***ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ КВЕСТ-ИГРА***

***ПО ПРОФИЛАКТИКЕ АГРЕССИВНОГО ПОВЕДЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ «ДОБРЫЙ ПУТЬ»***

**Актуальность занятия.**

Игра, как ведущая деятельность дошкольника, оказывает особое воздействие на его развитие. В том числе и на развитие его эмоционально-волевой сферы. Во время игры ребенок учится преодолевать трудности, развивает морально-нравственные качества, а также переживает различные эмоции. По разным причинам, дошкольники нередко испытывают негативные эмоции, которые могут выражаться в виде агрессивного поведения: ребенок дерется, кусается, обзывается, жалуется без причины на других и др. В связи с еще неокрепшей и несформированной психикой, многие дети пока не способны контролировать свой гнев и переживать его в приемлемой форме. Многие родители не знают, что делать и как правильно взаимодействовать с агрессивным ребенком. Поэтому, игровая форма развития эмоционально-волевой сферы ребенка незаменима при взаимодействии взрослых и детей. А если игру провести в виде квеста, тогда она пройдет намного интереснее и эффективнее.

**Новизна занятия.**

Игра-квест «Добрый путь» отличается многогранностью упражнений и заданий, направленных, в основном, на эмоционально-волевое развитие ребенка.  Но, несмотря на это, дошкольников она учит многому: организованности, умению работать в команде, самоконтролю, доброжелательности, толерантности, активности, развивает познавательные процессы, коммуникативные навыки. И самое главное, она учит определять и различать эмоции, способствует пониманию ребенком своего эмоционального состояния и формирует умение бороться с агрессией. Множество терапевтических приемов снижают тревожность, успокаивают, поднимают настроение малыша, способствуют безопасному переживанию негатива.

**Целевая аудитория.**

Игра –квест рассчитана на старших дошкольников 5-7 лет. Команда придумывает заранее свой девиз и название. Во главе команды воспитатель, который помогает и поддерживает, направляет свою группу. Допускается проводить квест-игру для 2х, 3х команд.

**Продолжительность занятия по времени: 45 минут**

**Форма проведения занятия:** игра-квест, в которой участники перемещаются от одной точки к другой, индивидуально или группой выполняя различные задания.

**Методы работы:**

Арт-терапия, музыко-терапия, релаксация, игры с песком, игры на мелкую моторику, загадки, логические задания, сказко-терапия, мини-спектакль.

**Глоссарий занятия:**игра, квест, детская агрессия, арт-терапия, релаксация, эмоциональный интеллект.

**Место-проведения**: в холодное время года в детском саду, в теплое время года на улице на территории детского сада.

**Материалы (оборудование)**

Для проведения данной игры -  квеста может быть использовано слудующее: оборудование для показа презентаций, слайдов, интерактивная доска, музыкальное сопровождение, песочница, цветная бумага для оригами на каждого ребенка, наградные звезды, цветные браслеты для команды, цветные стикеры для рефлексии, изображения эмоций у колобка, изображения дракончиков (по 2 на каждого ребенка), костюмы сказочных персонажей для актеров ,если таковые будут в игре, диплом для награждения, памятные сувениры, подарочки каждому участнику. Материалы и оборудование могут меняться в зависимости от предпочтений организаторов.

**Цель занятия**: профилактика агрессивного поведения, способствование формированию навыков самоконтроля, перевод негативных реакций ребенка в позитивное русло.

**Задачи занятия:**

1.Познакомить детей с богатым миром эмоций человека.

2.Способствовать проявлению положительных личностных качеств детей.

3.Сформировать представление о последствиях агрессивного поведения

4.Создать атмосферу доброжелательности, хорошего настроения, взаимопомощи

5.Помочь детям находить решение в конфликтной ситуации

6.Развивать интеллектуальные, психологические и физиологические способности дошкольников.

**Ход занятия:**

1 этап. Подготовительный: знакомство, представление команд, девиз, правила игры - квеста, раздача атрибутов для команд: маршрутная карта, цветные браслеты.

2 этап. Основной: выполнение упражнений заданий в каждой точке квест-игры. Вариант развития квеста: каждая очередная точка игры находится в определенном месте, которое команда с воспитателем находит по карте маршруту. Задания, также заранее подготовленные, прячутся в найденном месте. В этом случае команду встречает ведущий и следит за выполнением заданий, проставляет баллы. Маршрутная карта в любом случае придумывается заранее в свободной форме. За каждое выполненное задание команда получает звезду (приложение 1).

3 этап Завершающий: анализ достижений команд, обмен мнениями, награждение дипломом, памятными подарками и сувенирами (для всех участников).

1 этап

**Ведущий** (педагог-психолог, воспитатель): «Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в удивительное путешествие в мир добра и приключений! А называется наше путешествие – Добрый путь. Мы встретимся с со сказочными героями, побываем в удивительных местах, будем выполнять разные интересные задания! И все это для того, чтобы научиться самому главному: доброте. А прежде чем мы отправимся в добрый путь, давайте все познакомимся. Сейчас команда представится, скажет свое название и девиз.

Ну а теперь, когда мы все познакомились, я расскажу правила нашей игры-квеста, про которые нужно помнить и стараться им следовать, чтобы получит как можно больше звезд. Если правила будут нарушаться, команда будет получать штрафные очки вместо звездочек.

Теперь, когда мы познакомились с правилами, все участники получают «добрые браслеты», которые нужно носить в течении всей игры. Также воспитатели команд получают маршрутную карту, которая поможет вам передвигать по «Доброму пути» и не заблудиться. В карте указаны все остановки, где вам нужно остановиться и выполнять задания. Но самое главное, о чем нужно помнить, ваше время ограничено! За 30 минут нужно постараться выполнить как можно больше заданий и успеть вовремя на «Добрый самолет», который доставит вас снова сюда, в начало доброго пути. Ну а я желаю вам удачи, дорогие друзья! И Доброго вам пути! Вперед, к приключениям!»

2 этап

**Станция: «В гостях у волшебницы».**

1 задание - Добрая викторина:

Инструкция: нужно правильно закончить предложения викторины, подбирая добрые слова.

 - Растает даже ледяная глыба от слова теплого … (спасибо)

 - Зазеленеет старый пень, когда услышит (добрый день)

 - Когда вас ругают за шалости, вы говорите (простите, пожалуйста)

- Если друг попал в беду (помоги ему)

- Решай споры словами, (а не кулаками)

- Если словом или делом вам помог кто-либо,

  Не стесняйтесь громко, смело говорить: (Спасибо!)

- Если больше есть не в силах, скажем маме мы: (Спасибо!)

- Если солнышко садиться, по деревьям золотиться. Говорим тогда при встрече всем знакомым: (Добрый вечер!)

- Мальчик, вежливый и развитый говорит, встречаясь: (Здравствуйте!)

2 задание – Угадай эмоции.

Инструкция: нужно угадать эмоции у Колобка (приложение 1).

Станция: «В гостях у чародея»

1 задание – дискуссия Устами младенца.

Инструкция: Участники команды вместе с воспитателем усаживаются за «круглый стол» и начинают дискуссию – обсуждение вопросов:

1. что такое добро и зло

2. что такое дружба

3. почему нужно вести себя хорошо

4. как добрые поступки побеждают зло

5. что я чувствую, если злюсь

2 задание – Изобрази эмоции со звуком

Инструкция: дети повторяют, показывают эмоции, которые им представляют. Важно при этом придумать соответствующий звук для эмоции. Эмоции: удивление, радость, печаль, скромность, злость, задумчивость, страх, счастье.

**Станция: «В гостях у феи»**

1 задание – «Как поступить правильно»

Инструкция: детям показывают картинки с изображением плохих и хороших поступков. Дети определяют, как поступить лучше и почему.

2 задание – «Победи своего дракончика»

Инструкция: дети выполняют различные упражнения, снимающие напряжение:

-рвут второе изображение со злым дракончиком

-выполняют физминутку

-ярко раскрашивают первое изображение дракончика,

**Станция: «В гостях у гномика»**

1 задание – «Волшебный песок»

Инструкция: дети встают вокруг песочницы и совместными усилиями придумывают и создают на песке свою волшебную страну с помощью игрушек, формочек и аксессуаров для песка. Задание выполняется под спокойную музыку. Затем, отвечая на вопросы психолога, дети немного рассказывают о своей придуманной волшебной стране и ее обитателях.

2 задание – «Разноцветная дискотека»

Инструкция: Дети танцуют под разную по темпу музыку, которая сменяет друг друга, и запоминают, каким цветом обозначается темп музыкального отрывка. Затем меняются только цвета без музыки. Задача детей танцевать в соответсвующем темпе.

**Станция «В гостях у эльфа»**

1 задание – «Доброе сердце»

Инструкция: дети выполняют оригами   - сердце из цветной бумаги и дарят друг другу.

2 задание – «Сказка на свой лад»

Инструкция: команда придумывает сказку про добрые поступки, как злой герой превращается в доброго. В сказке используются сделанные оригами сердечки.

После пройденных заданий дети «превращаются в самолетики» и вместе с воспитателем добираются в первоначальную точку, откуда началась игра.

**3 этап**

**Подведение итогов:** анализ результатов команды, награждение, напутственное слово.

**Ведущий** (педагог-психолог, воспитатель): «Ну что, друзья мои, вот и подошло к концу ваше приключение по Доброму пути! Вы все большие молодцы, каждый из вас проявил себя, показал свою смекалку, юмор, креативность, старательность и умение дружить!  За это я вас очень люблю! Надеюсь, вам понравилось такое необычное путешествие. Желаю вам отличного настроения, всегда много улыбок, добра, успехов и счастья!»

**Активизация аудитории**: На основном этапе могут быть задействованы родители или другие работники детского сада, переодетые в сказочных персонажей. Каждый персонаж будет встречать команду в своей точке и давать ей задания, подготовленные заранее. Артистизм персонажей приветствуется.

Рефлексия (анализ занятия): Дети могут рассказывать о своих впечатлениях от игры, вспомнить пройденные задания. Для рефлексии дети выбирают стикер определенного цвета и клеют его на белый лист: желтый – очень понравилось, зеленый – понравилось, синий – было немного скучно, серый – не понравилось.