

## Ігровий тренінг для розвитку уваги.

### Гра "Годинник"

У грі беруть участь 13 дітей(з них один ведучий). Діти утворюють коло. Ведучий пропонує їм зображати циферблат великого годинника, кожна дитина стоїть біля певної години. Домовляються про те, де будуть 12 годин. Один з учасників гри стає в центрі, він повинен називати час. Ведучий пояснює учасникам гри, що дитина, яка стоїть там, де повинна знаходитись годинна стрілка в цей час, повинна один раз плеснути в долоні, а та дитина, яка стоїть там, де знаходиться хвилинна стрілка, повинна двічі плеснути в долоні. Той, хто помилився, стає в центр кола і починає називати час.

### Гра "Співаємо разом"

Діти зручно влаштовуються на своїх місцях. Ведучий пропонує хором заспівати яку-небудь пісню. Він пояснює, що треба при цьому робити. Ведучий один раз плескає в долоні- всі починають співати, двічі-продовжують співати, але подумки. Знову один раз ведучий плескає в долоні- всі співають вголос. І так декілька разів, поки хто-небудь не помилиться. Той, хто помилився, сам стає ведучим.

### Гра "Навпаки"

Діти сидять в колі. Ведучий показує які-небудь рухи, а діти повинні робити все навпаки. Якщо ведучий піднімає руки догори, діти повинні їх опустити. Якщо ведучий стискає кулаки, то діти повинні розтиснути свої. Хто помиляється, стає ведучим.

### Гра "Найуважніший"

Учасники гри утворюють напівколо. Потім визначають ведучого. Ведучий повинен запам'ятати розташування учасників гри. Потім ведучий відвертається. В цей час гравці міняються місцями. Ведучий має сказати, хто змінив своє місце. Якщо гравця викрили то він стає ведучим. Всі хто не помилився вважаються переможцями.

### Гра "Лови м'яч"

Для проведення цієї гри діти розбиваються на дві команди. Команди стають одна проти одної. У гравців два м'яча: темний і світлий.

Інструкція учасникам: світлий м'яч треба ловити, а темний - тільки тоді, коли його кидають мовчки. Якщо той, хто його кидає, вигукне: "Лови!", ловити його не можна. Той, хто спіймає такого м'яча, вибуває з гри.

Гра закінчується тоді, коли в одній з команд не залишиться жодного гравця. Переможцем стає команда, яка зберегла декілька гравців.