**Муниципальное бюджетное дошкольное учреждение**

**центр развития ребенка – детский сад № 84**

**План-конспект**

**развивающего занятия**

**«В гостях у «Маши и Медведя»**

**Педагог – психолог: Квочкина Н.А.**

**2012г**

**РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «В гостях у «Маши и Медведя»**

Предлагаемая игра — про добрых детей, которые гуляют по сказкам и помогают героям (в данной игре «Маше и Медведю сварить варенье». Маша нечаянно испортила варенье, которое Медведь приготовил на зиму.

Детям предлагаются разные испытания, пройдя которые они помогают Маше отнести Медведю новое варенье.

Вместе с психологом и родителями они путешествуют по карте.

**Цель:** развитие познавательных процессов

**Программные задачи:** развить моторику и координацию; развить внимание (слуховое и зрительное); развить память; развить воображение; развить мышление и самооценку.

**Текст и последовательность игры**

|  |  |
| --- | --- |
| **Деятельность ведущего** | **Программные задачи и** *раздаточные материалы* |
| **Психолог**. Здравствуйте!  Расскажите мне:  - Какое сегодня число?  - Какой месяц?  - Какое время года?  - Поднимите правую руку те, кто сегодня с удовольствием пришел в детский сад?  У нас с вами особенное занятие, к нам в гости пришли ваши родители. Давайте вместе покажем им как мы учимся.  Сегодня мы отправимся в сказку «Маша и медведь». Посмотрим, что сегодня происходит у них в лесу: (показывается отрывок мультфильма «Маша и Медведь. День варенья»).  Вот так Маша нечаянно испортила варенье.  А Мишка больше не смог собрать ягод и фруктов, чтобы сварить новое варенье. Вспомните дети, каким бывает варенье?  Вот такого разного, замечательного варенья больше нет... Давайте поможем Маше отнести Медведю новое варенье. Отправимся к нему в гости.  А чтобы легче было войти в сказку, сначала заколдуемся в волшебном зеркале вместе с вашими родителями, чтобы и они могли вам помогать в пути. Родители встают напротив своих детей и сначала родители зеркала, затем меняются местами.  А теперь помогите детям пройти через волшебную трубу и оказаться в сказочном лесу, где их ждет уже Маша.  **Маша.** Привет, я Маша, я знаю много всяких тайн и буду путешествовать с вами по сказочному лесу. Чтобы нам не сбиться с пути, мне удалось раздобыть карту леса. С ее помощью мы будем узнавать, где мы находимся и что надо сделать. Вот эта карта.  **1. пункт .** Отправляемся в дорогу! Судя по карте, мы вступаем на Большую Тропу, по которой нам, чтобы быстрее добраться до Медведя, нужно проехать на машинах. Каждый из вас возьмет машину и, макая ее колеса в краску, будет прокладывать нам путь. Это нужно сделать очень точно, не выходя за края дорожки. Давайте мы сначала на маленьких листочках попробуем.  **Маша.** Хорошо. Справились.  **2. пункт.** А вот мы и добрались до Опушки Путаниц. Посмотрите, вот такая гусеница тут живет. Чтобы пройти, мы должны исправить небылицы, которые на ней написаны, и внимательно рассмотреть рисунки: чего на них не хватает, все ли верно там нарисовано. (Каждый ребёнок по очереди отрывает листок и отвечает)  **3 пункт.** Пора двигаться дальше. Карта показывает, что сейчас мы должны преодолеть Нору-Зайки. Здесь надо двигаться на обеих ногах, прыжками. Попрыгали!  **4 пункт. Маша**. А допрыгали мы с Вами до Домика (Лабиринт) Ежика. Он в земле прорыл себе множество ходов, чтобы через него пройти и не запутаться, нужно взяться за шнурок, идти по картинкам и запоминать то, что на них нарисовано. Обязательно запомните, в каком порядке расположены картинки.  -Опрос кто и что запомнил.  **5 пункт. Маша**. Сейчас мы находимся на Холме на котором живет Белка. Белка любит оживлять разные картинки. И предлагает нам помочь ей оживить кружочки. К ним вы можете пририсовывать что хотите. Но сделать это нужно так, чтобы получилась какая-нибудь картинка или предмет. Каждый новый рисунок должен быть непохож на предыдущий... Итак, сколько каждый оживил кружочков?  **6 пункт.** Двигаемся по карте дальше, вот и виден дом Медведя. Ой! Еще вчера поляна была ровной, а сегодня в ней крот нарыл глубокие ямы, да такие, что и не пройти. Давайте «заштопаем» полянку... Спасибо! Вы помогли сказочному лесу.  Вот и дом Медведя. Посмотрите а на столе лист на котором нарисовано варенье. Но чтобы варенье съесть его надо оживить. Давайте из кусочков соберем варенье. Какое оно получилось у нас? (красочное, веселое, вкусное). (Показать родителям).  Мы справились с заданиями. А теперь поставьте себя на любую ступеньку на этой лестнице.  **Маша.** Посмотрите и Медведь благодарит всех и дарит вам сладости... | **Приложение (1)**  **Речь, образная память (2)**  **Моторика, общение, взаимодействие (3)**  *Труба (4)*  *Появляется Маша-психолог (5)*  *Достается карта (6)*  *Ватман (7).* **Моторика** *Раздаются индивидуальные листочки с «Дорожками» и машины (приложение №3)*  **Речь, слуховое и зрительное внимание (8)**  *Ситуации, картинки (приложение №4,5)*  **Координация (9)**  *Шнурок с картинками (10)*  **Память**  **Воображение (11)**  *Полоски с кружочками*  **Мышление (12)**  **Ватман (13)**  **Самооценка (14)**  *Мешок с конфетами (15)* |

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ**

Во время игры на полу должен быть расстелен ковер, потому что многие задания дети выполняют на полу.

**Время игры**: 30-35 минут

**Ведущие:** 1 человек ведет игру.

**Место проведения:** класс или актовый зал, освобожденные от мебели.

**Несменяемые материалы:** диск с фрагментом мультика; карта на шнурке; переодетый психолог - Маша (5); машины и емкость с краской, куда макается машинка (7); картинки-путаницы (8); следы, обручи и канаты для координации (9); картинки на шнурке (10); «заплатки» Равена (12); картинки (дубликат) (13); ручки для детей.

**Индивидуальные материалы:** кусочки рисунка; полоска ватмана (7); индивидуальные тропинки (7); гусеница с предложениями-небылицами (8); полоски с нарисованными кружочками (11); листок с лестницей (14); лист ватмана с нарисованным контуром варенья (13); сладости (15).

**ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ**

(См. поля описания текста игры)

(1) Детям показывают фрагмент из Мультфильма «Маша и Медведь. День варения».

(2) Дети перечисляют, какое варенье знают. Здесь определяется общая осведомленность, умение построить фразу, предложение. Служит для введения детей в понятную для них сферу интересов и вкусов.

(3) Упражнение зеркало из серии упражнений на развитие эмпатии, принятия и коммуникации. Играющие встают напротив друг друга. Один играет роль зеркала, второй играет роль человека, который подошел к зеркалу. Задача зеркала, максимально точно повторять движения человека.

(5) Ведущий переодевается в персонаж «Машу»

(6) Карта представляет собой красочный рисунок, на котором отмечены все этапы пути (лист А4 или А3). Карта висит на груди у ведущего (для простоты обращения с ней и для высвобождения внимания ведущего и привлечения внимания детей). (Приложение №2)

(7) Перед детьми лежит длинная широкая полоска бумаги, на которой нарисована дорога. В начале дороги стоит игрушечная машинка. Колея дороги рисуется чуть шире, чем расстояние между колесами машин, чтобы ребенок, «ведя» машину, прикладывал некоторые усилия, стараясь не выехать в «кювет». Это испытание дает нам информацию о крупной моторике ребенка и одновременно развивает ее. Перед этим испытанием, для тренировки каждому предлагается индивидуальный листочек (размера А4) с тренировочной дорожкой. В начале «своей» дорожки дети пишут первую букву своего имени или имя целиком. И уже после этого приступают к Большой Тропе. По очереди каждый ребенок берет в руку машинку, макает ее в разведенную гуашевую краску и «едет» по нарисованной дороге, стараясь не съехать за ее край. Доехав до помеченной ведущим точки (тропа заранее разбивается какими-нибудь кустиками на равные отрезки), он передает машинку другому. И так до тех пор, пока каждый не совершит свой путь. В это время один из наблюдателей фиксирует последовательность, в которой дети проходят Большую Тропу. (Приложение №3)

(8) К дереву прикреплена «гусеница», которая представляет собой бумажную гармошку, где на каждой «страничке» написана нелепица (см. приложение 4). Количество нелепиц равно количеству детей. Как только ребенок разгадывает нелепицу, его бумажка отрывается. Дальше дети переходят к нелепицам-картинкам (см. приложение 4, 5). Каждый ребенок получает одну картинку, на которой он должен найти ошибку. Задания направлены на выявление речевого развития, слухового и зрительного внимания и памяти.

(9) Задание на координацию и двигательное развитие, на владение своим телом.  
На ковре лежат разные указатели передвижения, или дается словесная инструкция. Задача детей — пройти по ним.

(10) Это задание направлено на исследование памяти ребенка. Здесь дети должны запомнить последовательность из пяти картинок.

(11) Задание направлено на исследование воображения. Дети садятся за столы. Оживление представляет собой листочки с нарисованными кружочками (см. приложение 6). Дети их должны дорисовать, включив в какое-либо изображение, чтобы получился законченный рисунок. Если кто-то не справляется с заданием, то родители могут помочь детям.

(12) Задание направлено на исследование развития мышления. На полу лежит круглая полянка к которой прикреплены картинки из матриц Равена (см. приложение 7). Каждый ребенок получает по три картинки различной сложности.

(13) На столе лежит лист ватмана, на котором нарисован слабый контур готового варенья (возможно в банках или мисках). В конверте кусочки от готового рисунка. Плоскость в контуре залита клеем (канцелярский или жидкий ПВА). Дети, «кусочки» приклеивают на ватман. В итоге получается разноцветное «оживленное» варенье.

(14) Это задание выявляет самооценку детей. Каждый ребенок получает листок. На нем нарисована лестница (*см. приложение 8*). Листок подписывается. Дети ставят себя на ту или иную ступеньку лестницы, тем самым оценивая свою успешность в игре.

(15) Из пакетика дети достают различные маленькие сладости (шоколадки, медальки, орешки и т.п.).