**Серия дидактических игр**

***1 этап - игры направленные на развитие умения произвольно распределять и переключать внимание с одного объекта на другой в результате сознательных усилий воли.***

**«Найди отличия»**

*Обучающая задача:* развитие умения произвольно переключать и распределять внимание.

*Игровая задача:* развивать умения находить отличая.

*Оборудование:* карточка с изображением двух картинок, имеющих различия.

*Игровые действия:* Ребенку предлагаются:

1) серия картинок по две картинки на каждой карточке; в каждой картинке надо найти пять отличий;

2) карточка с изображением двух картинок, отличающихся друг от друга деталями. Необходимо найти все имеющиеся отличия.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту карточку. На ней изображеные картинки, которые отличаются друг от друга различными деталями. Необходимо быстро найти все имеющиеся отличия. Начинай искать».

*Подведение итогов:*  После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

**«Строители»**

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развитие умение видеть недостающие детали и дорисовывать их до целого.

*Оборудование:* бланк с четырьмя рисунками, один из которых - образец, а три остальные отличаются от образца недостающими деталями; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают лист с четырьмя рисунками, содержащими элементы башни. Первый рисунок - образец, остальные три отличны между собой и образцом. Надо дорисовать недостающие элементы, чтобы все три рисунка соответствовали образцу.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти четыре рисунка. На первом из них изображена готовая башня, а на трех остальных детали башни не дорисовали. Тебе необходимо дорисовать недостающие детали к каждой башне так. Чтобы все четыре башни стали одинаковыми. Приступай к работе».

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Найди героев передачи»**

*Обучающая задача:* развитие наблюдательности, концентрации и распределения внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из нескольких наложенных друг на друга героев.

*Оборудование:* картинки с изображением героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, замаскированных в рисунке; простой карандаш.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо найти и обвести обратной стороной карандаша каждую из замаскированных в рисунке фигурок героев.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. В нем замаскированы фигурки героев детской передачи - Хрюшки, Степашки, Фили, Каркуши. Необходимо найти и обвести пальцем или обратной стороной карандаша каждого из героев».

*Подведение итогов:*  Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

**«Назови предмет»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации внимания; развитие целостности восприятия; формирование умения классифицировать, включать части в целое.

*Игровая задача:* развивать умения выделять один из нескольких наложенных друг на друга объектов.

*Оборудование:* рисунки с замаскированными изображениями предметов (игрушек, фруктов, посуды, овощей).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рисунок с замаскированным изображением предметов. Необходимо увидеть и показать каждый из предметов в отдельности.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот необычный рисунок. На нем изображены замаскированные предметы. Необходимо увидеть и показать каждый предмет в отдельности. Приступай к выполнению задания».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Быстрее нарисуй»**

*Обучающая задача:* развитие умения переключать внимание.

*Игровая задача:* развивать умения переключать с одного предмета на другой и удержание в памяти инструкции.

*Оборудование*: простой хорошо отточенный карандаш, таблица с изображением по строчкам знакомых детям предметов.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают таблицу с изображением по строчкам знакомых предметов и дают задание дорисовать определенные недостающие детали к каждому из них.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту картинку. Дорисуй у каждого яблока листик, а в каждом домике окошко. Приступай к работе».

*Подведение итогов:*  Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

***2 этап - игры направленные на развитие умения удерживать в поле зрения сразу несколько объектов и способности задерживать на них внимание в течение длительного времени.***

**«Исключи лишнее»**

*Обучающая задача:* развитие мышления и объема внимания.

*Игровая задача:* развивать умение выделять из ряда предметов отличный от других.

*Оборудование*: карточка с изображением предметов, один из которых отличается от остальных.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается найти из пяти изображенных на рисунке предметов один, отличающийся от остальных, и объяснить свой выбор.

*Инструкция*: «Посмотри внимательно на изображенные здесь предметы и найди среди них такой, который отличается от остальных. Покажи найденный предмет и объясни, почему он не похож на другие. Приступай к работе».

*Подведение итогов:* за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Выложи узора из мозаики»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, мелкой моторики руки, формирование умения работать по образцу.

*Игровая задача:* развивать умение выполнять графический диктанты по образцу.

*Оборудование:* мозаика, образец.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают по образцу выложить из мозаики: цифры, букву, простой узор и силуэт.

*Инструкция:* «Посмотри, на этом рисунке изображена цифра (буква, узор, силуэт). Из мозаики нужно выложить точно такую же цифру (букву, узор, силуэт), как на рисунке. Будь внимателен. Приступай к работе».

*Подведение итогов:*  После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

**«Срисуй по клеточкам»**

*Обучающая задача:* развитие концентрации и объема внимания, формирование умения следовать образцу, развитие мелкой моторики руки.

*Игровая задача:* развивать умения

*Оборудование:* чистый лист бумаги в крупную клетку; образец для рисования; остро отточенные карандаши.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают нарисовать согласно образцу фигуру на чистом листе в клетку простым карандашом. Задание представляет собой, два уровня сложности:

1-й уровень сложности — образец состоит из разомкнутых фигур;

2-й уровень сложности — образец состоит из замкнутых фигур.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображена фигура, состоящая из линий. Нарисуй точно такую же фигуру по клеточкам на чистом листе. Будь внимателен!»

*Подведение итогов:*  После проведения игры ребенка хвалят, вне зависимости от результата.

**«Кого испугался охотник?»**

*Обучающая задача:* развитие объема и устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить и выделять среди объектов нужный образ.

*Оборудование:* рисунок с изображением леса, зверей и охотника.

*Игровые действия:* Ребенку предлагается рисунок с изображением охотника в лесу. Необходимо найти того, кого испугался охотник.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображен бегущий по лесу охотник. Он кого—то испугался. Кого мог испугаться охотник в этом лесу? Покажи и объясни: — почему?»

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Корова Маня и ее хозяйка»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* рисунок с изображением лабиринта, простой карандаш.

*Игровые действия:* В предлагаемом лабиринте ребенок должен пройти извилистую линию, проводя по ней пальцем или оборотной стороной карандаша, найти короткий путь, по которому могла бы двигаться хозяйка к своей корове Мане.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на этот рисунок. На нем изображен лабиринт, по которому необходимо найти короткий путь. Однажды корова Маня заблудилась - забрела в глухой лес и не знала, как вернуться домой. Она проголодалась и начала искать сочную и вкусную травку. По какой тропинке должна двигаться хозяйка, чтобы как можно быстрее встретить корову?»

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Построй дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие устойчивости внимания: способности обобщать объекты по признаку величины; закрепление представлений о геометрических формах.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданному образцу.

*Оборудование:* таблица с различным расположением геометрических фигур по строчкам, фишки.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают помочь герою сказки добраться до определенного места путем построения дорожки. Чтобы построить дорожку, необходимо закрывать фишками названные взрослым определенные геометрические фигуры.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эту таблицу. Помоги герою сказки добраться по дорожке к нужному ему месту. А для этого закрой фишками слева направо:

а) все треугольники (круги, квадраты);

б) только заштрихованные треугольники (круги, квадраты).

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

***3 этап - игры направленные на поддержание устойчивой избирательной активности.***

**«Выложи из палочек»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мелкой моторики.

*Игровая задача:* развивать умения работать по образцу, сосредотачивая внимание на образце.

*Оборудование*: счетные палочки, образец узора.

*Игровые действия:* Ребенку 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.

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

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Что где лежит?»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выполнять задание, действуя по образцу.

*Оборудование:* бланк с эталонами фигур и предметов, соответствующих этим эталонам, а также стеллажи, вырезанные фигуры для манипулирования.

*Игровые действия:* Ребенку необходимо распределить предметы относительно предложенных эталонов фигур. Методика может быть использована в двух вариантах.

1. Упрощенный вариант: на отдельном бланке изображен стеллаж с эталонами фигур, а плоские предметы вырезаны и раскладываются ребенком на полки стеллажа относительно предложенных эталонов фигур (происходит сравнение эталонов с предметами).

2. Стеллаж с полками и эталонами фигур, а также предметы изображены на одном бланке. Ребенок должен выполнить задание, не манипулируя предметами. Показать и объяснить свои действия.

*Инструкция*: «Посмотри, на этом бланке нарисован стеллаж с полками, на которых обозначены геометрические фигуры: прямоугольник, треугольник, еще один прямоугольник, квадрат, круг, овал. Находящиеся у меня вырезанные предметы тебе необходимо разложить на полки так, чтобы они оказались рядом с той геометрической фигурой, на которую похожи. Объясни свой выбор».

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Найди дорожку»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование:* бланк с изображением простого лабиринта, карандаш.

*Игровые действия:* Ребенок должен пройти извилистую линию лабиринта, проводя по ней пальцем либо обратным концом карандаша.

*Инструкция:* «Посмотри на этот рисунок, на нем изображен лабиринт. Необходимо помочь Зайке пройти по этому лабиринту и добраться к морковке (к ёлочке). Проходить лабиринт необходимо, не выходя за контуры линии, не пропуская петель».

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Найди двух одинаковых животных»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения выделять из ряда предметов два одинаковых.

*Оборудование*: рисунок с изображением животных (мышек, петухов, жирафов, слонов).

*Игровые действия:* Ребенку предлагают отыскать на рисунке двух одинаковых животных.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на рисунок. На нем изображены мышки (петухи, жирафы, слоны). Необходимо найти среди всех мышек одинаковых».

*Подведение итогов:*  Ребенок при правильном выполнении получает привилегии.

**«Воспроизведение геометрических фигур»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, памяти, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и запоминать и удерживать в памяти несколько предметов.

*Оборудование:* карандаш, чистый лист бумаги, соответствующий размеру образца.

*Игровые действия:* Ребенку предлагают рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти воспроизвести их на чистом листе.

*Инструкция:* «Посмотри внимательно на эти геометрические фигуры и постарайся запомнить их расположение. Через некоторое время я уберу карточку, и ты на листе бумаги должен будешь по памяти нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив их так, как было на образце».

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Лото»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания.

*Игровая задача:* развивать умения переключать внимание с одного предмета на другой и удерживать в памяти инструкцию.

*Оборудование:* 48 фишек с изображением предметов (животных, птиц) и 6 карт с изображением этих же предметов.

*Игровые действия:* Карты раздаются всем участникам. Ведущий, вынимая по одной фишке из мешочка, называет предмет (животное, птицу), изображенный на фишке. Играющий, у которого на карте изображен этот предмет, берет фишку и закрывает ею соответствующую клеточку карты. Выигрывает тот, кто первым закроет все клеточки этой карты.

*Инструкция:* «Сейчас мы поиграем в «Лото». Сядьте за большой общий стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по одной карте, на которой изображены знакомые вам предметы (животные, птицы). Я буду ведущей. Будьте внимательны. Из мешочка я буду вынимать по одной фишке, на которой изображен один из предметов, и называть его. Кого из вас на карте окажется точно такой же предмет, какой изображен на фишке, должен сказать: «у меня есть». В этом случае, я отдам ему эту фишку, которой необходимо будет закрыть клеточку на своей карте с таким же изображением. Так мы будем играть до тех пор, пока кто-нибудь из вас не закроет первым все клеточки-картинки своей карты. Он и станет победителем».

*Подведение итогов:*  ребенок выполнивший первый, получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Домино»**

*Обучающая задача:* развитие произвольного внимания, мышления.

*Игровая задача:* развивать умения действовать по заданной инструкции.

*Оборудование:* детская игра «Домино», 28 фишек, каждая из которых разделена на две половинки. На каждой половинке изображены знакомые детям предметы (овощи, фрукты, сказочные герои и т.п.).

*Игровые действия:* Каждому игроку раздается по 5-7 фишек картинками вниз. Оставшиеся фишки, перевернутые картинками вниз. Остаются в стороне - на «базаре». Количество дублей - одинаковых картинок на двух половинках одной фишки - у каждого игрока определяется очередность в игре (у кого дублей больше, тот играет первым). Первый ход - с любого дубля и продолжается игра в порядке очереди игроков приставлением фишек - вначале к дублю, а затем по цепочке фишек к фишками дублей к фишкам соответствующими картинками друг к другу. Игрок, у которого на этот момент нет соответствующей картинки у фишки, идет на «базар» и берет фишки до тех пор, пока на одной из них не окажется нужная картинка. Победителем игры становится игрок, первым окончивший выкладывать свои фишки.

*Инструкции:* «Сейчас мы поиграем в очень интересную игру «Домино». Сядьте за большой стол кто где хочет. Каждому из вас я раздам по 5 фишек, на которых нарисованы знакомые вам предметы. Оставшиеся фишки я отложу в сторону - здесь будет «базар». Обратите внимание на то, что каждая фишка состоит из двух частей - картинок. Фишка, у которой с двух сторон одинаковые картинки, называется дублем. Посмотрите внимательно и найдите у себя дубли. Одинаковых дублей в игре нет. У кого дублей больше всех, тот по очередности кода будет первым. У кого дублей на 1-2 меньше, чем у первого, тот по очередности хода будет вторым, и т.д. Так мы установим очередность кода. Первый игрок должен сделать ход любым своим дублем. Второй очередной игрок к одной из сторон дубля должен приставить любую свою фишку, на которой с одной из ее сторон есть точно такая же картинка, как у дубля.

Третий очередной игрок должен либо к оставшейся стороне дубля, либо к картинке фишки, поставленной вторым игроком, добавить свою фишку с одной из таких картинок. Если у очередного игрока нет фишки с одной из таких картинок, он отправляется на «базар» за дополнительной фишкой. Если на взятой на базаре фишке нет нужной картинки, он берет дополнительно до тех пор, пока не возьмет фишку с нужной картинкой. Как только фишка с нужной картинкой найдена, ею надо сделать ход. Так по цепочке выкладываются все фишки, Игра продолжается до тех пор, пока на «базаре» и у каждого из игроков не останется ни одной фишки. Победителем станет тот, кто первым из вас выложит все свои фишки. Давайте начнем игру».

*Подведение итогов:*  победивший ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Найди свой стул»**

*Обучающая задача:* Продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

*Игровая задача:* развивать умения находить нужный вариант выполнения.

*Оборудование.* Парные плоскостные картонные или пластмассовых формы одного цвета (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, шестигранники, трапеции и др.) по количеству детей.

*Игровые действия:* Сначала проводится с подгруппами из 2-3 детей, а затем количество участников можно увеличить до 5-6 человек. Педагог кладет на своем столе три плоскостные формы, например, круг, квадрат и треугольник. Вызывает троих детей и каждому дает по одной форме. Затем поднимает одну из форм и спрашивает: «У кого такая форма?». Ре6енок, у которого есть такая форма, подходит к столу, и педагог проверяет правильность выбора, помогая ему наложить свою форму на форму—о6разец и обвести их по контуру, уточняя совпадение краев. Ученик садится на стул, а педагог поднимает другую форму. Выходит другой ребенок и также проверяет верность своего выбора. После этого начинается сама игра: педагог расставляет на некотором расстоянии три стула, дети по удару в барабан или бубен разбегаются по комнате, держа каждый в руках какую—либо шаблонную форму. Учитель раскладывает на стулья формы—образцы и предлагает детям найти свои места, ориентируясь на совпадение имеющейся формы на руках с той, которая находится на стуле; правильность своего выбора он проверяет методом наложения и обведения формы по контуру пальчиком. При необходимости педагог помогает каждому участнику игры выполнить поставленную перед ним задачу. В игре принимают участие все дети класса. По мере усвоения детьми правил игры момент наложения формы на образец можно опустить.

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.

**«Найди ключ для мишки»**

*Обучающая задача:* Продолжать развивать у детей внимание, ориентировку в помещении.

*Игровая задача:* развивать умения выделять и находить среди предметов нужный образ.

*Оборудование.* Листы картона с изображениями домиков по количеству детей. На каждом листе изображены два домика (на двери нарисована собака с квадратиком в зубах, на двери другого — медведь с треугольником в лапах и т.п.), картонные трафареты животных, мелкие геометрические формы.

*Игровые действия:* Перед ребенком на столе раскладывают карту с изображением домиков, трафареты двух животных и поднос с мелкими геометрическими формами. Педагог предлагает ребенку рассмотреть животных, назвать их и угадать, в каком домике они живут. Педагог берет мишку и спрашивает: «Как ты думаешь, где его домик?». Вместе с ребенком он находит дом мишки и говорит: «Дом заперт. Видишь, какой замок? Помоги мишке найти такой же формы ключ» и указывает на геометрическую форму в лапах мишки. Ребенок берет с подноса необходимую форму. Надо отметить, что геометрическая форма называется только тогда, когда ребенок произвел выбор ее. Затем он находит ключ к домику другого животного.

Если игра проводится со всеми детьми, то материал одновременно раздается всем детям, так как им уже знакомы ход игры и ее задачи. В этом случае дети действуют самостоятельно, а педагог проверяет результат каждого ребенка. Побеждает тот, кто верно находит ключик к домику.

*Подведение итогов:*  за правильное выполнение ребенок получает фишку, которая в конце дня меняется на наклейку. Чем больше фишек, тем больше размером наклейка.