**Игры и упражнения направленные на развитие внимания.**

Игра "Что изменилось?".

Играют так: мелкие предметы (игрушки) раскладывают на столе, ребенку предлагают в течение 30 секунд ознакомиться с расположением предметов, потом он должен повернуться спиной к столу. В это время взрослый один предмет прячет или перекладывает на другое место. Ребенок должен определить, что изменилось в расположении предметов, какие из них были переложены?

Где чей домик?

Предложите ребенку рисунок с изображением разных зверюшек, каждая из которых спешит в свой домик. Линии соединяют животных с их домиками. Нужно определить, где, чей домик, не проводя карандашом по линиям, а следуя по линии глазами. Если же задание сложно для малыша, тогда разрешите пользоваться карандашом, но со временем отложите карандаш в сторону.

Упражнения на развитие устойчивости и переключения внимания.  
Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т.д. Малыш внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если малыш сбивается, повторите игру с начала.   
В другой раз предложите, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объедините первое и второе задания, т.е. малыш хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих какое-либо растение.

Картинки "Найди отличия".

Все ребята с удовольствием любят рассматривать картинки. Можно сочетать полезное с приятным. Предложите малышу взглянуть на похожие картинки, где, например, изображены два гнома (или два котенка, или две рыбки). На первый взгляд они совсем одинаковые. Но, всмотревшись внимательнее, можно увидеть, что это не так. Пусть малыш постарается обнаружить различия. Можно еще подобрать несколько картинок с нелепым содержанием и попросить ребенка найти несоответствия.

Топ-хлоп.  
Взрослый произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.   
Если выражение верное, ребенок хлопает, если не правильное - топает.   
Примеры: "Летом всегда идет снег". "Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица".

Игра "Маленький жук".

"Сейчас мы будем играть в такую игру. Видишь, перед тобой поле, расчерченное на клеточки. По этому полю ползает жук. Жук двигается по команде. Он может двигаться вниз, вверх, вправо, влево. Я буду диктовать тебе ходы, а ты будешь передвигать по полю жука в нужном направлении. Делай это мысленно. Рисовать или водить пальцем по полю нельзя! Внимание! Начали. Одна клеточка вверх, одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Одна клеточка налево. Одна клеточка вниз. Покажи, где остановился жук".

(Если ребенок затрудняется выполнять задание мысленно, то сначала можно позволить ему показывать пальчиком каждое движение жука, или изготовить жука и двигать его по полю. Важно, чтобы в результате ребенок научился мысленно ориентироваться в клеточном поле).

Игра "Пуговица".

Перед ребенком лежат пуговицы и игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Взрослый выставляет на своем поле 3 пуговицы, ребенок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого взрослый закрывает листком бумаги свое игровое поле, а ребенок должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.  
Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

*Игра «Найди игрушку».*

Взрослый описывает какую-либо игрушку, на­ходящуюся в комнате, не называя ее. Затем ребенка просит найти предмет, о ко­тором шла речь.

Пример описания:

1. Эта игрушка стоит на средней полке возле предмета боль­шого размера. Она мягкая, желтого цвета.

*Лабиринты.*

Ребенку показывают картинку, спрашивают: “Кто нарисован? Что она (они) делают?” Объясняют, что такое лабиринт. Читают стихотворение или рассказывают какую-нибудь историю или сказку, а потом просят, например, помочь девочке найти домик, в котором живёт её бабушка.

Сначала предлагают ребенку проследить линию глазами, если он не справляется с заданием, ему предлагается проследить линию с помощью указки.