

Игры, развивающие внимание и память

Пуговицы

Играют двое. Перед каждым игроком лежит набор пуговиц, причем наборы абсолютно одинаковые. Внутри одного набора ни одна пуговица не повторяется. Количество пуговиц из набора, используемых в игре, зависит от уровня сложности последней: чем сложнее игра, тем больше используется пуговиц. Для начала можно взять всего три пуговицы, но при этом перед играющими лежит весь набор, из которого выбираются эти пуговицы. У каждого игрока есть игровое поле, представляющее собой квадрат, разделенный на клетки. Чем сложнее игра, тем больше клеток в квадрате. Для начала можно взять игровое поле из четырех или шести клеток. Итак, игра начинается с тремя пуговицами на игровом поле из четырех или шести клеток. Начинаящий игру выставляет на своем поле три пуговицы из имеющегося у него набора. Второй участник игры должен посмотреть на расположение пуговиц, запомнить, где какая пуговица лежит, после

чего первый игрок накрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен выбрать из своего набора пуговиц необходимые и расставить их соответствующим образом на своем игровом поле. Затем первый игрок открывает свое игровое поле, и оба проверяют правильность выполнения задания. Пока игра идет на примитивном уровне, время запоминания и воспроизведения не учитывается, с усложнением игры ограничение времени должно стать одним из условий игры.

Как правило, вначале ребята не могут справиться с игрой. Им необходимы средства овладения произвольным вниманием и запоминанием. В качестве таких средств были выбраны указующий жест пальцем (указывает сам ребенок) и развернутое речевое описание тех объектов и их пространственного расположения, которые требуется запомнить и воспроизвести. Детям предлагается брать каждую пуговицу в руки (из тех, которые необходимо запомнить), рассматривать ее, ощупывать, описывать внешний вид вслух, затем также вслух объяснять себе, где

пуговица лежит. Я не случайно пишу «объяснять себе», поскольку другой человек вряд ли смог бы понять это объяснение, так как участники группы развития часто не владеют понятиями «левый», «правый», «верх» и «низ». Вначале вся эта процедура совершается вслух, через некоторое время шепотом, а потом про себя. Затем достаточно просто указания пальцем на пуговицу. При соблюдении такого способа запоминания результат, как правило, неплохой. Как только дети пытаются просто запомнить, опять могут начаться ошибки.

Исчезнувший предмет

На столе ставят несколько небольших игрушек. Ребятам предлагается запомнить, что находится на столе. Затем они отворачиваются, а ведущий прячет какой-то один предмет и предлагает участникам игры отгадать, какой предмет исчез.

Детям, для которых эта игра окажется трудной, целесообразно применить тот же способ запоминания, что и в предыдущей игре.

Что изменилось?

На столе ставят несколько небольших игрушек. Играющим предлагают запомнить, что и в каком порядке находится на столе. Затем они отворачиваются, а ведущий меняет местами несколько игрушек и предлагает ребятам отгадать, что изменилось на столе.

Тем детям, для которых эта игра окажется трудной, целесообразно применить тот же способ запоминания, что и в предыдущих двух играх.

Хамелеон

Взрослый рассказывает детям, кто такой хамелеон. Объясняется, что это — ящерица, меняющая свою окраску в зависимости от того места, где она находится, чтобы ее не было заметно. Например, если хамелеон забрался на серый камень, то он станет серым, а если он сидит на желтом песке, то он станет желтым. Затем ведущий начинает задавать играющим вопросы, какого цвета станет хамелеон, если он будет сидеть в зеленой траве, на коричневом бревне, на черном

камне, на шахматной доске и т. д. Ребята должны быстро отвечать, после чего обсуждаются правильные и неправильные ответы.

Игра проводится в виде соревнования. В начале время ответа не учитывается, важно только правильно ответить. Но затем вводится дополнительное условие, что победителем будет тот, кто быстрее всех даст правильный ответ.

Указания к проведению. Перед игрой детей знакомят с цветами радуги и с другими цветами и цветовыми оттенками.

Примечание. В этой игре развивается умение ориентироваться в различных цветах (это важно, поскольку некоторые дети не знают названия цветов), умение внимательно слушать, скорость реакции и др.

Найди различия

Перед детьми кладут две картинки, кажущиеся на первый взгляд одинаковыми, но имеющие существенные различия. Играющие должны найти эти различия. Выигрывает тот, кто найдет больше различий.

Зашумленные картинки

Перед играющими кладут картинку, представляющую собой хаотично переплетенные линии. Но за этими линиями скрыто изображение, которое надо найти.

Сосед, подними руку

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребию выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, то есть ту руку, которая находится ближе к игроку, находящемуся между ними. Если кто-то из ребят ошибся, то есть поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями.

Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно напротив игрока, к которому он обращается. В противном случае его команда не выполняется.

Сокол и лиса

Выбираются сокол и лиса. Остальные дети — соколята. Сокол учит своих соколят летать. Он легко бегают в разных направлениях и одновременно производит руками разные летательные движения (вверх, в стороны, вперед) и еще придумывает какие-нибудь более сложные движения руками. Стайка соколят бежит за соколом и следит за его движениями. Они должны точно повторять движения сокола. Неожиданно выскакивает из норы лиса. Соколята быстро приседают на корточки, чтобы лиса их не заметила.

Правила игры. Лиса появляется по сигналу ведущего группу и ловит только тех детей, кто не присел.

Игровая

Выбирают водящего. Остальные дети встают в круг, в центре которого водящий, и берутся за руки. Они водят хоровод и говорят нараспев:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей,
Они не пили, не ели,
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты водящего. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится новым водящим.

Рыбаки

Выбирают водящего, остальные дети — рыбаки. Они становятся в круг, в центре которого водящий. Он показывает им

движения рыбаков: тянут сети, вынимают рыбу, чинят сети, гребут веслами.

Правила игры. Кто из играющих повторит движения неправильно, тот выходит из игры.

Полярная сова и евражки

По считалке выбирают полярную сову. Остальные играющие — евражки (зверьки-грызуны). Сова находится в углу площадки или комнаты.

Под тихие ритмичные удары небольшого бубна евражки бегают по площадке, на громкий удар бубна евражки становятся столбиком, не шевелятся. Полярная сова облетает евражек и того, кто пошевелится или стоит не столбиком, уводит с собой. В заключение игры (после трех-четырёх повторений) отмечают тех игроков, кто отличился большей выдержкой.

Правила игры. Громкие удары не должны звучать длительное время. Дети должны быстро реагировать на смену ударов.

Среди игр, способствующих развитию внимания и памяти, можно выделить большую группу игр с фантами.

Примечание. Фантом называется любая мелкая вещь: игрушка, ручка, карандаш и др. Все участники игры имеют по несколько фантов. Проигранные фанты отдаются водящему в игре, который хранит их у себя до момента «выкупа» фантов. Под «выкупом» понимаются какие-то действия играющего, которые он должен совершить по просьбе других детей. Происходит это следующим образом. В конце игры водящий обращается к игрокам и сообщает им, что сейчас будут «выкупаться» фанты. Выбирают игрока, который будет назначать «выкуп». Затем водящий берет чей-то фант и, не показывая его детям, спрашивает: «Что сделать этому фанту?» Назначающий «выкуп» должен придумать интересное задание: спеть песню, прочесть стихотворение, загадать загадку, что-то изобразить и т. д. После того, как владелец фанта выполнит задание, он получает фант обратно. В случае отказа выполнить требуемое действие фант остается у водящего.

Черный, белый не берите, «да» и «нет» не говорите

Выбирают водящего. Он обходит играющих и говорит: Вам прислали сто рублей. Что хотите, то купите, Черный, белый не берите, «Да» и «нет» не говорите!

После этого он ведет с участником игры беседу, задавая разные провокационные вопросы с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: «черный», «белый», «да», «нет». Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый проштрафившийся «выкупает» свой фант.

Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью.

Водящий ведет примерно такой разговор:

- Что продается в булочной?

- Хлеб.

- Какой?

- Мягкий.

- А какой хлеб ты больше любишь: черный или белый?

- Всякий.

- Из какой муки пекут булки?

- Из пшеничной.

И т. д.

Правила игры. На вопросы играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя.

Почта

По считалке выбирают водящего-почтальона. Он начинает переключку с игроками:

Динь, динь, динь!

Кто там?

Почта!

Откуда?

Из города...

А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе танцуют, поют, прыгают, рисуют и т. д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет пять фантов. А затем начинают «выкупать» фанты.

Птичка

Выбирается водящий. Все дети садятся в круг, в центре которого водящий. Он дает всем игрокам названия деревьев (дуб, клен, липа и т. д.). Каждый должен запомнить свое название.

Водящий говорит: «Прилетела птичка и села на дуб». Дуб должен ответить: «На дубу не была, улетела на елку». Елка вызывает другое дерево и т. д. Кто прозевает, отдает фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Правила игры. Необходимо внимательно следить за ходом игры и быстро отвечать. Подсказывать нельзя.

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группу должен познакомить ребят с различными породами деревьев, показать их на картинках, рассказать, где какое дерево растет.

Ригу-рагу

Выбирается водящий. Он стоит перед играющими. У всех пальцы сжаты в кулаки. Водящий трясет перед собой руками, сжатыми в кулаки, и приговаривает: «Ригу-рагу, ригу-рагу...» Затем высовывает большие

пальцы, изображая рога, и называет, например: «Коза с рогами» или «Дом с рогами». Если названо животное с рогами, то все должны быстро таким же образом показать рога. Если названо животное без рогов или какой-то предмет, то дети не показывают пальцами рога. За ошибку платят фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группу должен познакомить ребят с различными животными, имеющими рога, рассказать о месте их обитания, показать на картинках.

Летит - не летит

Эта игра проходит за столом. По считалке выбирают водящего. Играющие кладут на стол пальцы. Водящий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т. д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант. В конце игры фанты «выкупаются».

Указания к проведению. Перед началом игры ведущий группу разбирает с детьми, кто летает, а кто — нет; показывает картинки. Отдельно рассказывается о летающих птицах и насекомых, о летающих предметах, сделанных руками человека (самолет, ракета), о летающих сказочных существах (при этом читаются соответствующие сказки).

Дай ответ

Выбирают водящего. Игроки делятся на две группы, выстраивающиеся друг против друга. Водящий становится между ними. Обращаясь по очереди к каждой группе, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос водящего, тот платит фант. Например, водящий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!» — то он отдает фант. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем. В конце игры фанты «выкупаются».