Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад №1 «Ручеёк»

Конспект игры-путешествия

для детей 4-5 лет

*«Письмо от Гнома Капельки»*

Разработала: воспитатель Смирнова И.Г.

Углич

2016г.

**Игра – путешествие для средней группы**

 *«Письмо от Гнома Капельки»*

*Задачи:*

- формировать у детей понятия о «добре» и «зле», показать, каким эмоциональным состояниям оно соответствует;

-развивать умения дифференцировать эмоциональное состояние человека по мимике, жестам, пантомимике.

Ход игры

**Инструктор:** Вот как мы хорошо провели лето. Загорели, выросли, окрепли. Теперь мы с вами можем начать своё путешествие по Волшебному лесу, чтобы посмотреть сам лес и его обитателей.

В начале лета я встретила смешного человечка – Гнома Капельку. Он шел в детский сад и ему нужна была помощь!

Оказывается он тоже из Волшебного леса, где на Цветочной поляне живут в теремке зайцы Коська и Ушастик, лиса, волк, лягушка, медведь. А Гномик Капелька с мышкой дружит. Она ему про наш детский сад и рассказала.

Сегодня мне от Гнома пришла письмо. Сейчас я вам его прочитаю:

*«Здравствуйте, ребята! Срочно приезжайте, помогите мне и моим соседям. Мы живём за Волшебным лесом, на высоком холме. Давно живём, сами не помним, сколько. Мы, гномы, народ работящий, дружелюбный. Но что-то случилось. Все заболели, только болезнь очень странная: у нас нет температуры, не болит горло и голова. Болит только в груди, тяжело дышать. Наше настроение совсем испортилось, мы всё время ссоримся. То и гляди случится маленькая гномская битва.*

*На вас, ребята, одна надежда! Приезжайте поскорее, ждём вас.*

*Гном Капелька».*

Вот такие дела, ребята! Что-то подсказывает мне, что здесь без колдовства не обошлось. Лес ведь Волшебный большой, в нём есть и добрые, и злые. Это добрые и злые волшебники, которые могут принимать разный облик, и их не всегда узнаешь вначале. Но когда у тебя вдруг начинает болеть в груди, становится тяжело дышать и портится настроение – это уж точно они постарались.

Прежде чем идти в Волшебный лес, нужно хорошо подготовиться, набраться добрых сил!

(Звучит весёлая, приятная музыка).

Инструктор просит определить её характер и эмоции, которые они испытывают во время прослушивания, передать эмоциональное состояние, соответствующее настроению музыкального произведения: расслабиться, улыбнуться, подмигнуть. Описать настроение музыки (весёлая, праздничная, ясная), свои чувства, которые музыка вызывает (веселье, радость).

**Инструктор**: Дети, а «настроение» музыки, так же, как и у человека, бывает разным. Вот послушайте другую музыку.

Дети слушают второй отрывок музыкального произведения, но противоположного характера – «сердитый».

**Инструктор:** Изобразите при помощи мимики и движений характер этой музыки (дети сдвигают брови, хмурятся, смыкают губы). Что вы чувствовали, когда слушали «сердитую» музыку? Какаю музыка вам больше понравилась? Почему?

А что такое «добро» и «зло»? Это обязательно нужно научиться различать, а то зло – хитрое, его не сразу узнаешь….

А сейчас мы с вами поиграем в игру:

«Жмурки»

игра проводится под весёлую музыку.

По считалке дети выбирают «жмурку», потом раскручивают его в кругу, завязав глаза, под слова диалога:

-На чём стоишь?

-На мосту.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ищи малышей, а не нас!

Сыграли кон, поменяли «жмурку». Игра повторяется 2-3 раза.

Игра: «Сороконожка».

(Дети встают друг за другом, обхватив стоящего впереди за пояс.)

**Инструктор:** У сороконожки очень много ног. Чтобы не запутаться, все ножки должны двигаться дружно и точно повторять движения друг друга и то, что будет делать первая пара ног. Договорились?

Дети перемещаются в согласованном движении.

Игра: «Кошки-мышки»

Выбираются двое водящих: кошка и мышка.

Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка – в кругу. Задача кошки – войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них.

 Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удаётся пробраться в круг, играющие сразу же открывают ворота и выпускают мышку. А кошку стараются из круга не выпускать. Игра кончается победой кошки и, соответственно, поражением мышки.

**Инструктор:** Предлагает нарисовать портрет доброго и злого человечка (волшебника). (Детям выдаются не законченные рисунки портретов (пиктограммы) и просят их дорисовать.

**Инструктор:** Вот, ребята, мы с вами немного и подготовились к предстоящим испытаниям. Дорога к холму, где живут гномы, дальняя, трудная, много препятствий нас на ней ждёт. Но дружба и добро всегда помогут и победят!

Теперь копите силы. Будем ждать весточку от Капельки.

До новых встреч, до свиданья!