**Администрация городского округа Самара**

**Департамент образования**

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад общеразвивающего вида № 149 городского округа Самара**

**ул. Аминева, д. 17, г. Самара, 443125, тел.факс. (846) 994-69-53,** [mbdou149@mail.ru](mailto:mbdou149@mail.ru)

**ОКПО 39946897, ОГРН 1036300882683, ИНН/КПП 6319056922/631901001**

**Дидактическая игра**

**по социально-коммуникативному развитию**

**«В гости к эмоциям»**

Автор - разработчик:

Асадуллина Елена Александровна,

Педагог-психолог

Самара, 2016





**Дидактическая игра по социально-коммуникативному развитию**

**«В гости к эмоциям»**

**Возраст детей**: от 4 лет.

**Количество игроков**: 1-5.

**Методическая ценность** игрового пособия заключается в том, что в качестве карточек, на которых изображены люди с различными эмоциями, используются настоящие фотографии, которые в отличие от карикатурных картинок более точно передают человеческие эмоции, и тем самым понятны детям.

**Дидактические возможности** данной игры направлены на развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослым и сверстниками; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирования готовности к совместной деятельности со сверстниками.

Игра может использоваться как для индивидуальной работы, так и для работы с небольшой группой детей.

**Цель**: развитие эмоциональной сферы детей, умения понимать свое эмоциональное состояние, распознавать чувства других людей.

**Задачи**:

- познакомить ребенка с основными эмоциями (радость, грусть, удивление, злость, страх) и способами их выражения;

- учить ребенка понимать собственное эмоциональное состояние;

- учить распознавать эмоции других людей;

- развивать навыки социального поведения;

- формировать позитивное отношение к сверстникам;

- учить играть по правилам, действовать согласно инструкции взрослого;

**В комплект игры входят**:

1. Игровое поле, выполненное в виде чехла из ткани, который одевается на круглый стол в кабинете педагога-психолога, и представляет собой яркую полянку с домиками-кармашками, в которых живут эмоции (пиктограммы). Расправив шнурок, которым стянута ткать, игру можно использовать в виде игрового коврика в группе детского сада.

** **

1. Коробка с фотографиями людей в различных эмоциональных состояниях (радость, грусть, страх, удивление, злость) по 5 штук на каждую эмоцию.



1. Коробка с фотографиями событий, которые могут вызвать эмоции радости, грусти, страха, удивления, злости (по 5 штук на каждую эмоцию).

****

1. Коробка с фишками и фигурками (на выбор игрока).

****

1. Коробка со звездами.

****

1. Мешочек с бочками или кубик (на выбор игрока).



1. Плакат со схемами эмоций (для предварительной беседы).

****

**Предварительная беседа**:

Используя плакат со схемами эмоций, рассказать детям, что такое настроение, какие основные эмоции существуют, как они выражаются на лице (мимика) людей и т.д.

**Варианты проведения игры**:

**Вариант 1**

Перед началом игры дети выбирают фигурки или фишки для перемещения по игровому полю. Далее устанавливается очередность ходов: игроки бросают кубик (или выбирают бочку из мешочка), и первым начинает ходить тот, у кого выпадет наибольшее количество точек на верхней стороне кубика (или большее число на бочке). Каждый игрок в свою очередь кидает кубик (или выбирает бочку) и передвигает фишку (или фигурку) на столько шагов, сколько ему выпало.

* Если игрок останавливается на домике, то ему нужно «зайти в гости» - открыть дверку (расстегнуть пуговицу) и назвать эмоцию, которая живет в этом домике. Затем из коробки с карточками подобрать фотографию человека с таким же эмоциональным состоянием и вложить ее в домик-кармашек. Далее игрок должен сказать, какое событие может вызвать такое эмоциональное состояние у него самого. Если игрок справился с заданием – получает звезду.
* Если игрок попадает на большую ромашку с листочками, то ход передается следующему игроку.
* Когда игрок доходит до последнего домика и открывает его - там он видит зеркало. Ведущий задает вопросы: «Какую эмоцию ты видишь в этом домике?», «Покажи, какое у тебя сейчас настроение» и др.

Игра усложняется стрелками возврата и ускорения. Побеждает тот, кто соберет больше всех звезд.

**Вариант 2**

Игрок бросает кубик (или выбирает бочку) и в соответствии с выпавшим числом, «заходит в гости» в домик с этим же номером.

Задания:

- посмотреть на выпавшую схему эмоции, называть ее;

- найти фотографию с таким же эмоциональным состоянием и вложить ее в домик-кармашек;

- подобрать фотографию с сюжетом, которое могло бы вызвать такое эмоциональное состояние и вложить ее в домик-кармашек;

- изобразить эту эмоцию, смотрясь в зеркало (находится в центральном домике) и назвать событие, которое может вызвать эту эмоцию у самого игрока.

Если игрок справился с заданиями – получает звезду. Побеждает тот, кто соберет больше звезд. Временные рамки устанавливаются ведущим (игра заканчивается, когда все домики открыты; либо игра продолжается до тех пор, пока не будут использованы все фотографии).

Данное игровое пособие отличается достаточной вариативностью, например, по желанию ведущего, фотографии с эмоциями людей и сюжетные фотографии могут использоваться отдельно без игрового поля для игр «4-й лишний», «Подбери пару», «Кто быстрее», «Изобрази такую же эмоцию» и т.д.