**Конспект игрового занятия психолога и логопеда с детьми среднего возраста**

**Тема занятия «Играй и думай»**

**Цель**: создание игрового пространства для возможности реализации мыслительной деятельности

**Задачи**:

* учить игровой деятельности в предлагаемой ситуации;
* закрепить навыки анализа и синтеза сложных слов;
* развитие наглядно-образного мышления, зрительной памяти, произвольного внимания фантазии;
* воспитание умения взаимодействовать со сверстниками.

**Предварительная** **работа**: знакомство детей с различными играми на индивидуальных занятиях; изготовление игр.

**Ход занятия**

Психолог: Ребята, сегодня я приглашаю вас поучаствовать в увлекательном и очень ответственном задании, которое я получила от производителя детских игр и игрушек. Приглашаю вас в Лабораторию Детских Игр и Игрушек, где нам предстоит определить самую интересную игры, которые потом. В лаборатории работают научные сотрудники, ученые и исследователи. И прежде чем мы приступим к работе нужно пройти подготовку. Давайте подготовим к работе наши память, воображение и мышление.

Психолог приглашает детей к столу и предлагает проиграть в игры из волшебного сундучка «Чудесные предметы»

* Игра «Опиши по памяти». Игра тренирует память ребенка, развивает его наблюдательность. Ребенок внимательно рассматривать одну из картинок, затем закрывают глаза ( или отворачивается, или взрослый убирает картинку) и описывает то, что на ней изображено. Он может рассказывать сам или отвечать на вопросы взрослого («Какого цвета?.. Что нарисовано на нем? и т.д.»).
* Игра «Доброе дело». Игра развивает фантазию ребенка, ориентирует его на внимание к близким людям. Ребенок вытаскивает изображение одного из волшебных предметов и придумывает, какое доброе дело для (его близких или кого-то другого) можно сделать с помощью этого предмета.
* Игра «Узнай картинку». Игра развивает память и образное мышление. Под листом бумаги с отверстием диаметром 2 см посредине скрыта одна из карточек. Передвигая лист по картинке игроки должны узнать, что на ней изображено.
* Игры с квадратом Воскобовича «Превращения Квадрата»

***Музыкальная игра "Лиса и нора".***

Психолог хвалит детей, говорит, что теперь они готовы приступить к исследованию. В лаборатории стоят три стола с разложенными на них играми. Детям предлагается поиграть в каждую игру по очереди, в конце оценив ее с помощью пиктограммы (грустная или веселая) из своего набора. Затем пиктограммы складываются в один конверт и остаются на столе.

1. Сюжетно-дидактические игры с применением блоков Дьенеша и цветных счетных палочек Кюизенера. Дидактические задачи: развитие умения содержательно общаться, развитие наглядно-образного и творческого мышления. Игра «Вернисаж». Детям предлагается участие в художественной выставке, где каждый из них является художником и может создать осеннюю картину с помощью блоков Дьенеша и палочек Кюизенера.

2.Логопед: Уважаемые эксперты, мы хотим предложить вам оценить словесные игры. Можно одно слово разделить на части и получится два. Например, какие слова спрятались в слове листопад? (листья падают)

Объясните пожалуйста следующие слова:

*Ледоход – лёд идёт, самокат – сам катит, землекоп – землю копает, ледокол – лёд колет, самосвал – сам сваливает, самолёт – сам летает, водопад – вода падает.*

А ещё у нас есть чудесные пазлы, с помощью которых из двух слов можно сделать одно. Детям предлагаются пазлы полоски, которые можно совмещать либо по цвету, либо по вырезам. При правильном совмещении получаются сложные слова типа: длинношеий, коротконогий, длинноклювый и так далее. Во время игры могут задаваться наводящие вопросы: «У жирафа длинная шея. Значит он …»

3. Логопед: К нам в лабораторию поступила новая игра «Веселый поезд». Чтобы правильно разместить пассажиров в вагонах нашего поезда вы должны найти схему слова, которая соответствует картинке. (на вагонах поезда находятся звуковые схемы слов, детям раздаются картинки, с изображением предметов подходящих к этим схемам, схемы и картинки могут меняться в зависимости от изучаемой темы).



4. Далее психолог предлагает оценить игру "Веселые осьминожки". Дидактические задачи: развитие логического мышления; умения работать в паре.

**"Весёлые осьминожки"**

С помощью этой игры можно учить детей выделять признаки, и тренировать память.

Автор игры: Вовченко Екатерина

В игре 15 карточек с осьминожками: 5 желтых, 5 зеленых и 5 синих.

Все они с разными именами и у каждого свой признак.

( желтые, с большими носами, с большими ушами, в шляпах, с бантиками, с рыбами)

1 вариант игры: Найди пару

2 вариант игры: Выбери 3-х похожих

Признак схожести ребенок выбирает сам, конечно же нужно сначала показать пример.

3 вариант игры: Кто поменялся местами?

Дети закрывают глаза, психолог меняет карточки местами, задача детей вспомнить, кто где был до перемещения.

4 вариант игры: Угадай, кто спрятал монетку

Психолог прячет под одну из карточек бумажную монету, а дети, задавая вопросы, на которые можно ответить ДА-НЕТ, пытаются выяснить, кто же из осьминожек спрятал монетку.
Это самый сложный вариант - в голове нужно держать несколько ответов и исключений.

После этого, психолог и логопед предлагают детям собраться на экспертный совет и определить какая игра понравилась больше всего. Определение происходит с помощью подсчета положительных пиктограмм. Затем психолог говорит, что результаты экспертизы мы отправим производителям игр, и они запустят их в массовое производство. Психолог и логопед благодарят детей за участие в лабораторном исследовании и назначают их Младшими Научными Сотрудниками Лаборатории Детских Игр и Игрушек. Детям выдаются памятные бейджи.