

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества «На Ленской»



Игра на полка  
«Путешествие в Добрую Страну».

Автор: Маркелова Габриела Аркадьевна,  
концертмейстер

Санкт-Петербург

2022

**Адресность программы, количество участников:** возраст 7-9 лет, 2 участника.

**Продолжительность игры:** 20-30 мин.

**Цель игры:** обобщение представлений детей о доброте, как о ценном качестве человека. Развитие социального чувства, взаимопомощь.

**Педагогические задачи:**

Способствовать формированию у ребенка морально-нравственных качеств, дружеских взаимоотношений, осознанного отношения к социальным нормам поведения, развитию навыков сотрудничества, общения в повседневной жизни.

Совершенствовать навыки культурного общения со сверстниками, следуя речевому этикету.

Создать положительный эмоциональный фон в детском коллективе.

Раскрыть сущность понятий «добро» и «доброта», «добрые поступки»;

Активизировать словарь детей в понятиях «добро», «радость», «счастье», «забота», «внимание»;

Развивать у детей логическое мышление, воображение и внимание, привить интерес к новой форме игровой деятельности.

Формировать представление у детей о доброте, воспитывать добрые чувства к окружающим людям, помочь понять детям, что все нуждаются в любви и доброжелательном отношении.

**Игровая задача:** помочь Котенку делать добрые дела.

**Сценарный ход:** через истории зверюшек дети учатся рассуждать и принимать решения, как поступить по-доброму в различных жизненных ситуациях.

**Действующие лица (образы ведущих если есть):** Котенок, Мышка, Зайка, Мама-кошка, Папа-кот.

**Особенности и условия реализации программы:** кегли- 8 шт., шары- 2 шт., паззлы.

**Необходимые материалы:** кегли, шары, скотч, карточки с цифрами, карточки- паззлы, мягкие игрушки.

## Сценарий игры «Путешествие в Добрую страну»

**Ведущий:** ребята, сегодня мы с вами поиграем в необычную игру, в кегли, но с заданиями. Вам нужно будет сбить одну кеглю и вы увидите номер вопроса. В волшебном лесу живет семья котиков и маленькая кошечка попадает в разные истории, ей нужно будет помочь правильно поступить.

Начинать игру будем по считалочке (*произносится считалочка*). Начинает игру Маша. Маша сбива кеглю номер 2, под этим номером у нас история «О том, как Папа-кот заболел». Пришел папа домой с работы и лег, лежит и не разговаривает, есть не идет, просто лежит и вздыхает-оказывается температура у папы... Котенку скучно, он очень хочет поиграть с папой. Маша, а как бы ты посоветовала вести себя котенку? Может быть с папой поиграть, все равно он лежит или можно что-то для папы сделать? (*Маша перечисляет, что котенку сделать и получает за ответ карточку-пазл*).

Следующей сбивает кеглю София и открывает номер 5. Под номером 5 у нас история, о том, как Котенок в школе нашел опрокинутый горшок с цветком. Лежит он разбитый, земля рассыпалась. Что делать, мимо пройти, не он же уронил, но как-то плохо становится. И цветок жалко. Что делать?

Снова ход переходит к Маше и она сбивает кеглю под номером 4. Задание - помочь котенку: мама котенка пришла домой уставшая и грустная. Хочется котенку с мамой поиграть, сил еще много осталось, а мама совсем не в настроении. Как быть, может быть покапризничать, мама не захочет капризов и уступит. А маму не жалко? Что можно сделать, может быть маме настроение поднять? *Маша называет варианты и получается карточку-пазл*.

Ход переходит к Софии и она сбивает кеглю номер 1, там история, как Котенок пошел в школу на праздничное чаепитие, все зверята довольные сидят за столом, шумят, а Зайка плачет тихонько- ему не хватило тарелочки с мармеладными морковками... Что делать, сам пусть разбирается или...? *София отвечает и получает карточку-пазл*.

Следующий ход снова у Маши, она сбивает кеглю номер 3, здесь задание-история: котенок пошел в школу, а в школу пришла новая девочка - мышка и все стали ее дразнить, что такая она серенькая и неприметненькая. Сложно котенку, ведь весь класс дразнит мышку, а ему ее жалко. Как быть? А Мышка плачет в уголке и Мышке плохо. *Маша отвечает и получает карточку-пазл*.

Снова сбивает кеглю София - это кегля под номером 7, здесь история о том, как Котенок нашел в коридоре у гардероба ручку - рыбку, красивая такая ручка, хозяина нет, да и кто-то другой ее заберет точно, до хозяина. А если бы я потерял ее, подумал Котенок...Плакал бы, искал. Что делать себе оставить или? *София отвечает и получает карточку-пазл*.

Маша сбивает кеглю и получает задание номер 6 и здесь история про котенка, как пошел он в лес гулять с ребятами, а там новый лесной житель-зайка, и такой он весь важный, да говорливый, все рассказывает, как он дружбу с волчатами водит, в гости к ним ходит, а они с ним силой меряются... Все зверюшки слушают, рты открыли, а зайка хорохорится. Никто с котенком не играет, все вокруг зайца столпились, все хотят с зайцем теперь дружить. А ты как думаешь, хороший ли друг зайка будет, он ведь такой сильный и храбрый? Или что-то тут не так с зайкой? *Маша отвечает и получает карточку-пазл.*

София сбивает кеглю номер 8 и получает задание - «Нарисовать, что любит мама» за 5 мин. *София отвечает и получает пазл.*

Игра закончена, дети составили из пазлов картинку- Котенка

Ребята, мы сегодня с вами познакомились с семьей лесных котиков и помогали маленькому котенку выходить из разных ситуаций. Наверное, вы заметили, что во всех историях у котенка был выбор, поступить плохо или хорошо, подумать только о себе или еще и о том, кто рядом с тобой. Давайте, ребята, будем всегда стараться приносить людям вокруг радость и добро! Вы все очень хорошо справились с заданиями, поэтому обязательно у вас все получится!

### Правила прохождения игры

Расставляются кегли на расстоянии 30 см. в ряд. Кегли имеют номера на своем дне. Игроки ходят по очереди, начинают по любой Считалочке. В свой ход игрок встает на расстоянии 1,5 метров и катит шар, пытается сбить кеглю, если кегля не сбита, ход переходит к другому игроку, если сбита, то игрок выполняет задание под номер, который указан на кегле. За каждый верный ответ получает карточку- пазл и составляет в ходе игры картинку- пазл. В конце игры из паззлов получается картинка- Котик.

Игра завершается, когда сбиты все кегли.

Задания для игры:

1. Как Котенок пришел в школу на Праздник, а Зайке не хватило угощения. Как быть Котенку, пусть Зайка сам разбирается или что-то можно сделать?
2. История о том, как заболел папа- кот. Как себя вести котенку, играть с папой или есть варианты другие?
3. История про новенькую мышку в классе котенка, как дразнили мышку, ребенок предлагает варианты своих действий.
4. История про уставшую маму- кошку, что делать котенку: капризничать или- ребенок предлагает варианты.
5. История об опрокинутом в школе горшке с цветами. Как поступить- пройти мимо или что-то предпринять?
6. Новый друг котенка- Зайка. Забудет ли котенок своих прежних подружек из-за того, что появился такой храбрый и красивый Зайка, с которым все хотят дружить. Ребенок предлагает варианты.
7. История о том, как Котенок нашел в школе ручку- рыбку. Себе взять, ведь хозяина нет и никто не видит и другие возьмут или...?
8. Нарисовать за 5 мин., чем можно обрадовать маму.