

## **Конспект логоритмического занятия в старшей группе (ОНР III уровня, 2 год обучения)**

**Тема:** В гости к Лисе.

**Цель** – развитие умения выполнять движения в соответствии с громкой и тихой музыкой.

**Задачи.**

*Образовательные задачи:*

- Обучить слуховому умению посредством узнавания тихой и громкой музыки.
- Обучить согласовывать движения при ходьбе под музыку.
- Научить детей выделять характерные черты какого-либо действия и изображать само действие.
- Научить узнавать наиболее очевидные зрительные характеристики (большой – маленький).

*Коррекционные:*

- Научить дифференцировать звуки [ш], [с].
- Развитие зрительно - пространственных представлений.
- Развитие слуховой, зрительной памяти.
- Развитие направленного, произвольного внимания посредством игры «Чего не стало?».
- Развитие слухового восприятия посредством прослушивания звуков транспорта.
- Развитие мелкой моторики.
- Развитие логического мышления посредством отгадывания загадки.

*Воспитательные:*

- Воспитывать умение выполнять движение до конца.
- Воспитывать умение понимать и выполнять правила игры.

**Оборудование:** мультимедийный аппарат, цветы искусственные (или картинки), игрушечная посуда, флажки.

**Ход.**

- Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в гости, но к кому узнаете, если отгадаете загадку.

Всех зверей она хитрей,

Шубка рыжая на ней.

Пышный хвост - ее краса.

Этот зверь лесной - .... (Лиса)

- Правильно! Мы отправимся сегодня к лисе. На чем (как) до нее доберемся? Давайте послушаем звуки и попробуем угадать, что это за транспорт. (Слушаем звуки поезда, машины, мотоцикла). Ребята, слушайте внимательно, а это какой звук? Звуки шагов. Давайте и мы с вами прошагаем (марш). Встаем друг за другом и идем за мной: раз, два, три, четыре.

- Ребята, а лиса где живет? Лес большой и, чтобы не заблудиться будьте внимательны, под громкую музыку идем по кругу, выполняя движения руками (вверх – вниз), под тихую – останавливаемся. Всем понятно?

- Молодцы, ребята, вот мы пришли на цветочную поляну. Помните куда мы идем? В гости, поэтому соберем букетики цветов для лисы. Встаем парами (или каждый сам). Каждая пара будет собирать букет одного цвета: ваша пара собирает цветы только красного цвета, ваша – синего и т.д. А теперь проверим правильно ли вы собрали. Молодцы!

- Вот мы и добрались до лисы. Садитесь на ковер в полукруг. (перед детьми раскладывается игрушечная посуда) Ребята, посмотрите, что это? Назовем каждый предмет (следить за произношением звуков [ш], [с]): Чашка, миска, ложка, сковорода, нож, кастрюля. Как мы назовем эти предметы одним словом? А лисичка приготовила для вас игру. Посмотрите, запомните как стоит посуда, потом я уберу что-то и вы скажите, чего не стало. Молодцы!

- У лисы еще есть для вас игра. Берем все по 2 флажка. Будем выполнять легкие движения флажками внизу под тихую музыку и сильные взмахи над головой под громкую. Здорово!

Убираем флажки на место.

- Ребята, а детеныш лисы кто? Лисенок. Он маленький (присядем на корточки), а лиса большая (встаем на носочки). Заяц – зайчонок, медведь – медвежонок, волчонок - волк. (Картинки выводятся на экран.)

- Итак, нам пора возвращаться. Давайте обратно отправимся на поезде. Дети встаем друг за другом. Под фонограмму «Поезд» топающим шагом в темп музыки «уезжаем».

- Молодцы, ребята! Теперь давайте отдохнем. Ложимся на ковер на спину, руки чуть в стороны, ладони кверху, ноги чуть расставлены.

- Все встаем. Ребята, что мы сегодня делали? Какую музыку слушали?

*«Где мы были, мы не скажем, а что делали - покажем».* (если есть время провести игру)

Ход игры: при помощи считалки выбирается водящий, которому предлагается выйти в другую комнату. Оставшиеся дети договариваются между собой, какое действие они будут изображать. Водящий возвращается и задает вопрос:

– Где вы были? – дети отвечают:

– Мы не скажем!

Водящий спрашивает:

– А что делали?

– Мы не скажем, мы покажем!

Дети изображают задуманное действие, водящий должен отгадать, что именно делают дети. Изображать задуманное действие могут все дети или только некоторые из них. Затем при помощи считалки выбирается новый водящий, и игра продолжается. Если водящий не смог угадать, что было изображено, ему говорят правильный ответ, и он продолжает водить.