

КАРТОТЕКА ИГР НА РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

«Собери бусы»

Цель: развивать связную речь, самоконтроль, восприятие цвета, формы, величины, умение анализировать и обобщать, концентрировать внимание.

Ход игры. У каждого ребёнка — рисунок бус. Дети внимательно рассматривают начало бус, определяют, какими по цвету должны быть следующие бусинки, и раскрашивают. Важно, чтобы они объяснили свой выбор

«Где, чей домик?»

Цель: развивать устойчивость внимания.

Ход игры. Предложите ребёнку рисунок с изображением семи разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками. Нужно определить, где, чей домик, не проводя карандашом по линиям, а следуя по линии глазами. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите пользоваться карандашом, но со временем отложите карандаш в сторону.

«Посмотри вокруг»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Дети расходятся по комнате и внимательно осматривают окружающие предметы, сравнивая их между собой по разным признакам: высоте, ширине, толщине, длине. По сигналу ведущего ребята замирают на своих местах. Ведущий подходит к каждому и спрашивает, что он заметил.

«Угадай, чего не стало»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Перед детьми выставляется 4 картинки. Дети их рассматривают, затем закрывают глаза, и ведущий постепенно убирает одну за другой. Дети должны сказать, какой картинки не стало.

«Кого не стало»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Дети встают в круг. В центр выходит один ребенок. Ведущий просит внимательно посмотреть и запомнить, кто стоит в кругу. По команде ведущий: «Закрыли глаза!» ребенок закрывает глаза. Ведущий идет за кругом, дотрагиваясь до плеча 1-2 детей. Они тихо убегают за ширму. Ведущий смотрит по кругу и отгадывают, кого не стало.

«Найди игрушку»

Цель: учить по описанию определять предмет и называть объект описания; развивать наблюдательность.

Ход игры. Ребенок описывает игрушку, находящуюся в группе, остальные дети должны найти ее.

«Шапка-невидимка»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, и затем перечислить их.

«Сложи узор»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырех элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно. Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

«Найди два одинаковых предмета»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

«Наблюдатель»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры. Сядьте с малышом перед окном. Отыщите какой-нибудь неподвижный предмет и предложите ребенку угадать, что такое ("прозрачное, похожее на маленький домик") вы видите. Можно играть и так: "Быстро назови 5 круглых (красных, твердых и гладких) предметов в этой комнате".

«Испорченный телевизор»

Цель: продолжать учить определять гласные звуки по форме губ; развивать внимание.

Ход игры. Педагог берет рамку, похожую на экран телевизора, и предлагает детям посмотреть этот телевизор. Но у телевизора испортился звук. Воспитатель держит перед лицом рамку и беззвучно артикулирует пройденные звуки. Дети называют показанный звук.

«Угадай по описанию»

Цель: учить детей описывать предметы; развивать речь, внимание.

Ход игры. Перед детьми находятся картинки. Дети их рассматривают. Затем воспитатель зачитывает описание, дети определяют объект.

«Запрещенное движение»

Цель: развитие переключаемость внимания.

Ход игры. Дети стоят полукругом, в центре - ведущий. Он показывает несколько движений, одно из которых (например, приседание) – запретное. Дети должны повторить за ведущим все движения, кроме одного «запрещенного», если ребенок ошибся, выходит из игры.

«Делаем зарядку»

Цель: развивать устойчивость внимания; умение пользоваться рисунком – схемой.

Ход игры. Ведущий показывает рисунки - схемы (графически изображены позы человека). Дети должны показать эту позу.

«Ответы в картинках»

Цель: учить детей отвечать на вопросы полным ответом; развивать объем внимания.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе картинки. Затем по одному вызывает детей, задает им вопросы. Ребенок находит ответ в картинках и отвечает полным ответом.

«Запомяни порядок»

Цель: развивать зрительное внимание, память.

Ход игры. а) Играющим показать 6-7 цветных карандашей. Через 20 сек. закрыв их, спросить о последовательности их расположения. б) 5-6 человек выстраиваются в ряд в произвольном порядке. Водящий 15-20 сек. Смотрит на них, и, отвернувшись, перечисляет, кто с кем стоит. Затем водящим становится другой.

В игре могут участвовать дети с 5-лет. возраста.

«Лабиринты»

Цель: развивать устойчивость внимания.

Ход игры. Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

«Зеркало»

Цель: развитие быстроты распределения и переключения внимания.

Ход игры. Все дети стоят лицом к ведущему, не мешая, друг другу. Ведущий показывает какое-нибудь движение, а дети должны в точности его повторить. Побеждает и назначается водящим тот игрок, у кого лучше всех получилось повторить движение. Игра продолжается 2—3 раза с новым водящим

«Найди отличия»

Цель: развивать устойчивое внимание.

Ход игры. Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

«Развиваем внимание»

Цель: развивать внимание, умение запоминать.

Ход игры. Детям предлагается оглядеться вокруг себя в течение 10-15 секунд и запомнить как можно больше предметов. Затем воспитатель завязывает им по очереди глаза и просит назвать какую-нибудь форму, перечислить предметы этой формы. Побеждает тот, кто назвал больше предметов.

«Что изменилось?»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Мелкие предметы (ластик, карандаш, спичка и т. п. в количестве 10-15 штук) раскладывают на столе и накрывают газетой. Первому, кто желает проверить свою наблюдательность, предлагают в течение 30 секунд (считают до 30) ознакомиться с расположением предметов; потом он должен повернуться спиной к столу, за это время три или четыре предмета перекладывают на другие места. Снова 30 секунд дается на осмотр предметов, после чего опять накрывают их газетным листом. Теперь спросим играющего: что изменилось в расположении предметов, какие из них были переложены?

«Самый внимательный»

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ход игры. Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

«Маленький жук» или «Жуки – шпионы»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. "Сейчас мы будем играть в такую игру. Видишь, перед тобой поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде. Он может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать тебе ходы, а ты будешь передвигать по полю жука в нужном направлении. Делай это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя!

Внимание? Начали. Одна клеточка вверх, одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Покажи, где остановился жук".

(Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука, или изготовить жука и двигать его по полю. Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться в клеточном поле).

Задания для жука можно придумать самые разные. Когда поле из 16 клеток будет освоено, переходите к движению по полю из 25, 36 клеток, усложняйте задания ходами: 2 клетки наискосок вправо-вниз, 3 клетки влево и т. д.

«Пуговица»

Цель: развивать переключаемость внимания.

Ход игры. Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

«Раскрась вторую половинку»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Нужно приготовить несколько наполовину раскрашенных картинок. И малыш должен раскрасить вторую половину картинки точно так же, как раскрашена первая половина. Это задание можно усложнить, предложив ребенку вначале дорисовать вторую половину картинки, а затем ее раскрасить. (Это может быть бабочка, стрекоза, домик, елка и т. д.).

«Кто поменялся местами?»

Цель: развивать переключаемость внимания.

Ход игры. Ведущий выбирает водящего, который выходит из колонны и встает перед игроками. В течение 30 секунд водящий должен запомнить, кто, где и за кем стоит, затем поворачивается к игрокам спиной. В это время инструктор меняет двух-трех игроков местами. По сигналу ведущего, водящий поворачивается и рассказывает о том, то стоит на своем месте. Он считается победителем, если допустил ошибки.

«Где мы были, не скажем»

Цель: развивать внимание, находчивость, сообразительность.

Ход игры. Дети делятся на две группы. Группы расходятся в разные стороны и договариваются, какую деятельность они будут изображать. Одна группа показывает движения, а вторая по движениям должна догадаться, что дети делают. (Имитируют трудовые действия).

Более интересно, если дети будут выполнять не одинаковые движения, а разные, например одни «стирают», другие «вешают белье», третьи «гладят».

При помощи жеребьевки определяют, какая группа будет загадать. Эта группа детей подходит ко второй и говорит: «Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем», - и показывают действия. Вторая группа отгадывает. Когда дети отгадают, те, кто загадывал, убегают, а те, кто отгадывал, их догоняют.

«Волшебное слово»

Цель: развивать произвольное внимание, самоконтроль.

Ход игры. Дети и ведущий становятся в круг. Ведущий объясняет, что он будет показывать разные движения, а дети должны их повторять, но только в том случае, если ведущий добавит слово «пожалуйста». Если этого слова ведущий не говорит, дети остаются неподвижными.

«Что изменилось»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. 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 (расстегнутые пуговицы, развязанные шнурки и т. д.).

«Выполни уговор строго»

Цель: развивать устойчивость и переключение внимания.

Ход игры. Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: когда - он будет кланяться, дети должны отворачиваться; когда будет простираться к ним руки, они будут скрещивать их на груди; когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться; когда он топнет ногой, они в ответ тоже топнут.

Перед началом ведущий проводит с играющими трехминутную «репетицию». После этого тот, кто допустит ошибку, из игры выбывает.

«Самый внимательный»

Цель: развивать объем зрительного внимания, память

Ход игры. Участники должны встать полукругом и определить водящего. Водящий в течение нескольких секунд старается запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде он отворачивается и называет порядок, в котором стоят товарищи. На месте водящего должны побывать все игроки по очереди. Стоит наградить тех, кто не ошибется аплодисментами.

«Разведчики»

Цель: развивать наблюдательность, коммуникативные и организаторские способности.

Ход игры. Из группы детей выбираются «разведчик» и «командир». Остальные – «отряд». В комнате стулья расставлены хаотично. «Разведчик» проходит между стульями с разных сторон «Командир» наблюдает за действиями «разведчика». Затем он проводит, «отряд» по тому пути, который ему показан «разведчиком». Потом второй «разведчик» прокладывает новый путь, и другой «командир» повторяет его и т. д.

«Сделай, как я!» (со спичками)

Цель: увеличить объем внимания (результат достигается путем многократного повторения вариантов игры).

Ход игры. Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру. Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

«Обезьянки»

Цель игры: развитие внимания, координации движений, памяти.

Оборудование: кирпичики одного или нескольких цветов (у всех детей и ведущего наборы должны быть одинаковыми), или счетные палочки, или набор для игры "Танграм", "Вьетнамская игра" и т. д.

Ход игры: ведущий предлагает детям: "Давайте мы с вами сегодня "превратимся" в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все, что видят". Ведущий на глазах у детей складывает конструкцию из кирпичиков (или из того материала, на котором проводится игра). Ребята должны, возможно, точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

Вариант: построенную на глазах у детей конструкцию закрывают листом бумаги или коробкой и им предлагается сложить ее по памяти (потом результат сравнивается с образцом).

«Обведи картинку»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Картинку, состоящую из точек нужно нарисовать, соединяя линией точки, каждая из которых имеет порядковый номер. Т. е. двигаться нужно от точки

под номером 1 к следующим. В итоге должно получиться изображение, например, кораблика.

«Цифры»

Цель: развивать внимание, мышление, память.

Ход игры. Взрослый раскладывает перед ребенком в произвольном порядке карточки с цифрами от 1 до 10 (20). Задача ребенка – как можно быстрее сложить цифры по порядку.

«Игра с буквами»

Цель: развивать внимание, мышление, графические навыки.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку небольшой рассказ. Задача ребенка – внимательно прочитать текст, еще раз посмотреть, а затем вычеркнуть в нем все буквы «с», подчеркнуть все буквы «з», а буквы «а» обвести кружком. Время длительности игры зависит от сложности и объема текста. (Начинать следует с 5 минут).

«Надень шапку»

Цель: развивать концентрацию внимания, координацию.

Ход игры. Ребенок сидит на стуле. На 8-10 шагов от него отводят водящего, поворачивают лицом к сидящему, чтобы водящий сориентировался, где тот сидит. Водящему закрывают глаза, поворачивают кругом и дают в руки шапку. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть шапку на ребенка. Остальные игроки считают вслух шаги водящего и болеют за него.

«Секретное письмо»

Цель: развивать распределение внимания.

Ход игры. Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру, букву или даже слово. Пусть малыш попытается угадать, что написали вы "прозрачными красками на прозрачной бумаге". Следующее секретное послание писать ребенку.

«Обойди спиной»

Цель: развивать концентрацию внимания.

Ход игры. Поставьте на одной прямой три предмета. Играющий должен обойти их змейкой, двигаясь спиной вперед, стараясь ни разу ничего не задеть. Перед тем как начать движение, он внимательно изучает свой путь. Второй раз он должен обойти его гораздо скорее, а третий раз совсем быстро. То же самое делают остальные ребята.

После этого на одной прямой линии ставятся пять предметов, которые ребята также обходят змейкой, спиной вперед и с каждым разом ускоряя темп.

Затем число предметов на линии можно увеличить. За каждый задетый предмет играющим начисляют по одному штрафному очку.

Для рекордсменов можно поставить предметы по линии большого круга, эллипса, квадрата, ромба и др.

«Сколько чего?»

Цель: развивать устойчивость внимания.

Ход игры. Ведущий просит ребят осмотреть групповую комнату, и назвать как можно больше имеющихся здесь предметов, начинающихся на букву «К», или «Т», или «О, можно не только целые предметы, но и их детали. Ребята могут называть предметы по очереди. Далее можно попросить «засечь вниманием» круглые или полукруглые предметы, затем квадратные и прямоугольные. Далее - деревянные, потом - металлические, затем - предметы из стекла. Можно обратиться и к цвету, окраске предметов: черные, серые, синие, зеленые и т. п.

«Найди слова»

Цель: развивать устойчивое внимание.

Ход игры. Ребенку предъявляется буквенный текст, в котором вставлены слова. Ребенок должен найти и подчеркнуть эти слова:

«Числовая таблица»

Цель: развивать объем внимания.

Ход игры. Покажите ребенку таблицу с набором чисел от 1 до 25, которые располагаются в произвольном порядке. Но вначале убедитесь, знает ли малыш все эти числа. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух числа от 1 до 25". Большинство детей 5-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок.

Еще один вариант этой игры: приготовьте таблицу с 25 клетками, на которой в случайном порядке написаны числа от 1 до 35, из них 10 чисел пропущены. Попросите ребенка найти и показать все числа подряд, а пропущенные числа записать (если он не может записать цифры, то просто пусть назовет их вам). Зафиксируйте время, которое потребовалось ребенку для выполнения этого задания. Если же эти упражнения оказались трудными для сына или дочки, составьте более простую таблицу, например из 9 клеточек.