

## Игры на развитие внимания и памяти

- **Игра «Найди заданный предмет на картинке»**

**Возраст.** От 3 лет.

**Цель:** развивать объем, концентрацию и устойчивость зрительного внимания.

**Ход игры:** ребенку предлагается внимательно рассмотреть красочную картинку и найти предмет заданный взрослым.

**Примечание.** Чем больше предметов на картинке и чем они меньше, тем сложнее задание. Обратите внимание: чем дольше ребенок способен рассматривать картинку, отыскивая заданные предметы, тем выше устойчивость его внимания, а чем быстрее он отыскивает нужные предметы на картинке, тем выше концентрация его внимания. Если ребенок не находит предметы, расположенные на периферии, значит, объем его внимания незначителен.

- **Игра «Найди такой же»**

**Возраст.** От 3 лет.

**Цель:** развивать концентрацию, объем и устойчивость зрительного внимания.

**Ход игры:** для игры требуются одинаковые наборы предметных картинок по числу игроков. Взрослый помогает детям разложить все картинки перед собой, после чего показывает одну картинку из своего набора и предлагает найти такую же. Если ребенок нашел и показал правильно, игра продолжается.

**Примечание.** Начинать можно с трех картинок, постепенно увеличивая их количество.

- **Игра «Что пропало?»**

**Возраст.** От 3 лет.

**Цель:** развивать зрительное запоминание.

**Ход игры:** перед ребенком выкладывается от трех до пяти игрушек. Взрослый объясняет, что игрушкам скучно, они хотят поиграть в прятки. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать каждую игрушку. По команде взрослого он закрывает глаза или отворачивается, а взрослый прячет одну из игрушек. Открыв глаза, ребенок должен назвать, какая игрушка пропала.

**Примечание.** Можно заменить игрушки картинками. Эта игра пользуется у детей неизменным успехом.

- **Игра «Кто за кем?»**

**Возраст.** От 3 лет.

**Цель:** развивать зрительную память.

**Ход игры:** в этой игре детям необходимо угадать, что изменилось. Взрослый раскладывает за ширмой от трех до пяти игрушек. Затем отодвигает ширму и предлагает детям запомнить порядок расположения игрушек. Меняет игрушки местами ( сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок расположения игрушек.

**Примечание.** Усложнение игры – постепенное увеличение числа игрушек, которые меняются местами.

- **Игра «Съедобное или несъедобное»**

**Возраст.** От 4 лет.

**Цель игры:** развить слуховое внимание у детей. Игра также способствует формированию быстрой реакции на стимул, развитию ловкости у детей.

**Необходимое оборудование:** небольшой мяч.

**Ход игры** (в игре могут принимать участие 8—10 детей). Участники игры выстраиваются в линию, ведущий (воспитатель, учитель) объясняет правила. Суть игры состоит в том, что ведущий называет слово и одновременно кидает мяч любому игроку на выбор. Если слово обозначает что-то съедобное (например, «суп», «яблоко», «мороженое»), то игрок должен поймать мяч, а если несъедобное («машина», «нитки», «жук», «карандаш»), то не поймать, а отбить мяч. Если игрок все делает правильно, то ведущий говорит новое слово и бросает мяч другому участнику игры. Если же игрок делает что-то неправильно (отбивает мяч, хотя ведущий назвал что-то съедобное, или, наоборот, ловит мяч, хотя речь шла о несъедобном предмете), то он становится ведущим и выполняет его обязанности до тех пор, пока кто-то из игроков в свою очередь не ошибется.

- **Игра «Найди отличия»**

**Возраст.** От 5 лет.

**Цель:** развивать зрительное внимание (его концентрацию, устойчивость).

**Ход игры:** необходимо подготовить две пары картинок, содержащих по 10-15 различий. Ребенка просят рассмотреть и сравнить картинки в предложенной паре и назвать все их различия.

**Примечание.** Каждое найденное отличие можно отмечать откладыванием счетной палочки (это потребует от ребенка дополнительного умения распределять внимание, а кроме того, усиливает мотивацию достижения цели задания).

- **Упражнение «Найди и вычеркни»**

**Возраст:** От 5 лет.

**Цель:** развивать устойчивость зрительного внимания.

**Ход игры:** ребенку дается небольшой текст (газетный, журнальный) и предлагается просматривать каждую строчку, зачеркнуть какую-либо букву (например, «А»). Фиксируется время и количество ошибок.

Для тренировки распределения и переключения внимания инструкцию можно изменить. Например: «В каждой строчке зачеркни букву «а», а букву «б» подчеркни»; «Зачеркни букву «а», если перед ней стоит буква «н», и подчеркни букву «а», если перед ней стоит буква «л»». Фиксируется время и ошибки.

**Примечание.** Результаты ежедневно следует отмечать на графике. Необходимо проанализировать, как изменяется результативность. Если взрослый все делал правильно, то должно быть улучшение результатов. Нужно ознакомить с ними ребенка, порадоваться вместе с ним.

Это развивающее упражнение следует проводить в соревновательной форме.

- **Игра «Летает — не летает»**

**Возраст.** От 5 лет.

**Цель игры:** тренировать слуховое внимание детей, учить их быстро реагировать на слово-стимул.

**Ход игры** (в игре может принимать участие неограниченное количество участников, оптимальное число 6—12 человек). Участники (вместе с ведущим) становятся в круг, после чего ведущий объясняет, что сейчас он будет называть различные

предметы — живые и неживые. Некоторые из них («воробей», «самолет», «стрекоза») могут летать, а некоторые («олень», «утюг», «река») — нет. Потом ведущий начинает называть слова, постепенно убыстряя темп. Участники игры должны правильно реагировать: если слово «летает», они должны махать руками, изображая собой птицу, а если «не летает», то стоят спокойно. Тот, кто ошибется и начнет «летать» не к месту, обязан заплатить фант (спеть, станцевать или просто закричать петухом).

- **Игра «Я положил в мешок....»**

**Возраст. От 5 лет.**

**Цель:** развивать слуховую память.

**Ход игры:** взрослый начинает игру и говорит: «Я положил в мешок яблоки».

Следующий играющий повторяет сказанное и добавляет свое слово. Например: «Я положил в мешок яблоки и тарелку». Третий игрок повторяет всю фразу и добавляет что-то от себя. И так далее.

**Примечание.** Можно добавлять по одному слову, а можно добавлять слова по алфавиту – порядок тот же. Можно ввести соревновательный элемент – кто больше слов в мешке донесет. Кто забыл (потерял) слово, у того мешок упал, и игра начинается сначала.

## **Игры на развитие мышления**

- **Игра «Магазин»**

**Возраст. От 3 лет.**

**Цель:** развивать у детей умение находить предмет по характерным признакам.

**Ход игры:** для игры потребуется набор тематических предметных картинок, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Взрослый составляет описание предмета по одному или нескольким характерным признакам и предлагает каждому ребенку «купить» заданный предмет (описание предмета по его назначению; например: купи то, из чего пьют чай; то в чем кипятят воду для чая и т.д.).

**Примечание.** Можно привлекать детей к выделению признаков и составлению описания предмета.

- **Игра «Найди такую же»**

**Возраст. От 3 лет.**

**Цель:** учить сравнивать предметы находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

**Ход игры:** для данной игры подбираются разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые и похожие (например: две матрешки одинаковые по размеру, но в разных платочках).

Детям предлагают за ограниченное время (пока взрослый считает до трех) отыскать две одинаковые игрушки. Ребята, увидевшие такие игрушки, поднимают руку и называют их на ухо взрослому. Громко называть нельзя, чтобы не мешать другим детям, выполнять задание. Если ребенок находит похожие игрушки, взрослый напоминает ему о том, что игрушки должны быть полностью одинаковыми.

**Примечание.** В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

- **Игра «Суп – компот»**

**Возраст. От 3 лет.**

**Цель:** учить детей группировать овощи и фрукты.

**Ход игры:** детям предлагают в одной кастрюле «сварить» суп, а в другой – компот. На кастрюле, предназначенной для супа, есть обозначение овоща; на кастрюле для компота – обозначение фрукта. Детей делят на две команды, они должны быстро по хлопку взрослого из предложенных картинок с изображением овощей и фруктов только необходимые. Команда, которая первой собрала соответствующие картинки и не допустила ошибок, объявляется командой победительницей.

**Примечание.** В игре могут участвовать не две команды, а два игрока.

- **Игра «Домики»**

**Возраст. От 3 лет.**

**Цель:** развивать умение анализировать, быстро находить в заданном предметном поле нужный предмет по характерным признакам.

**Ход игры:** для игры потребуются хорошо знакомые детям геометрические фигуры разного цвета и величины. Не одна фигура не повторяется дважды.

На полу в произвольном порядке раскладываются фигуры. Это «домики». По команде взрослого ребенку надо быстро найти заданный «домик» и «спрятаться» в нем. Взрослый дает следующие команды: «Найди синий домик»; «Найди желтый большой дом»; «Найди маленький красный круглый дом»; «Найди маленький синий квадратный домик»; «Найди не маленький, не красный дом»; «Найди не треугольный, не квадратный дом» и т.д. Если ребенок не находит «домик» по заданным параметрам, ему грозит опасность, он попался.

**Примечание.** Игра может использоваться для детей от 3 до 5 лет. Уровень сложности игры определяется количеством признаков фигур и сложностью инструкции. Чем меньше признаков указано в инструкции, тем больше вариантов «домиков» можно найти. Например, инструкция: «Найди большой дом» предполагает, что спрятаться можно в большом доме любого цвета и формы; а инструкция: «Найди большой зеленый квадратный дом» ограничивает варианты домов до одного. Инструкция: «Найди не красный, не круглый дом» очень сложна и, как правило, используется для детей 4-5 лет, т.к. предполагает исключение из поиска дома красного цвета и круглой формы.

- **Игра «Что я задумал?»**

**Возраст. От 5 лет.**

**Цель:** Развивать логическое мышление, умение классифицировать предметы, самостоятельно находить информацию, задавать вопросы.

**Ход игры:** для игры понадобятся иллюстрации с большим количеством деталей.

Первый вариант

Один из участников игры выбирает на рисунке персонаж или предмет. Остальные участники задают ему любые вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Например: «Это растёт? Это съедобное?» С помощью ответов нужно определить выбранный объект.

**Примечание.** Детям нужно объяснить, что следует спрашивать о тех признаках или иных признаках предмета, а не гадать.

Второй вариант

Один из участников загадывает персонаж или предмет на рисунке. В качестве подсказки он рассказывает, как расположен загаданный объект по отношению к

другим объектам на картине. Например: «То, что я загадал, находится выше домика и левее тучи».

- **Игра «Карта сокровищ»**

**Возраст.** От от 5 лет.

**Цель:** развивать аналитическое мышление, воображение, умение решать поставленные задачи и следовать инструкциям, ориентацию в пространстве.

**Ход игры:** - нарисуйте план-схему комнаты (Дома);

- покажите ее ребенку и объясните, как ею пользоваться. Можно пройти по комнате и посмотреть, что где изображено;
- спрячьте сокровище в укромном месте и нанесите на карту ведущий к нему маршрут;
- дайте карту ребенку и предложите найти спрятанное сокровище.

**Примечание.** Предложите ребенку спрятать что-нибудь и составить для вас карту.

- **Игра «Быстро строится отряд!»**

**Возраст.** От 5 лет.

**Цель:** развивать внимание и навыки командного взаимодействия, порядкового счета, умение ориентироваться в пространстве; закреплять понятия за, перед, между, справа, слева и т.п.

**Ход игры:** дети стоят в произвольном порядке. Ведущий (*роль ведущего вначале выполняет взрослый, а позднее ребенок под контролем взрослого*) начинает построение отряда. Он произносит слова:

- Быстро строится отряд, в нем ... (*называет число участников*) ребят.
- Первым встанет Миша! (Миша встает в указанное место.)
- Быстро строится отряд, в нем ... (*называет число участников*) ребят.
- А за Мишей – Аня! (Аня встает за Мишей.)
- Быстро строится отряд, в нем ... (*называет число участников*) ребят.
- Перед Аней Петя! (*Петя встает между Мишей и Аней.*)

И так далее пока все играющие дети не построятся в шеренгу.

**Примечание:** Число участников от семи человек. Участие взрослого обязательно. От простого варианта построения в шеренгу можно перейти к построению в шеренгу по два или по три человека.

- **Игра «Похлопаем – потопаем!»**

**Возраст.** От 5 лет.

**Цель:** развивать внимание, умение анализировать информацию и выполнять команды.

**Ход игры:** ведущий говорит фразы. Если он говорит правду, дети хлопают, если неправду - топают. Хорошо, когда фразы рифмуются. Например:

Есть у елочки иголки, мирно щиплют травку волки.

Очень любим сказки слушать, и поганки любим кушать...

*В одной фразе могут заключаться сразу два высказывания:*

Кошки мяукают, а овечки хрюкают.

Птицы по воздуху летают, а рыбы на суше обитают.

*Ведущий может так подбирать предложения, чтобы делать акцент на той или другой теме.* Пример предложений для закрепления темы «Транспорт»:

В пожарной машине едут полицейские. Под землей бегут трамваи.

**Примечание.** Ведущий тоже может хлопать и топтать, причем, иногда специально ошибаться. Можно попросить детей объяснить, с чем они не согласны.