

## «ЗЕБРА»

### **Б**ольшая психологическая игра

#### *Задачи:*

- через эмоциональное восприятие закрепить знания детей о правилах поведения на улицах города;
- активизировать процессы памяти, внимания, мышления;
- развивать глазомер, быстроту реакции;
- формировать навыки коллективного взаимодействия, доверия и взаимопонимания.

*Целевая группа:* дети выпускной группы.

*Материал:* ноутбук, магнитофон, жезл, мольберт, ножницы, картон, схематичные машины разных размеров, не наточенные карандаши, мелкие игрушки, разноцветные полоски из оракала.

#### **Ход занятия**

*Дети заходят, встают в круг.*

**Педагог-психолог:** Здравствуйте ребята, я очень рада всех вас видеть.

#### **Приветствие «Хи! — Ха! — Хо!»**

— Ребята, давайте возьмёмся за руки. По моей команде все высоко прыгаем вверх три раза. В первом прыжке громко кричим: «Хи!», во втором прыжке «Ха!», в третьем «Хо!». Получается забавное приветствие друг друга: «Хи! — Ха! — Хо!». После чего все хлопаем в ладоши. Присаживаемся так, как удобно.

**Педагог-психолог:** Ребята, я предлагаю всем нам отправиться в интересное путешествие. А собираясь куда-либо, люди всегда берут с собой все свои знания, старательность, наблюдательность, хорошее настроение. Не забудьте и вы всё это взять с собой. Тогда наше путешествие будет удачным. Куда же мы с вами отправимся? Сейчас я загадаю загадки, а вы попробуйте догадаться.

## ИГРАЕМ И УЧИМСЯ

Я лошадь твоя и карета,  
Глаза мои — два огня,  
Сердце, бензином согретое,  
Стучит в груди у меня (автомобиль).

У дороги, словно в сказке,  
На столбе живёт трёхглазка.  
Всё мигает и мигает,  
Не на миг не засыпает (светофор).

Посмотри, силач какой!  
На ходу одной рукой  
Останавливать привык  
Пятитонный грузовик (инспектор ДПС, регулировщик).

**Педагог-психолог:** Ребята, где можно встретить эти отгадки? Правильно, на улице! Давайте возьмёмся за руки, закроем глаза, и каждый представит улицу нашего красивого города. У каждого она может своей. *(Желающие рассказывают, какую улицу они представили.)*

Посмотрите, у меня есть «волшебные» полоски. После каждого задания я вам буду вручать по полоске. А что получится — мы с вами узнаем в конце занятия.

### Игра «Передай жезл»

Все встают в круг. Жезл регулировщика передаётся игроку справа. Обязательное условие: принять жезл левой рукой, переложить в правую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх, и называет любое правило поведения пешехода на улице. Названные правила повторять нельзя.

Детям вручается цветная полоска.

**Педагог-психолог:** Посмотрите, сколько тут машин (на мольберте висят схематические машины разного размера). Все они стоят и не могут ехать, так как у них лопнули шины, и им нужна замена.

### Игра «Колёса на машинах»

Все садятся вокруг стола. Перед детьми лежат листы бумаги, на которых необходимо сначала нарисовать колёса, затем вырезать их так, чтобы они точно совпали с колёсами на машинах. Машины можно выбирать любые, какие кто захочет. Побеждает тот, у кого колёса точно совпали с колёсами на машинках. После того, как нарисовали, раздать ножницы.

Вручается ещё одна полоска.

**Педагог-психолог:** Молодцы, теперь наши машины могут отправиться в путь.

### Игра «Грузовики»

В центре экрана изображён грузовик. Над ним слева направо последовательно будут проезжать другие грузовики. Все они очень похожи, однако, не все одинаковые. Нужно их сравнить, и если они полностью похожи, нажать пробел. Если чем-то отличаются, ничего нажимать не нужно.

### Физкультурная пауза на внимание

Как живёте?  
 Через дорогу как идёте?  
 Как на красный цвет бежите?  
 А на зелёный цвет стоите?  
 А на дороге как шумите?  
 На жёлтый свет опять стоите?  
 Как по «зебре» вы идёте?  
 Как в троллейбусе шум создаёте?

Педагог-психолог: На улицах города нужно быть не только внимательными, но и иметь хорошую реакцию.

### Игра «Не подражай»

На стол кладутся пять предметов. Каждому ребёнку даётся ненацеленный карандаш. Педагог называет один из предметов и быстро опускает возле него карандаш, одновременно с ним возле этого же предмета дети должны опустить свои карандаши. Педагог может назвать один предмет, а карандаш опустить возле другого. Задача детей — не поддаваться внушению жеста, а опустить карандаш возле предмета, который назвал педагог. Те, которые ошиблись, выбывают из игры. Темп игры постепенно возрастает.

Вручается «волшебная» полоска.

### Игра «Догоним преступника»

*Дети стоят по кругу.*

Педагог-психолог: Я хочу предложить вам игру, которая называется «Догоним преступника». Преступником будет кегля, которые вы должны передавать друг другу по кругу. Преступник бежит от милиционера, который подойдёт немного позже. Им будет жезл. Каждый игрок имеет право изменить направление, в котором бежит милиционер.

**С.И. Антонова.** «Зебра»

Вручается ещё одна «волшебная» полоска.

Педагог-психолог: Ребята, посмотрите, сколько полосок у нас получилось. Как вы думаете, что можно из них сделать? (пешеходный переход, «зебру»...) Да, пешеходный переход, «зебру». Только она у нас будет не белого цвета, а разноцветной, волшебной. Выберите себе полосу любого понравившегося вам цвета и постройте «зебру». Вам нравится? Здорово получилось. Она такая яркая, сразу поднимается настроение. Давайте парами перейдём через неё. Поднялось настроение? Ребята, вам понравилось побывать на улице города? Что понравилось больше всего? А что было трудным?

**Ритуал прощания «До свидания!».**