

Отдыхаем с пользой или игры для развития внимания, наблюдательности и памяти младшего школьника

Во время каникул можно провести время с пользой для познавательного развития ребенка. Психологическая служба предлагает вам варианты игр, не требующих подготовки сложных материалов, которые можно использовать в свободные минуты общения с ребенком на даче, в транспорте, на пляже. Эти игры так же могут использовать родители будущих первоклассников.

Игра «Числа». Проводится в паре или всей семьей. Считая от 1 до 30, взрослые и ребенок называют цифры по очереди. При этом все должны быть внимательны, вместо чисел, содержащих 3 и 7 (любые другие числа), следует хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибается, в этой игре проигрывает.

Игра «Поем вместе». В игре поет или один ребенок, или с кем-то из родителей. Второй взрослый при этом выполняет роль ведущего. Ведущий объясняет, что после одного хлопка следует начинать петь, если будет два хлопка, следует продолжать петь, но уже мысленно. Один хлопок - снова надо петь вслух. Песню можно заменить любым стихотворением, хорошо известным ребенку.

Игра «Найди отличие». Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.

Игра «Ищем буквы». Эти задания способствуют развитию концентрации внимания и самоконтроля при выполнении школьниками письменных работ. Для их проведения потребуются любые печатные тексты (журналы, газеты), карандаши, ручки. Для детей 6-7 лет желательно использовать тексты с крупным шрифтом.

В течение 5 минут нужно найти и зачеркнуть все встретившиеся буквы "А" (указывать можно любую букву): и маленькие и заглавные, и в названии текста, и в фамилии автора. По мере овладения игрой правила усложняются: меняются отыскиваемые буквы, по-разному зачеркиваются, обводятся, подчеркиваются и так далее; одновременно отыскиваются две буквы, одна зачеркивается, другая подчеркивается; на одной строке буквы обводятся кружком, на другой отмечаются галочкой и т.п. По итогам работы подсчитывается число пропусков и неправильно зачеркнутых букв. Показатель нормальной концентрации внимания - 4 и меньше пропусков. Больше 4 пропусков - слабая концентрация.

Проигрыш не должен вызывать чувства неудовлетворения у детей, поэтому можно ввести веселые "штрафы": столько раз промяукать, сколько сделано ошибок, прокукарекать, проскакать на одной ножке и так далее. Время игры не должно превышать 5 минут.

Игра «Наоборот». Кто-то из родителей становится ведущим. Именно он будет показывать какие-либо движения (поднять руки, наклонить голову влево, присесть и т.д.). Ребенок должен делать движения наоборот (опустить руки, наклонить голову вправо, потянуться).

Игра «Поиск предмета». Кто-либо из родителей заранее готовит несколько мелких предметов: ластик, колечко, значок... Попросите ребенка внимательно рассмотреть все в комнате, а затем выйти из комнаты. В это время на видное место положите заготовленный предмет. Ребенок, сделав один круг по комнате, должен назвать появившийся предмет.

Игра «Что изменилось?». Ребенок в роли ведущего. Остальные участники замирают в какой-то позе. Ребенок внимательно смотрит на них и отворачивается или выходит из комнаты. Участники вносят несколько изменений в свою позу. Ведущий должен определить как можно больше изменений.

Игра «Предметы на столе». На стол выкладывают различные некрупные предметы - карандаши, игрушки, картинки. Ведущий раскладывает все предметы определенным образом, остальные участники в течение нескольких секунд рассматривают разложенные предметы. Затем они отворачиваются. Ведущий вносит какие-то изменения в расположение предметов. Необходимо определить, что изменилось.

Игры и задания на сравнение.

Упражнение «Перепутанные линии». Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

Игра «Снежный ком». Первый участник называет любое слово, следующий за ним называет слово 1-го и добавляет свое слово, следующий называет все предыдущие слова и добавляет свое. Кто сбивается, тот проигрывает. Постепенно увеличивать ряд слов.

Игра «Придумываем предложение». Так же, как и в предыдущей игре, участники постепенно наращивают количество требующих точного повторения

слов, но с условием, что слова связаны по смыслу, например: Синий... Синий автобус... Синий автобус едет... и т.д.

Игра «Совместный рассказ». Участники придумывают рассказ, но у нового рассказа есть небольшой секрет - все слова в нем должны содержать звук С (или любой другой). Например: «Светло - синий самокат, весело поскрипывая колесами, совершал свое кругосветное путешествие...»

Игра «Применение предмета». Называется какой-либо хорошо известный предмет. Необходимо придумать как можно больше способов его применения. Например, карандаш: им можно рисовать, его можно поставить в горшок с растением для подпорки, им можно собрать волосы в пучок, можно использовать как указку и т.д.

Игра «Фигура из спичек». У каждого участника одинаковое количество спичек или палочек. Ведущий складывает из спичек какую-то фигуру, не показывая остальным. Затем он на 1-2 секунды показывает свою фигуру и накрывает ее листком. Другие участники должны выложить фигуру как можно точнее из своих спичек. Постепенно количество спичек можно увеличивать.

Игра «Да» и «нет» не говорите и цвета не называйте. Ведущий задает вопросы участникам. Задача участников отвечать таким образом, чтобы не использовать слова «да» и «нет» и не называть каких-то цветов.

Игра «Съедобное - несъедобное». Ведущий кидает участникам мяч по очереди, называя слова. Если предмет съедобный, мяч нужно ловить; если несъедобный, отбрасывать. Также можно ввести другое условие: что нужно положить в портфель ловить, а что не нужно - отбрасывать.

Игра «Клад» (на природе). Участники обозначают территорию, на которой будет спрятан «клад» (любой небольшой предмет). После того, как ведущий разместит его в укромном месте, участники игры приступают к поиску «клада». Тот, кто обнаружит его первым, получает право выбрать очередной «клад» и разместить его в укромном месте на выбранной территории.

Игра «Замри». Игра проводится в паре. Нужно сесть друг напротив друга и замереть в какой-либо позе. При этом шевелиться нельзя. Напарник отмечает вслух изменения, произошедшие в позе, мимике партнера. Выигрывает тот, кто дольше сможет продержаться без движения, и кто заметит больше изменений.

Игра «Археология». Опустите кисти рук в песок и засыпьте их. Предложите ребенку осторожно "откопать" ваши руки. При этом нельзя дотрагиваться до кистей. Как только он закончит раскопки, поменяйтесь с ним ролями.

Игра «Аквариум». Ведущий держит одну руку, согнутую в локте перед собой (это верхний уровень воды в аквариуме), а другой изображает «рыбку», которая находится в аквариуме.

«Рыбка» плавает в аквариуме, иногда она выпрыгивает из воды. Как только она ныряет обратно, участник озвучивает ее плеск о воду одним хлопком.

Сначала рыбка выпрыгивает редко, потом все чаще и чаще. Можно пошутить, что рыбка - акробат, вынырнув, не спешит нырять обратно, и зависает в воздухе.

Игра «Запрещенное движение». Водящий объясняет, что участник игры должны повторять движения, которые он будет показывать, но ни в коем случае, не показывать одно - «запрещенное», например, обхват руками головы.

Ведущий может делать любые движения руками, ногами, головой, корпусом.

Улучив подходящий момент, неожиданно показывает «запрещенное» движение.

Если ребенок его повторит или даже только попытается повторить, то он становится водящим. Постепенно можно увеличивать темп смены движений.

Игра «Нос-пол-потолок». Ведущий называет: «нос», «пол» или «потолок» и сам показывает пальцем на собственный нос, пол или потолок. Иногда ведущий запутывает участника и говорит правильно, а показывает - неправильно.

Задача водящего - показывать то, что называет ведущий и не запутаться.

Игра «Существительное - прилагательное». Это модификация известной игры «Съедобное - несъедобное», которая так же хороша для развития быстроты реакции. Ведущий бросает мяч участнику игры и называет существительное, например, «слива», а участник должен быстро образовать от этого существительного прилагательное («сливовый») и бросить мяч обратно, сказав это слово. Для того чтобы сделать игру интереснее и веселее, можно придумать сложные существительные, от которых сложно сразу образовать прилагательное, например: такси, пианино, кочерга и т. д.

Модификация игры — «Существительное — глагол», когда нужно подобрать подходящий к существительному глагол.

Отдыхайте с пользой!

Литература:

1. Образцова Т.Н. «Психологические игры для детей». – М.: ООО «Этрол», 2004.
2. «Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия» Под ред. Е.А. Левановой – СПб.: Питер, 2006.
3. Хухлаева О.Е. «Тропинка к своему Я: уроки психологии в начальной школе». – М.: Генезис, 2004.
4. Локалова Н.П. «Как помочь младшему школьнику?» - М.: «Ось-89», 2005.