

# 5 ИГР НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ПОДГОТОВИЛ:  
ПОНОМАРЕВ СЕРГЕЙ

Игры на внимательность в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. Не прибегая к открытой назидательности, вожатый с их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Важным в этом отношении является то, что развитие столь необходимых для человека психических процессов осуществляется посредством игры.



# «ЗАПРЕЩЕННАЯ БУКВА»

В этой игре каждому придется следить за самим собой, чтобы не проговориться.

А проговориться не мудрено, как мы в этом сейчас убедимся.

Одного из участников игры назначают водящим. Поочередно обращаясь к играющим, водящий каждому задает какой-нибудь несложный вопрос, требуя на него немедленного ответа. Например: "Сколько тебе лет?", "С кем ты сидишь на парте?", "Какое ты любишь варенье?" и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен тотчас же дать любой ответ, но не употребляя в своей фразе буквы, которая по уговору объявлена запрещенной

Предположим, что запрещенной объявлена буква "А". Разумеется, водящий постарается подыскать каверзные вопросы, отвечая на которые обойтись без буквы "А" было бы затруднительно. "Как тебя зовут?" — спросит он, скажем, товарища, которого зовут Ваня. Ясно, что тот не может назвать своего имени. Придется ему отделаться шуткой. "Не могу вспомнить!" — ответит он, находчиво обходя приготовленную для него ловушку. Тогда водящий с таким же неожиданным вопросом обратится к другому участнику игры.

Игра ведется в быстром темпе, долго раздумывать не разрешается. Замешкался, не ответил сразу или же, растерявшись, употребил в своем ответе запрещенную букву, становись на место водящего и задавай вопросы. Победителями мы будем считать тех, кто ни разу не попал в ловушку и давал быстрые, находчивые ответы.

# «РИТМ»

Все участники сидят в кругу. Ведущий задает ритм хлопками в ладоши. Ре-бята должны по кругу повторить этот ритм, при условии, что каждый хло-пает только один раз.



# «ИЩИТЕ ЕГО»

Игра со словами. Участникам предлагается короткое слово. Они должны вспомнить и записать за определенное время как можно больше слов, в которых содержится данное слово. Например: мак – гамак, тумак, смак, ма-кака. Потом устраивается соревнование, все по очереди зачитывают. Можно сделать по командам. “Ай да я” (или “Ква-ква”, “Карамба” и еще что угодно) Ведущий: “Мы сейчас будем по очереди называть числа по порядку, но вместо чисел, которые делятся на 3 (5, 7, 4) и содержат три в своем написании, мы будем говорить “Карамба” (например: 1, 2, Карамба, 4, , Карамба, 7, 8, Карамба, 10, 11, Карамба, Карамба, 14,...). Тот, кто ошибается – вылетает из игры”. Можно усложнить задачу - взять две цифры и говорить при одной цифре одно слово, а при другой - другое, если они встретились вместе, то оба слова (например: (числа 3 и 5): 1, 2, Карамба, 4, Ква, Карамба, 7, 8, Карамба, Ква, 11, Карамба, Карамба, 14, Карамба-Ква [число 15 делится на 3 и на 5],...)

# «РАЗОРВАННОЕ ПИСЬМО»

Пишется несколько писем одного содержания и на листах одинакового размера. Число писем соответствует числу участников или числу команд, в зависимости от того, какие соревнования проводятся. Письма разрываются на мелкие клочки, по возможности одной формы и на одинаковое количество клочков. Клочки смешиваются. Кто сможет скорее сложить письмо и прочесть его? Письма можно шифровать.

# «ДИАЛОГ»

Цель: развитие воображения, театральных способностей.

Время: 40 мин. Количество участников: от 6 до 20. Возраст: от 10 лет. Место проведения: в помещении. Важно! число участников ограничено, так как показ сценок занимает много времени. Ведущий: "У вас есть диалог: - Что случилось? - Ничего. - Ты что с ума сошел? - А в чем собственно дело? - Помогите. Придумайте и покажите ситуацию, в которой эти слова могут быть сказа-ны". После всего можно их сравнить - насколько они разные, схожие.