**Картотека игр для развития произвольного внимания у детей старшего дошкольного возраста**

**1.Игра «Выкладывание из палочек»**

*Цель*: развитие произвольного внимания, мелкой моторики пальцев.

*Оборудование*: счётные палочки (трубочки для коктейлей и т.д.), образец, узора.

Описание. Ребёнку предлагают по образцу выложить узор или силуэт из палочек.

а) 1-й уровень сложности — узоры в одну строчку (карточки);

б) 2-й уровень сложности - простые силуэты, состоящие от 6 до 12 палочек (карточки);

в) 3-й уровень сложности - более сложные силуэты, состоящие от 6 до 13 палочек (карточки);

г)4-й уровень сложности — сложные силуэты с большим количеством деталей, состоящие от 10 до 14 палочек (карточки).

Инструкция: «Посмотри, что изображено на этом рисунке (узор, домик и т.д.)? Возьми палочки и выложи ил них точно такой же узор (домик). При выкладывании будь внимателен. Приступай к работе».

**2.Игра «Рыба, птица, зверь»**

*Цель:* развитие произвольного внимания.

*Описание.* Дети сидят в круге. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица, зверь…» Тот игрок, на котором остановилась считалочка, должен быстро назвать в данном случае зверя.

**3.Игра «Зеваки»**

*Цель*: развитие произвольного внимания.

*Оборудование:*бубен, проигрыватель для музыкального сопровождения (Э. Жак-Далькроз «Марш»).

*Описание.* Держась за руки и двигаясь по кругу под музыку, дети по сигналу взрослого делают четыре хлопка и меняют направление. За неправильное выполнение сигнала удаляют из игры.

*Инструкция:* «Сейчас мы поиграем. Возьмитесь за руки и пойдёмте под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьёт в бубен). Услышав сигнал, нужно остановиться, хлопнуть в ладоши 4 раза и, повернувшись кругом (в противоположную сторону), продолжить движение. Совершивший ошибку — «зевака» выходит из игры. Когда все «зеваки» выйдут из игры, останутся самые внимательные — они победители».

**4.Игра « Запретное слово»**

*Цель*: развитие произвольного внимания.

*Описание.* Ведущий задаёт вопросы, игрок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором заранее договариваются, например слово «нет». После этого можно начать задавать вопросы:

- Ты спишь в ванной?

- Снег белый?

- Ты умеешь летать?

- Ты был на Луне? И так далее.

**5.Игра « Ухо или нос»**

*Цель*: развитие произвольного внимания.

*Описание*. Ведущий последовательно даёт из двух команд: « Ухо» или « Нос». По этой команде группа играющих должна хвататься соответственно за свой нос или за ухо. Ведущий тоже выполняет эту команду, как бы демонстрируя, что должны делать дети. Однако через некоторое время начинает намеренно ошибаться: даёт одну команду (например, «ухо»), а демонстрирует другое (хватается за нос). Задача детей - выполнять только то, что говорит ведущий.

**6.Игра « Снежный ком».**

*Цель:* развитие произвольного внимания.

*Описание.* Первый ребёнок называет своё имя, передавая мяч другому, а тот в свою очередь называет имя первого и своё. Затем мяч получает третий участник и так далее. Игра проводится по кругу со всеми участниками.

**7.Игра «Четыре стихии»**

*Цель*: развитие произвольного внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

*Описание.* Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: «земля» — руки вниз, «вода» — вытянуть руки вперёд, «воздух» — поднять руки вверх, «огонь» — произвести вращение руками в локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

*Инструкция*: «Для этой игры необходимо сесть по кругу и внимательно послушать. Если я скажу слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперёд, слово «воздух» — поднять руки вверх, слово «огонь» — произвести вращение руками в локтевых суставах. Кто ошибается — считается проигравшим».

**8.Игра «Кто летает?»**

**Цель:** формирование произвольного внимания, развитие умения выделять главные, существенные признаки предметов.

*Оборудование:* список названий предметов.

*Описание. Ребёнок* должен отвечать и выполнять движения в соответствии со словами взрослого.

*Инструкция:* «Внимание! Сейчас мы выясним, кто (что) может летать, а кто (что) не может. Я буду спрашивать, а вы сразу отвечайте. Если назову что-нибудь или кого-либо, способного летать, например стрекозу, отвечайте: «Летает» и показывайте, как она это делает, — разведите руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: «Поросёнок летает?», молчите и не поднимайте руки».

*Примечание.* Список: орёл, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолёт, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолёт, ковёр...

Игра может проводиться как с одним ребёнком, так и с группой детей.

**9.Игра « Не пропусти профессию»**

*Цель:* развитие произвольного внимания

*Описание*. Дети встают в круг и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны подпрыгивать на месте. Например: лампа, водитель, ножницы, механик, липа, токарь, яблоко, болтун, архитектор, карандаш, строитель, гроза, ткач, обруч и т. д.

**10.Игра «Совушка-сова»**

*Цель*: развитие произвольного внимания, формирование выдержки.

*Оборудование*: заранее обозначенный круг - « гнездо », шапочка или маска совы.

*Описание*. В соответствии с командами взрослого дети должны или двигаться, или замирать. Игрока, не выполнившего вовремя команды, удаляют из игры (сова забирает в «гнездо»).

*Инструкция:* «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Кого мы выберем совушкой-совой, тот будет жить в «гнезде» — в кругу. Остальные будут называться жучками, лягушками, бабочками и летать или прыгать, как они. По моему сигналу «Ночь наступает!» все останавливаются и замирают. В это время сова вылетает на охоту. Заметив пошевелившегося игрока, Совушка берет его за руку и уводит в «гнездо». Когда вы услышите сигнал «День!», то снова начинайте двигаться. В этой игре есть правила, которые необходимо соблюдать:

1) Совушка не имеет права долго наблюдать за одним и тем же игроком;

2) вырываться от Совушки нельзя;

3) если Совушка не замечает пошевелившихся игроков, а звучит сигнал «День!», то она улетает в гнездо без добычи».

*Примечание.* Роль «Совушки» в начале игры может взять на себя взрослый. Для повышения интереса к игре можно использовать маску и костюм совы.

**11.Игра « Шерлок Холмс»**

*Цель:* развитие произвольного внимания, наблюдательности.

*Описание.* Играющий роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривают внешний вид своего партнёра и отворачиваются или уходят из комнаты. Партнёр меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает сыщику угадать, что он изменил.

1. **Игра «Кто за кем?»**
Цель – развивать активное внимание.
Процедура игры. Дети делятся на 2 команды по 5-6 человек и становятся в 2 шеренги. Один из каждой команды – водящий – стоит спиной ко всем; остальные в это время перестраиваются.
Ведущий подаёт сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через пять-десять секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи. Затем водящий становится в шеренгу, а его место занимает другой ребёнок, и так пока все из команды не побывают водящими.
 **13.Игра «Кто быстрее соберёт?»**
Цель – развивать активное внимание.
Игровой материал: предметы различных форм.
Ведущий раскладывает 5 различных предметов на столе. Игроку завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше, чем за 1 мин.) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий.
Тот меняет расположение предметов и даёт по очереди задание другим игрокам . Собравший быстрее всех считается победителем.
2. **Игра « Карлики и великаны»**
Цель – развивать активное внимание.
Процедура игры. Дети садятся или становятся полукругом. Ведущий называет предметы. Если слово означает что-то довольно большое, то дети становятся на носочки и поднимают руки вверх, а если наоборот, что-то очень маленькое (например, иголка, мышка), то дети садятся на корточки. Ведущий может сознательно ошибаться, а многие ребята непроизвольно, в силу подражания, будут повторять действия ведущего. Необходимо выполнять правильно, кто ошибается – выбывает из игры. И так до тех пор, пока не останутся 2-3 человека. Аналогично можно играть в игру “Летает – не летает”.
 **15.Игра « Найди фото»**
Цель – развивать концентрацию и распределение внимания, развитие зрительно-пространственой ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путём сличения предмета с его силуэтом и сопоставления пары «предмет-силуэт» при наличии спорных ( похожих на предмет) изображений
Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал ( необходимо изготовить по две картинки «фотокарточки» клоунов, с различным изображением лиц)
Процедура игры. Клоуны сфотографировались, но когда пришли получать фотокарточки, они оказались перепутанными. Задача: каждому клоуну разыскать своё фото. На фланелеграфе располагаются фотокарточки клоунов с разной мимикой. Ребёнок получает оригинал (лист с изображением лица клоуна) и должен найти его аналог среди фотокарточек. Затем к поиску приступает следующий участник игры, и так до тех пор, пока не найдут все фотокарточки.
Игра сопровождается хлопками, речёвками типа: “Смотри внимательно – найдёшь обязательно!” Когда ребёнок сделал выбор ему можно задать вопросы: “У тебя какой клоун?” (весёлый, грустный и т.д.) “Как бы нам его назвать?” (Плакса, Ворчун, Хохотун и т.д.) “Куда смотрит клоун?” В поисках ответа на заданный вопрос принимают участие все играющие.
**16.Игра «** **Узнай, что это?»**
Цель – активизация зрительного внимания и памяти, развитие наблюдательности, совершенствование зрительно - пространственной ориентировки в процессе узнавания и описания предмета по контурному изображению его части.
Игровой материал: демонстрационное полотно, раздаточный материал, цв. карандаши, листы для рисования.
Процедура игры: педагог выставляет на демонстрационное полотно картинку с изображением контура верхней части, например: трамвая, предлагая детям внимательно её рассмотреть и решить , часть чего она им напоминает. Если дети затрудняются с ответом, педагог помогает им подсказками. Затем каждому ребёнку раздают листочки, на которых предметы изображены не полностью, и ребёнка просят сначала узнать предмет, а затем нарисовать их полностью на отдельных листах.
 **17.Игра «Путаница»**
Цель – развитие зрительного внимания и памяти, зрительно - пространственной ориентировки, воображения и логического мышления.
Игровой материал: наглядные пособия и раздаточный материал ( 3-4 карточки на каждого ребёнка)
Процедура игры. Педагог демонстрирует карточку наложенных контуров различных фигур (например: чайник, зонт, конфета и т.д.). При этом он объясняет детям, что только поначалу все здесь изображённое кажется путаницей. На самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее, контуры нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено, на карточке «путаницы», надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно. Педагог проводит по линиям несколько раз, пока дети не узнают и не назовут предмет. Когда дети узнают первый предмет, педагог выставляет его цветное изображение. Так последовательно распутывается вся путаница. Затем детям раздают карточки «путаницы», педагог просит внимательно посмотреть и сказать, что у кого изображено.
 **18.Игра «Найди отличия»**
Цель – развитие произвольного внимания, усидчивости, сосредоточенности.
Игровой материал: картинки, на которых изображены похожие, но в чем-то различающиеся предметы.
Процедура игры: попросить ребёнка найти все различия между картинкам
 **19.Игра «Разведчики»**
Цель – развитие сосредоточенности, устойчивости зрительного внимания, наблюдательности.
Игровой материал: набор сюжетных картин (или иллюстраций из книг)
Процедура игры: ребёнку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем педагог переворачивает картинку задаёт по ней несколько вопросов. Например : «Какие персонажи были нарисованы? Во что они одеты?». Постепенно показывая все более сложные картинки и задавая все более сложные вопросы.
  **20. «Сделай так же»**
Цель – развитие внимания, наблюдательности, зрительно-моторной координации.
Игровой материал: нет.
Процедура игры: нужно: а) делать, как я. Предложить ребёнку делать руками фигуры так, как вы ему показываете. Затем переходить к движениям кистей рук на столе: положить руки на стол, сжать правую руку в кулак, и т. д. менять положение под команду ведущего с нарастанием темпа; б) слушать команду: руки вверх, в стороны, правая вверх и т.д.
 **21.Игра «Найди два одинаковых рисунка»**
Цель – развитие внимания, наблюдательности
Игровой материал: бланки методики
Процедура игры: Инструкция: в каждом из пяти заданий даны похожие рисунки, которые чем-то отличаются друг от друга. Но двое из этих рисунков совершенно одинаковые. Какие именно рисунки полностью идентичные, ребёнок и должен определить.
Приучайте ребёнка последовательно и планомерно сравнивать между собой все рисунки в задании. Здесь важно, чтобы ребёнок научился быстро и точно находить признаки, элементы, по которым рисунки отличаются друг от друга.
Примечание: в первом и во втором задании рисунки имеют только 2 признака отличия; в третьем задании их уже 3. Желательно, чтобы при выполнении данного упражнения ребёнок не просто нашёл одинаковые рисунки, но и назвал признаки, по которым отличаются картинки.
 **22.Игра «Архитектор»**
Цель - развитие внимания, наблюдательности
Игровой материал: кубики.
Процедура игры: Воспитатель – архитектор, ребёнок строитель. У обоих одинаковое число кубиков разных видов. Архитектор показывает с помощью своих кубиков, какое сооружение надо построить (лесенку, арку, домик), строитель повторяет задание.

 **23.Игра « Цифровая таблица»**
Цель - развитие внимания, наблюдательности.
Игровой материал: бланки с таблицей.
Процедура игры: Покажите ребёнку таблицу с набором цифр от 1 до 25, которые располагаются в произвольном порядке. Но вначале убедитесь, знает ли ребёнок все эти цифры. Скажите ему: "Постарайся как можно быстрее находить, показывать и называть вслух цифры от 1 до 25". Большинство детей 6-7 лет выполняют это задание за 1,5-2 минуты и почти без ошибок

1 10 11 18 7
16 20 3 14 22
2 25 9 13 24
12 5 21 4 17
19 23 15 6 8

 **24. Игра«Пуговица»**
Цель - развитие внимания, наблюдательности.
Игровой материал: бланки с таблицей.
Процедура игры: Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделённый на клетки. Начинающий игру выставляет на своём поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги своё игровое поле, а второй должен на своём поле повторить то же расположение пуговиц.
Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.
Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.
 **25**.**Игра** **«Человечки»**
Цель - тренировка концентрации внимания.
Игровой материал: бланки заданий.
Процедура игры: Предлагаются бланки с изображением человечков с разными положениями рук и ног, расположенные по девять в ряду. Варианты заданий:
а) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке;
б ) / закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые стоят на одной ножке и расставили руки в стороны; в)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили ноги шире плеч и раскинули руки в стороны;
г)/ закрась , / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые расставили руки и ноги на ширину плеч;
д)/ закрась / подчеркни, заштрихуй, сосчитай / человечков, которые опустили руки и поставили близко ноги / друг другу /.
 **26. **Игра** «Переплетённые линии».**
Цель - тренировка концентрации внимания.
Игровой материал: бланки заданий.
Процедура игры: Предлагается соединить цифры друг с другом.
 **27.Игра «Подбери пару к слову»**
Цель - развитие внимания.
Игровой материал: мяч.
Процедура игры: Дети встают в круг. Воспитатель с мячом в руках – центр круга. Воспитатель бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Игрушка». Ребёнок ловит мяч и отвечает : «Кукла». Игра продолжается. Используются стимульные слова : фрукты, овощи, посуда, транспорт.

****28.Игра «Логическая цепочка»****

**Инструкция:**послушай названия 4 предметов, а затем повтори их в другом порядке:

от самого маленького к самому большому.

****Слова:**** Слон – волк – жук - кот,

утка – лебедь – ворона – воробей,

вишня – слива – ананас – арбуз,

кит – дельфин – щука – ёрш,

океан – пруд – море – лужа.

****29.Игра «Угадай – ка»****

**Инструкция:** запомни предметы, разложенные на столе (бумага, стакан с водой, чашка,

ложка, картон, ножницы, книга, вилка).

Повернись к столу спиной. Внимательно слушай и, не глядя, рассказывай о том, что я

буду делать:

- мять бумагу

- переливать воду

- стучать ложкой по чашке

- резать картон ножницами

- стучать вилкой об ложку

- рвать бумагу

****30.Игра «Сказочное королевство»****

**Инструкция:**послушай, какие плоды растут в сказочном королевстве. Объясни – из каких знакомых слов составлены их названия.
****Слова:**** Огурбузы, помидыни, баклачок, укрушка, грумидоры, чеслук, слижовник, моркофель, вишбрикос.

****Ответы:**** огурцы – арбузы, баклажан – кабачок, укроп – петрушка, груша – помидоры, чеснок – лук, слива – крыжовник, морковь - картофель, вишня – абрикос.

 ****31.Игра «Королевская буква»****
**Инструкция:** выбирается любая буква, которая будет королевой. Взрослый задаёт вопросы, все ответы детей (кроме предлогов) должны начинаться с королевской буквы.

Королева – буква М
Где ты был? - в магазине.
С кем? – с мартышкой.
Что ты там покупал? – мармелад.

Королева – буква Л
Что ты делал? – лепил лошадку.
С кем? – с Лёшей.
Где?- в лагере.

Королева – буква П
Что готовил? – плов.
Кому?- папе.
С кем?- с поваром. И т.д.

 ****32.Игра «Кричалки – Шепталки – Молчалки»****

**Инструкция:**Необходимы три силуэта ладони, сделанные из разноцветного картона: красный, жёлтый, зелёный. Это – сигналы. Когда педагог поднимает зелёную ладонь – «Кричалку» - можно бегать, кричать, сильно шуметь; жёлтую – «Шепталку» - можно тихо передвигаться и шептаться; красную – «Молчалку» - дети должны замереть на месте и не шевелиться. Заканчивать игру следует «Молчалкой».