

Министерство труда и социального развития Краснодарского края  
Государственное казенное учреждение социального обслуживания  
Краснодарского края  
«Ейский социально - реабилитационный центр развития для  
несовершеннолетних».

## «Большая» психологическая игра «Путешествие в сказочную страну гномов»



Разработчик: педагог - психолог  
первой квалификационной  
категории  
Бобрик О.В.

**«Большая» психологическая игра для детей старшего дошкольного и  
младшего школьного возраста  
«Путешествие в сказочную страну гномов».**

Большая психологическая игра «Путешествие в сказочную страну гномов» предназначена для детей старшего дошкольного возраста, проходящих реабилитацию в социально-реабилитационных центрах. Она предполагает игровую форму проведения опосредованной диагностики дошкольной зрелости, как основного условия успешного обучения ребёнка в начальной школе.

**Проблема:** на этапе приёма ребёнка в школу (равно как и на первых порах обучения) целесообразно диагностировать уровень психологической зрелости ребёнка, но не школьной, а дошкольной, так как именно зрелый дошкольник готов к успешному обучению в начальной школе. Обследование желательно проводить в контексте игровой деятельности, в наибольшей степени отвечающей особенностям и возможностям дошкольного периода.

**Целью игры** ставится создание условий для опосредованного выявления дошкольной зрелости в контексте игровой деятельности воспитанников.

**Задачи:** создание условий для выявления уровня развития основных критериев дошкольной зрелости: сформированности приёмов игровой деятельности, уровня развития социальных эмоций и нравственного развития, интеллектуальных способностей (восприятие, внимание, память, мышление); развитое воображение, адекватная самооценка; предоставить возможность для позитивного взаимодействия детей друг с другом.

**Используемые методы и техники** – мультимодальный подход (элементы различных терапий):

телесно-ориентированная терапия,

музыкотерапия,

игротерапия,

психогимнастика,

дидактическая игра,

медитация.

**Участники:**

Возраст участников: дети старшего дошкольного возраста (6-8 л).

Размер группы: 7-12 человек

Ведущий: педагог-психолог с помощником (педагог).

Временные рамки игры: 40-50 мин.

**Сценарий игры:**

**Этап 1. Ритуал «входа» в сказку.**

Задачи: способствовать созданию игровой атмосферы, познакомить детей с правилами игры, настроить на высокую работоспособность (5 мин.).

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в сказочное путешествие. Собираясь в любое путешествие, люди берут с собой все свои знания, старательность, наблюдательность, хорошие отношения. Не забудьте

и вы всё это взять с собой, тогда наше путешествие будет удачным. Нас ожидает много препятствий, которые нужно будет преодолеть. Если мы с ними справимся, сможем помогать друг другу, выручать, значит, сказка ждет нас. Вы согласны выполнять условия и правила сказки? Тогда, в добрый путь!

Активизация внимания перед тренингом – игра «Ручеёк».

## **Этап 2. Совместная работа участников игры. (5 мин.)**

Задачи: способствовать созданию позитивного эмоционального единства группы; поощрение совместного переживания, связанного с выполнением общей задачи.

### Ведущий:

В одном очень красивом месте, в пещере, живут маленькие волшебные человечки – гномы. Они такие же маленькие, как и вы, бывают ещё меньше. Но гномы только ростом маленькие, а в глубине души считают себя великанами и гордятся этим. Однажды с ними произошла очень неприятная история. Гномики начали друг перед другом хвастаться: кто из них сильнее, умнее, главнее. И так загордились, что перестали ходить в школу, учиться и забыли всё, что знали. За всем этим наблюдал Сказочник. Не понравилось ему поведение гномов, и он решил проучить их – напустил на их страну мрак. В их сказочном царстве погасли все фонарики. Сказочник наложил заклятье: пока они не вспомнят всё, чему их учили и не выполнят все его задания, перестанут ссориться и научатся вместе дружно жить, их волшебные фонарики не зажгутся.

- Ребята, гномики попали в беду. Давайте им поможем. А для этого мы сейчас выполним волшебный ритуал, превратимся в гномиков и попадём в их сказочную страну. Слушайте меня внимательно и повторяйте за мной движения.

### **Игра «Веселый гном»**

Жил да был весёлый гном	<i>дети поднимают руки над головой, изображая колпак</i>
С круглыми ушами.	<i>описывают вокруг ушей большие круги</i>
Он на сахарной горе	<i>локти вниз, руки прямо, ладони сложены так, чтобы образовался треугольник</i>
Спал под воротами.	<i>пальцы изображают ворота.</i>
Вдруг откуда ни возьмись Великан явился.	<i>руки высоко подняты над головой</i>
Скушать гору он хотел	<i>движения, будто едим руками</i>
Только подавился!	<i>хватает воздух ртом и надувает щеки</i>
Ну, а что весёлый гном? Так и спит глубоким сном!	<i>дети изображают спящего гнома</i>

### **Этап 3. Выполнение заданий в «игровой оболочке» (20 мин).**

Задачи: развивать отношения партнёрства при решении общих задач, способствовать переносу интеллектуальных знаний в жизнь, способствовать устранению психологических барьеров, ограничивающих эффективность общения.

- Посмотрите, ребята, мы попали в сказочную страну. А вот и наши друзья – гномики. Ой, посмотрите, в тележке у одного лежит какой-то конверт. Это от Сказочника. Здесь те задания, которые мы с вами должны выполнить.

**Задание 1.** Игра «Собери самоцветы».

Ведущий:

- Ребята, а вы знаете, как трудятся гномы? Правильно, они добывают под землёй драгоценные камни. Но гномы разучились различать цвета. Давайте им напомним все цвета радуги (каждый охотник желает знать, где сидит фазан) и поможем собрать камушки по цветам.

Детям предлагаются коробочки разных цветов, рассыпанные разноцветные камушки.

Задание: необходимо рассортировать камушки определенных цветов в соответствующие коробочки.



Ведущий:

- С этим заданием вы справились. Но в пещере темно, а гномам нужно определить, что находится в волшебном мешочке.

**Задание 2.** «Определи на ощупь».

Ребёнку предлагается на ощупь определить предмет, спрятанный в мешочке.

Ведущий:

Гномы живут под землёй и потеряли счёт времени, они забыли все дни недели, месяцы, времена года.

### **Задание 3.** Игра «Путаница».

Для выполнения задания вызываются несколько детей и каждому даётся карточка с определённым днём недели (времени года, месяца). Цель детей – встать по порядку, в правильной последовательности.



### **Задание 4** «Выбери подходящее слово»

Детям предлагают закончить фразу, добавив пропущенное слово, которое необходимо выбрать из предложенных.

Зимой очень холодно и часто идёт ... (дождь, снег, град)

На летних каникулах Маша каталась на ... (коньки, велосипед, санки).

За едой лучше всего ... (читать, играть, молчать).

Этим летом Витя отдыхал на ... (каток, море, дерево).

Ведущий:

Гномы знают слов немало,

Но одно из них пропало.

И оно-то, как на грех

Говорится чаще всех.

Это слово ходит следом

За подарком, за обедом.

Это слово говорят,

Если вас благодарят.

### **Задание 5.** Игра «Вежливые слова».

С детьми обсуждается, что вежливые слова бывают, выражающие благодарность, приветствие, прощание и извинение. Предлагается набор вежливых слов, которые надо распределить по категориям на четыре группы.



### **Задание 6 «Ответь на вопросы».**

Детям по очереди предлагается ответить на вопросы ведущего:

Учитель наказал мальчика. Кто провинился?

Собаку укусила оса? Кто кусался?

Мама зовёт домой дочку. Кто дома? Кто на улице?

Витю слушал учитель. Кто говорил?

Петю ударил Ваня. Кто драчун?

Володю ждёт Лена. Кто опоздал?

Ваня шёл впереди Пети. Кто шёл позади?

Автобус впереди грузовика. Что позади?

Кошка больше собаки. Кто меньше?

Мальчик ниже девочки. Кто выше?

Дедушка старше бабушки. Кто моложе?

Дуб выше берёзы. Что ниже?

Ведущий:

Ребята, мы с вами выполнили все задания сказочника и, посмотрите, в царстве гномиков вновь зажглись все фонарики.

Наши маленькие друзья очень вас благодарят за помощь и предлагают спеть свою весёлую песенку и станцевать весёлый танец (исполняется забавная песня гномов без слов, на звуковое внимание).



### **Этап 3. Ритуал «выхода» из сказки (10 мин).**

Задачи: переключение с игровой деятельности в реальную обстановку.

**Рефлексия.** Вот и закончилось наше путешествие. Вы все молодцы, справились со всеми заданиями. Что же вам больше всего понравилось в нашем путешествии?



Мы помогли гномикам и показали им, что нужно быть дружными и сплочёнными, тогда будут удаваться все дела. Ну, а нам пора превращаться опять в ребят и возвращаться в свой мир.

*Выход их сказки осуществляется через ручеек.*