**Игры на развитие внимания.**

Считай - не сбивайся!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки сидят в кругу. Кто-либо открывает счет, и за ним по часовой стрелке все начинают один за другим быстро называть порядковые номера, пропуская те, которые исключены по условиям игры.

Кто ошибается – выходит из игры, а следующий за ним играющий начинает считать сначала, с единицы. Досчитали до 29 (так как 30 называть нельзя) – счет ведется в обратном порядке, соблюдая те же условия игры.

Нельзя допускать, чтобы игра замедлялась, все должно происходить быстро. Как только кто-то задумался или запнулся – считает следующий за ним игрок. Запнувшийся же игрок выходит из игры.

Чем меньше остается игроков в кругу – тем ожесточеннее ведется борьба между ними. В конце концов, в игре остаются два самых «устойчивых» игрока, между которыми происходит финальная битва, которая определят победителя.

# Да и нет

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий говорит:

- Да и нет не говорить, черное и белое не носить.

Далее он начинает задавать вопросы, но которые игроки не должны овечать словами "да", "нет", "черное", "белое". Вопросы должны задаваться быстро.

Проигравший становится ведущим.

# Топ-хлоп

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры:"Летом всегда идет снег". Картошку едят сырую". "Ворона - перелетная птица". Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

# Ухо-нос

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок слушает команду: "Ухо" и дотрагивается до уха. "Нос" - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

# Главный

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Водящий на время покидает помещение. Из числа остальных игроков выбирается “главный”. Все участники встают в круг. Когда водящий возвращается, “главный” начинает показывать различные движения, а остальные игроки за ним повторяют. Цель водящего - угадать, кто из игроков является “главным”. Если с двух попыток ему удается это сделать — “главный” становится новым водящим, если нет — водящий вновь покидает помещение, а игроки выбирают другого “главного”.

Игру желательно проводить под музыку.