

# Игры на ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Выполнил: студент 2 курса  
группы: 29СДО175-1, ОФО  
направления: Специальное  
(дефектологическое) образование

Алиева Айгюль Айдыновна

По предмету: ИТСК

Преподаватель: Кудашев Григорий Николаевич

# Спрятанное слово

В играх часто ищут спрятанный предмет.

Но прятать и отыскивать можно не только предметы. В игре, с которой мы сейчас познакомимся, искать придется спрятанные слова. А прятать их мы будем среди других слов.

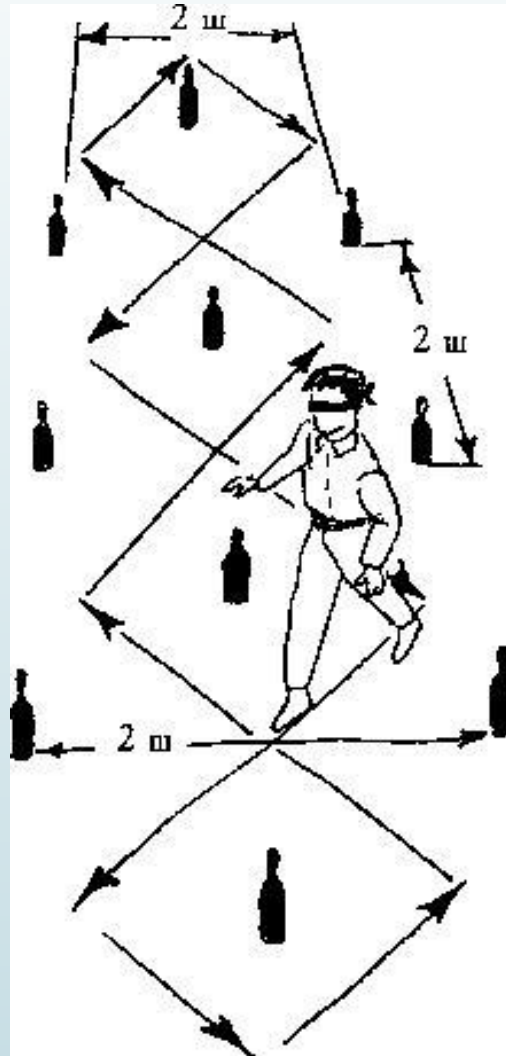
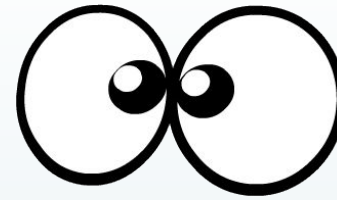
В такой игре зоркость глаза и наблюдательность уже не помогут, понадобятся другие качества: сосредоточенность, внимание и находчивость. Начинается игра, как обычно, с выбора водящего. Мы будем "прятать" слова, он будет их "отыскивать".

Попросим водящего на некоторое время уйти из комнаты и загадаем какую-нибудь известную пословицу или строчку из всем знакомого стихотворения. Допустим, мы решили спрятать пословицу "Язык до Киева доведет". Разобьем этот текст на части: "язык", "до Киева", "доведеет". Для чего нужна такая разбивка, станет понятным из дальнейшего описания игры.

Возвращается водящий. Ему докладывают, что "спрятана" пословица и что он, приступая к ее поискам, может задать три любых вопроса трем любым участникам игры. Водящий поймет, что текст загаданной пословицы разделен на три части и что первый, к кому обратится он с вопросом, должен вставить в свою ответную фразу первую часть загаданного текста, второй — вторую часть текста и третий — последнюю часть текста.



# Ничего не видно



□ 10 кеглей (их можно заменить и городками) ставят тремя продольными рядами, как показано на рисунке. Длина образуемой ими полосы — 6 шагов, ширина полосы — 2 шага.

□ Пространство, обозначенное кеглями, — "труднопроходимое болото". Единственно возможный путь через него показан на рисунке ломаными линиями; это путь с попеременным—справа и слева—обходом кеглей среднего ряда, они служат как бы вехами для путника.

Каждому участнику игры предстоит быть таким путником и дважды пройти через "болото": первый раз — в дневных условиях, ориентируясь по кеглям-вехам; второй раз — в ночных условиях, совершая обратный путь, когда "ни зги не видно", то есть с повязкой на глазах. Ясно, что в этом случае вехи ему уже не помогут, и он должен ориентироваться лишь по памяти: столько-то шагов от поворота до поворота. При этом шаги нужно делать одинаковые, а поворачиваться точно под прямым углом.

Соблюдая такие условия, путник благополучно доберется до места, откуда начал свое путешествие, ни разу не попав в "трясину", то есть не сбив по пути ни одной кегли.

Вряд ли всем участникам игры посчастливится совершить свой обратный рейс по "болоту" без приключений! Впрочем, для тех, кто один раз завязнет в "трясине", не все еще потеряно: их выведут (но не снимая повязки) на исходный пункт обратного маршрута и разрешат сделать вторичную попытку.

# Моргалочки

- Цель игры: развитие внимания и реакции.
- Количество участников - 10-20 человек.
- Все играющие становятся в круг лицом попарно: один за спиной другого.
- Внутренний круг смотрит на ведущего, который тоже стоит в кругу, но один, а внешний круг смотрит на пятки впереди стоящего.
- Ведущий осматривает всех стоящих в кругу и неожиданно моргает кому-либо. Тот, кому моргнули, срывается с места и занимает место за моргнувшим игроком, оставляя своего бывшего партнёра одного.
- А его задача удержать своего партнёра, не дать возможность ему убежать к другому. Если успел, удержал – пара меняется местами, задний становится вперед. Если не удержал – становится водящим.
- Тот, кто остался без пары, тот и моргает.

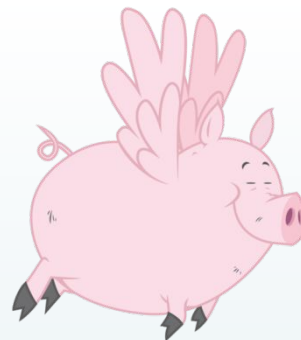


# “Найди отличия”

- Развитие произвольного внимания и переключения внимания. Карточка каждому ребенку по 5 мин. Ребенку предлагается серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти к примеру 5 отличий. Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображены две картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать. (8 отличий)



# “Кто летает?”



- Развитие моторно-двигательного внимания. Список названий предметов по 4 мин. Ребенок должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого. Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если я назову что-нибудь или кого-нибудь, способного летать, отвечайте: “Летает” - и показывайте, как она это делает, - разводите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: “Поросенок летает?”, молчите и не поднимайте руки. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер.

