

****

****

**Картотека игр на развитие эмоций**



****

**Воспитатель Брянцева С.Ю.**

**Игра “Веселый – грустный”**

**Цель** – передать эмоциональное состояние страниц книги.

Читаю детям стихотворение про книгу.

Что знаешь ты про книжки.

Есть среди них малышки,

Но есть совсем толстушки-

Не спрячешь под подушки.

Но если книжку я беру,

То начинаю с ней игру.

Смешит одна страница,

И веселит другая,

А с этой мне не спится,

Все плачу, все рыдаю.

Предлагаю детям нарисовать иллюстрации к той странице, которая им больше понравилась.

**Игра “Самое веселое”**

**Цель** – раскрыть значение слова- веселое, уметь его изображать графически.

Предлагаю нарисовать красками самое веселое на свете, показываю, как можно изобразить веселое море, поляну, парк.

**Игра “Наши деревья”**

**Цель** – передать эмоциональное состояние деревьев.

Детям раздаем контурные изображения деревьев, наборы восковых мелков. Нужно передать настроение деревьев, составить аллею деревьев радости.

**Игра “Веселое лето”**

**Цель –** учить выражать хорошее настроение с помощью определенных слов.

Попросить детей поделиться впечатлениями летнего отдыха, наверное, у вас было хорошее настроение.

Послушайте следующее стихотворение.

Милые дети, радуйтесь лету, яркому свету, вольному бегу по зеленому ковру.

Вспомним сенокос веселый,

Плескание рыбок в пруду,

Нас встречает каравай дружный

Яблок и груш в саду.

Белые кувшинки в водном царстве,

Словно звездочки в немеркнущем небе,

Плывут по родной реке,

Собирая сестричек невдалеке.

Пчелка весело жужжит,

Над цветами кружит,

На лугу бабочка порхает,

Лето весело встречает.

С помощью каких слов можно выразить хорошее настроение. Оно бывает веселое, радостное, светлое, праздничное, сказочное.

**Игра “В гостях у музыки”**

**Цель** – передать эмоциональное состояние, соответствующее настроению музыкального произведения.

Дети, к нам в гости пришел Буратино, принес музыкальный подарок. Давайте послушаем. Звучит веселая музыка. Под веселую музыку мы можем танцевать, веселиться, радоваться. Настроение музыки, как и у человека, может быть разным. Что мы можем делать под грустную музыку? Какая музыка вам больше нравится? Почему?

**Игра “Путешествие по городу”**

**Цель**-с помощью пиктограмм изобразить настроение путешествующих детей.

Здравствуй, город мой родной

С белыми холмами,

Извилистой рекой,

Дивными полями.

Богородицей травой

И мелиссой сладкой,

Буйными цветами,

Пышными садами.

Я у ворот родного родника стою,

С ним ласково разговор веду,

Милый, дай воды напиться.

Ветер тихо шелестит,

Лишь подсолнух золотистой шапкой

Весело кивает мне в ответ,

Да кувшинки белые в воде,

Дарят мне свою улыбку.

Наряжается гречиха в белый сарафан,

Кружатся ромашки в легком вальсе,

Василек – озорной мальчуган

Танцует в медленном темпе.

С помощью пиктограмм изображаем настроение путешествующих детей – спокойное, веселое, игровое, задумчивое, превосходное.

**Игра “Мой щенок”**

**Цель** – познакомить детей со способом управления своим настроением.

Какое животное ты бы хотел завести у себя дома? Собачку. Песик услышал, как ты его зовешь, и бежит к тебе, рисуем собачку, он радостный или грустный. Рекс весело лает, встречает тебя, ласкаясь, показываем веселую пиктограмму.

Но что-то он загрустил, используем грустную пиктограмму.

Как мы ему сможем помочь?

Может ему дать косточку, конфетку или поиграть с ним. Может, он устал, ему надо отдохнуть на коврике?

**Игра “Помоги мишутке”**

**Цель** – учить детей понимать настроение другого человека.

У мишуткиной бабушки день рождения. Мишутка знает, какой ей сделать подарок, он отправляется на почту, чтобы выбрать на почте открытку для бабушки.

Какую он выберет –веселую или грустную?

Давай нарисуем с тобой поздравительную открытку для бабушки.

Игра “Цветы и пчелки”

Цель – стимулировать желание оказывать помощь, утешить.

Что-то цветики-цветочки загрустили,

Вниз головки опустили,

Не позвать ли дружных пчелок,

Пусть порадуют цветок.

По сигналу педагога дети, изображающие цветы, встают на колено, опуская вниз головку, а дети, изображающие пчелок, весело машут крыльями, перелетают с цветка на цветок, веселят их..

**Игра “Спрячем куклу Наташу”**

**Цель** – формировать навыки социального поведения.

Ведущий держит в руках куклу, и говорит, что кукла Наташа сейчас спрячется, а кто-нибудь из детей будет ее искать.

Ребенка, желающего искать куклу, отправляют в другую комнату, а куклу прячут, ребенок возвращается, дети говорят

Спрячем куколку Наташу,

Уберем игрушку нашу.

Света к ней подойдет

За ручки возьмет,

С куколкой попляшет,

Веселятся ладошки,

Пляшут наши ножки.

**Игра “Мой любимый паровоз”**

**Цель** – дифференцировать эмоциональный мир человека по мимике.

Паровоз, паровоз,

Кого в гости нам привез.

Я привез веселого зайчишку, радостного медвежонка,

Пусть играют ребятишки,

Я привез солнышко, радугу,

Пусть улыбаются малышки.

Детям предлагается улыбнуться, как веселый зайчик, радостный медвежонок, как ласковое солнышко, радуга.

**Игра “Наши машины”**

**Цель** – раскрыть сущность полярных понятий – веселый и грустный, угадывая настроение животных по пиктограмме.

В этой игре буквы В и Г – марки машин, означают веселую и грустную машины. Ребенок рисует марку своей машины на кабине водителя, и распределяет животных и зверей с определенным настроением.

**Игра “Волшебное путешествие”**

**Цель** – уметь определять эмоциональное состояние людей.

Путешествие в страну гномов будет забавным, попадет туда только тот, кто знает секрет волшебного превращения настроения. Добрый дракончик встретит тех, у кого счастливое настроение, предложит совершить путешествие в подземные озера с серебряными и золотыми рыбками.

**Игра “Угадай настроение”**

**Цель** – учить с помощью пиктограмм передавать свое эмоциональное состояние.

В игре используем набор пиктограмм с видами настроения веселого, грустного, сердитого, доброго, счастливого.

После определения настроения каждой пиктограммы дети разбиваются на пары.

Один ребенок берет пиктограмму и, не показывая ее другому, называет настроение, которое на ней изображено. Второй должен найти пиктограмму, задуманную партнером.

После этого дети сравнивают две выбранные картинки.

**Игра “Поезд”**

**Цель** – раскрыть способы повышения грустного настроения.

Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты кладешь свою, и так по очереди. Получаться вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже должны быть скреплены изображением пиктограмм. С каким настроением поедет котик? С веселым – он улыбается нам, радостное у него настроение. Кто встречает весело нас в лесу? Милый медведь. Ой, кто это плачет под кустом? Зайчик. Что с тобой? Как мы можем помочь зайчику? Дать морковку? Спросить, не больной ли он? Полечить его. Спеть ему песенку, потанцевать. Меняем изображение грустного зайчика на веселого.

**Игра “Угадай, какой я”**

**Цель** – узнать настроение изображенной фигуры.

Контурной пунктирной линией нарисуем цветок или рыбку. Скажите ребенку, что в ваших точках кто-то прячется. Чтобы узнать , кто это ,нужно все точки соединить одной линией, не отрывая руки, угадать настроение получившейся фигуры.

**Игра “Чудесные превращения”**

**Цель** – познакомить со способами управления настроения.

Показываю детям пиктограмму с изображением злого, сердитого мальчика, с помощью цветных наклеек-пиктограмм мы превращаем их в веселых героев.

**Игра “Волшебное зеркало”**

**Цель** – показать в доступной форме изменчивость настроения.

Возьмите прозрачную пленку, вырежьте круг и оклейте по контуру плотной бумагой.

Получится волшебное зеркальце, его можно брать с собой на прогулку. Оно обладает удивительными свойствами, если посмотреть в него, то можно догадаться , как изменится твое настроение и настроение твоих друзей.

http://50ds.ru/music/7726-razvivayushchie-igry-dlya-detey-starshego-doshkolnogo-vozrasta-po-teme-nashe-nastroenie.html