

Государственное областное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Мурманский областной загородный стационарный оздоровительно – образовательный (профильный) центр «Гандвиг»

ГОБОУДО МОЗСООПЦ "Гандвиг"

Методическая разработка

«Игры на внимание»

составитель: педагог-организатор
ГОБОУДО МОЗСООПЦ «Гандвиг»
Дунина Мария Мироновна

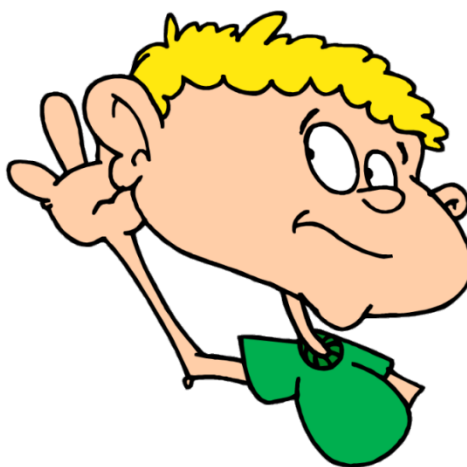
г.Кандалакша

2019 год

Игра на внимание

«Эхо»

Игра предназначена для детей от пяти лет, играть могут от двух человек.



Материал: эта игра словесная, поэтому в качестве материала используются отдельные звуки, звукосочетания, слова и целые фразы.

Ход игры: перед игрой необходимо рассказать детям (ребёнку), что такое эхо. Вы слышали когда-нибудь про эхо? Чаще всего оно живёт в лесу и в горах, но его никто никогда не видел, его можно только услышать. Эхо любит подражать голосу людей, птиц, зверей. Если вы попадёте в горное ущелье и скажете: «Здравствуй, эхо!», — то оно ответит вам так же: «Здравствуй, эхо!», — потому что эхо всегда в точности повторяет то, что слышит».

После этого, можно предложить игру, в которой дети (ребёнок) будет исполнять роль эха, т.е. они должны будут в точности повторять любой звук, который услышат.



Игра на внимание

«Цвета»

Игроки
становятся
в круг.



Ведущий командует: «Дотроньтесь до синего цвета, раз, два, три!». Игроки как можно быстрее стараются дотронуться за что-то синее, что есть у остальных участников в круге.

Кто не успел, выбывает из игры.

Ведущий снова повторяет команду, но уже с другим цветом.
Побеждает оставшийся игрок.



Игра на внимание

«Зеркало»



Ход игры: Двое играющих встают напротив друг друга. Один из них – зеркало. Он должен в точности, как зеркало, повторять движения другого.



Игра на внимание

«Глухие и немые»

Одна половина играющих представляет «глухих», другая – «немых». Все садятся в кружок, попеременно – «глухой» около «немого». «Немые» и спрашивают, и отвечают на вопросы «глухих» и ведущего одними знаками. «Глухие» не слышат вопросов; следовательно, они откликаются не тогда, когда их зовут, а тогда, когда их толкнут, и ответы их нелепы. В ответах «глухие» могут использовать слова из вопросов, но только в ином смысле или искаженные.

Ведущий спрашивает, когда вопросы игроков прерываются. От него во многом зависят живость и занимательность игры. Он замечает ошибки и заставляет платить фанты (вещи игроков).

Выигрывает команда, у которой осталось больше фантов, а проигрывает та, чьих фантов собрано больше.

