

****

**Психолог рекомендует,**

**советует, предупреждает**

**ПАМЯТКА**

**ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ**

**Как управлять вниманием ребенка во время игр**

**Используйте карточки-подсказки**Изготовьте карточки с действиями ребенка, подпишите действия и заламинируйте карточки. Используйте их в случаях, когда ребенку трудно собраться, переключить внимание или он частично не понимает речь. Карточки помогут научить ребенка действовать по правилам.
**Придумайте систему поощрений**Определите любимое поощрение ребенка, изготовьте жетоны поощрения и коробку для них. Вводите жетоны постепенно. Выстраивайте игру так, чтобы поощрение появлялось у ребенка в руках сразу, как только он опускает жетон в коробку. Постепенно увеличивайте время, за которое ребенок получает поощрение. Когда ребенок усвоит взаимосвязь между жетонами и поощрением, увеличивайте количество необходимых жетонов и добавляйте новые игровые задачи. Система поощрений поможет регулировать не только внимание, но и поведение ребенка.
**Используйте ритуал в начале игры**Примените педагогический прием – используйте вводную песенку в начале занятия или познакомьте ребенка с лексической темой. Так вы настроите его на взаимодействие и сигнализируете о том, что занятие началось.
**Следуйте за инициативой ребенка**Чтобы расположить ребенка к игре, предложите ему самостоятельно выбрать материал для нее – фигурки морских животных, гидрогель, прищепки, ракушки, камни. В зависимости от уровня развития ребенка, он может назвать материалы или указать на них. Постепенно подключайтесь к игре и расширяйте ее сюжет.
Когда ребенок уже знаком с играми из картотеки, предложите ему выбрать конкретную игру из нескольких альтернатив.
**Используйте эффект неожиданности**
Когда ребенку трудно включиться в игру, попробуйте его удивить – например, посадите в гамак или бочку с сенсорным материалом.
Так вы активизируете его внимание и настроите на то, что сейчас будет происходить что-то интересное.

счвсм

 В родительскую копилку

Распечатайте карточку-памятку, собирайте такие памятки в отдельный конверт (коробку).