

«Подборка игр на развитие внимания»



КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ

Оборудование: нет

Ход игры: Игроки строятся в одну шеренгу (или в круг). По команде «Великаны» они встают на носки и поднимают руки вверх, а по команде «Карлики» — приседают как можно ниже, руки на пол. Тот, кто ошибся, должен сделать шаг вперед. После 6-8 команд подвести итоги.

Вариант. Можно усложнить игру. Воспитатель подает команду «Карлики», а сам поднимается на носки; по команде «Великаны» — приседает. Дети должны выполнять то, что слышат, а не то, что видят.

У КОГО ДЛИННЫЙ ХВОСТ

Оборудование: нет

Ход игры: Дети образуют круг. Воспитатель называет разных животных. Если у животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Могут быть названы такие животные: лошадь (длинный), коза (короткий), корова (длинный), лиса (длинный), заяц (короткий), овца (короткий), тигр (длинный), кот (длинный), медведь (короткий), свинья (короткий), осел (длинный), белка (длинный) и т. д. Воспитатель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

ОВОЩИ И ФРУКТЫ

Оборудование: нет

Ход игры: Дети строятся в шеренгу по одному. Воспитатель называет различные овощи и фрукты. Если слово относится к овощам, то дети должны быстро присесть, а если к фруктам - поднять руки вверх. Те, кто ошибся, делают шаг вперед. Побеждают игроки, сделавшие меньше ошибок.

Вариант. Можно провести игру иначе. Дети делятся на две команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 2-3 м. При назывании фруктов поднимают руки игроки шеренги, стоящей справа от воспитателя, а при назывании овощей - игроки, стоящие слева. За каждую ошибку, допущенную игроком, его команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Оборудование: нет

Ход игры: Воспитатель перед строем показывает ряд простых общеразвивающих упражнений, которые дети повторяют за ним. Перед игрой договариваются об одном или двух «запрещенных движениях», которые нельзя выполнять, хотя воспитатель может их показывать (например, руки на пояс, упор присев). Совершивший ошибку выбывает из игры.

ОПАСНАЯ ЗОНА

Оборудование: нет

Ход игры: Заранее оговаривается положение, которое будет сигналом об «опасной зоне». Воспитатель проводит комплекс упражнений в разомкнутом строю в колонну по четыре или по три. Каждая колонна представляет отдельную команду. Если при показе упражнения воспитатель дал сигнал об «опасной зоне» (например, руки в стороны), то все игроки должны принять положение «упор присев» или другое заранее оговоренное положение. Команда, выполнившая это первой, получает одно очко. После проведения комплекса упражнений подводят итоги и объявляют команду-победительницу.

ДЕЛАЙ НАОБОРОТ

Оборудование: нет

Ход игры: Воспитатель показывает упражнение, а дети должны выполнить его в противоположную сторону. Например, воспитатель выполняет наклон вперед, а дети - наклон назад; воспитатель делает шаг вперед, а дети - шаг назад и т. д.

ОБМАННЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Оборудование: нет

Ход игры: Дети реагируют только на словесные команды, не обращая внимания на отвлекающие действия воспитателя. Например, произнося команду «Руки вперед!», воспитатель показывает положение «руки вверх». Все должны выполнить задание «руки вперед», а не «руки вверх».

ЛЕС, БОЛОТО, МОРЕ

Оборудование: обручи, игрушки.

Ход игры: На противоположных сторонах площадки обозначают линии старта. В середине площадки лежат обручи, обозначающие «лес», «болото» и «море»; рядом с ними можно положить игрушки (например, грибочек, лягушку, кораблик). Дети делятся на две команды, каждая из которых становится в шеренгу за своей линией старта.

Воспитатель произносит какое-нибудь слово (например, «лисица»). Дети, стоящие в шеренгах первыми, должны бежать в «лес». Игрок, первым вбежавший в обруч, получает для своей команды одно очко. Затем воспитатель говорит, например, слово «кит». Следующий ребенок из каждой команды должен как можно быстрее оказаться в «море». Если воспитатель скажет, например, слово «лягушка», то следующий игрок из каждой команды должен бежать в «болото». Побеждает команда, набравшая больше очков.

ТИК-ТАК-ТУК

Оборудование: нет

Ход игры: Дети идут колонной друг за другом. Воспитатель подает сигнал «Тик», тогда все делают наклоны влево-вправо; по сигналу «Так» — останавливаются, а по сигналу «Тук» - подпрыгивают на месте. Все сигналы повторяются 5-8 раз. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Последовательность сигналов должна меняться. По окончании игры нужно отметить самого внимательного игрока.

СЕМАФОР

Оборудование: нет

Ход игры: Воспитатель поднимает руку вверх - «путь открыт», тогда дети бегут в колонне по одному. Воспитатель опускает руку до уровня плеч - «путь закрыт», тогда все останавливаются и выполняют бег на месте. Если рука воспитателя опущена вниз - «семафор сломался», то группа прекращает всякое движение. Сигналы чередуются. Игроки, допустившие ошибки, становятся в конец колонны.

Составила:
инструктор по физической культуре
Л.А. Свечникова