

Гра «Знайди м'яч»

Обирається один ведучий. Діти сідають в ряд лицем до нього. За спинами передається невеликий м'ячик або інший предмет. По виразу обличчя та пози ведучий повинен вгадати, у кого м'ячик. Передача м'яча припиняється після сигналу.

Гра «Мімічна гімнастика»

Дитині пропонується виконати ряд вправ для мімічних м'язів обличчя. Наморщити чоло, підняти брови (подив). Розслабитися. Залишити чоло гладким протягом однієї хвилини. Зсунути брови, нахмуритися (серджуся). Розслабитися. Повністю розслабити брови, закотити очі (а мені все одно – байдужість). Розширити очі, рот відкритий, руки стиснуті в кулаки, все тіло напружене (страх, жах). Розслабитися. Розслабити повіки, чоло, щоки (лінь, хочеться дрімати). Розширити ніздрі, зморщити ніс (огида, вдихаю неприємний запах). Розслабитися. Стиснути губи, примружити очі (презирство). Розслабитися. Посміхнутися, підморгнути (весело, ось я який!).

Гра «Чарівний мішечок»

Перед грою потрібно обговорити з дитиною який у неї настрій, що вона відчуває, може ображена на когось. Далі дитині пропонують скласти у чарівний мішечок всі негативні емоції: злість, образу, сум. Цей мішечок з усім поганим, що в ньому єсть, викидається. Можна запропонувати дитині самій викинути мішечок. Добре, якщо дорослий теж покладе в цей мішечок свої негативні емоції.

Можна використати ще один «чарівний» мішечок, з якого дитина дістане ті позитивні емоції, які вона хоче.

Гра «Малюємо емоції пальцями»

Дитині пропонується намалювати свої емоції пальцями. Для цього потрібно використовувати баночки з гуашевою фарбою. Можна намалювати свій настрій за допомогою пальців.

Гра «Різнокольорова вода»

Дитині пропонується розфарбувати воду в різні кольори. Запитайте в дитини, як зробити «сердиту воду», «добру», «веселу». Можна розфарбовувати воду в найрізноманітніші настрої. Покажіть дитині, як можна за допомогою однієї і тієї ж фарби отримати різні відтінки і як при цьому зміниться «настрій» води. Наприклад, чорна вода була «сердитою», а сіра стала вже «задумливою».

Гра «Крижинки»

Гра являється продовженням попередньої гри. Вона дуже швидкоплинна, але напрочуд гарна. Заморозьте в холодильнику розфарбовану дитиною воду, а потім розбийте різнокольорові крижинки на дрібні шматочки.

Спробуйте викласти візерунок з крижаної мозаїки. Згадайте, який настрій був у розфарбованої води. А який став у отриманого візерунка?

Гра «Настрій»

Діти сидять в колу і перекидають друг другу м'яч. Ведучий кидає його одному з дітей і називає будь-який настрій або емоцію. Дитина повертає м'яч і називає протилежний настрій. Наприклад:

Веселий – сумний

Добрий – злий

Теплий – холодний

Ясний – темний

Гра «Музика та емоції»

Прослухавши музичний уривок, діти описують настрій музики: весела – сумна, задоволена – сердита, смілива – боязлива, бадьора – втомлена, тепла – холодна.

Гра «Малюємо настрій музики»

Після прослуховування та обговорення характеру і настрою музики можна запропонувати дітям намалювати її.

Гра «Зображення емоцій»

Дорослий показує дітям картинки із зображенням емоцій: радість, сум, подив, злість, страх, сором, цікавість.

Завдання дітей – визначити, яке почуття виражає картинка. Потім дорослий пропонує зобразити дітям кожну з емоцій.

Гра «Вгадай емоцію»

На столі картинкою вниз викладаються схематичні зображення емоцій. Діти по черзі беруть будь-яку картинку не показуючи її іншим. Завдання дитини – за схемою вгадати емоцію, настрій і зобразити її за допомогою міміки, пантоміміки, голосових інтонацій.

Інші діти-глядачі повинні визначити, яку емоцію переживає, зображує дитина.

Гра «На що схожа емоція»

Дітям пропонується повідати іншим про якусь емоцію: її можна намалювати, можна порівнювати з яким-небудь кольором, твариною, станом, можна показати її в рухах – усе залежить від фантазії і бажання дитини.

Гра «Подивимось один на одного»

Діти розбиваються на пари, беруться за руки. Ведучий пропонує: «Дивлячись тільки в очі і тримаючись за руки, спробуй мовчки передати різні емоції: «Я сумний, допоможи мені!», «Мені весело,

пограймо!», «Я не хочу з тобою дружити!» Потім діти обговорюють, у якому випадку яка емоція передавалася і сприймалася.

Гра «Тигр на полюванні»

Дорослий – тигр. За ним стають тигренята. Тигр навчає дітей полювати. Тигренята повинні наслідувати рухи і не вискакувати попереду тигра, інакше отримають ляпанець. Тигр дуже повільно виставляє вперед одну ногу з п'яти на носок – витягає одну пазуристу лапу, потім виставляє другу ногу, другу лапу, підгинає голову, вигинає спину і повільно й обережно крадеться до здобичі. Зробивши 5-6 стрибків, він групується, притискує до грудей «лапу», голову, присідає, готуючись до вирішального стрибка, і різко стрибає, видаючи голосний клич: «Ха!». Тигренята роблять усе це з ним одночасно.

Гра «Скажи, як я»

Дітям пропонується прослухати уривки із знайомих віршів і визначити їх тембровий відтінок, відповівши на питання: «Яким голосом я прочитала? Чому?». Потім виразно прочитати уривок, наслідуючи мову вихователя.

Ускладнення:

1. Підібрати піктограму, що відповідає емоційному забарвленню вірша.
2. Передати емоції за допомогою міміки, пантоміміки, наслідуючи виразні рухи вихователя.

Гра «Який (яка) я»

Дорослий пропонує дітям висловити свій емоційний стан, своє самопочуття за допомогою епітетів та порівнянь.

Наприклад: я веселий та грайливий, як літній дощик; я задоволена, як кішечка на сонечку.

Гра «Чарівний обруч»

Дорослий пропонує дітям стати в коло, у центрі якого лежить обруч. Вихователь пояснює, що цей обруч чарівний і кожен, хто стане в нього перетворюється на веселого цуцика (злу пантеру, сумного зайчика, здивовану кізочку). Під відповідну музику діти по чергово виконують ролі.

Гра «Будівники»

Учасники стають в одні лінію. Ведучий пропонує уявити і показати мімікою та рухами, як передаєш сусіду:

- важке цебро з цементом;
- легкий пензлик;
- цеглу;
- величезну важку дошку;
- цвях;
- молоток.

Гра «Підбери риси до обличчя»

Дітям пропонується визначити емоційний стан намальованих героїв у певних ситуаціях. Діти зображені без рис обличчя.

Гра «Угадай настрій по голосу»

Педагог вимовляє фразу з тембровим відтінком, що відповідає вираженню однієї з емоцій. Дитині пропонують набір піктограм, з яких вона повинна вибрати ту, на якій вираз обличчя відповідає даній емоції.

Гра «На що схожий настрій»

Учасники гри по чергово говорять, на яку пору року, природне явище, погоду схожий їхній сьогоднішній настрій. Почати порівняння краще дорослому: «Мій настрій схожий на білу пухнасту хмаринку, а твій?». Вправа проводиться по колу. Дорослий узагальнює який же сьогодні настрій у всієї групи: сумний, веселий, смішний.

Гра «Через скло»

Дітям пропонується сказати що-небудь один одному жестами, уявивши, що вони відділені один від одного склом, крізь яке не проникають звуки. Тему для розмови дитині можна запропонувати, наприклад: «Ти забув надягти шапку, а на вулиці дуже холодно», або «Принеси мені склянку води, я хочу пити», або дитина сама придумас своє повідомлення.

Гра «Тренуємо емоції»

Запропонуйте дітям насупитися, як:

- осіння хмара, розлютована людина, зла чарівниця,
Посміхнутися, як:

- кіт на сонечку, саме сонце, Буратіно, хитра лисиця, радісна дитина,
начебто вони побачили диво

Позлитися, як:

- дитина, у якої забрали морозиво, два барани на мосту, людина, яку
вдарили

Злякатися, як:

- дитина, що загубилася в лісі, заєць, що побачив вовка, кошеня, на якого
гавкає собака

Виразити втому, як:

- тато після роботи, людина, що підняла щось важке, мураха, що тягне
велику муху

Зобразити:

- туриста, що зняв важкий рюкзак, дитину, що багато потрудилася, але
допомогла мамі, стомленого воїна після перемоги.

Гра «Живі картинки»

Розглядання ілюстрацій до художніх творів супроводжується аналізом немовних засобів виразності. Після розглядання діти вправляються у наслідуванні зображеним емоційним станом героїв, вираженим зазначеними засобами. На початковому етапі вихователь дає зразок використання цих засобів.

Варіанти:

1. «Зроби, як я» («Повтори за мною», «Покажи, як я»), педагог показує різні способи вираження емоцій персонажів за допомогою немовних засобів виразності. Діти повторюють за ним.
2. Від імені будь-якого персонажа діти виконують різні завдання: піймаємо метелика, підкрадемося до будиночка.

Гра «Зміни голос»

Дітям пропонується уявити собі і зобразити ситуацію, коли Лисиця (Заєць, Вовк) вітає Ведмедя, якого боїться; Лисицю-подружку; Зайця, якого хоче з'їсти.

Варіант. Запропонувати дитині голосом зляканої Оленки попросити грубку (річку, яблуньку) сховати її; виконати пісеньку Кози з казки «Вовк і семеро козенят», голосом Вовка, голосом Кози; сказати голосом одного з трьох ведмедів, щоб було зрозуміло, хто запитує: «Хто сидів на моєму стільці?», «Хто їв з моєї миски?»

Гра «Уяви собі»

Вихователь запитує дитину: «На чому ти сидиш?». Дитина відповідає. Потім їй пропонується уявити і зобразити, як би вона злякалась, якби сиділа на даху (на верхівці дерева). Дитину запитують: «Що ти побачила?» Потім пропонують уявити собі і показати, як би вона здивувалась, якби побачила веселу лисичку (великого птаха, ведмедя); як би вона злякалась, якби побачила дракона (чудовисько, Бабу Ягу). Питання: «Кого зустрів?» Дитина показує, як би вона зраділа, якби приїхала бабуся (брат, друг). Питання: «Кого проводив?» Дитина зображує смуток від того, що відїхала мама (загубилось цуценя, кошеня, занедужав друг, зламалася улюблена іграшка). Питання: «На кого розсердився?» Дитина уявляє і зображує, як би вона розсердилась, якби у неї відняли новий велосипед (цукерку, іграшку).

Гра «Зобрази на обличчі»

Дітям пропонується відобразити на обличчі зміст речення: «холодний вітер», «похмурі хмари», «сонячний день», «чудова веселка», «блиснула блискавка», «спілий кавун», «зелене яблуко», «гіркий перець».

Гра «Угадай, з якої казки герой»

Дітям пропонується визначити, якому персонажу і з якої казки належать слова, які вихователь вимовляє з відповідною інтонацією. Потім

пропонується відповісти на запитання: «Сумно чи радісно говорить герой?», «Швидко чи повільно (тихо чи голосно?)»

Ускладнення:

1. Слова персонажа вихователь супроводжує характерними виразними рухами.

2. Дітям пропонується самим придумати подібні загадки.

3. Розігрується діалог з літературним героєм. Дитині пропонується поговорити з будь-яким персонажем зі знайомих казок. Педагог дає дитині ляльку, собі бере іншу. Потім веде діалог, втягуючи в нього дитину так, щоб інтонаційно виразити відповідність основним емоціям. Наприклад: зображуючи бабусю, вихователь звертається до дитини, яка зображує онуку: «Чому, онучко, ти така сумна? Не йдеш з подружками погуляти?» Дитина відповідає. Вихователь: «Не сумуй, посміхнися. Пропівай мені веселу пісеньку, розкажи вірш, розсміши бабусю». Дитина виконує прохання.

Гра «З якої я казки?»

Ігровий матеріал. Картинки з ілюстраціями до знайомих казок.

Хід гри. Дорослий разом з дітьми розглядають картинки з ілюстраціями до казок, слухають невеликі уривки із знайомих казок і пригадують їх зміст і назви. Після цього один з дітей розповідає, з ким з героїв казки він зустрівся, хто з них вчинив добре і хто погано. Після цього іншій дитині пропонується узяти картинку до однієї з казок і обіграти епізод (слова з тексту, пісенька, танець).

Гра «Я хочу бути»

Хід гри. Дорослий пропонує дітям різні якості, наприклад: сильний, красивий, швидкий, невидимий, товстий, високий, залізний, галасливий, спокійний, везучий тощо. З цих якостей кожна дитина вибирає ту, яка їй сподобалася, і пояснює, чому вона хотіла б стати такою і де ця характеристика може стати в нагоді. Наприклад, дитина говорить: «Я хочу бути великим, щоб дотягнутися до хмаринки і подивитися на дощик зверху»; або: «Я хочу бути невидимим, щоб дикі звірі в лісі не побачили мене, а я міг за ними спокійно спостерігати».

Гра «Мама»

Ігровий матеріал. Набір зображень букетів квітів, сувенірів, предметів; картки з текстом «чарівних слів».

Хід гри. Дорослий пропонує дітям придумати розповідь на тему «Моя мама вдома і на роботі». Описати портрет мами. Далі він створює ігрові ситуації: «Вибираємо подарунок для мами (бабусі, сестри)», «Пошукаємо і знайдемо «чарівні слова» для мами».

Гра «Добре, та не дуже»

Хід гри. Дорослий знайомить дітей з правилами гри, які полягають в наступному: одна дитина задає ситуацію, представляючи її як хорошу або погану, а інша дитина спростовує це твердження, використовуючи словосполучення «не дуже».

Наприклад:

1-й гравець. Добре, що вдома телевізор є — дивитися можна.

2-й гравець (спростовує твердження). Добре, та не дуже. Очі можуть захворіти.

1-й. Добре, що чайник великий — на всіх чаю вистачить.

2-й. Добре, та не дуже — довго закипає.

Або так:

1-й. Погано, що морозиво холодне — горло може захворіти.

2-й. Погано, та не дуже — влітку холод приємний. Після того, як суперечливі характеристики знайдено, можна спробувати об'єднати їх в одному предметі, об'єкті, за рахунок чого, власне, суперечність і вирішується. Спочатку вихователь формулює суперечність. Наприклад, чайник повинен бути великим, щоб всім чаю вистачило, і не повинен бути великим, тому що закипає довго. Потім діти спільно з вихователем намагаються вирішити: як зробити чайник і великим і маленьким одночасно?

Використовуючи опорне словосполучення «не дуже», вихователь пропонує дітям придумати розповіді-міркування:

1-й. По вулиці чоловік йшов. Добре!

2-й. Добре, та не дуже. Він в грязь впав. Це погано!

1-й (або 3-й). Погано, та не дуже — грязь-то була лікувальна. Він свій радикуліт вилікував. Це добре!

2-й (або 4-й). Добре, та не дуже. Грязь не відмилася, і він, як негр, став. Це погано!

Також вихователь може запропонувати дітям спробувати розповісти знайому казку, наприклад «Снігуроньку».

1-й. Жили - були дід та баба. Це добре!

2-й. Добре, та не дуже — у них дітей не було. Це погано!

1-й. Погано, та не дуже. Вони дочку з снігу сліпили. Це добре!

2-й. Добре, та не дуже — їй у печі жарко було. Це погано! і т.д.

Гра «Подобається - не подобається»

Ігровий матеріал. Червоний олівець.

Хід гри. Дорослий показує олівець і питає дітей, що в ньому дітям подобається і що ні (що хотіли б залишити в ньому без зміни і що змінити)? Діти відповідають: «Подобається: він довгий, можна користуватися, як лінійкою, міркою, указкою; дерев'яний — легкий, легко точиться; червоний — можна малювати салют, квіти, помідор; гострий — можна креслити тонкі лінії, малювати крапки. Не подобається: дерев'яний — легко ламається, щоб його виготовити, треба багато дерев зрубати; довгий — не поміщається в пенал, заважає в кишені; гострий — можна уколотися, поранитися або ненавмисно зробити дірку на папері; червоний — малює тільки одним кольором, не можна намалювати небо, дерево.

Після того, як діти навчаться без перешкод виявляти суперечливі властивості, функції предмету, вихователь пропонує їм вирішити виявлене протиріччя: олівець повинен бути гострим, коли малює, і не повинен бути гострим, коли малювання закінчено. Як бути? Що можна придумати? Діти пропонують свої варіанти.

При подальшому проведенні гри можна запропонувати інший предмет або явище.

Гра «Хто на світі найзліший?»

Ігровий матеріал. Ілюстрації до казок.

Хід гри. Дорослий пропонує дітям виявити із знайомих казок злих і підступних казкових героїв, знайти на столі відповідну ілюстрацію, описати їх зовнішній вигляд, характер, спосіб життя, звички, житло (таким же чином можна проаналізувати і позитивних героїв). Потім діти спільно з вихователем аналізують, чи може існувати казка без таких персонажів, яка їх роль в розвитку сюжету.

Гра «Дуже шкідливі поради»

Хід гри. На початку гри вихователь зачитує вірш Ребко П. «Я в калюжу не заходжу»:

Порося в дворі ходило,
Верещало дуже.
Потім землю рило – рило
Та й лягло в калюжу.

На траву, за огорожу,
Вигнав його татко...
Я в калюжу не заходжу –
Я ж не поросятко!

Після цього вихователь разом з дітьми обговорює цей вірш, надаючи можливість дітям посперечатися один з одним про правильність даних рядків.

Далі вихователь може запропонувати дітям, наприклад, придумати незвичайний спосіб чищення картоплі, прогулянки по калюжах, догляд за тваринами тощо.

Гра «Найкращі слова»

Ігровий матеріал. Ілюстрації до знайомих казок.

Хід гри: Дорослий пропонує дітям виділити найдієвіші, значущі слова в казці. Це можуть бути як чарівні слова, казкові вироки, так і слова, що несуть основне смислове навантаження. Наприклад, роздуми героя про свої вчинки, які дозволяють йому не тільки оцінити що відбувається, але і свою роль в цьому, тобто самовизначитися і здійснити позитивні зміни в собі. Можна, наприклад, обговорити казку «Про рибака і рибку», з'ясувати значущі слова в казці.

Гра «Навпаки»

Ігровий матеріал. Ілюстрації із знайомих казок.

Хід гри. Дорослий разом з дітьми вибирає будь-яку знайому казку і дає наступну інструкцію: «Потрібно придумати головним героям казки протилежні якості. Наприклад, казка «Червона шапочка» зазвучить абсолютно по-іншому - вовк в ній буде маленький (або добрий), а Червона шапочка — велика (або зла), або Баба-Яга в казках раптом почне здійснювати хороші вчинки». Далі діти вибирають на столі у вихователя будь-яку ілюстрацію до казки, придумують і приписують героям протилежні якості і розповідають казку по - новому.

Гра «Перетворення»

Ігровий матеріал. Ілюстрації до різних казок, дзеркало, папір, кольорові олівці.

Хід гри. Дорослий пропонує дітям наступне завдання: «Виберіть на столі картинку з будь-яким персонажем. Який він, добрий чи злий, чому. А хто вважає, що ці персонажі не злі (хто Бабу-Ягу вважає доброю і ласкавою? Напевно, для Кося Безсмертного вона дуже навіть добра жінка і вірний друг), поставте себе на місце цього героя і розкажіть що ви відчуваєте?

Також вихователь може запропонувати і такі творчі завдання: показати, як Баба Яга (Червона шапочка, Змій Горинич, Айболіт, Бармалей і ін.) дивиться у дзеркало (куштує улюблене або нелюбиме, знайоме або незнайоме блюдо; вислуховує комплімент, похвалу або зауваження; штопає одяг; дивиться вдалечінь; сідає на стілець; приймає гостей) і що при цьому говорить, який у нього настрій у цей момент, які почуття він переживає і як, в чому вони виражаються.

Наступного разу, при проведенні гри можна запропонувати дитині намалювати «лист» своєму улюбленому героєві.

Гра «Зоопарк»

Хід гри.

Дорослий.

Діти, сідайте сьогодні ми утворимо «коло добра».

Сьогодні ми з вами відправимося в зоопарк. Хто з вас був в зоопарку? Давайте пригадаємо, яких тварин можна побачити в зоопарку (варіанти

дітей). А зараз спробуйте вгадати, яка тварина так кричить (ведмідь, вовк, слон, папуга і ін. муз.керівник програє різну музику.)

Нам пора відправлятися, а то зоопарк закриється. Я пропоную поїхати на конячках. Сідлайте своїх конячок, поїхали! (Імітація під музичний супровід.) Цок-цок-цок.

Ось і зоопарк. І перше, що ми побачили, — вольєра з папугами. Які вони яскраві, красиві, великі!

Один папуга побачив нас і почав кивати головою: «Здрастуйте, здрастуйте!»

Покажіть, як киває папуга (музичний супровід). Нахиляємо голову вперед, шия напружена, а зараз нахиляємо управо, вліво. «Ось який я красивий!»

Папуга перестав кивати. «Я втомився, втомився!» — говорить він. Голову вперед звів, шийка розслаблена, голова як на мотузочці бовтається.

А ось клітка з леопардом. Він нікого не підпускає, кидається на загороди, гарчить (музичний супровід). Кидається несподівано, різко.

А ось і озеро, в якому плавають прекрасні лебеді. Рухи їх плавні, неквапливі, граціозні. Уявіть, що наші руки — це крила. Змахнули плавно правим крилом, лівим, тепер двома. Піднімаємо, опускаємо свої крила неквапливо, плавно. Руки розслаблені (музичний супровід).

Поряд з озером вольєра з тюленими, вони вилізли з води на сушу. Які вони забавні, цікаво пересуваються. Давайте спробуємо і ми (музичний супровід). Лягайте на живіт, руки перед собою зігнуті в ліктях, просувайтесь вперед. Рухайтесь неспішно, поволі. Тіло напружене. Важко по суші тюленим пересуватися.

Ось наші тюлені дісталися до води. Тепер можна і відпочити: лягли на спину, руки витягнули уздовж тіла. Перекочуємося з боку на бік, не поспішаючи. Вода прохолодна, тюленим приємно. Тіло розслаблене.

Вставайте, нам треба йти далі. Сідаєте на своїх конячок, щоб швидше дістатися до вольєри з мавпами. Ось і вольєра з мавпами. Які вони пустотливі. Стрибають, корчать рожиці. Покажіть веселих мавп. Ноги у них пружні, як пружинки (музичний супровід).

Зовсім застрибали мавпи, закрутилися навколо себе. То в один бік, то в інший. Накрутилися і шльопнулися на підлогу, деяким навіть боляче.

Дорослий.

Ось такий чудовий зоопарк. А зараз нам час повертатися назад, давайте попрощаємося з мешканцями зоопарку. Допобачення!

Гра «Зіркові чарівники»

Хід гри.

Дорослий

Здрастуйте, діти! Сьогодні ми з вами пограємо в зіркових чарівників. Це маленькі чоловічки, які рахують зірки. На них надіті великі сині ковпаки. Покажемо, які вони великі. (Діти піднімають руки і тягнуть їх вгору під музичний супровід). У них є підзорна труба. Покажіть, як вони дивляться в неї на зірки. А на ковпачку, на самій його верхівці — яскрава, блискуча

зірочка. (Діти повертають голову вправо і вліво, як би показуючи з усіх боків свою красиву зірочку.) Всі побачили, яка у нас красива зірочка. А ще на них надіті довгі - довгі плащі. Діти, покажемо, які у нас довгі плащі. (Діти повертаються вліво і вправо, нахиляються вниз, показують руками, які у них довгі, красиві плащі.) А коли маленькі зіркові чарівники знаходять на небі маленьку зірку, вони дуже радіють їй. Тоді вони встають в коло і танцюють свій улюблений танець. (Діти встають в коло і танцюють, імпровізуючи.) А потім вони всі разом йдуть дивитися на нову зірочку. Встають один за одним і поволі йдуть зі свого будиночка на спеціальний відкритий майданчик, але їм не терпиться швидше подивитися. Хлоп (з кожним хлопком діти прискорюють крок), і зіркові чарівники пішли швидше, хлоп, і ось вони вже майже зовсім побігли. Їм потрібно пробігти по хвилястій доріжці. (Діти оббігають різні уявні перешкоди, слідуючи за направляючим тренером.) Ось вони прибігли, заспокоїлися і вирішили поспати (діти показують як вони сплять).

Дорослий

- Ось такі ці зіркові чарівники. Вони сподобалися вам? В них дуже цікава справа (музичний супровід на вибір музичного керівника).

Гра «Пташиний двір»

Хід гри.

Дорослий

Сьогодні ми відправимося в казку Х.К. Андерсена «Гидке каченя». А я — Оле-лукоє (надягає шапочку і розкриває парасольку) перенесу вас туди. Але раніше я вас хочу запитати, які казки Х.К. Андерсена ви знаєте? Чи уважні ви діти? Куди повела мама-качка своїх діток після того, як вони вилупилися? Так, вона привела їх на пташиний двір, познайомити зі всіма свійськими птицями, які жили на цьому дворі. І ми відправимося в подорож на пташиний двір казки Х.К. Андерсена «Гидке каченя».

Вставайте під мою чарівну парасольку, і ми опинимося на пташиному дворі (розкриває парасольку, крутить її під музику).

Крібле крабле бум!

Ось ми і на пташиному дворі!

Першими ми зустріли гусаків. Гусаки почали шипіти, коли побачили гидкого каченяти. Шию витягнули, плечі підвели, крила відвели назад і зашипіли — ш-ш-ш. Шия напружена, зляться гусаки. Крила-руки напружені, відводять їх назад. Як розшипілися! Які злюки! (Діти зображують гусаків під музичний супровід).

Прогнали гусаки каченяти і заспокоїлися. Почали вільно махати крилами, шия пряма, не напружена, м'яка.

Тільки каченя втекло від гусаків, як наткнулося на важливого, сердитого індика. Індик від злості і важливості надувся, голову відкинув назад і втягнув в плечі, брови нахмутив, очі примружив і закричав — бал-бали-бали. (Діти зображують індика).

Затряс головою індик — бал-бали-бали, йди! Злякалося каченя і втекло.

Бідне каченя ще не схаменулося від нападу індика, як на нього налетів півень. Півень почав бігати по двору, сильно розмахуючи крилами і гучно закричав — ку-ка-ре-ку! Трохи не заклював каченяти!

Бідне каченя! Тільки він втік від півня, як тут же побачив господарську кішку. Ах, як їй хочеться з'їсти маленького каченяти!

Встала вона на свої м'які лапки, прогнула спинку, вся напружилася, приготувалася до стрибка. (Діти зображують кішку).

Потім нечутно почала підбиратися до каченяти, м'яко ступаючи на лапки. Крадеться кішка тихо-тихо. Тільки хотіла схопити каченяти, але тут прокинувся старий сторожовий пес і голосно гавкнув — гав-гав-гав. Кішка злякалася і забралася на огорожу.

Із ставка поверталися важливі тіточки-качки. Покажіть, як вони йдуть поволі, перевалуючись. Важливі кря-кря-кря.

Втомилися від довгої дороги, сіли, крилами ззаду сперлися і давай лапками дригати, розслабляти їх. Дригають лапками, побачили каченяти і закричали: «Кря-кря-кря, який потворний! Зовсім на нас не схожий!» Презирливо подивилися на каченяти.

Це була остання надія каченяти. Він втік з двору і почав жити один. (Діти зображують нещасне каченя). А в кінці казки він перетворився на прекрасного лебедя. (Діти зображують лебедя).

Встаньте навколо озера. Опустіть у воду спочатку свою довгу шию, потім одне крило, інше. Давайте поплещемо крилами по воді. Ось які ми красиві лебеді! Покажіть, як ви раді за каченяти!

Дорослий

Давайте, як прекрасні горді лебеді, будемо плавно рухатися в хороводі (музичний супровід). Вставайте під чарівну парасольку. Я перенесу вас в групу. (Музичний супровід на вибір музичного керівника).

Гра «Магазин іграшок»

Хід гри. Діти сидять по колу на стільцях.

Дорослий

Сьогодні ми відправимося в магазин іграшок. Але спочатку спробуємо вгадати, які улюблені іграшки є у кожного з нас, наприклад, у Катрусі? (Діти називають іграшки, намагаючись вгадати улюблену іграшку у кожного по черзі.)

Поки ми тут вгадуємо, магазин може закритися. Всі ми іграшкові машинки, поквапимося в магазин іграшок, поки він не закритий. Поїхали!!! Швидше підійдемо до вітрини магазину, подивимося, хто там є? Всі стають за спинки своїх стільців, обличчям в коло. (1—2 хв. Під музичний супровід)

Першим ми бачимо кого, діти?

Руки з розкритими долонями, приставимо їх до голови, на зразок великих вух, нахилимо голову вліво і вправо, вперед, посміхаючись як би у вітанні (діти зображають).

Хто це, діти? Правильно, Чебурашка. Що він хоче нам сказати? Здрастуйте (вперед головою)! Ідіть до нас (назад вбік — вліво і вправо). Не хочете (з одного боку в інший). Без вас нудно.

Поки дітей не було в магазині, продавець заснув. Він опустив голову на груди, і вона у нього бовтається, як на мотузочці. Шийка розслаблена, голова важка, ніяк не утримати: падає туди-сюди, ледве її піднімеш (діти зображають).

Витягнемо руки в сторони, прямі, рівні, напружені: «У-у-у». Що це? Звичайно, літак! Полетіли! (Діти зображують).

Пересуваємося вільно на всіх напрямках. (Педагог гудінням задає і змінює темп: поволі, швидко, ще швидше.) Руки не рухаються, напружені, руки — залізні крила. Ось які літаки є в магазині. Полетіли до себе на полку: «У-у-у...»

Подивимося в кого ми перетворимося зараз. Руки витягнемо вгору-вперед, стулимо над головою півколом. Ми повітряні кульки.

Давайте надуватимемося — більше і більше. Ось ми легшаємо і ще легшаємо, все тіло легке, невагоме. Ось нас здув вітерець, і ми злетіли! Летимо! Натикаємося на стільчики, відштовхуємося один від одного, від стіни, але тільки дуже легко, м'яко підстрибуючи. Вітер нас закрутив, ми обертаємося і летимо. Опустилися на землю. Сіли. (Діти зображують).

Дорослий

Ну, діти, нам пора вже повертатися в групу. Давайте прощатися з мешканцями магазину іграшок. До наступної зустрічі! (музичний супровід за вибором музичного керівника).

Гра «Гостинні квіти»

Діти діляться на дві однакові групи. Першій групі роздаються картки з малюнками різних квітів, другій – різних комах. По сигналу вихователя: «Збирається дощ» діти складають пару з квіточки й комахки. Пара складає невеличку сценку-діалог. «Квітка» має сказати «Комашці» кілька ввічливих слів, наприклад: «Я прикрию тебе від дощу, напою солодким нектаром». «Комашка» має подякувати їй за гостинність і пояснити, чим їй подобається ця квітка.

Дорослий може запропонувати дітям творити казкові пояснення.

Гра «Розкажи про себе»

Діти представляють себе різними звірами, птахами, рослинами. Кожна дитина повинна розповісти про те де вона мешкає, чим харчується, з ким товаришує, як би вона хотіла щоб до неї ставились люди

Гра «Миємо скло»

Діти, повторюючи за вихователем зображують, як вони миють вікна, самих себе, інших дітей. Гра супроводжується бурхливою емоцією радості.

Гра «Від морозу я змінююся»

Діти перетворюються в маленьку краплинку (створюють півколо руками), потім вихователь говорить про те, що ударив мороз і краплинки перетворилися в льдинки (руки дітей дуже напружені), а потім - стало прохолодніше і пішов сніжок (діти розводять руки в сторони і тримають їх повільно і легко).

Гра «Сумна тітонька Ніч»

Дорослий розповідає дітям про тітоньку Ніч, яка була дуже сумною, бо в неї зовсім не було друзів. Вночі всі сплять, тому і подружитися ні з ким. Потім дітям пропонується по черзі перетворитися в тітоньку Ніч (на дітей накладається темна тканина). І дітям в цій ролі необхідно попросити інших дітей подружитися з ними. А так як тітонька Ніч не вміє розмовляти словами, їй потрібно все пояснити за допомогою звуків і рухів. Після цього всі інші діти за бажанням погоджуються подружитися з нею.

Гра «Я радію»

Дітям пропонується намалювати малюнок якої-небудь радісної ситуації з їх власного життя.

Гра «Мій настрій»

Діти стають в коло один за одним і за допомогою рук зображують на спині дітей, які стоять попереду спочатку спокійний настрій, потім збудження. Гра повторюється декілька разів.

Гра «Зіпсований телевізор»

Мета: закріпити знання про виявлення емоцій, навчити експресувати різні емоційні реакції, розвивати вміння розпізнавати емоції інших, увагу, мислення, пам'ять.

Вихователь пояснює правила гри: Діти зараз всі, крім одного, закривають очі, «сплять», до тих пір, поки вас не збудить ваш сусід. Він покаже вам емоцію, яку показав йому учасник який сидить поряд, а ви маєте показати цю ж саму емоцію наступній дитині. Ведучий мовчки показує дитині яка не спить яку-небудь емоцію за допомогою міміки і жестів. Цей учасник, «розбудови» 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 поки всі не «прокинуться».

Після цього ведучий опитує учасників гри, починаючи з останнього і закінчує першим, яку емоцію, на їхню думку, їм показували. Так можна знайти ланку, де відбулося спотворення інформації, або переконатися, що «телевізор» був повністю справний.

Питання для обговорення:

За якими ознаками ти визначив саме цю емоцію?

Як ти думаєш, що завадило тобі правильно зрозуміти її?

Чи важко було тобі зрозуміти іншого учасника?

Що ти відчував, коли зображував емоцію?

Така гра дає можливість нам зрозуміти які емоції дитина добре розуміє, а в яких зовсім плутається, також під час бесіди та обговорення з дітьми проявів цих емоцій, про способи їх розпізнання, вихователь має можливість в незрозумілих чи наплутаних, у дітей ситуаціях, дати правильні поняття дітям про ті чи інші емоції та співвіднести назви емоцій з їх мімічними проявами.

Рефлексія: обговорення виконаного завдання, диференційний аналіз емоційних проявів дітей в розіграній ситуації та спільне підбиття підсумків.

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

Гра «Я радію, коли ...»

Мета: навчити висловлювати емоційні переживання дітей, виховувати увагу, пам'ять, організованість.

Педагог: «Зараз я буду називати по імені одного з вас та кидати йому м'ячик і ви маєте, наприклад: « Даня, скажи нам, будь ласка, коли ти радієш? ». Даня повинен буде зловити м'ячик і сказати: «Я радію, коли ...»

Даня розповідає, коли він радіє, а потім кидає м'ячик наступного дитині і, назвавши його по імені, в свою чергу запитає: « (Ім'я дитини), скажи нам, будь ласка, коли ти радієш»

Цю гру можна урізноманітнити, запропонувавши дітям розповісти, коли вони засмучуються, дивуються, бояться. Такі ігри можуть розповісти вам про внутрішній світ дитини, про його взаємини як з батьками, так і з однолітками.

Рефлексія: обговорення виконаної справи, диференційний аналіз емоційних проявів дітей в розіграній ситуації та спільне підбиття підсумків.

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

Етюд: Фокус

Мета: вчити особливостям вираження подиву

Хлопчик дуже здивувався: він побачив, як фокусник посадив у порожню валізу кішку і закрив її, а коли відкрив валізу, кішки там не було. З валізи вистрибнула собака. Як ви думаєте яку емоцію виражав хлопчик? Чому?

Братик і сестричка пішли з батьком рибалити на човні. Посеред річки вони побачили жовту квітку з великими зеленими пелюстками. Оскільки діти ніколи не бачили такої чарівної квітки, то попросили батька підплисти щоб роздивитись квітку ближче. Наблизившись до квітки, дівчинка побачила прекрасного метелика. Як ви думаєте, що дівчинка відчула в той момент, коли побачила метелика?

Рефлексія: обговорення даних ситуацій, та емоційних реакцій їх героїв.

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

Гра «На галявинці»

Мета: вчити прийомам саморосслаблення, зняття напруги, розвивати інтерес дітей до вивчення самих себе, розвивати навички релаксації.

Педагог: «Давайте сядемо на килим, закриємо очі і уявімо, що ми знаходимося в лісі на галявині. Лагідно світить сонечко, співають пташки, ніжно шелестять дерева. Наші тіла розслаблені. Нам тепло і затишно. Розгляньте квіти навколо себе. Який квітка викликає у вас почуття радості? Якого він кольору? ».

Після невеликої паузи педагог пропонує дітям відкрити очі і розповісти, чи вдалося їм уявити галявину, сонечко, спів птахів, як вони себе відчували під час проведення цієї вправи. Чи побачили вони квітка? Який він був? Дітям пропонується намалювати те, що вони побачили.

Рефлексія: обговорення процесу гри, диференційний аналіз емоційних проявів дітей в розіграній ситуації.

Гра «Сонечко і хмарка»

Мета: вчити дітей свідомо регулювати свою поведінку і емоційний стан, розвивати навички релаксації способом напруження і розслаблення м'язів тулуба.

Хід гри

Вихователь звертається до дітей: Діти, сонце зайшло за хмаринку, стало прохолодно ми маємо стиснутися в клубочок як їжачок, щоб зігрітись. А тепер сонце вийшло з-за хмаринки і нарешті стало жарко - розслабитися, тому що пригріло сонечко. Повторити 2-3 разів поки діти повністю не розслабляться.

Гра «Прожени від себе злість»

Мета: вчити дітей моделювати ситуації різних емоційних переживань, при цьому визначати та оцінювати свій емоційний стан, розвивати саморегуляцію щодо проявів своїх емоцій до оточуючих.

Педагог: «А зараз я навчу вас деяким прийоми, які допоможуть вам надалі проганяти свою злість. Візьміть по газеті і уявіть, що ви на кого-то дуже злі (робить паузу). А тепер скомкайте газету з силою і киньте її в сторону».

Діти виконують завдання, а вихователь стежить за тим, щоб вони якомога природніше представили свою злість, мнучи газету. Діти не повинні кидати грудки один в одного. Ця гра допоможе агресивним дітям надалі, таким чином, знімати напругу.

Рефлексія: обговорення особливостей виконання вправ, диференційний аналіз емоційних проявів дітей під час гри.

Етюд «Баба-Яга»

Мета: згідно змодельованим ситуаціям гніву, вчити особливостям прояву гніву

Баба-Яга зловила Оленку, веліла їй затопити грубку, щоб потім з'їсти дівчинку, а сама заснула. Коли вона прокинулась, подивилась усюди, а Оленки то немає - вона втекла. Розсердилась Баба-Яга, що без вечері залишилась. Бігає по хаті, ногами тупає, кулаками розмахує.

Діти мають проявити емоції розгніваної Баби-Яги з усіма супутніми особливостями прояву цієї емоції (міміка, жести, поза).

Рефлексія: обговорення процесу особливостей прояву негативних емоцій, диференційний аналіз емоційних почуттів дітей під час виконання завдання.

Етюд «Солоний чай»

Мета: вчити розпізнавати вираження емоції відрази, розуміти значення та ситуативність виявів даної емоції, розвивати мислення, мовлення, увагу.

Хлопчик під час їжі дивився телевізор. Він налив в чашку чаю і не дивлячись, помилково замість цукру насипав дві ложки солі. Розчинивши цукор хлопчик зробив перший ковток. До чого ж неприємний смак! Діти мають впізнати емоцію відрази та мімічно зобразити її. Вихователь задає запитання: Чи відчували ви коли-небудь відразу? В яких ситуаціях ви відчували відразу?

Рефлексія: обговорення процесу прояву емоції відрази, диференційний аналіз емоційних почуттів дітей під час виконання завдання.

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

Гра «МАСКИ»

Мета: вміння розрізняти міміку, самостійно свідомо користуватися мімікою для вираження своїх емоцій.

Кожному з учасників дається завдання - виразити за допомогою міміки горе, радість, біль, сором, страх, здивування ... Решта учасників повинні визначити, що намагався зобразити учасник.

Рефлексія: обговорення мімічних виразів обличчя, труднощів які виникали при цьому.

Гра «Руки знайомляться, руки сваряться, руки миряться»

Мета: співвіднесення людини і його тактильного образу, зняття тілесних бар'єрів; розвиток вміння висловлювати свої почуття і розуміти почуття іншої через дотик.

Хід гри

Вправа виконується в парах, з закритими очима, діти сидять навпроти один одного на відстані витягнутої руки. Дорослий дає завдання (кожне завдання виконується 2-3 хвилини):

Закрийте очі, простягніть назустріч один одному руки, познайомтеся одними руками. Постарайтеся краще пізнати свого сусіда. Опустіть руки.

Знову витягніть руки вперед, знайдіть руки сусіда. Ваші руки сваряться. Опустіть руки.

Ваші руки знову шукають одне одного. Вони хочуть помиритися. Ваші руки миряться, вони просять вибачення, ви знову друзі.

Обговоріть, як проходило вправу, які почуття виникали в ході вправи, що сподобалося більше?

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

Гра «Тренуємо емоції»

Мета: створювати позитивний емоційний комфорт, позитивної групової взаємодії закріплення навичок диференціації різних емоційних виявів.

Попросіть дитину:

насупитися - як осіння хмара; як розсерджений людина; як зла чарівниця;

посміхнутися - як кіт на сонці; як саме сонце; буратіно; як хитра лисиця; як радісна людина; як ніби він побачив диво;

позлитися - як дитина, у якого відняли морозиво; як два барана на мосту; як людина, яку вдарили; злякатися як дитина, яка загубилася в лісі; як заєць, що побачив вовка; як кошеня, на якого гавкає собака; втомитися як тато після роботи; як людина, що підняла великий вантаж; як мураха, що притяг великий муху;

відпочити - як турист, який зняв важкий рюкзак; як дитина, який багато потрудився, але допоміг мамі; як втомлений воїн після перемоги.

Рефлексія: обговорення способу виявлення емоції, труднощів які виникали при цьому.

Гра «Передача почуттів»

Мета: навчити дітей передавати різні емоційні стани невербальними способами.

Хід гри

Дитині дається завдання передати «по ланцюжку» певне почуття за допомогою міміки, жестів, дотиків. Коли діти передали його по колу, можна обговорити, який саме настрій хотіла передати дитина. Потім ведучим стає

будь-хто, за бажанням. Якщо хтось із дітей хоче побути ведучим, але не знає, який настрій загадати для відгадування, вихователь може допомогти йому, підійшовши і підказавши йому на вушко який-небудь настрій.

Рефлексія: обговорення виявлення емоцій, труднощів які виникали при цьому, диференційний аналіз дітей

Повторення та закріплення пройденого матеріалу, актуалізація набутих знань, умінь, навичок.

ГРА “ЕМОЦІЙНИЙ КУБИК” 4 В 1



Всі ігри з емоційним кубиком вимагають довіри між дорослими і дітьми.

1. Друкуємо кубик, вирізаємо і склеюємо (або клеїмо зображення емоцій на пластмасовий чи дерев'яний кубик).

2. Кидаємо кубик по черзі.

Купити емоційний кубик в магазині Dytpsyholog

3. Варіанти ігор:

а) Зображуємо емоцію, яка випала на кубику. Решта гравців відгадують її.

б) Згадуємо, хто з казкових героїв переживав подібні почуття і в якій ситуації: можна обговорювати різні казки, а можна одну. Наприклад, коли Буратіно був сердитим? Здивованим? Радісним? Спокійним? Сумним? Чому він радів / сумував / сердився і т.д.?

в) Згадуємо і розповідаємо ситуації зі свого життя, коли відчували ті ж емоції, що випали на кубику.

г) Починаємо придумувати казку про персонажа. Кидаємо кубик.

Відповідно до емоції, яка випала продовжуємо сюжет (герой здивувався – чого). Далі кидаємо кубик. Герой зрадив – чому? Що сталося в нашій історії?

