**Конспект занятия для педагогов: «Волшебный лепесток»**

**Программное содержание**

**Цель:** пополнить копилку воспитателей дидактическими играми на

развитие познавательных процессов, расширение психологических знаний педагогов.

**Оборудование:**

• жетоны;

• запись спокойной музыки для релаксации;

• лепестки с заданиями;

• лепестки для рефлексии;

• ручки;

• карточки для "Свободной классификации".

**Ход работы:**

1. **Введение**
* вступительная беседа о значении развивающих моментов на занятиях;
* сообщение темы и цели занятия.

**Упражнение «Руки»** (выполняется под спокойную музыку).

- Сядьте удобно, руки опустите, чтоб они свисали свободно. Расслабьтесь, закройте глаза. Ваше тело наливается тяжестью, вы чувствуете, как заботы, тревоги и усталость, наполняющие вас, медленно спускаются вниз из головы к плечам, предплечьям и далее в кисти рук. Вы чувствуете, как эти отрицательные эмоции, усталость собираются в ваших руках и тяжёлыми каплями падают на пол, впитываются в землю. Вы чувствуете, как освобождается от забот и усталости ваша голова, распрямляются плечи, вы отдыхаете. Груз проблем продолжает "вытекать" из ваших пальцев, вы чувствуете приятную лёгкость во всём теле.

Медленно открывайте глаза, стряхните с рук остатки усталости, встаньте, улыбнитесь. Вы готовы к работе.

1. **Формирование команд.**

**Методика "Случайные пары" (развитие восприятия).**

У каждого участника 1/4 часть картинки. Необходимо собрать целые картинки. Упражнение выполняется молча. Картинка выкладывается на пол, участники занимают новые места, распределяясь по подгруппам по 4 человека.

**Методика "Свободная классификация" (развитие мышления).**

Нужно рассмотреть все картинки и подумать, в какой взаимосвязи они находятся между собой, найти пару своей картинке (например, предметы быта, геометрические фигуры, два одинаковых предмета). Объяснить взаимосвязь, объединиться в команды по 8 человек, согласно классификации. Занять новые места.

1. **Правила игры.**

Вы будете выполнять задания, которые выберете сами. Задания относятся к 5-и разделам психологии: память, внимание, мышление, характер, воображение, и добавлен ещё сюрпризный сектор.

За правильно выполненное задание команда получает 2 жетона, если

задание выполнено наполовину - 1 жетон, задание не выполнено - штраф 1 жетон.

**4. Проведение игры.**

**5. Подведение итогов.**

**6. Рефлексия (написать на лепестке впечатления от проделанной работы).**

**Задания к игре "Волшебный лепесток":**

Память:

• Соперники называют по очереди любое слово. Повтори все слова в

той же последовательности.

• Закрой глаза. Соперники называют по одному предмету,

находящемуся в поле зрения. Назови эти предметы.

• Соперники по очереди "выбрасывают случайное число пальцев на

руке. Назови количество пальцев в той же последовательности.

• Соперники показывают по одному жесту. Назови игроков, повтори

жесты.

Внимание:

• Закрой глаза и назови игроков своей команды, распределив их по

росту от самого маленького до самого высокого.

• Закрой глаза и опиши, во что одеты остальные игроки.

• Закрой глаза и скажи, какого цвета волосы у остальных игроков.

• Не поворачиваясь, назови все предметы за твоей спиной и назови их

форму, размеры, цвет.

Мышление:

• Соперники называют тебе любой предмет. Назови, что в нём

хорошего и что плохого (по три пункта).

• Придумай новые названия трём предметам, которые тебе предложат

остальные игроки (например, кисточка - рисовалка).

• Назови пять предметов, которые имеют форму, которую назовут

соперники (круга, прямоугольника и т.д.)

Характер:

• Вспомни последний мультик, который ты видел. Какие качества

героев можешь вспомнить и назвать?

• Каждый из игроков должен назвать тебе качества характера, а ты -

качество противоположные ему (злой - добрый).

• Команда - соперница называет сказочного героя. Придумайте про него

"сказку-наоборот". (Золушка - лентяйка, людоед - добрый).

• Соперники называют любое качество характера. Вспомните 2-х

сказочных героев, обладающих этим качеством.

Воображение:

• Соперники называют любой предмет. Назови не меньше трёх

предметов или существ, которые похожи на него. Объясни, в чём это сходство.

• Соперники называют по одному сказочному персонажу от команды.

Придумай историю, где бы действовали оба эти героя.

• Соперники называют любой предмет. Придумай не меньше трёх

способов его необычного использования.

Сюрпризный сектор:

• Устали? Хотите отдохнуть? Пропустите ход.

• За активность приз - 1 жетон.

• У вас день рождения! Команды соперницы дарят вам по одному

жетону.

• Вам лень выполнять задания. Штраф 2 жетона.