**Ігри на розвиток емоційно-вольової сфери в повсякденній діяльності дітей.**

**Мета:**

*1. Освітня.*

а) знайомство з основними емоціями: інтерес: радість, здивування, смуток, гнів, страх, сором;

б) вчити розпізнавати емоційні прояви інших людей за різними

ознаками (міміка, пантоміміка, інтонація);

в) збагачувати і активізувати словник дітей за рахунок слів, що позначають різні

емоції, почуття, настрої, їх відтінки.

*2. Виховна.*

а) сприяти збагаченню емоційної сфери дитини;

б) сприяти відкритого прояву емоцій і почуттів різними соціально - прийнятними способами (словесними, фізичними, творчими);

в) відреагувати наявні негативні емоції (страх, гнів та ін.),

перешкоджають повноцінному особистісному розвитку дитини.

Методичні прийоми:

1. Словесні, настільно-друковані та рухливі ігри.

1. Малювання емоцій.

2. Відтворення етюдів на передачу різних емоцій і почуттів.

ІГРИ

1. **"Вгадай емоцію"**

На столі картинкою вниз викладаються схематичне зображення емоцій. Діти по черзі беруть будь-яку картку, не показуючи її іншим.

 Завдання дитини - за схемою дізнатися емоцію, настрій і зобразити її за допомогою міміки, пантоміміки, голосових інтонацій.

Спочатку дорослий може підказати дитині можливі ситуації, але треба прагнути до того, щоб дитина сам придумав (згадав) ту ситуацію, в якій виникає емоція.

Решта дітей - глядачі повинні вгадати, яку емоцію переживає, зображує дитина, що відбувається в його сценці.

**2. "Лото настроїв"**

Матеріал: набори картинок, на яких зображені тварини з різною мордочкою. Ведучий показує дітям схематичне зображення тієї чи іншої емоції (або зображує сам, описує словами, описує ситуацію і т.д.). Завдання дітей: в своєму наборі відшукати тварина з такою ж емоцією.

**3. "Піктограми"**

Матеріал: 2 набору карток, один цілий, інший нарізаний.

а) визначити по піктограмі, яка людина: веселий чи сумний, сердитий або

добрий і ін .;

б) за другим набору піктограм (розрізаному): розрізані шаблони

перемішуються між собою, дітям пропонується знайти і зібрати шаблони;

в) гра в парах: у кожного учасника свій набір піктограм. Один учасник бере піктограму і, не показуючи її іншому, називає настрій, яке на ній зображено. Другий повинен знайти картинку, задуману своїм партнером. Після цього 2 вибрані картинки порівнюються. При розбіжності можна попросити дітей пояснити, чому вони вибрали ту чи іншу піктограму для визначення настрою.

**4. "Як ти себе сьогодні почуваєш?"**

Матеріал: картки з різними відтінками настрою.

Він повинен вибрати ту, яка найбільшою мірою схожа на його настрій, на настрій мами, тата, друга, кішки і т.д.

**5. "Класифікація почуттів"**

Матеріал: картки з різними відтінками настрою.

Розкласти картки за такими ознаками: які подобаються, які не подобаються.

Потім назвати емоції, зображені на картках, поговорити. Чому він їх так розклав.

**6. "Зустріч емоцій"**

Використовувати розкладені на 2 групи картки і попросити уявити, як зустрічаються різні емоції: та, яка подобається, і так, що неприємна. Ведучий зображує "хорошу", дитина "погану". Потім вони беруть картки з протилежного купки і так міняються. Пояснити: який вираз обличчя буде при зустрічі 2-х емоцій, як їх можна помирити.

**7. "Зіпсований телефон"**

Всі учасники гри, крім 2-х закривають очі ( "сплять"). Ведучий мовчки показує першому учаснику (саме він не закривають очі) будь-яку емоцію за допомогою міміки і / або пантомимики. Перший учасник, "буде" другого гравця, передає побачену емоцію, як він її зрозумів, теж без слів. Далі другий учасник "будить" третього і передає йому свою версію побаченого. І так до останнього учасника гри.

Ведучий опитує всіх учасників гри, починаючи з останнього і кінчаючи першим, про те, яку емоцію, на їхню думку, їм показували. Так можна знайти ланку, де відбулося спотворення інформації, або переконатися, що "телефон" був повністю справний.

Питання при обговоренні:

1. "За якими ознаками ти визначив саме цю емоцію?";

1. "Як ти думаєш, що завадило тобі правильно зрозуміти її?";

2. "Чи важко було тобі зрозуміти іншого учасника?";

3. "Що ти відчував, коли зображував емоцію?".

8. "Знімається кіно"

Серед дітей вибирається сценарист і режисер. Вони шукають виконавця головної ролі. Всім претендентам дається завдання: сценарист називає якогось казкового героя, а режисер називає будь-який настрій (емоцію). Актор повинен вимовити якусь фразу від імені цього персонажа із заданою інтонацією.

**9. "Малюємо настрій"**

Це завдання має багато граней за своїми цілями і способам втілення. Ось деякі варіанти завдань:

1. Виконання малюнка на тему: "Мій настрій зараз".

1. Кожен малює емоцію, яку він хоче. Після виконання завдання діти обговорюють, який настрій намагався передати автор.

2. Кожна дитина витягує картку з тією чи іншою емоцією, яку він повинен зобразити.

Малюнки можуть бути сюжетні ( "намалюй Бармалея, від якого втекли всі іграшки, або ситуацію з твого життя, коли ти дуже здивувався"), так і абстрактні, коли настрій передається через колір, характер ліній (плавні або незграбні, розмашисті або дрібні, широкі або тонкі і ін.), композицію різних елементів. Останні ( "абстрактні малюнки") в більшій мірі сприяють отреагированию негативних емоцій (страху, напруги), розвитку уяви, самовираження.

**10. "Розгляд картинки"**

Матеріал: сюжетні або предметні картинки із зображенням різних настроїв.

Питання: "Який настрій відчуває дівчинка на одній і на іншій картинці?".

**11. Одна дитина називає яке-небудь тварина, а інший - будь-яку емоцію**

(Наприклад: "слон" і "радість"). Третя дитина повинен пройтися по кімнаті так, як ходить тварина, що переживає це почуття.

**12.** Дитина називає будь-яке **число від 1 до 7**. Інша дитина зображує почуття, яке відповідає названому числу.

Матеріал: картки, на одній стороні яких написані цифри, на інший - назви емоцій.

1. Страх. 2. Подив. 3. печаль. 4. Радість. 5. Інтерес. 6. Гнів. 7. Вина.

**13. "Дзеркало"**

Одна дитина "дзеркало", інший зображує якусь емоцію (наприклад: гнів - губи стиснуті, брови насуплені; здивування - рот трохи відкритий, кінчики брів підняті, очі широко відкриті), а інший надає своєму обличчю той же самий вираз.

**14. "Тренуємо емоції"**

Попросіть дитину *насупитися* - як:

- осіння хмара,

- розсерджений людина,

- зла чарівниця.

*посміхнутися, як:*

- кіт на сонці,

- саме сонце,

- як Буратіно,

- як хитра лисиця,

- як радісний дитина,

- наче ти побачив диво.

*позлитися*, як:

- дитина, у якого відняли морозиво,

- два барана на мосту,

- як людина, яку вдарили.

*злякатись*, як:

- дитина, яка загубилася в лісі,

- заєць, що побачив вовка,

- кошеня, на якого гавкає собака.

*покажи втому*, як:

- тато після роботи,

- мураха, що підняв важкий вантаж,

*відпочинок*, як:

- турист, який зняв важкий рюкзак,

- дитина, який багато потрудився, але допоміг мамі,

- як втомлений воїн після перемоги.

**Вправи для**

**РОЗШИРЕННЯ ЕМОЦІЙНОГО СЛОВНИКОВОГО ЗАПАСУ.**

 **1. "Назви схоже"**

 Мета: активізувати словниковий запас за рахунок слів, що позначають різні емоції.

Ведучий називає основну емоцію (або показує її схематичне зображення, або розігрує сам), а діти згадують ті слова, які позначають цю емоцію. Можна розділити дітей на дві команди. Представники кожної команди по черзі називають синоніми. Виграє та команда, яка останньою назвала слово.

**2. Розгляд картинки і картини,** де зображені люди, особи, відгадують і

 називаємо, який настрій у цієї людини, припускаємо, чому воно таке. Словник: веселе, гарне, сердитий, погане, сумне, похмуре, пригнічений.

**3. Намагаємося визначити і назвати який вираз очей.**

Словник: глузливе, хитре, озорное, відчайдушний, сумне, ображене, зле, злісне, божевільне, перелякане, жалюгідне, благаюче, що просять, жалісливе.

**4.**Подобрать слова до картинки, на якій **зображені веселі діти.**

Словник: радість, веселощі, свято, захоплення, радість.

**5.Доберем слова до картини з сумним сюжетом.**

Словник: смуток, туга, печаль, смуток, горе, хандра.