки» і т. д.

