**Игры на развитие внимания для детей 3-4 лет**

**Наши ротики молчат, наши руки говорят**

❀ Ведущий готовит простые вопросы, которые требуют ответа «да» или «нет». Например: «У кошки четыре лапы?», «Летом идет снег?», «Собаки умеют летать?», «Можно бросать мусор на землю?» и т. д.

❀ Дети должны отвечать на вопросы, используя только свои руки: чтобы сказать «да», они поднимают руки вверх, «нет» — разводят в стороны.

❀ Игру можно разнообразить, заменив движения руками на движения ногами, повороты тела и пр.

**Тот, кто слушал, молодец**

❀ Ведущий образует круг из детей. Дети должны держаться за руки. Ведущий произносит слова и сопровождает их движениями, которые дети вслед за ним должны повторить.

Мы в ладоши громко хлопнем

И ногой затем притопнем.

Головою помотаем

И руками помахаем.

Сделаем шажок назад,

Улыбнемся,

Развернемся,

Снова за руки возьмемся.

❀ Ведущий сам может придумать разнообразные варианты заданий: присесть, прыгнуть вправо, кивнуть головой три раза, наклониться вперед, попрыгать на одной ноге и т. д.

**Лисички и зайчики**

❀ Стулья ставят по кругу, сиденьями вовнутрь. Половина детей садится на стулья — это «зайчики», остальные встают сзади — это «лисы».

❀ Одной «лисичке» «зайчика» должно не хватить, и она стоит за пустым стулом. Для начала ею должен быть взрослый. Эта «лисичка» подмигивает какому-нибудь «зайчику».

❀ Задача «зайчика»: перебежать на пустой стул к подмигнувшей «лисичке». Задача «лисички», стоящей сзади: руками задержать этого «зайчика». Если не удержала — сама подмигивает следующему «зайчику».

❀ Через некоторое время «зайчики» и «лисички» меняются ролями.

**Можно ли это есть?**

*Необходимый инвентарь*: мяч, мел.

❀ Число игроков — от двух до шести.

❀ Игровое поле расчерчивается линиями на расстоянии одного шага одна от другой (можно играть на широкой лесенке). Дети встают за последнюю черту.

❀ Взрослый бросает поочередно каждому ребенку мяч, называя различные предметы. Если звучит «съедобное» слово, игрок должен поймать мяч, «несъедобное» — пропустить или отбросить.

❀ Правильно выполнив задание, ребенок переходит на одну линию (одну ступеньку) вперед. Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту.

**Съедобное-несъедобное**

❀ Дети выстраиваются в линейку. Обозначается финишная прямая. Ведущий объясняет правила: дети должны идти только тогда, когда он называет съедобные слова, и останавливаться, когда он называет несъедобные. Тот, кто не успел остановиться, возвращается на стартовую прямую и начинает движение с начала.

❀ Игра начинается. Ведущий произносит: «Колбаса, мороженое, супчик, песок...» Смотрит, кто продолжает идти на слово «песок». Спрашивает детей, правильно ли, что такой-то ребенок не остановился. А почему? Неверно сделавшего шаг ребенка отправляют в начало.

❀ Ведущий продолжает: «Морковка, пирожки, помидоры, мармелад, пылесос».

❀ И так до тех пор, пока первый ребенок не дойдет до финишной прямой. Затем он или любой другой ребенок по желанию или выбранный с помощью считалки становится ведущим.

❀ В следующий раз порядок игры можно изменить, сделав разрешенным ход на несъедобные слова, а на съедобные ввести правило «нет движения».

❀ Игру можно разнообразить тем, что противоположности «съедобное-несъедобное» заменить на противоположности «холодное-горячее»: солнце, лед, суп, снег, ванна, мороженое, чай, сок и т. д. Или «тяжелое-легкое»: гиря, перышко, мячик, кирпич, слон, бабочка и т. д.

**Монах в красных штанах**

❀ Дети выстраиваются в линейку. Обозначается финишная прямая. Ведущий объясняет детям правила игры. С помощью считалки выбирается «монах».

❀ Он выходит на середину игрового поля и произносит слова:

— Я монах в красных штанах. Пришел за красочкой.

Дети должны спросить:

— За какой красочкой?

Монах отвечает:

— За красной.

❀ Дети должны внимательно посмотреть на свою одежду. Тот, кто нашел на себе красное, — проходит на другую сторону игрового поля. Тот, у кого ничего красного в одежде не оказалась, должен попытаться проскочить через «монаха», который не хочет его пропускать.

❀ Ребенок, которого «монах» поймает, сам становится «монахом». Если «монах» никого не поймал, игра продолжается:

— Я монах в зеленых штанах. Пришел за красочкой.

— За какой красочкой?

— За зеленой.

и так далее.

**Повтори движение**

*Игра помогает научиться произвольному управлению своим телом*

❀ В сознании ребенка складывается схема управления человека своим телом, появляется представление о его возможностях. Важно, что, получив подобные представления, ребенок сам, заняв место ведущего, будет моделировать движения для демонстрации другим детям.

❀ Выбираются ведущий и контролер. Ведущий показывает различные движения, начиная от самых простых: махов руками до танцевальных па, с поворотами и прыжками.

❀ Контролер должен следить за правильностью выполнения движений. Всех, кто будет ошибаться, контролер удаляет с игрового поля.

❀ Игроки должны повторять все движения ведущего, их задача — не ошибиться и как можно дольше остаться в игре. Игрок, оставшийся последним, сам становится ведущим, а ведущий переходит на роль контролера.

**Цветовое ассорти**

*Необходимый инвентарь:* несколько листов цветного картона, игрушки повседневного использования.

❀ Листы картона разных цветов складываются на пол на расстоянии 40-50 см друг от друга. Вместе с ребенком называете эти цвета, немного поговорите с ним о том, что бывает такого цвета. Затем попросите ребенка внимательно посмотреть на все свои игрушки и разложить их по цветам к определенным картонным карточкам.

❀ Эту игру можно проводить с несколькими детьми, тогда в нее будет внесен дух соревновательности. Разделить карточки между детьми.

❀ Если в игрушке присутствует несколько цветов, следует относить ее к той карточке, цвет которой преобладает.

❀ В командной игре многоцветная игрушка может быть отнесена к любой карточке, если в ней присутствует этот цвет. В этом варианте главное — сообразительность и скорость. Выигрывает тот ребенок, у которого игрушек с нужным цветом будет больше.

**Детское лото**

*Несколько вариантов развивающей игры с карточками детских лото, в которые можно играть с детьми. При желании карточки можно сделать и самим.*

*Вариант 1*

❀ Для этого нужно взять картинки, на которых изображена девочка (мальчик, мишка и т. п.), выполняющая какие-то действия. Например, девочка расчесывает волосы, кушает, качается на качелях, чистит зубы и т. д. На маленьких карточках изображены отдельные предметы, которые помогают девочке совершать то или иное действие: расческа, ложка, тарелка, зубная щетка, качели и т. д.

❀ Показываете одну картинку, например, где девочка чистит зубы, и две карточки: зубную щетку и кастрюлю. Ребенок должен выбрать, какая картинка подходит к большой карточке.

❀ Усложняем задачу, вводя не две маленькие карточки, а четыре, шесть и т. д.

❀ Затем можно попросить ребенка разложить карточки сразу для двух картинок с действиями.

*Вариант 2*

❀ Картонку делите на четыре части, в три квадратика приклеиваете изображения, например, овощей, а в четвертый — предмет одежды.

❀ Ребенок должен определить, что лишнее в этой карточке, объяснить, почему.

❀ Чем старше ребенок, тем ближе по смыслу должна быть лишняя категория. Например, три овоща и один фрукт, три легковых машины и один грузовик, три воздушных шарика и мяч.

*Вариант 3: «Что где растет?»*

❀ Подготавливаются тематические картинки: огород, сад, лес. На маленьких карточках рисуются грибы, ягоды, овощи, фрукты.

❀ Вместе с ребенком сначала рассуждаете где, что может расти. Затем просите ребенка разложить маленькие карточки к соответствующим большим картинкам.

❀ Такую же игру можно сделать по темам «Домашние и дикие животные», «Морские и речные обитатели» и т. д.

*Вариант 4*

❀ На картоне размером 6x6 см рисуете овощи, фрукты, животные, игрушки, люди и т. д. Затем разрезаете каждую картинку на две части. Часть картинок делите на верх и низ, другую часть — на лево и право.

❀ Можно брать картинки 10x10 см и разрезать на 4 квадратика. Для этого идеально подходят открытки.

❀ Цель: правильно сложить изображение на карточке.

*Вариант 5*

❀ Подготовьте отдельные карточки с изображением домашних животных и их детенышей.

❀ Игра начинается так. Вы говорите: «Пошли звери гулять и заблудились. Помоги отыскать теленку свою маму» и т. д.

❀ Можно сделать карточки с изображениями диких животных.

*Вариант 6*

❀ Готовятся карточки: на одной приклеивает один предмет, на другой много таких же предметов (5-6).

❀ Просите ребенка показать карточку, где один мишка, затем — где много мишек. Сосчитайте, сколько их.

❀ Можно приготовить карточки, где изображено неравное количество одинаковых предметов.’ Таким образом ребенок будет учиться определять, где больше, где меньше.

**Мяукаем и хрюкаем**

❀ «Надоело нам мяукать, Мы хотим как поросята — хрюкать!» — говорят котята в известной сказке К. Чуковского. Цель игры — разобрать эту путаницу.

❀ Игроков делят на две команды, одна команда — котята, вторая — поросята, они, соответственно, мяукают и хрюкают. Дети немного упражняются в своих мяукательно-хрюкательных способностях.

❀ После этого каждому завязывают глаза и перемешивают всех между собой.

❀ Необходимо как можно быстрее собраться своей командой.

**Кто внимательный?**

Игра развивает остроту слуха, умение правильно воспринимать словесную инструкцию независимо от силы голоса, которым её произносят, способствует концентрации внимания.

❀ Ребенок сидит на расстоянии 2-3 метров от взрослого, на столе лежат игрушки. Взрослый предупреждает: «Я буду шепотом давать тебе задания, поэтому слушать надо внимательно».

❀ Примеры заданий:

Возьми куклу и посади в машину.

Возьми куклу из машины.

Обойди стул вокруг два раза.

Принеси мне книжку.

и так далее.

**Бег на носочках**

*Игра развивает слуховое внимание, координацию и чувства ритма*

❀ Взрослый стучит в бубен тихо, громко и очень громко. Соответственно звучанию ребенок выполняет движения: под тихий звук идет на носочках, под громкий — шагом, под самый громкий — бежит.

**Где позвонили?**

*Игра развивает слуховое внимание, умение определять направление звука, закрепляет навыки ориентации в пространстве*

❀ Ребенок закрывает глаза, а взрослый стоит в стороне и звенит в звоночек. Ребенок, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Игру повторяют 4-5 раз.

❀ Звонить нужно не очень громко.