**Игры на внимание**

 **ВНИМАНИЕ** – очень важный навык и его надо развивать.

 Хотим предложить несколько игр. В некоторые из них можно играть вдвоем с ребенком, есть и игры, предназначенные для групповых занятий. Какие больше подойдут вашему чаду, решите сами.

Главное, помните, что суть игр на внимание - в том, чтобы малыш мог сосредоточиться и аккуратно выполнить все свои задания. Если же он отвлекается на других детей, или просто копирует чужие действия, это несколько иное. Впрочем, если ему весело, пусть поиграет и так. А потом займемся вниманием.

 ✔**НАЙДИ ПАРУ**

 На большом листе бумаги нарисуйте картинки таким образом, чтобы некоторые из них дублировались, а некоторые нет. Например, на листе будут два домика, два дерева, один человечек… Задание: дети должны найти парные предметы и вычеркнуть их, а одинарные предметы обвести в кружок. Если ребенок уже знает алфавит и цифры, вместо картинок пишите буквы и цифры. Для очень внимательных детишек можно рисовать похожие предметы, но с разными деталями (чтобы различия были видны не сразу).

✔**ХЛОП И ТОП**

Вначале нужно обговорить правила игры и убедиться, что малыш понял все правильно. Суть такова: вы произносите фразу, если она правильная, малыш хлопает в ладоши. Если неправильная – топает. Например: «Земляника растет на дереве» - нужно топнуть «Зимой идет снег» - нужно хлопнуть. Чем взрослее ребенок, тем сложнее могут быть задания.

 ✔**БЫСТРЫЙ ПОЕЗД**

Это командная игра. Минимальное количество игроков – 5 человек. При помощи считалки выбирают ведущего. Остальные дети встают вокруг него. Ведущий задает темп – он хлопает первым (два медленных хлопка) – это сигнал к тому, что состав тронулся с места. Дети, стоящие в кругу, по очереди начинают хлопать в таком темпе, в которым хлопает ведущий. Хлопки должны идти по часовой стрелке. Потом ведущий снова хлопает два раза в более быстром темпе. Игра убыстряется. В определенный момент ведущий может сказать «Стоп!» С этого момента хлопки идут против часовой стрелки. Ребенок, который сбивается, выбывает из игры.

 ✔**УХОГУБОНОС**

 В эту игру можно играть как вдвоем, так и большой компанией. Ведущий произносит слово, например, «губы». Сам ведущий и малыш должны дотронуться до губ. Потом ведущий произносит «ухо» и дотрагивается до уха. Затем говорит «нос» и дотрагивается до носа. Через некоторое время ведущий умышленно начинает путаться. Говорит «нос» и дотрагивается до уха. Задача ребенка - не ошибиться и, несмотря на уловки ведущего, дотрагиваться до той части тела, которую назвал ведущий.

 ✔**ДЕЛАЙ, КАК Я!**

Для этой игры понадобятся песочные или обычные часы. Первый игрок совершает несложные движения, второй игрок повторяет за ним. Задача второго игрока - за условленное заранее время ни разу не ошибиться и повторить в точности все движения. Например, если в течение 1 минуты второй игрок ни разу не собьется, то ему начисляется 5 баллов. Если же ошибется, то с него снимается 1 балл. Заранее можно обговорить, что за определенное количество баллов игрок может что-то приобрести (дополнительные 5 минут на игровой площадке, конфету…)

✔**ЧТО НЕ ТАК**?

 Для этой игры понадобятся несколько мелких предметов и газета. Разложите перед ребенком предметы. Через 30 секунд закройте предметы газетой. На несколько секунд ребенок должен закрыть глаза, а вы в это время должны либо убрать, либо поменять местами два предмета под газетой. Вы снимаете газету, малыш открывает глаза и определяет что изменилось, каких предметов не хватает, а какие поменялись местами.

✔**ЗАПРЕТНЫЕ СЛОВА**

 В начале игры ведущий говорит: «Да» и «нет» не говорить, Черное с белым не носить. Вы поедете на бал?» Малыш отвечает. Задача ведущего - спровоцировать малыша на то, чтобы он ответил запретными словами (да, нет, черное, белое), а задача ребенка - не поддаваться на провокацию ведущего и уходить от ответов запретными словами. Например, ведущий спрашивает: - «А какое ты платье наденешь, белое, да?» Малыш должен ответить: - Мне больше нравиться красное, пожалуй, одену его. Ведущий задает вопросы все быстрее, но малыш при этом не должен сбиться. Если он назвал запретное слово, теперь ребенок становится ведущим.

✔**БИЗНЕСМЕН**

Для игры понадобится много монеток. Все монетки высыпают на стол. Задача игроков - разложить все монетки по кучкам (в одну – 10-копеечные, в другую 5- копеечные). Каждый игрок строит свою денежную башню (то есть в зависимости от числа игроков получится, к примеру, пять 5-копеечных башен, пять 10-копеечных). Тот, кто последним возьмет монету определенного достоинства (например, последнюю 5-копеечную монетку) – победитель.

✔**ЗЕРКАЛЬНЫЙ ДВОЙНИК**

 Подойдите с ребенком к зеркалу и посмотрите на отражение. У зеркального двойника левые и правые половинки несимметричны. Обратите на это внимание ребенка и начинайте подсчитывать отличия. Так, правый или левый глаз наверняка окажутся разной величины с одной стороны будет синяк или родинка, а с другой нет. Устройте соревнования – кто найдет больше отличий. Победителю – приз!