

Конспект интерактивной игры с детьми «Добрые и злые поступки сказочных героев»



Цель: формирование у детей знаний о добре и зле, закрепление навыков социально - приемлемых форм поведения.

Задачи:

- на примере героев сказок, учить определять различные эмоции: злость, страх, вина, стыд, радость, благодарность, сочувствие;
- закрепление знаний о различных эмоциях;
- воспитание общечеловеческих ценностей: доброты, отзывчивости, понимания и уважения к окружающим людям;
- развитие эмпатии, навыков общения;
- обогащение знаний детей о сказках;
- развитие умения узнавать знакомые сказки;
- стимулировать желание совершать добрые поступки;
- воспитание в детях положительных качеств: взаимопомощь, дружелюбие, уважение к соперникам.

Возраст: 5-7 лет.

Средства: игровое поле изображением добрых и злых героев сказки, конверт с «фантами», фишки, «конверт с загадками о сказках».

Ход и правила игры: На игровом поле, с точки старт участники (2- 5) начинают игру. Подбрасывая по очереди кубик с точками, совершают по игровому полю ход, продвигаясь вперед, согласно количеству точек, выпавших на кубике. Детям необходимо узнать героя сказки, и определить злой или добрый герой и какие поступки он совершает (охарактеризовать героя, выразить своё отношение к нему). Далее, необходимо вспомнить и рассказать о другом персонаже этой сказки, который совершал поступки противоположные герою, на которого попала фишка. (Например, если фишка стала на картинку из сказки Снежная королева, которая увозит в свой дворец Кая, то противоположным положительным героем может быть Герда). В ходе игры, участники обсуждают, какие герои им больше нравятся, и почему. Дети отвечают на вопрос, как героям удалось побороть зло. Проигрывается этюды на выражение эмоций героя, который достался участнику «покажи, как разозлился Карабас – Барабас», «покажи, как хмурилась Снежная королева» «покажи, как грустила Хаврошечка» т.д.

Игра способствует формированию понятий детей о добре и зле, осмыслению общечеловеческих ценностей. Развивает эмпатию, способность к сочувствию. В ходе игры дети приходят к пониманию, что добро всегда сильнее, и побеждает зло. |