Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

Тогучинского района «Тогучинский детский сад № 8»

***Занятие по психологии в старшей группе по теме:***

***«КВН»***

Выполнила: педагог-психолог

Иващенко Елена Дмитриевна

***Цель:***

Создать условия для обобщения знаний полученных в процессе групповых занятий.

***Задачи:***

## Закрепить знания детей о графических изображениях эмоций;

1. Формировать практическое владение выразительными движениями (мимикой, жестами, пантомимикой – средствами человеческого общения).
2. Развивать способности регулировать свои чувства, распознавать эмоциональное состояние других людей.

**Правила игры:** Команда 1 -дети, посещающие групповые занятия, команда 2- родители. Командам предлагают одни и те же задания, правильность выполнения которых оценивает жюри. Выполнять задания нужно быстро по сигналу ведущего. Команда за правильно выполненное задание получает очки. В конце игры жюри подсчитывает количество баллов и подводит итог.  
**Ход игры:**  
Психолог:   
Дорогие гости, дорогие болельщики мы очень рады, что вы пришли поддержать наших участников, наших героев. Герои, потому, что очень смелые, они не побоялись принять участие в веселом, и в то же время сложном конкурсе, и продемонстрировать все свои лучшие качества – знания, смекалку, находчивость, взаимопомощи. А для нас с вами уважаемые гости это праздник – праздник, от которого мы будем получать удовольствие и болеть за наших участников.   
Под звуки песни «Мы начинаем КВН» команды заходят в группу.  
**Ведущий:**  
На свете игр есть не мало  
Веселых, шумных, озорных.  
Но есть игра, в которой надо  
Смекалку, волю проявить.  
Свою находчивость умело  
Продемонстрировать жюри  
Дружбы с другом не испортить  
Имея жажду победить.   
Все вы знаете, что КВН – это игра веселых и находчивых. Сегодня встречаются две команды, которые продемонстрируют свою волю к победе, а для этого надо внимательно слушать задание и выполнять его по сигналу. Та команда, у которой окажется большее количество правильных ответов, получит баллы от жюри. И по количеству баллов, а также по решению жюри мы определим победителей.   
  
Итак. Сегодня в клубе веселых и находчивых впервые в этом сезоне соревнуются две команды, которым необходимо выбрать названия.   
*Далее идет представление жюри.*

Психолог: Здравствуйте ребята и взрослые я очень рада вас сегодня приветствовать на нашем занятии, оно у нас сегодня необычное, мы сегодня будем играть в игру весёлых и находчивых.

Перед началом игры давайте поприветствуем друг друга:

Собрались все мы в круг,

Я твой друг и ты мой друг,

Крепко за руки возьмёмся

И друг другу улыбнёмся.

**1–й Конкурс разминочный**: **«Угадай эмоцию».** Эмоции вы отгадаете, отгадав загадки: (слайд 2-6)

**2-й конкурс «Собери эмоцию»** (Раздать по 5 эмоций)

Я вам раздам разрезные картинки, вам необходимо подобрать каждой половинке пару.

**3-конкурс:** **"Определи настроение по глазам".**

Ребята, следующее задание будет на экране, 1 минуту рассматриваем и обсуждаем в команде, 1 человек от команды отвечает.

**4- конкурс: «Игра с платком».**

**Цель***–*снять эмоциональное напряжение, дать возможность творчески выразить себя, развивать способность к переключению внимания с одного образа на другой.

Представьте себе, что мы попали в театр. В театре есть сцена, актеры и зрители. Выберем и в нашей место для сцены. Проведем небольшую артистическую разминку.

У меня в руках платок. Попробуйте с помощью платка, а также различных движений и мимики (выражения лица) изобразить:

-   бабочку,

-    принцессу,

-    волшебника,

-    бабушку,

-    кошку,

-    человека, у которого болит зуб,

-    морскую волну,

-    лису.

**5-конкурс:  "Этюды".**

Капитаны берут конверты с заданиями. Для каждой команды своё задание. Даётся 3-4 минуты на подготовку, команда определяет тех, кто разыгрывает этюд, репетирует жесты, мимику... Затем каждой из команд читается текст этюда, и команда разыгрывает его.

***Задания:***

***"ГНОМ"***

*Представь, что ты маленький гномик. Ты печальный сидишь на пеньке, потому, что потерял свою волшебную палочку. Вдруг слышишь сверху песню жаворонка, поднимаешь голову и видишь, что он несёт тебе в клюве твою пропажу. Ты радуешься нежданному возвращению волшебной палочки.*

***"ТАИНСТВЕННАЯ  ДВЕРЦА"***

*Представь себя путешественником. Ты идёшь по тёмной пещере, освещая путь факелом. И вдруг в каменной скале ты видишь маленькую железную дверь и видишь там сундук с сокровищами.*

6-й конкурс «***Зашифрованные письма» (экран)***

Ребята посмотрите внимательно на экран, к вам пришли письма, но они не простые, а с секретом, прежде чем вы отгадаете, что какие эмоции спрятаны в письмах, вам необходимо внимательно прослушать текст.

***7-ой конкурс: "Ролевая гимнастика".***

Капитаны берут конверты с заданиями. Для каждой команды своё задание. В конвертах по 3 упражнения, 1 человек выполняет 1 упражнение. Даётся 3 минуты на подготовку.

УЛЫБНИСЬ: Как цыплёнок, который вылупился из яйца.

ПОСИДИ: Как сидит пчела на цветке.

ПОХОДИ: Как ходит горилла.

УЛЫБНИСЬ: Как очень вежливый японец

ПОСИДИ: Как поросёнок на кактусе.

ПОХОДИ: Как ходит львица.

**8-й конкурс** «**Определи эмоцию, музыкальный».**

Вам необходимо внимательно прослушать музыкальные произведения, угадать эмоциональную окраску прослушанного произведения.

**9 конкурс:*"*Царевна - Несмеяна".**

Ведущий читает задание. Одна команда выбирает *"Несмеяну",*другая - *"смешинку".*Проигрывается ситуация. Затем смена ролей. Ситуация проигрывается второй раз.

***Задание:***

***"Царевна****-****Несмеяна".***

*Один из членов команды "Царевна-Несмеяна". Она садится на стул и, грустит, льёт слёзы. Команда соперников выделяет игрока, который должен рассмешить "Царевну-Несмеяну". Несмеяна старается не смеяться. Выиграет тот, кто сумеет вызвать улыбку "Несмеяны", (затем команды меняются ролями.).*

**10 конкурс:"Конкурс капитанов".**

Ведущий читает задание. Капитаны выполняют.

***Задания:***

***"Конкурс капитанов****"*

*Представь, что ты инопланетянин, прилетевший с далёкой неизвестной планеты, и хочешь вступить в контакт с землянами, рассказать о своей планете. Попробуй рассказать о своей планете, используя мимику, пантомимику. Говорить можно только на своём "инопланетном" языке, который на земле никто не понимает, но ведь можно передать сообщение и с помощью интонации, тембра.*

*Что можно сказать о своей планете: какой она величины, формы, кто на ней живёт, как выглядят жители планеты, что любят есть, что им нравится делать и что не нравится... и т. д.*

**«Дерево настроения»**

И последний конкурс, пока жюри подсчитывает баллы, решает судьбу наших команд, мы выполним последнее задание на сегодня, оформляем дерево настроения. Перед вами лежат смайлики - настроение. Выберите себе тот смайлик, какое у вас сейчас настроение и приделайте к своему дереву. Спасибо.

4.Подведение итогов. Награждение.

Спасибо командам, спасибо жюри, болельщикам. Вам понравилась наша игра?

До новых встреч!