

**МБДОУ «Детский сад № 125 «Яблонька»**

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ  
ПО ФОРМИРОВАНИЮ  
ПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ  
У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

**воспитатель  
Ховрякова Ю.П.  
высшая кв.категория**

**Дзержинск  
2023 г.**

Внимание дошкольников можно и нужно развивать. Возникая в активной деятельности ребенка, внимание не только вызывается, но и поддерживается рационально организованной деятельностью детей, и прежде всего, их активным умственным трудом.

Основными характеристиками внимания, в том числе и произвольного, являются концентрация, устойчивость, объем, распределение и переключение.

Игра создаёт условия для развития этих характеристик, здесь внимание является условием успешного выполнения ребенком взятой на себя роли.

№	Название игры	Цель	Ход
1.	<b>Коврик для бабушки</b>	Развивать устойчивость и концентрацию внимания	<p>Одновременно играть могут от 2 до 6 человек.</p> <p>Водящим может быть как воспитатель, так и ребёнок, выбранный считалкой.</p> <p>Каждый игрок получает маленькие (10 x 10 см) карточки с разными геометрическими узорами.</p> <p>У водящего – демонстрационные карточки (30 x 30 см) с такими же узорами.</p> <p>По сигналу водящий выкладывает на середину игрового стола карточку.</p> <p>Игроки должны постараться как можно быстрее найти среди своих аналогичную.</p> <p>Выполнивший задание первым подаёт сигнал.</p>
2.	<b>Колечко на пальчик</b>	Развивать устойчивость и распределение внимания	<p>Каждый игрок получает карточку с изображением ладошки, на пальчиках которой по-разному расположены цветные колечки из резинок. Поднос с набором достаточного количества цветных резинок ставится в центр игрового стола. По сигналу дети выбирают себе необходимые резинки, надевают их на свои пальчики в соответствии с карточкой. Побеждает первый безошибочно справившийся с заданием.</p>
3.	<b>Лото (на основе «русского лото»)</b>	Развивать переключение и распределение внимания	<p>Для игры нужен непрозрачный мешочек, 48 бочонков (в нашем варианте). У каждого игрока достаточное количество индивидуальных фишек.</p> <p>Это вариант «простая игра», при котором каждому участнику случайным образом выдается по одной карточке, после чего</p>

			<p>ведущий достает по одному бочонку из специального мешочка.</p> <p>Вытаскивая ту или иную фишку, он громко произносит ее номинал, а затем каждый игрок проверяет, есть ли данное число на его карточке. Если искомое число обнаружено, клетка с ним заполняется вытасченным бочонком или специальной фишкой. В противном случае игрок ожидает следующего хода.</p> <p>Побеждает тот, кому удалось быстрее других заполнить все клеточки на своей карточке.</p>
4.	<b>Только на эту букву</b>	Развивать устойчивость, внимания, его концентрацию	<p>Играть можно с подгруппой детей как в помещении, так и на прогулке.</p> <p>Называть слова, отвечая на вопросы ведущего, можно только на ту букву, которую выбрал сам ребенок. Кто ошибается, получает фант с заданием, исполняет его в конце игры. На правильный ответ игроки отвечают хлопком в ладоши.</p> <p>Примерные вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Как тебя зовут?</li> <li>- Фамилия?</li> <li>-Откуда ты приехал?</li> <li>-Что там растёт?</li> <li>-Какие есть птицы?</li> <li>-А животные? И т.д.</li> </ul>
5.	<b>Найди свой домик</b>	Развивать устойчивость внимания, переключение и избирательность	<p>Играть в игру можно по-разному: каждый за себя или подгруппами из 3-4 человек. Для игры нужны разноцветные обручи по кол-ву игроков или подгрупп. По первому сигналу водящего игроки занимали свои домики, заранее обговоренные по одному признаку (цвет, геометрическая фигура, листок). По второму сигналу все разбежалась в рассыпную, по третьему сигналу закрывали глаза или отворачивались. В это время водящий менял домики местами. По четвёртому сигналу игроки быстро должны вновь найти свои домики. Потерявший свой домик, или выполнивший задание последним из игры выбывает.</p>
6.	<b>Смотри и</b>	Развивать	Выбирается водящий и несколько человек из

	<b>замечай</b>	концентрацию и объём внимания	числа игроков. Водящий в течение короткого времени смотрит на них и уходит, чтобы не видеть, как они что-то меняли в своей одежде, внешности, причёске и т.д. Водящий по возвращении должен заметить как можно больше произведённых изменений. Каждое замеченное изменение игроки отмечают хлопками.
7.	<b>Что получилось из фигур</b>	Развивать концентрацию и распределение внимания	Игроки получают одинаковые наборы геометрических фигур. По сигналу водящий (чаще всего взрослый) начинает давать краткие и чёткие инструкции по перемещению фигур. В задачу детей входит внимательно слушать инструкции и точно их выполнять. Побеждает тот, у кого окончательная комбинация из фигур совпала с заранее нарисованной комбинацией у водящего.
8.	<b>Игры – минутки: «Шмяк – бум»</b>	Развивать переключение, концентрацию внимания	Игроки занимаются любой деятельностью. Шмяк и бум используются как сигнальные слова: услышав «шмяк» - топнуть ногой, «бум» - хлопнуть в ладоши. Пропустившие сигнал выбывают из игры. Побеждает оставшийся в игре дольше всех.
9.	<b>Игры – минутки: Кто больше запомнил</b>	Развивать концентрацию и объём внимания	Для проведения игры используется любой предмет, находящийся под рукой: книга, открытка, знакомая игрушка, коробка из-под сока... На короткое время показать играющим предмет, убрать его и перечислить все цвета, какие в нём были, предметы, буквы и т.п. Побеждает тот, кто вспомнит большее количество признаков.
10.	<b>Придумаем вместе</b>	Развивать объём внимания	Выбирается тема для рассказа. По сигналу первый игрок начинает рассказ и озвучивает первое предложение. Второй игрок повторяет услышанное и добавляет своё предложение по теме. Так до последнего игрока. Если рассказ не закончен, игра продолжается.
11.	<b>Сыщики</b>	Развивать объём внимания	Нескольким соревнующимся в течение короткого времени показывают сразу много предметов, после чего каждый отдельно должен перечислить и подробно описать возможно большее число предметов.
12.	<b>Запоминалочка</b>	Развивать	Участники игры сидят в кругу. Первый

		объём внимания	участник называет любое слово, например лес. Следующий участник игры повторяет названное слово и произносит любое своё. Например, цветок. Третий участник игры повторяет уже два предыдущих слова и произносит своё. И так далее. Победителем становится тот, кто сможет воспроизвести большое количество слов.
13.	<b>Повторялочка</b>	Развивать концентрацию внимания	Играть лучше всего группой по пять-шесть человек. Взрослый-ведущий обращается к детям: «Пожалуйста, запомните три движения. Первое - руки согнуть в локтях, кисти на уровне плеч; второе - руки вытянуть перед собой на уровне груди; третье – поднять руки вверх». Нужно показать все движения детям, попросить их повторить и убедиться, что они запомнили не только сами движения, но и их порядковые номера - первое, второе, третье. Затем начинается игра. Ведущий показывает одно движение, называя при этом номер другого. А дети должны показывать только те, которые соответствуют названному номеру. Дети обязательно сбиваются, глядя на ведущего, который намеренно путает движения.
14.	<b>Хамелеон</b>	Развивать концентрацию внимания	Детям рассказывают, что хамелеон – ящерица, умеющая менять свою окраску в зависимости от того места, на котором она находится. Таким образом, она маскируется, прячется, чтобы её не нашли враги. Затем взрослый задает вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть на красной кирпичной крыше, на желтой соломе, на черном камне, на шахматной доске. Дети отвечают быстро, после чего задание можно усложнить, не называя цвет предмета, на котором сидит хамелеон. Например: на соломе, на крокодиле, на асфальте. Усложнение: дети вместо ответа поднимают карточку соответствующего цвета.
15.	<b>Находилочка</b>	Развивать	У всех игроков (3-7 человек) набор

		объём внимания	предметных картинок. На экране интерактивной доски – рядами расположены изображения этих предметов: овощи, фрукты, игрушки, транспортные средства, мебель и др. У игроков есть несколько секунд для рассматривания этих предметов. Следующее изображение – в рядах каких-то картинок не хватает. Ребёнок из своих карточек находит ту, которая пропущена. Выигрывает тот, кто найдёт все пропажи быстрее всех.
16.	<b>Кто знает, пусть дальше считает</b>	Развивать устойчивость внимания	В игре могут принимать участие от 5 до 10 игроков. Играть можно в групповом помещении, на участке. Начинать считать дальше после сказанного водящим числа можно только после того, как поймал мяч. Считать до 10 (или по договорённости). По окончании счёта мяч перебросить другому игроку по своему выбору, одновременно назвав число.
17.	<b>Молчанка</b>	Развивать объём и переключение внимания	Все игроки стоят перед водящим (взрослый или ребёнок), который в быстром темпе произносит команды. Дети должны их выполнить. К примеру, «земля» - руки вниз, «вода» - руки в стороны, «воздух» - руки вверх, «огонь» - руки вытянуты вперед, «ветер» – покачивание поднятыми вверх руками...Игрок, допустивший ошибку выбывает из игры со штрафным фантом. Фанты исполняются по окончанию игры.
18.	<b>Крестики - нолики</b>	Развивать концентрацию внимания	Настольный вариант – играют 2 человека, Напольный вариант допускает игру парами. Поле для игры – квадрат, расчерченный на 9 клеток. Правила этой известной классической игры : поочерёдно зачёркивать пустые клетки крестиками или ноликами, не допуская размещения символов одного вида по три в ряд. На полу можно играть крупными деталями с нанесёнными крестиками и ноликами. Победа зависит от развития внимания игроков. Возможен интерактивный вариант игры.
19.	<b>Кто быстрее</b>	Развивать	В основе игры – обыкновенные пазлы,

		устойчивость и объём внимания	подобранные по кол-ву игроков. Для игры дети могут объединяться в пары. Важно: в целях обеспечения справедливости результата пазлы должны быть одинаковыми. По сигналу игроки начинают собирать изображения. Побеждает первый безошибочно собравший свой пазл.
20.	<b>Морской бой</b>	Развивать устойчивость, переключение и объём внимания	<p>Правила морского боя на бумаге очень простые. На листе чертится два одинаковых квадрата (10 на 10 клеток) – первый для своей флотилии, а на втором будем искать корабли соперника. Каждый игрок «скидывает бомбу» на вражеский корабль по очереди. Любое попадание отмечается зарисованным квадратиком, промах – точкой. Выиграть удастся тому игроку, который первым потопил все вражеские судна.</p> <p>Детям выдаются готовые распечатанные поля. На этапе разучивания игры эффективнее пары игроков ребёнок – взрослый (педагог или родитель).</p>