**Приложение 6**

**Психологическая игра**

**«В поисках святого Грааля»**

**Цели:**

1. формирование и отработка навыков коллективного взаимодействия;
2. осознание детьми ценности собственных успехов;
3. формирование положительного образа будущего.

**Форма проведения**: психологическая игра

**План подготовки**:

1. Определение целей и темы игры;
2. Подбор соответствующей литературы по выбранной тематике;
3. Подбор инструментария;
4. Составление плана проведения конкурсов;
5. Составление исторической справки;
6. Подбор оформления классной комнаты;
7. Оформление разработки мероприятия.

**Оформление:** Запись мелодичной музыки, магнитофон, заготовка 2 щитов, нарисованные ключи, цветные карандаши, заготовки карточек к конкурсам, нарисованные замки, 2 чаши Грааля, подарки.

**Ход игры.**

 Приветствие. Звучит музыка. Ведущий читает легенду о рыцаре Персивале.

**Ведущий:** «В 1122 году 7 дня первого месяца весны по дороге, удаляющийся от Западного Уэльса двигался человек на рысаке. Его принадлежность к рыцарскому ордену выдавал серебристый плащ с родовым гербом на правом боку. Широкий плащ скрывал статную фигуру и могучие плечи, а капюшон миловидные черты юного лица и светлые кудри рыцаря.

 Неожиданно впереди показалась черная фигура пешего странника. Им оказался старец в черном плаще с резным посохом в руках. Он встретил рыцаря поклоном.

 - Приветствую тебя, добрый путник, - произнес рыцарь с ответным поклоном. – Я осмелился догнать тебя, ибо мне показалось, что нас ожидает одна дорога, а вдвоем коротать её всегда веселее, нежели одному. Позволь предложить тебе моего коня, так как вижу я, что в почтенном возрасте твоем долгий путь больше тяготит тебя, чем развлекает. А моим ногам давно пора размяться.

 - Благодарю тебя, рыцарь Персиваль, - отвечал странник, - с радостью приму твое предложение на некоторое время, хотя и не ждет нас с тобой одна дорога.

- Ты знаешь мое имя, старец, и мою дорогу? Удивительно!

 Я знаю не только твое имя (о нем рассказал мне твой плащ), но и твой род, и то, что ждет тебя, рыцарь, - продолжал странник.

 Ты говоришь чудные вещи, старец, ведь я и сам не знаю, куда лежит мой путь, - снова удивился рыцарь. – Но может быть, пока не пришло нам время расставаться, ты расскажешь мне о том, что знаешь?

 - С радостью Персиваль. Ты – рыцарь древнего рода, об этом говорят могучие корни дерева на твоем гербе. Весь род твой велик и славен, пышны дела его и заслуги, как крона этого дерева. И твоя судьба не исключение Персиваль. Жизнь твоя предназначена для великих дел. Славой и подвигами будет увенчан трудный путь, который ты затеял.

 - Прости, добрый старец, но я не понимаю, о чем ты говоришь, что меня ждет, что за путь ты пророчишь мне?

 - Ты все узнаешь в свое время рыцарь Персиваль. Иди с достоинством по избранному пути, не бойся трудностей, и ты будешь вознагражден. Иди гордо вперед, и тебе будет сопутствовать удача. Прощай!

 И черный странник стал быстро удаляться, пока совсем не слился с темнотой ночи. А под ногами рыцаря лежала бесконечная дорога…

**Ведущий:** Мы приветствуем добрых и прекрасных рыцарей и их прекрасных спутниц, что решили сегодня отправиться в неизвестный доселе путь. Что ждет каждого из вас на этом пути, какие трудности встретятся вам, куда путь приведет, – никто не знает. Поэтому сейчас у вас есть возможность еще раз оценить свои силы и принять решение: отправиться в путь сейчас или отложить путешествие до лучших времен. Тем же, кто примет решение идти, предстоит пройти этот путь до конца. (Ребята принявшие решение принять участие в игре, делятся на 2 команды, после чего обе команды объявляются рыцарствами)

**Далее ведущий объявляет правила игры:**

1. Главная цель – добраться до финиша и найти то, не знаю что;
2. Рыцарства проходят все этапы;
3. За успешное выполнение задания, на каждом этапе команда получает ключ;
4. Полученные ключи позволяют открыть башни, в одной из которых находится главная цель трудного пути.

**Задание «Герб»**

(время выполнения 5 минут)

 Дайте имя своему рыцарству и придумайте девиз, но рыцарство не может существовать без герба. Герб и девиз должны отражать основные качества рыцарей, основные нравственные принципы.

Командам необходимо нарисовать герб своего рыцарства придумать название и девиз.

**Задание « Свиток»**

**Ведущий.** Вы в начале трудного пути. Что может помочь вам, что поддержит в нелегкую минуту? Это

Вы должны определить сами.Вам дается список, в котором описаны вещи, качества, ценности. Выберите пожалуйста, 10 наименований того, что, на ваш взгляд, пригодится вам в пути. Обоснуйте ваш выбор ( дети выбирают необходимые им ценности и предметы, после чего представляют их ведущему)

 Мешок золота

 1кг. Мяса

 Соль

 Сахар

 Дисциплинированность

3фляги воды

 Сознание общественного долга

 Книга

 5 батонов хлеба

 Целеустремленность

 Нож

 Спички

 Справедливость

 Общительность

 Веревка

 Посуда для пищи

 Замкнутость

 Самостоятельность

 Критичность

 Спальный мешок

 Мыло предметы личной гигиены

 Внимательность.

**Задание « Карета»**

(время выполнения 5минут).

**Ведущий.** Какой будет ваша дорога- широкой или узкой, легкой или труднопроходимой? Для того чтобы преодолеть все препятствия и достичь цели как можно быстрее, вам необходимо выбрать для себя средства передвижения (выбор на карточках: карета, русская трйка, лодка). Каждый член команды является какой-либо частью этого средства. Задание считаетсч выполненным, если команда проделала определенный путь, не рассыпавшись.-

**Задание « Мудрая сова»**

( время выполнения 3 мин).

 **Ведущий.** Чтобы одолеть наш сложный путь, необходимо быть человеком не только отважным и сильным, нужно быть еще образованным .Знакомы ли вы с трудами великих мыслителей? Способны ли подняться до высот учености? У вас есть шанс попробовать ваши силы. Выберите одно из задач (детям дается на выбор слова великих мыслителей, ребята должны закончить начатый текст):

1. Торье говорил: « Путешествующий один может отправляться в путь хоть сегодня». А что должен делать тот, кто путешествует в компании? (Ответ: Должен ждать когда будут готовы его спутники).
2. Эпиктет говорил: « Человек принадлежит толпе. Пока сваливает вину на других; он на пути к мудрости, когда считает только себя ответственным». А когда же человека можно считать мудрецом? (Ответ: Кто не осуждает не себя ни других). За успешное выполнение ключ.

**Задание « Великий Мерлин».**

( время выполнения 3 мин).

 **Ведущий**. Встречали ли вы в своей жизни мудрых людей?

Для выяснения этого вам предлагается решить одну из философских задач. Дети выбирают одну из карточек с задачей и решают ее:

1. Жил как-то один испанский король, который очень гордился своим происхождением

Также он был известен соею жестокостью к слабым. Однажды он со своей свитой шел через поле в Арагоне, где задолго до этого погиб в бою его отец. На поле он увидел святого человека, собирающего огромную гору костей. Подойдя к нему, король спросил:

- Что вы делаете здесь?

- Мое почтение Вашему Величеству, сказал святой человек.- Когда я узнал что сюда приедит король Испании, я решил найти кости вашего отца, чтобы вручить их вам. Но как я не искал, не смог найти их. ( ответ: Они такие же. Как и кости бедняков, нищих и рабов).

2. Когда закончилось строительство Иерусалимского храма, царь Соломон устроил пиршество, на которое пригласил всех мастеров, принимавших участие в этой стройке. Вдруг царь спросил:

- Ну, а ктоже из строителей самый главный? Поднялся каменщик:

- Разумеется храм – это наши рук дело, и двух мнений быть не может. Мы. Каменщики выложили его кирпич к кирпичу.

- Спору нет, основа храма каменная,- вмешался плотник, но хорош был-бы храм, если бы я и мои товарищи не потрудились, приятно было бы смотреть на голые стены, не отделай мы их красным деревом да ливанским кедром? Взгляните на паркет из лучших пород самшита!

- Смотри в корень. –сказал землекоп.- Хотел бы я знать.- он кивнул головой в сторну каменщика и плотника.- как эти хвастуны возвели бы храм. Если бы мы не вырыли котлован для его фундамента. Его стены вместе с отделкой рассыпались бы от первого порыва вера.точный домик.

 Но царь Соломон не даром прослыл мудрым. Он позвал к себе человека. Скромно стоящего в углу. Это был? ( врач, погонщик верблюдов, мореход. Кузнец. Гончар ткач)

Правильный ответ-кузнец.

Подозвал к себе каменщика царь Соломон и спросил:

-Кто сделал твой инструмент?

-Конечно кузнец.

-А твой. Обратился он к плотнику?

-Кто же как не кузнец- ответил плотник.

-Ну, а твои лопату и кирку? – спросил у землекова.

- Ты сам знаешь, что кузнец,- ответил землекоп.

Тогда Соломон подошел к скромному стоящему человеку, вывел его на середину зала:

- Вот главный строитель храма,- сказал Соломон и поднес ему чашу, полную вина.

**Задание «Живая эмоция»**

(время выполнения 10 минут)

**Ведущий:** В мире существует огромное количество животных, жищные и травоядные, которые могут встретиться на пути наших рыцарей. Но устрашающий вид животных может их испугать, а смогут ли рыцари справиться со своим страхом сейсас мы это рповерим. ( от каждой команды приглашаются по 1 представителю, которые тянут карточки с названием животных, участник должен не произнося ни звука изобразить животное так, чтобы его команда могла отгадать закдированное животное. Команда отадавшая наибольшее количество животных получает волшебный ключ)

**Задание «Финиш»**

(время выполнения 10 мин).

**Ведущий.** Ваш путь почти завершен. В одной из этих башен находится то, что вы ищите, вернее ключ к этому. Право открыть башню и найти то. Что вы ищите, принадлежит рыцарству. Получившему большее количество ключей.

 Прежде чем узнать, если ли в данной башне, надо ответить на вопрос, который является паролем для открытия башни.

 Вопросы:

Башня Удовольствия: Вам понравился этот путь?

Башня Деятельности: Как добиться цели?

Башня Власти: Можете ли вы влиять на свой путь?

Башня Неудачи: Ваше отношение к неудаче? Что делать, если вас настигнет неудача?

После ответов на вопросы оба рыцарства снова садятся в общий круг. Ведущий выносит чашу Грааля с налитой в нее жидкостью (сок или минеральная вода). Каждому участнику предлагается сделать глоток воды из чаши Грааля и назвать урок, который он получил во время игры. Чаша передается по кругу.

**Окончание игры.**

 **Ведущий** читает легенду о воине света.

**Ведущий.** Воин света знает, что иные минуты имеют свойство повторяться. Часто сталкивается он с трудностями, которые некогда уже преодолевал, и оказывается в сложном положении, из которого уже выходил с честью. И это смущает его дух: ему кажется, что если все повторяется. То он топчется, не в силах двинуться вперед. « Я ведь проходил через это»,- сетует он сердцу своему. « Проходил,- отвечает ему сердце. - Но так и не прошел». И воин тогда сознает, что судьба посылает ему повторение опыта с единственной целью – научить его тому, что он не пожелал усвоить сразу.