**Конспект игрового занятия с использованием развивающих игр**

**В.В.Воскобовича с детьми подготовительной группы**

Тема «Школа волшебства».

 Составила педагог-психолог: Скрябина Т.В.

**Цель:** Продолжать учить детей составлять предмет по схеме из частей.

**Задачи:**

**-** Формировать навыки приемов конструирования геометрических форм.

- Формировать отчетливые представления о предметах ближайшего окружения, осознание особенностей их назначения.

- Закреплять умение узнавать и называть цифры, способствовать запоминанию графических контуров букв, развитию логического мышления и творческого воображения, умение сравнивать, анализировать, сопоставлять.

- Развивать мелкую моторику рук, умение сопровождать речь движениями.

- Воспитывать доброжелательность, желание оказывать помощь сказочным героям.

**Материал и оборудование:**

- демонстрационный материал: карточки с изображением Малыша Гео, Ворон Метра, паук Юк, Магнолик, карточки с Цифрятами из игры В.В.Воскобовича, «Коврограф Ларчик»; указка.

- раздаточный материал по количеству детей для игр В.В.Воскобовича, «Конструктор букв»,»Головоломки» «Счетовозик».

**Ход занятия:**

П. Ребята, вы верите чудеса и волшебство?

Дети. Да, очень!

П. Хотите увидеть чудеса и волшебство, я – буду сегодня помогать вам в школе волшебников, у меня есть волшебный ларчик, что там сейчас посмотрим:

«Раз, два, три пошевелись

Кто там в ларчике покажись!»

Психолог достаёт из ларчика игрушку.

П. Ребята, сегодня у нас в гостях всемирно известные Малыш Гео и его друг ворон Метра. Они приготовили для нас удивительный фокус.

Психолог предлагает детям посмотреть на магнитную доску, на которой из деталей игры «Конструктор букв» выложена восьмерка..

П. Ребята, что вы видите на доске?

Дети. Цифру 8.

П. Два уголка и воротики (показывает указкой) – получилась восьмёрка. А сейчас начинается волшебство, цифра превратиться в букву (педагог оперирует деталями игры, называя их, и из восьмёрки появляются разные буквы – С, Е, О, Т).

Дети отвечают на вопрос психолога: «Какая буква получилась?».

На столах для детей лежат карточки и детали игры «Конструктор букв».

П. Подойдите, пожалуйста, к столу, Гео и Ворон Метра предлагают эти палочки, уголки, воротики и клюшки (демонстрирует детям) превратить в буквы.

Психолог ведет показ.

П: Смотрите, чтобы быстрее выполнить задание, Малыш Гео предлагает вам Счетовозики. Как только все решите свои примеры, мы отправимся дальше.

П. Молодцы, говорит Гео и Ворон Метра у вас получилось, что нам покажет волшебный ларчик дальше?

Педагог произносит заклинание:

«Абра, кадабра ларчик повернись

И в героя превратись!»

Воспитатель достаёт из ларчика паука Юка.

Я сижу, сижу, гляжу

Я от радости пляшу!

Головоломки я сложу

Чудеса вам покажу!

П. Это паук Юк, он очень любит головоломки. Но вот в чем беда, друзья ему на день рождения подарили игрушки, но некоторые из них сломались, помогите пауку сложить игрушки из волшебной головоломки.

На столах лежат листы с заданием и детали головоломок. Психолог предлагает присесть за стол и выполнить задание. Психолог ведет показ.

П. Паук Юк очень рад вашим подаркам и благодарит вас за помощь. Ещё он любит придумывать волшебные истории, кто сочинит сказочную историю про свои игрушки? Он любит играть в Геогонт. Давайте и мы поиграем в него.

Дети собирают фигуры на геоконте.

П. Молодцы, у вас всё замечательно, получается, вернёмся к

нашему волшебному ларчику:

«Раз, два, три, покрутись

Наш герой ты появись!»

П. Как вы думаете в волшебном ларчике ещё что- то есть?

Давайте подойдем и посмотрим.

«Абра кадабра ларчик покрутись

Кто там в ларчике покажись».

Психолог достаёт из ларчика Магнолика.

П. Это Маг и волшебник - Магнолик, который живёт в Цифроцирке со своими друзьями цифрятами, очень они любят приходить на волшебную ковровую полянку, сейчас мы с вами туда отправимся.

Физминутка. Дети идут по кругу.

Отправляемся в поход

Цифроцирк ребят зовет

раз – поднялись,

два – присели,

три–налево

посмотрели,

на четыре мы пойдем

в цирк к зверятам попадем!

Дети становятся полукругом около коврографа.

П. Это зверята, которые превратились в цифрят, они очень любят играть, Магнолик предлагает игру «Кто следующий?», «У каждого цифрёнка есть своё место. Кто стоит первым? (Магнолик)». Вторым? (Ёжик Единичка). Третьим? (Зайка Двойка). Кто стоит между пятым и седьмым? Между вторым и шестым?

П. Вы очень хорошо знаете цифры, хотите ещё поиграть в «Цифры перепутались». Зверята- цифрята собрались на полянке и стали играть в игру цифры перепутались. Закрывайте глаза, теперь открывайте, что изменилось?( 1 подгруппа, меняется со 2). (педагог меняет местами детей ).

П. Вы будущие волшебники и маги, а я магистр из школы

волшебства и сейчас мы все вместе свершим настоящее чудо, говорите

заклинание около волшебного ларчика:

«Абра кадабра ларчик покрутись

В чудо ларец ты превратись».

Из волшебного ларца появляется большой шар, он лопается и оттуда

появляются сюрпризы.