**Игры на развитие эмоциональной сферы дошкольников**

**«Пиктограммы».**

Детям предлагается набор карточек, на которых изображены различные эмоции.

На столе лежат пиктограммы различных эмоций. Каждый ребенок берет себе карточку, не показывая ее остальным. После этого дети по очереди пытаются показать эмоции, нарисованные на карточках. Зрители, они должны угадать, какую эмоцию им показывают и объяснить, как они определили, что это за эмоция. Воспитатель следит за тем, чтобы в игре участвовали все дети. Эта игра поможет определить, насколько дети умеют правильно выражать свои эмоции и "видеть" эмоции других людей.

**«Зеркало».**

Педагог передает покругузеркало и предлагает каждомуребенкупосмотретьнасебя, улыбнуться и сказать: «Здравствуй, это я!»

После выполнения упражнения обращается внимание на то, что, когда человек улыбается, у него уголочки рта направлены вверх, щеки могут так подпереть глазки, что они превращаются в маленькие щелочки.

Если ребенок затрудняется с первого раза обратиться к себе, не надо на этом настаивать. В этом случае зеркало лучше сразу передать следующему участнику группы. Такой ребенок тоже требует особого внимания со стороны взрослых. Это упражнение можно разнообразить, предложив детям показать грусть, удивление, страх и т.д. Перед выполнением можно показать детям пиктограмму с изображением заданной эмоции, обратив внимание на положение бровей, глаз, рта.

**« Я радуюсь когда . . .»**

Цель: расширение представлений детей об эмоции «радость»; формирование положительных эмоций; расширение представление детей о поступках, которые приносятрадость. Оборудование: игрушка гнома, несколько мягких игрушек, кассета с веселой

музыкой, изображение веселой девочки, рисунок «пустого» лица для каждого ребёнка, пиктограмма с изображением эмоции «радость», зеркало, маленький мячик, рисунки гномов с изображением глаз, карандаши и листы бумаги (для каждого ребенка).

Педагог называет одного из участников группы, бросает ему мячик и говорит: « (Имя ребенка), скажи нам, пожалуйста, когда ты радуешься?» Петя ловит мячик и говорит: «Я радуюсь, когда …» Затем Петя бросает мячик следующему участнику и, назвав его по имени, в свою очередь просит: «(Имя ребенка), скажи, пожалуйста, когда ты радуешься?»

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не ответят на вопрос.

Гном: «Вот видите, ребята, как много разных ситуаций в жизни, когда у человека хорош и он улыбается». *(Перечисляются все ответы детей), (4 минуты).*

**«Рассмеши принцессу Несмеяну»**

Цель: формирование умения находить способы вызвать улыбку у человека с плохим настроением; снижение психофизического напряжения; развитие воображения.

Оборудование: игрушка гнома, «песочная фея», поднос с песком, коллекция миниатюрных фигурок. Фея рассказывает историю о принцессе, которая всегда была печальна. Никому никогда не удавалось вызвать на ее лице улыбку. Детям предлагается ответить на вопрос: «Как я могу рассмешить принцессу?» После небольшой паузы ребята подходят к стеллажу с миниатюрами и выбирают фигурки для своей истории. Затем каждый из них с помощью своих персонажей рассказывает смешную историю, проигрывая ее в песочнице. В конце фея подводит итоги, выбирая наиболее смешной рассказ. При этом она благодарит ребят за то, что принцесса наконец-то улыбнулась и теперь, вспоминая рассказы детей, у нее всегда будет отличное настроение. В конце игры дети прощаются с песочной феей. *(20 минут)*

**«Королевство эмоций»**

Цель: расширять представление детей об эмоции «зависть», учить детей понимать причины, которые приводят к тому или иному настроению. Оборудование: игрушка гнома, пиктограммы и рисунки сказочных персонажей с различными эмоциями. Гном раскладывает по кругу пиктограммы всех известных детям эмоций и говорит, что сегодня онипопали в Королевство эмоций. «Ребята, как вы думаете, какие эмоции могут подружится друг с другом, а какие навсегда останутся одни?» После ответов каждому ребенку предлагается подружить эмоции с помощью какой-либо истории. Тот, кто быстро справился с заданием, начинает рассказывать свою сказку, остальные внимательно слушают. После выполнения задания гном обязательно хвалит детей. *(20* *минут)*

**«День рождения»**

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «радость», создание доброжелательной атмосферы в группе, развивать активный словарь эмоциональных состояний.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «радость», несколько картинок сказочных героев с радостным настроением, бумага, цветные карандаши. Гном предлагает детям выбрать именинника. Этот ребенок садится на стульчик. Остальные должны изобразить гостей, которые по очереди приходят к имениннику и дарят ему подарки. Задание ребятам усложняется: надо с помощью жестов показать, что именно ты подарил. Задача именинника угадать этот предмет. Если подарок не угадан, то именинник занимает место гостя, а гость становится именинником. *(7 минут)*

**«Пчелка в темноте»**

Цель: закрепить умение выражать эмоцию «страх», развивать активный словарь эмоциональных состояний, коррекция боязни темноты, замкнутого пространства, высоты.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «страх»; карточки, на которых изображены сказочные герои с выражением эмоции «страх»; несколько стульев для взрослых; материя, которая не пропускает свет.

Гном выбирает одного ребенка, который будет играть Пчелку. Он говорит о том, что Пчелка очень любит собирать мед. Она полетела на полянку, где растут много, много разных цветов. Перелетая с одного цветка на другой, Пчелка не заметила, как наступил вечер. А вечером цветы закрываются, поэтому Пчелке пришлось сидеть внутри цветка в темноте до утра.

Затем педагог от лица гнома ставит стулья так, чтобы ребенок-Пчелка мог залезть на стул и ходить по ним, не боясь упасть. Это цветы. После того как наступил вечер, Пчелка остается на одном из стульев и его закрывают материей, которая не пропускает свет. Несколько минут ребенок сидит в темноте, затем наступает утро, и материю снимают, Пчелка улетает к себе домой. В роли Пчелки должен побывать каждый ребенок.

При выполнении этой инсценировки важно знать, насколько каждый ребенок боится темноты и лучше всего иметь в запасе материал с разной плотностью. Для детей, которые очень сильно бояться темноты, необходимо использовать почти прозрачную материю.

В конце гном Вася хвалит всех детей за смелость независимо от того, хорошо или плохо они исполнили роль Пчелки. *(15 минут)*

**«Отгадай настроение сказочных героев»**

Цель: закрепить умение детей сравнивать эмоции на картинке с соответствующей пиктограммой, продолжать учить детей адекватному сопоставлению поступка и эмоции.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «зависть», сюжетные картинки, на которых изображены люди в разных позах, комплекты пиктограмм (8 шт.). Гном предлагает детям поиграть в следующую игру. У каждого ребенка на столе лежат комплекты пиктограмм (8 шт.). Взрослый поочередно показывает детям карточки с различными настроениями сказочных героев. Дети должны поднять пиктограмму с соответствующей эмоцией. Это упражнение дает возможность педагогу наиболее точно определить детей, которые еще не совсем овладели данным умением. *(4 минуты)*

**«Для того чтобы слушали меня, я должен…»**

Цель: учить детей умению слушать друг друга и окружающих людей, продолжать развивать умение вежливого обращения.

Оборудование: пары картинок с различными ситуациями общения, мяч.

Педагог предлагает детям встать в круг. Взрослый бросает каждому ребенку мячик, а тот в ответ должен подумать и ответить на вопрос: «Что нужно, для того чтобы меня внимательно слушать?»*(5 минут)*

**«Без слов»**

Цель: развивать у детей навыки общения, учить детей понимать своего собеседника по выражению его лица, жестам, позе.

Оборудование: игрушка гном.

Выбирается водящий. Он показывает без слов какой-то предмет, действие, пытается что-то сказать. Задача остальных детей – угадать то, что делает водящий. Игра продолжается до тех пор, пока в роли водящего не побывает каждый ребенок. Педагог следит за тем, чтобы отгадывали по возможности все дети. Если кто-то все время затрудняется это сделать, ему помогают наводящими вопросами. *(5 минут)*

**«Не урони мяч»**

Цель: развивать у детей коммуникативные навыки, внимание, умение работать с партнером, способствовать сплочению детского коллектива, учить детей умению проигрывать, развивать симпатию.

Оборудование: игрушка гном, игрушки из «Киндер-сюрприза» (любое количество, но не меньше чем 30 шт. на каждую пару), 2 маленьких ведерка, мяч, магнитофон, запись веселой музыки, бумага, цветные карандаши.

Гном предлагает детям встать парами лицом друг к другу и держать руками один мяч. Под звуки музыки детям нужно будет выполнить те действия, о которых будет говорить взрослый, при этом каждая пара должна постараться не выпускать мяч из рук. Действия: присесть, попрыгать на двух ногах, на одной ноге, побегать, покружиться.

После выполнения задания ребятам предлагается встать спиной друг к другу, держать мяч спинами и выполнять команды гнома. Действия: присесть, покружиться, походить по комнате. При этом надо постараться, чтобы мяч не упал. *(5 минут)*

**«Про Обидку и Грустинку»**

Цель: продолжить формировать умение общаться со сверстниками, способность сплочению детского коллектива.

Оборудование: игрушка гном, клубок шерстяных ниток яркого цвета.

Гном говорит детям о том, что они не виноваты в том, что иногда приходят в детский сад с плохим настроением. Просто к ним по дороге приклеилась Обидка или Грустинка. Главное – ее нейти и сбросить с себя. Это может сделать сам ребенок или его друг. После рассказа гнома можно проиграть ситуацию снятия плохого настроения. *(5 минут)*

**«Музыка и эмоции».**

Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какая она: веселая - грустная, довольная, сердитая, смелая - трусливая, праздничная -будничная, задушевная - отчужденная, добрая - усталая, теплая - холодная, ясная -мрачная. Это упражнение способствует не только развитию понимания передачи эмоционального состояния, но и развитию образного мышления.

**«Способы повышения настроения».**

Предлагается обсудить с ребенком, как можно повысить себе самому настроение, постараться придумать как можно больше таких способов (улыбнуться себе в зеркало, попробовать рассмеяться, вспомнить о чем-нибудь хорошем, сделать доброе дело другому, нарисовать себе картинку).

**«Волшебный мешочек».**

Перед этой игрой с ребенком обсуждается какое у него сейчас настроение, что он чувствует, может быть, он обижен на кого-то.

Затем предложить ребенку сложить в волшебный мешочек все отрицательные эмоции, злость, обиду, грусть. Этот мешочек, со всем плохим, что в нем есть, крепко завязывается. Можно использовать еще один "волшебный мешочек", из которого ребенок может взять себе те положительные эмоции, которые он хочет. Игра направлена на осознание своего эмоционального состояния и освобождение от негативных эмоций.

**«Лото настроений».** Для проведения этой игры необходимы наборы картинок, на которых изображены животные с различной мимикой (например, один набор: рыбка веселая, рыбка грустная, рыбка сердитая и т. д.: следующий набор: белка веселая, белка грустная, белка сердитая и т.д.). Количество наборов соответствует числу детей.

Ведущий показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Задача детей – отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией.

**«Назови похожее».**

Ведущий называет основную эмоцию (или показывает ее схематическое изображение), дети вспоминают те слова, которые обозначают эту эмоцию.

Эта игра активизирует словарный запас за счет слов, обозначающих различные эмоции.

**«Мое настроение».**

Детям предлагается рассказать о своем настроении: можно сравнить с каким-то цветом, животным, состоянием, погодой и т.д.

**«Испорченный телефон».** Все участники игры, кроме двоих, «спят». Ведущий молча показывает первому участнику какую-либо эмоцию при помощи мимики или пантомимики. Первый участник, «разбудив» второго игрока, передает увиденную эмоцию, как он её понял, тоже без слов. Далее второй участник «будит» третьего и передает ему свою версию увиденного. И так до последнего участника игры.

После этого ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и кончая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно

найти звено, где произошло искажение, или убедится, что «телефон» был полностью исправен.

**«Что было бы, если бы..»**

Взрослый показывает детям сюжетную картинку, у героя (ев) которой отсутствует (ют) лицо(а). Детям предлагается назвать, какую эмоцию они считают подходящей к данному случаю и почему. После этого взрослый предлагает детям изменить моцию на лице героя. Что было бы, если бы он стал веселым (загрустил, разозлился и т.д.)?