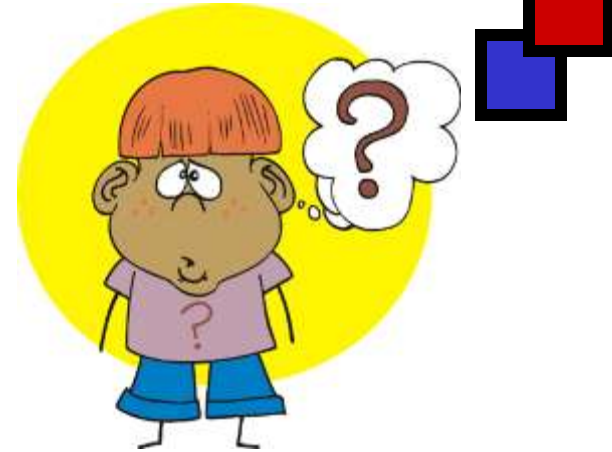




# Комплекс занятий для развития внимания



Я дам вам карточки, а вы считайте в них количество цифр, которые я назову. Сосчитайте все цифры “5”, “7”, “0”.

4	3	2	8	2	3	6	5	9	1
7	5	7	6	6	5	9	0	8	5
3	1	0	1	3	4	0	6	5	1
7	2	4	1	0	6	2	3	7	1
6	5	4	4	3	8	8	3	1	3
8	0	0	3	2	1	5	4	9	5
0	7	6	3	2	6	3	8	2	9
6	1	7	6	9	5	8	5	9	0
7	4	1	7	5	3	9	2	3	4
6	3	0	7	6	9	1	0	9	1

# "Запретное слово"

Игра для развития произвольного внимания и находчивости. Для нее не требуется никакого материала, поскольку она словесная. Суть ее состоит в следующем: ведущий задает вопросы, а игрок отвечает. Ответы могут быть разными, только нельзя произносить одно запретное слово, о котором вы заранее договариваетесь, например, слово "нет". Предупредите ученика, что нужно быть предельно внимательным, так как вы постараетесь его подловить.

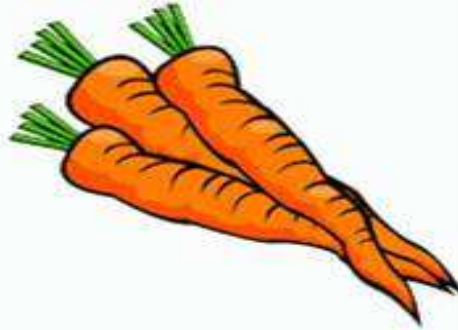
После этого можно начать задавать вопросы.

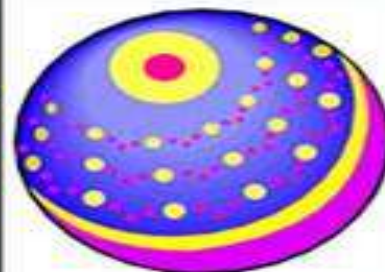
- «Ты спишь в ванной?»
- «Снег черный?»
- "Ты умеешь летать?" и т. п.
- Нужно найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры.

Ошибкой считается, если названо запретное слово или на вопрос не дан ответ.

В этой игре выигрывает тот, кто правильно отвечает на большее количество вопросов.









# "Секретное письмо"

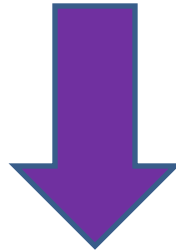
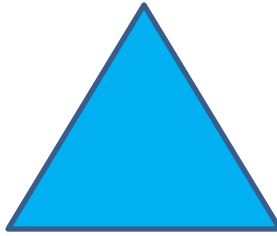
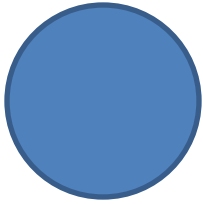
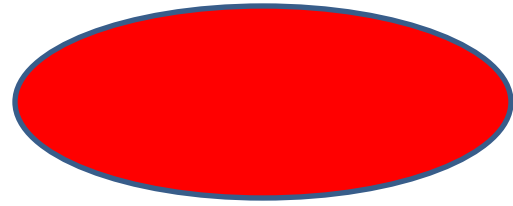
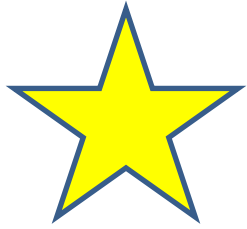
Обыграйте тему «секретного агента»

Начертите в воздухе контуры

- геометрической фигуры
- цифру
- букву
- слово
- контур рисунка



Попытайтесь угадать, что написал секретный агент «прозрачными красками на прозрачной бумаге».



# " Шерлок Холмс "



Игра на развитие наблюдательности.

Игрок, который выполняет роль Шерлока Холмса, внимательно рассматривает внешний вид своего партнера и отворачивается (выходит из комнаты).

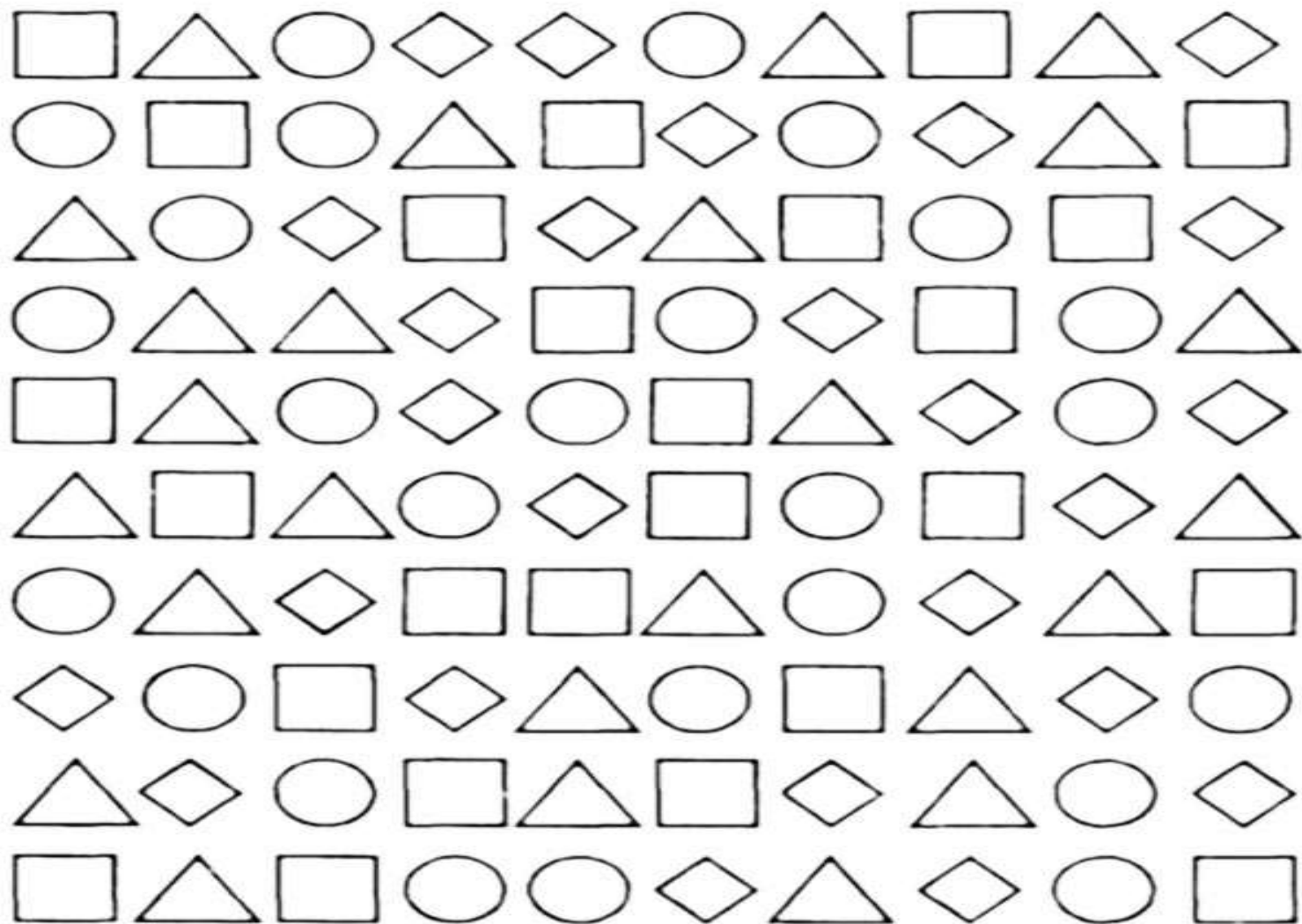
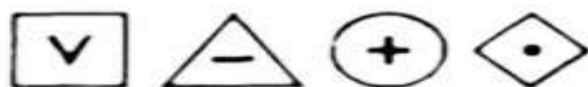
Партнер меняет некоторые детали своего внешнего вида и предлагает "сыщику" угадать, что он изменил.



Предметом игры может быть не только внешний вид партнера, но и расположение предметов в комнате, мелкие детали на рисунке и многое другое.

Сложность игры зависит от количества изменяемых элементов. Лучше начать с 3-4 изменений и постепенно их увеличивать.





# " Дверная скважина "

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими.

Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.

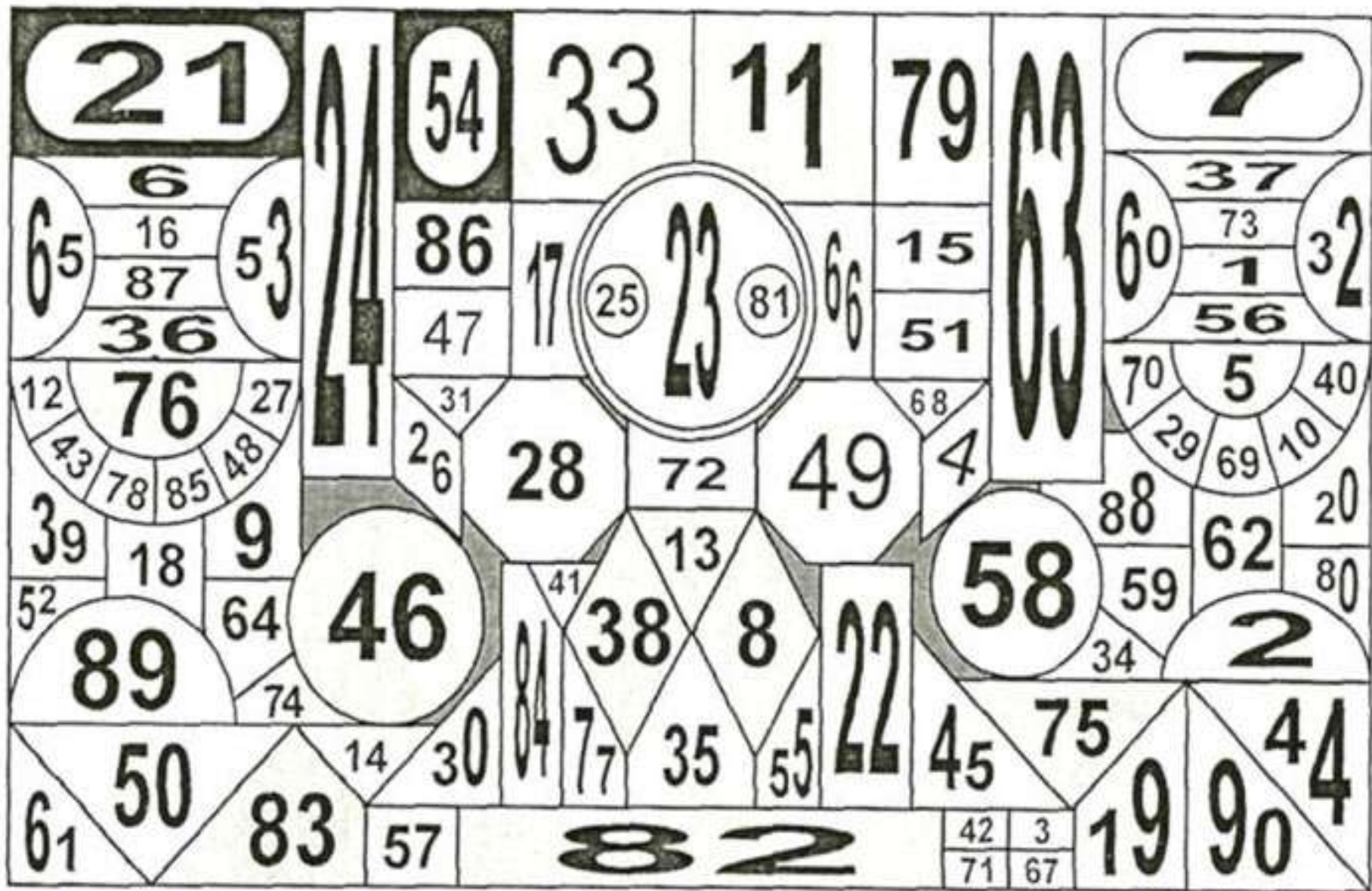


1	24	9	18	11
8	5	7	4	14
22	2	20	17	3
23	16	15	10	13
19	12	6	25	21

4

23 3 8 26 7 10 9 24 13 28 6 15 16 17 4  
18 1 10 21 5 2 12 30 25 14 27 11 22





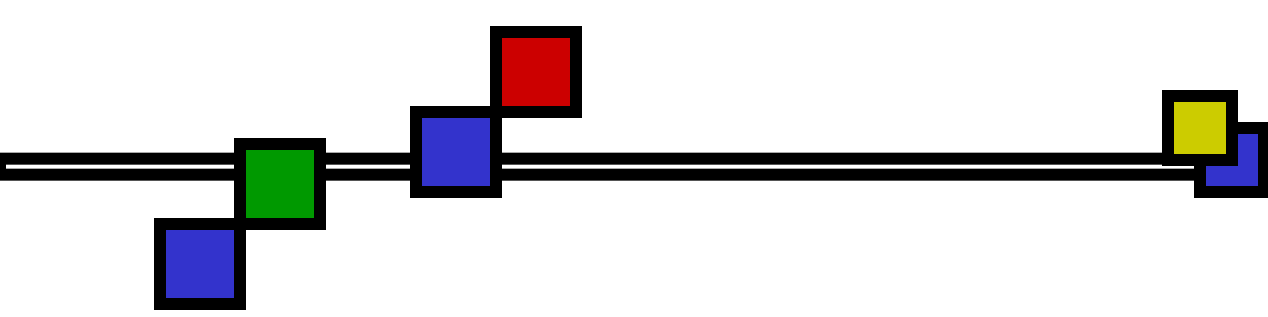


К	Ш	Л	И	С	А	В	Ч	О	Р	В	А	Р	Я	С
О	Н	Б	У	Ь	К	П	К	А	Н	У	Ж	З	В	Ю
П	Д	Г	Е	Г	Р	Х	Н	О	Ч	Ы	Б	Р	У	Ф
Т	О	Л	Е	В	К	Ф	Ь	И	К	Р	С	Л	О	Н
Ш	З	Ю	К	Щ	Ъ	Н	Г	Р	У	С	Ц	А	Д	К
Ж	М	У	П	Б	А	Р	С	У	К	З	В	Р	Е	Д
Н	С	Ъ	Ж	Т	К	А	Р	Ю	Б	Т	Ф	М	Т	В
Ф	Ж	О	В	А	П	Ъ	Б	У	З	Т	М	Ы	Ш	Ь
Н	Б	Ы	К	С	Д	К	Т	Ю	Р	М	А	У	Д	Ы
Х	Ч	О	Н	Т	К	И	Т	З	А	Н	П	Р	У	С
Щ	Ы	Л	К	Ф	Ю	Я	Ъ	М	В	Р	У	О	З	К
Ф	У	Т	К	А	Р	П	О	С	Т	И	Г	Р	Н	Я



ЖЁЛТЫЙ СИНИЙ ОРАНЖЕВЫЙ  
ЧЁРНЫЙ КРАСНЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ  
ФИОЛЕТОВЫЙ ЖЁЛТЫЙ КРАСНЫЙ  
ОРАНЖЕВЫЙ ЗЕЛЁНЫЙ ЧЁРНЫЙ  
СИНИЙ КРАСНЫЙ ФИОЛЕТОВЫЙ  
ЗЕЛЁНЫЙ СИНИЙ ОРАНЖЕВЫЙ





Мы надеемся, что предложенные  
рекомендации будут вами приняты  
и использованы!

Желаем успехов!

