

A decorative border surrounds the page, consisting of a repeating pattern of colorful balloons (blue, pink, orange) tied with black strings.

«ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП НА РАЗВИТИЕ УСТОЙЧИВОСТИ И ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ».

ЛОГОПЕД: ТИХОНОВА О.И.

«Пуговица»

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в любом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле — квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле три пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Можно усложнить игру, используя большее количество клеток и пуговиц. В нее же полезно играть для развития памяти, пространственного восприятия и мышления.

«Маленький жук»

Перед двумя игроками поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде. Он может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Взрослый диктует малышу ходы, а тот передвигает по полю жука в нужном направлении, причем делает это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя! Например: «Одна клеточка вверх — одна клеточка влево — одна клеточка вниз — одна клеточка влево — одна клеточка вниз. Покажи, где остановился жук».

(Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука или изготовить жука и двигать его по полю. Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться на клеточном поле.)

Задания для жука можно придумать самые разные. Когда поле из 16 клеток будет освоено — перейти к движению по полю из 25, 36 клеток, усложнить задания ходами: две клетки наискосок вправо-вниз, три клетки влево и т.д.

«Найди отличие»

Все дети с удовольствием любят рассматривать картинки. Можно сочетать приятное с полезным — предложить малышу взглянуть на картинки, где, например, изображены два гнома (котенка, рыбки). На первый взгляд они совсем одинаковые. Но, всмотревшись внимательнее, можно увидеть, что это не так. Пусть малыш постарается обнаружить различия.

Можно еще подобрать несколько картинок с нелепым содержанием и попросить ребенка найти несоответствия.

«Съедобное — несъедобное»

Взрослый кидает ребенку мяч и при этом называет предметы — съедобные и несъедобные. Если предмет съедобный, малыш ловит мяч, если нет — отбрасывает.

«Летает — не летает»

Взрослый называет предметы. Если предмет летает, малыш поднимает руки, если нет — руки ребенка опущены. Взрослый может сознательно ошибаться, а ребенок, часто непроизвольно, в силу подражания, поднимает руки. Необходимо реагировать своевременно, быть внимательным.

«Будь внимательным»

Взрослый называет ребенку любые слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если сбивается, необходимо повторить игру с начала.

Еще можно предложить, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем — объединить первое и второе задания: хлопать в ладоши на слова, обозначающие животных, и вставать при произнесении слов, обозначающих растения. Такие упражнения развивают внимательность, быстроту распределения и переключения внимания, а кроме того, расширяют кругозор и познавательную активность ребенка. Интереснее проводить такие упражнения с несколькими детьми.

«Найди лишнее»

Взрослый называет четыре слова: три слова связаны между собой, а четвертое — лишнее (слива, яблоко, груша, ворона). Ребенок называет или рисует лишнее слово.

«Зеркало»

Один из играющих — зеркало, а другой - дама или кавалер, собирающийся на бал (или исполняющий любой другой образ и действия). Зеркало должно в точности копировать движения своего партнера по игре. При смене образно-игровой ситуации партнеры меняются ролями.

Затем можно включить музыку и предложить ребенку нарисовать ее. Пока он рисует музыку, взрослый — зеркало воспроизводит движения художника. При этом руки художника, воспроизводящие линии мелодии, не соприкасаются с руками своего зеркального отражения, хотя и располагаются очень близко. Возникает эффект синхронного движения, требующий сосредоточенного внимания к партнеру. В процессе игры партнеры меняются ролями («Теперь ты — зеркало»).

ДУМАЮ, ЧТО ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ИГРЫ БУДУТ НЕ ТОЛЬКО ПОЛЕЗНЫМИ ДЛЯ ДЕТЕЙ, НО И ОЧЕНЬ УВЛЕКАТЕЛЬНЫМИ! ЖЕЛАЮ УСПЕХОВ!