

ВНИМАНИЕ

(с 5 лет)

1. «Девочки». (см. рис. № 1).

Предлагаются бланки с изображением девочек, расположенных по восемь в каждом ряду. Вариант задания:

- а) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными бантиками (белыми);
- б) /подчеркни, / сосчитай / девочек с черными волосами и черными бантиками;
- в) / подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и белыми бантами;
- г) /подчеркни, / сосчитай / с белыми волосами и черными бантами;
- д) / подчеркни, / сосчитай / с черными волосами и белыми бантами.

2. «Хрюши». (см. рис. № 2).

Предлагаются бланки с изображениями поросят, расположенных по десять в каждом ряду. Варианты заданий:

- а) / подчеркни, /сосчитай / веселых / грустных поросят;
- б) / подчеркни веселых / грустных поросят с двумя ушками, / одним ушком /;
- в) / подчеркни веселых / грустных поросят с 2 /1/ ушками, без челки, с челкой.

Задания усложняются постепенно: а/, б/, в/.

3. «Буренки». (см. рис. № 3).

Предлагаются бланки с изображением буренок, расположенных по восемь в ряду.

Варианты заданий:

- а) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним рогом / двумя /;
 - б) / подчеркни , / сосчитай / буренок с одним ушком / с двумя /;
 - в) / подчеркни , / сосчитай / с одним рогом, одним ушком. / и наоборот /
- и другие варианты.

Количество учебных задач вводите постепенно.

4. «Человечки». (см. рис. № 4).

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 /.

5. «Переплетенные линии». (см. рис. № 5).

6. «Кольца» (см. рис. № 6). Зачеркивать кольца с определенным разрывом (вверху, внизу, слева, справа и т.д.).

7. «Вам барыня прислала?»...

«Вам барыня прислала туалет». «Да» и «нет» не говорите, черный с белым не берите, вы поедите на бал ?»

(Далее диалог. Ведущий «провоцирует» играющих говорить слова «да», «нет», «черный», «белый»).

8. «В магазине зеркал».

Цель: развитие наблюдательности, внимания, памяти. Создание положительного эмоционального фона. Формирование чувства уверенности, а также умения подчиняться требованиям другого человека.

Описание. Взрослый (а затем ребенок) показывает движения, которые за ним в точности должны повторять все игроки.

Инструкция: «Сейчас я расскажу вам историю про обезьянку. Представьте себе, что вы попали в магазин, где стоит много больших зеркал. Туда вошел человек, на плече у него была обезьянка. Она увидела себя в зеркалах и подумала, что это другие обезьянки, и стала корчить им рожицы. Обезьянки в ответ соорили ей точно такие же рожицы. Она погрозила им кулаком, и ей из зеркал погрозили. Она топнула ногой, и все обезьянки топнули. Что ни делала обезьянка, все остальные в точности повторяли ее движения. Начинаем играть. Я буду обезьянкой, а вы — зеркалами».

Примечание. На этапе освоения игры роль обезьянки выполняет взрослый. Затем дети получают роль обезьянки. При этом необходимо следить, чтобы со временем каждый ребенок мог выполнить эту роль. Прекращать игру необходимо на пике интереса детей, не допуская пресыщения, перехода в баловство. Из игры могут выбывать те «зеркала», которые часто ошибаются (это повышает мотивацию к игре).

9. «Что слышно?»

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: предметы, издающие знакомые детям звуки; ширма.

Описание: Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью или ширмой. Затем он просит рассказать, что они слышали. Побеждает тот, кто больше и точнее определит источники звука.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Что слышно?» и узнаем, кто самый внимательный. Нужно в полной тишине в течение некоторого времени (засекаю его я) внимательно слушать, что происходит за дверью (ширмой). По окончании данного времени (1—2 минуты) необходимо назвать как можно больше услышанных звуков. Чтобы каждому была дана возможность сказать, надо называть услышанные звуки в порядке своей очереди. Повторять звуки при назывании нельзя. Победит тот, кто больше всех назовет таких звуков».

Примечание. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребенком.

Очередность в игре может быть установлена с помощью считалки. Предметы, которые могут быть использованы для игры: барабан, свисток, деревянные ложки, металлофон, детское пианино, емкости с водой для ее переливания и создания звуков льющейся воды, стеклянные предметы и молоточек для стука по стеклу и т.д.

10. «Слушай звуки!»

Цель: развитие произвольного внимания.

Оборудование: фортепьяно или аудиозапись.

Описание: Каждый ребенок выполняет движения в соответствии с услышанными звуками: низкий звук — становится в позу «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу), высокий

звук — становится в позу «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Слушай звуки!» и узнаем, кто из вас внимательно умеет слушать звуки фортепьяно. Есть низкие звуки (прослушивание) и высокие звуки по звучанию (прослушивание). Играть будем так: если вы услышите низкие звуки фортепьяно, то должны будете встать в позу «плакучей ивы» (показ с комментариями). Давайте все станем в позу «плакучей ивы». Вот так. Ну а если вы услышите высокие звуки фортепьяно, то должны будете принять позу «тополя» (показ с комментариями). Давайте мы **все** примем эту позу «тополя». Будьте внимательны! Начинаем играть».

Примечание. Необходимо чередовать звуки, постепенно увеличивая темп.

11. «Узнай по голосу-1».

Цель: развитие слухового внимания, формирование умения узнавать друг друга по голосу.

Оборудование: платок или повязка для завязывания глаз.

Описание: Стоя по кругу, дети выбирают водящего, который, находясь в центре круга с завязанными глазами, старается узнать детей по голосу. Угадав игрока по голосу, водящий меняется с ним местами.

Инструкция: «Сейчас мы с вами поиграем в интересную игру «Узнай по голосу». Для этого необходимо встать в круг и выбрать водящего, который с повязкой на глазах будет внимательно слушать голоса играющих. Тот, кому я дам знак, произнесет любое слово своим голосом. Водящий должен угадать игрока по голосу. Если он угадает игрока, то должен поменяться с ним местами: игрок становится водящим, а водящий — игроком. Если же не угадает, то продолжает быть водящим до тех пор, пока не узнает по голосу очередного игрока. Начнем игру».

12. «Узнай по голосу-2».

Цель: развитие слухового внимания.

Оборудование: заранее начерченный на полу большой круг, платок для завязывания глаз.

Описание. Бегая по кругу, дети выполняют команды взрослого. Выбранный водящий, стоя спиной к детям, угадывает по голосу того, кто назвал его по имени. В случае угадывания водящий меняется местами с назвавшим его по имени.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру. Одного из игроков выберем водящим. По моей команде «Побежали!» вы будете бегать по площадке. На слова: «Раз, два, три, в круг беги!» — все играющие собираются в круг, а водящий становится спиной к кругу с завязанными глазами и внимательно слушает. Дети, которые стоят в кругу, говорят: «Ты загадку отгадай: кто позвал тебя, узнай». По окончании этих слов тот из вас, кому я дам знак, назовет водящего по имени. Водящий должен отгадать, кто его позвал. Если водящий угадает, он меняется местом с назвавшим его ребенком. Если водящий не узнает голоса, то я предложу ему узнать по голосу другого ребенка».

13. «Будь внимателен!»

Цель: стимулирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: магнитофонная или грамзапись С. Прокофьева «Марш».

Описание. Каждый ребенок должен выполнять движения, соответственно командам взрослого: «зайчики» — прыгать; «лошадки» — ударять «копытом об пол»; «раки» — пятиться; «птицы» — бегать, раскинув руки; «аист» — стоять на одной ноге.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. В этой игре нужно быть внимательным. Встаньте по кругу друг за другом..Слушайте внимательно мои слова — команды. Когда я скажу «зайчики», все должны прыгать по кругу, как зайчики. Когда я скажу «лошадки», все должны показать, как лошадки ударяют копытом. Когда я скажу «раки», все должны показать, как раки пятятся назад. Когда я скажу «птицы», играющие должны превратиться в птиц и бегать по кругу, раскинув руки в стороны, как крылья. Когда я скажу «аист» — все мигом должны превратиться в аистов и стоять на одной ноге. Ну а когда я скажу «дети» — все должны стать детьми. Начинаем играть».

14. «Четыре стихии».

Цель: развитие внимания, координации слухового и двигательного анализаторов.

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

15. «Испорченный телефон».

Цель: развитие слухового внимания.

Описание. Дети сидят в ряд или по кругу. Ведущий произносит тихо (на ухо) рядом сидящему игроку какое-либо слово, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего), какое они слышали слово. Так узнают, какой игрок напутал, «испортил телефон». «Провинившийся» занимает место последнего игрока.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в «Испорченный телефон». Сядьте по кругу на ковер так, чтобы вам было удобно. Первый игрок сообщает тихо на ухо сидящему рядом игроку какое-либо слово. Игрок, узнавший от ведущего слово, передает это услышанное слово (тихо на ухо) следующему игроку. Слово, словно по проводам телефона, должно дойти до последнего игрока. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Тот называет его. Если слово совпадает с тем, которое придумал и назвал ведущий, значит, телефон исправен. Если не совпадает, то телефон испорчен. В этом случае по очереди, начиная с конца ряда, каждый должен назвать услышанное им слово. Так узнают, какой игрок напутал — «испортил телефон». «Провинившийся» игрок занимает место последнего. Давайте поиграем».

16. «Совушка-сова».

Цель: формирование внимания, воспитание 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.

17. «Кого назвали, тот и лови!»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: большой мяч.

Описание: Каждый ребенок, свободно передвигаясь по площадке и услышав свое имя, должен подбежать, поймать мяч, бросить его вверх, назвав при этом имя кого-нибудь из играющих.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Кого назвали, тот и лови!». У меня в руках большой красивый мяч. Пока я его держу в руках, можно бегать, прыгать, ходить по площадке. Как только я подброшу мяч вверх и назову имя кого-нибудь из вас, тот, чье имя я назову, как можно быстрее должен подбежать к мячу, поймать его и снова подбросить вверх, назвав при этом имя другого игрока. Так игра продолжается долгое время. Начинаем играть».

18. «Воробьи и вороны».

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: кубики, мячи (вдвое меньше, чем участников игры).

Описание:

а) Играющие делятся на две команды. Каждый ребенок по указанию взрослого выполняет различные движения на месте (присесть, руки вверх, в стороны, руки прижать к груди...). В зависимости от команды взрослого — «вороны» или «воробьи» — все игроки устремляются к соответствующим предметам (кубикам, мячам).

Предметы достаются внимательным и быстрым. По окончании 2—3 таких игр подсчитываются очки, и объявляется команда-победительница.

б) На команды дети не делятся, каждый играет сам за себя. Ребенок, оставшийся без предмета, выбывает из игры.

Инструкция: «Хотите узнать, кто из вас ловкий и внимательный? Тогда поиграем в одну игру, которая называется «Воробьи и вороны».

а) Сейчас мы разделимся на две команды и каждый из вас запомнит, в какую команду он попал. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробьи»). По моему указанию вы будете выполнять различные движения на месте

(присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда услышите слово «во-ро-ны», то на слог «ны» вы все должны успеть схватить по кубику, а при произнесении мною последнего слога слова «во-ро-бы» все вы должны будете бежать к мячам, стараясь схватить по одному предмету. По окончании нескольких таких игр подсчитаем выигранные очки за каждый предмет и объявим команду-победительницу.

б) Встаньте в колонну по одному. Справа от вас разложены кубики («вороны»), слева — маленькие мячи («воробы»). По моей команде вы будете выполнять различные движения на месте (присесть, руки в стороны, вверх и т.п.). Когда я произнесу последний слог слова «во-ро-ны», каждый из вас должен успеть схватить кубик, а при произнесении последнего слога слова «во-ро-бы» каждый из вас должен схватить мяч. Кому предмет не достался — выходит из игры. Начинаем играть».

Примечание. Для игры можно использовать мешочки с песком, погремушки, флажки и т.п.

19. «Море волнуется»

Цель: формирование внимания, развитие скорости реакции.

Оборудование: на полу заранее нарисованы круги по количеству играющих.

Описание. Следуя командам водящего, дети, держась за руки, ходят друг за другом, а затем разбегаются, стараясь занять пустые круги. Кто остается без круга, становится водящим.

Инструкция: «Хотите поиграть в интересную игру? Я буду водящим. Каждый из вас займет круг и будет внимательно слушать меня. Я буду ходить между вами «змейкой». Некоторым игрокам я дам команду: «Море волнуется!» Все, кому я дам такую команду, выстраиваются цепочкой и, взявшись за руки, ходят за мной вдоль оставшихся детей. Как только я дам команду: «Море спокойно!», вы должны бежать и занимать какой-либо круг. Я тоже постараюсь занять один из кругов. Тот, кто остался без круга, становится водящим, и игра повторяется. Вы готовы поиграть?..»

Примечание. Круги для игры в группе можно вырезать из войлока. Если игра проводится на воздухе, круги можно нарисовать мелом на асфальте.

20. «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 пойдете под музыку по кругу. Слушайте сигнал (взрослый бьет 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».

21. «Найди игрушку».

Цель: развитие устойчивости и объема внимания.

Оборудование: игрушки или предметы, заранее расставленные по комнате.

Описание. Взрослый описывает какую-либо игрушку, находящуюся в комнате, не называя ее. Дети могут задавать уточняющие вопросы. Затем их просят найти предмет, о котором шла речь.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди игрушку». Будьте внимательны. Я буду описывать какой-нибудь предмет. Можно задавать мне уточняющие вопросы о внешнем виде предмета, о его местоположении, о его качествах, о его значении. Например, я говорю: «Этот предмет круглой формы, красного цвета, лежит на полочке». Петя задает вопрос: «Он большой или маленький?» Я отвечаю: «Он маленький». Лена задает вопрос: «Его можно есть?» Я отвечаю: «Он несъедобный, но им можно играть». Оля отвечает: «Мяч». Я говорю: «Правильно». Начинаем играть».

Примечание. Примеры описаний:

1. Эта игрушка стоит на средней полке возле предмета большого размера. Она состоит из шести частей: одна часть круглой формы, четыре части удлиненной формы, а самая большая часть из всех остальных — тоже удлиненной формы.

Ребенок: «Игрушка большая?»

Взрослый: «Да, большая».

Ребенок: «Одежда на ней есть?»

Взрослый: «На ней цветной наряд».

Ребенок: «Кукла?»

Взрослый: «Правильно!»

2. Эта игрушка находится возле маленького предмета на второй полке. Она серого цвета.

Ребенок: «Она большого размера?»

Взрослый: «Нет, она среднего размера».

Ребенок: «Она мягкая?»

Взрослый: «Да, мягкая и пушистая».

Ребенок: «Кошка!»

Взрослый: «Правильно, кошка!»

3. Этот предмет удлиненной формы, среднего размера, с одной стороны с заостренным концом. Стоит возле большой игрушки.

Ребенок: «Этот предмет оранжевого цвета?»

Взрослый: «Нет, он белого цвета».

Ребенок: «Он находится на полке?»

Взрослый: «Он стоит на полу».

Ребенок: «Пароход?»

Взрослый: «Правильно, пароход!»

Последний выбывает.

22. «Разведчики».

Цель: развитие моторно-слуховой памяти, координации движений.

Оборудование: стулья.

Описание: В комнате расставляются стулья определенным образом. В игре участвуют: разведчики, командир, отряд (остальные дети). Ребенок-«разведчик» придумывает маршрут (прохождение между расставленных стульев), а «командир», запомнив дорогу, должен провести весь отряд.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Один из вас будет разведчиком и придумает маршрут, по которому командир должен провести отряд. Будьте внимательны, старайтесь запомнить маршрут».

Примечание: Для знакомства с игрой взрослый берет роль «разведчика» на себя.

23. «Съедобное—несъедобное».

Цель: формирование внимания, знакомство со свойствами предметов.

Оборудование: мяч, мел.

Описание: В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем. Я буду называть предметы (например, яблоко, стул и т.д.). Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч и передвинуться вперед на одну клетку, нарисованную мелом. Если названный предмет несъедобный, то вы должны отбить брошенный мяч, а затем передвинуться вперед на одну клетку. Если дан неправильный ответ (мяч не пойман, хотя предмет съедобный, или пойман, хотя предмет несъедобный), то играющий остается в прежнем классе. Тот ребенок, который первым приходит в последний класс, становится ведущим».

Примечание. Если вы играете с двумя-тремя детьми, то классов может быть нарисовано до 10, а если играете с четырьмя-пятью детьми, то нарисовать надо 5—6 классов.

Примеры названий предметов для игры: мяч, апельсин, окно, сыр, кукла, лук, книга, пирожок, котлета, дом, мыло, пирожное, булочка, помидор, огурец, ножницы и т.д.

24. «Кто знает, пусть дальше считает».

Цель: развитие слухового внимания, закрепление умения порядкового счета в пределах 10, развитие мышления.

Оборудование: мяч.

Описание: В соответствии с командами взрослого ребенок, которому бросают мяч, считает по порядку до 10.

Инструкция: «Посмотрите, какой у меня красивый мяч. Сейчас мы поиграем в игру «Кто знает, пусть дальше считает». Все играющие должны встать в круг. Я с мячом встану в центр круга и буду называть числа, а вы, кому я брошу мяч, будете считать дальше до 10.

Например, я скажу «пять» и брошу мяч Лене. Как надо считать?

Лена: «Шесть, семь, восемь, девять, десять».

Правильно. Начинаем играть».

Примечание. Усложненным вариантом может быть такой. Воспитатель предупреждает: «Дети, будьте внимательны! Я могу взять мяч раньше, чем вы досчитаете до 10, и брошу его следующему ребенку со словами: «Считай дальше». Вы должны запомнить, на каком числе остановился ваш товарищ, и продолжить счет. Например, я говорю: «Четыре» —и кидаю мяч Вове. Он считает до 8, я забираю у него мяч и бросаю Вите со словами: «Считай дальше». Витя продолжает: «Девять, десять»».

Как вариант может быть игра «До» и «После». Воспитатель, бросая мяч ребенку, говорит: «До пяти». Ребенок должен назвать числа, которые идут до пяти. Если

воспитатель скажет: «После пяти», дети должны назвать: шесть, семь, восемь, девять, десять.

Игра проходит в быстром темпе.

25. «Слушай хлопки».

Цель: развитие произвольного внимания.

Описание. Движущиеся по кругу дети принимают позы в зависимости от команды ведущего: один хлопок — принять позу «аиста» (стоять на одной ноге, руки в стороны); два хлопка — позу «лягушки» (присесть, пятки вместе, носки в стороны, руки между ногами на полу); три хлопка — возобновить ходьбу.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в интересную игру «Слушай хлопки!». Все играющие должны будут идти по кругу друг за другом и внимательно слушать мои команды. Когда я хлопну в ладоши один раз, все должны остановиться и принять позу «аиста» (показ позы). Если я хлопну в ладоши два раза, все должны остановиться и принять позу «лягушки» (показ). Когда я хлопну в ладоши три раза, нужно возобновить ходьбу друг за другом по кругу. Начинаем играть».

26. «Кто летает?»

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

Оборудование: список названий предметов.

Описание. Ребенок 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: «Поросенок летает?», молчите и не поднимайте руки».

Примечание. Список: орел, змея, диван, бабочка, майский жук, стул, баран, ласточка, самолет, дерево, чайка, дом, воробей, муравей, комар, лодка, утюг, муха, стол, собака, вертолет, ковер...

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

27. «По новым местам».

Цель: формирование моторно-двигательного внимания, развитие скорости движений.

Оборудование: заранее обозначенные кружки для каждого ребенка.

Описание: Каждый ребенок по команде взрослого меняет свой кружок, свое место — разбегается «по новым местам», оказываясь в новом кружке.

Инструкция: «Сейчас мы поиграем в игру «По новым местам». Каждый из вас должен встать в кружок-домик. Когда я скажу: «На прогулку!», все за мной друг за другом начнут «гулять». Но когда я скажу: «По новым местам!», все должны найти себе новый кружок-домик. Кто займет новый домик последним — считается проигравшим. Начинаем игру».

Примечание. Ходить «на прогулку» можно под музыкальное сопровождение или песню.

