

Картотека игр
по эмоциональному
развитию
детей

Коврик эмоций

Цель:

знакомство с разнообразием человеческих эмоций.

Оборудование:

тканевый коврик с яркими разноцветными квадратами. Все сорок квадратов пронумерованы. В некоторых из них размещены (пришиты) символы лиц с разными эмоциями (лица, так же сделаны из ткани, глаза и нос заменяют пуговицы, а брови и рот обозначены тесьмой). В самом последнем квадрате находятся ягоды (пуговицы) – любимая пища медведя.

Правила игры:

в игре могут принимать участие не менее 2 человек (обычно 2-6). Перед ребенком ставится задача: как можно быстрее провести «медведя» по дорожкам к заветным ягодам. Фишки устанавливаются в начале пути на квадрате с цифрой «1». Бросая по очереди кубик, участники продвигаются вперед на сколько квадратов, сколько очков покажет кубик.

Чтобы не опуститься по стрелке вниз, нужно придумать ситуацию, в которой настроение человека может измениться так, как показано на схемах; в противном случае придется возвращаться.

Выигрывает тот, кто первым приведет лесного зверя к ягодам.

Веселая гусеница

Цель:

научить ребенка составлять и решать нравственные логические задачи.

Оборудование:

на плотной основе изображена гусеница в траве. Ее тело состоит из квадратов - окошек, на которых изображены различные эмоциональные состояния человека. Квадраты закрываются плотными «дверцами».

Правила игры:

дети получают задания:

- придумать ситуацию, когда герои испытывают эмоциональные состояния, изображенные на парных схемах (в этом случае открывается только два окошка);
- подобрать для конкретной ситуации, которую предлагает педагог, парное изображение схем (оставить открытыми только нужные окошки).

Тайны космоса

Цель:

закрепить умения понимать эмоциональные состояния, изображенные на картинках, развивать фантазию детей, их эмоциональные реакции на смешные изображения.

Оборудование:

забавные космические пришельцы (объемные бумажные игрушки) с различными выражениями «лиц».

Правила игры:

дети получают задания:

- придумать ситуацию, отражающую настроение того или иного человечка;
- составить рассказ о космических пришельцах с учетом выражения их «лиц»: первый вариант - педагог предлагает начало текста, второй – его конец.

Зеркальный кубик

Цель:

отработка мимической реакции, передача эмоций через вхождение в образ героя – персонажа.

Оборудование:

кубик из плотного картона (можно сделать и деревянный), на каждой грани которого изображено животное (собака, заяц, бабочка, кошка) или другие объекты природы (например, солнышко). На месте «лиц» зверей и насекомых и в центре солнца прикреплены небольшие круглые зеркала.

Правила игры:

ребенок располагает кубик таким образом, что – бы видеть отражение своего лица в зеркальце одной из граней, и с помощью мимики передает различное настроение животных или солнышка.

Азбука настроений

Цель:

учиться общаться на вербальном и невербальном уровнях; определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.

Оборудование:

шесть карточек, передающих разные настроения нескольких персонажей (кошка, попугай, мышка, мужчина, женщина и т.д.). Изображения должны хорошо передавать эмоциональные состояния каждого персонажа: испуганная, спокойная, довольная, злая кошка и т.п.

Правила игры:

Детям предлагают выполнить такие задания, как «определить настроение» (по картинкам); «выбери героя» (с определенным настроением), расскажи, что с ним произошло, и объясни причину его эмоционального состояния.

Облака

Цель:

развитие воображения, выразительности речи.

Описание игры:

воспитатель читает стихотворение, а дети изображают облака в соответствии с текстом.

По небу плыли облака,
А я на них смотрел.
И два похожих облачка
Найти я захотел.
Я долго всматривался ввысь
И даже щурил глаз,
А что увидел я, то вам
Все расскажу сейчас.

Вот облачко веселое
Смеется надо мной:
- Зачем ты щуришь глазки так?
Какой же ты смешной!
Я тоже посмеялся с ним:
- Мне весело с тобой!
И долго-долго облачку
Махал я вслед рукой.

А вот другое облачко
Расстроилось всерьез:
Его то мамы ветерок
Вдруг далеко унес.
И каплями – дождинками
Расплакалось оно...
И стало грустно-грустно так,
А вовсе не смешно.

И вдруг по небу грозное
Страшилище летит

И кулаком громадным
Сердито мне грозит.
Ох, испугался я, друзья,
Но ветер мне помог:
Так дунул, что страшилище
Пустилось наутек.

А маленькое облачко
Над озером плывет,
И удивленно облачко
Приоткрывает рот:
- Ой, кто там в глади озера
Пушистенный такой,
Такой мохнатый, мягонький?
Летит, летит со мной!

Так очень долго я играл
И вам хочу сказать,
Что два похожих облачка
Не смог я отыскать.

Н.А.Екимова.

Наседка и цыплята

Цель:

развитие выразительности движений и речи, раскованности, воображения, произвольности, групповой сплоченности.

Описание игры:

дети присаживаются на корточки лицом в круг, наклонив голову и прижав руки, согнутые в локтях, к телу. В центре сидит воспитатель, изображая наседку.

Воспитатель говорит:

- долго сидела наседка на яйцах. И вот пришла пора появиться птенцам на свет.

Первый цыпленок (к нему прикасается воспитатель) появился на свет и удивился: «Как просторно вокруг, а в скорлупке было так тесно!».

(Ребенок поднимается и изображает этого цыпленка).

Второй цыпленок рассердился, нахмутив свои желтенькие брови: он так хотел родиться первым, но его опередили.

(Ребенок, на которого указывает воспитатель, передает состояние этого цыпленка).

Третий цыпленок появился на свет и сразу расплакался: ему так хорошо и уютно было в яичной скорлупке, а тут так много места и всюду опасности.

(Этот ребенок и следующие выбранные дети изображают то настроение цыплят, которое описывает воспитатель.)

Четвертый цыпленок очень обрадовался своему появлению на свет и воскликнул: «Какай чудесный, какой яркий мир вокруг!»

Пятому цыпленку, как только он родился, все было интересно, и он сразу же стал рассматривать своих братьев и сестер, заглядывать им в глаза, дотрагиваться до них.

Шестой цыпленок открыл глаза и увидел, что все уже вылупились и ждут его. Ему стало стыдно, что он всех задержал.

Далее воспитатель - «наседка» предлагает деткам поискать червяка.

Колобок

Цель:

развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

Описание игры:

дети стоят в кругу и катают друг другу мячик – «Колобок». Тот, к кому попадает колобок, должен сказать ему несколько слов или задать вопрос.

Например:

- Как тебя зовут?
- Колобок, я знаю, из какой ты сказки.
- Колобок, давай с тобой дружить.
- Приходи ко мне в гости, колобок.

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» соседу или кому захочет.

Как вариант можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети должны обращаться к «Колобку» в этой роли.

Сказочные зайцы

Цель:

развитие воображения, наблюдательности, выразительности движений и речи.

Описание игры:

воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желающие рассказывают, какие это зайцы или изображают, как они себя ведут, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц. Дети должны быть знакомы со сказками: «Лиса, заяц и петух», «Заяц - хвоста», «Сказка про храброго зайца», «Колобок», «Теремок», «Заяц и еж» и другие.

Мама и детеныши

Цель:

развитие эмпатии, самоконтроля, выразительности движений и речи.

Описание игры:

дети разбиваются на пары. Один в паре выполняет роль мамы, другой – детеныша, затем меняются ролями. Воспитатель говорит, что мамы могут ласкать и наказывать, жалеть, спасать детенышей, а детеныши должны

правильно реагировать на эти действия. Животных называет воспитатель или определяют вместе.

Я и детеныши

Цель:

развитие воображения, выразительности движений и речи.

Описание игры:

дети представляют, что рядом с ними названное воспитателем животное. Эмоционально на него реагируют.

Большой – маленький

Цель:

развитие наблюдательности, выразительности движений и речи.

Описание игры:

дети, по заданию, изображают детенышей животных, а затем - самого взрослого животного.

Школа зверей

Цель:

развитие произвольности, наблюдательности, выразительности движений, чувства единения.

Описание игры:

На занятии воспитатель (роль ребенка) должен отгадать животных, которых изображали дети на перемене. В случае затруднения воспитатель может попросить ученика еще раз показать повадки животного.

Каждое новое занятие ведет другой воспитатель, а дети изображают другое животное.

Джунгли

Цель:

развитие наблюдательности, выразительности движений, сплоченности.

Описание игры:

1/ дети изображают стадо животных, живущих в джунглях, выполняя различные действия.

2/ дети выбирают любое животное, которое живет в джунглях, изображают его, гуляя по воображаемым джунглям. Затем описывают тех животных, которые им встретились. Как они их узнали.

Оживи камешки

Цель:

развитие наблюдательности, выразительности движений.

Описание игры:

на берегу воображаемой речки лежат камешки- силуэты животных. Их можно оживить, если дети точно покажут выразительными движениями повадки своего животного, а дети его угадают.

Хоровод

Цель:

развитие чувства общности, выразительности движений, снятие напряжения.

Описание:

дети встают в круг и по команде взрослого показывают, двигаясь друг за другом, печального зайчика, злого волка, сердитого медведя, задумчивую сову, виноватую лисичку, счастливую ласточку.

Маски

Цель:

развитие воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

Описание:

на одного ребенка, стоящего перед всеми, надевают маску животного, но он не знает, какого. Чтобы догадаться, чья это маска, ребенок предлагает кому - либо из детей изобразить это животное. Если животное будет угадано, водящим становится тот, кто его изображал.

Зоопарк

Цель:

развитие воображения, выразительности движений, сообразительности.

Описание:

дети делятся на две группы: первая - животные в зоопарке, вторая- дети, гуляющие по зоопарку и отгадывающие, какое животное перед ними.

После того, как все животные будут отгаданы, дети меняются ролями.

Садовник

Цель:

развитие воображения, выразительности движений.

Описание:

воспитатель или ребенок играет роль садовника. Он сажает, поливает, рыхлит цветы. Дети изображают цветы, которые растут от хорошего ухода, садовника и тянутся к солнышку. Дети могут заранее обговорить, какие цветы будут изображать.

Доктор Айболит

Цель:

развитие воображения, выразительности движений и речи, групповой сплоченности, эмпатии, снятие напряжения.

Описание:

воспитатель или ребенок, выполняет роль доктора Айболита. Остальные изображают роль больных обезьян.

Доктор подходит к каждой, жалеет, лечит. Потом обезьянки радуются, что они здоровы.

Бабочки и слоны

Цель:

развитие воображения выразительности движений, коммуникативных навыков.

Описание:

воспитатель предлагает детям превратиться в слонов. Дети при встрече общаются с другими слонами. Затем предлагаем детям стать бабочками , легко порхать по комнате и общаться.

Дожди

Цель:

развитие воображения, пластики движений.

Описание:

дети встают в круг и, двигаясь друг за другом, по заданию воспитателя изображают дождь. Он может быть веселым - грибным, злым- ливнем, грустным- морозящим.

Березки

Цель:

развитие выразительности движений, наблюдательности, воображения.

Описание:

дети изображают деревья в разное время года, следуя словам воспитателя.

*Лето. Березки разговаривают друг с другом, шелестят листочками,

*Осень. Облетают листья на березах. Все чаще дует холодный порывистый ветер. Он качает деревья из стороны в сторону.

*Зима. Веточки на березах дрожат от холода. Снег пригибает их к земле.

*Весна. Снег тает. Ветки поднимаются вверх. Набухшие почки лопаются, из них появляются белые листочки.