

**Муниципальное казённое учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Краснодарский научно-методический центр»**

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 190»**

**Методические рекомендации по насыщению  
развивающей предметно-пространственной среды  
дидактическим игровым материалом по развитию  
эмоционального интеллекта дошкольников  
(для педагогов и родителей)**

**«Игры с эмоциями»**

Краснодар 2022 г.

УДК 371.3

ББК 74.1

**Авторы-составители:**

Беленкова Людмила Васильевна – заведующий МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

Плешакова Марина Николаевна – старший воспитатель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

Гонтаренко Светлана Владимировна, Щербак Людмила Васильевна – учителя – логопеды МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

Кот Ирина Викторовна – инструктор по ФК МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

Траленко Елена Викторовна – музыкальный руководитель МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

Шпак Марина Эдуардовна, Бойченко Наталья Викторовна, Панферова Любовь Борисовна, Шерстобитова Елена Николаевна, Коваленко Людмила Васильевна – воспитатели МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190».

**Рецензенты:**

Курашинова Сима Гаруновна – главный специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ КНМЦ.

Соболева Татьяна Григорьевна – ведущий специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ КНМЦ.

Филь Екатерина Александровна – ведущий специалист отдела анализа и поддержки дошкольного образования МКУ КНМЦ.

Для того чтобы оказать детям помощь в развитии их эмоционального интеллекта необходимо создать образовательную среду, которая гарантирует охрану и укрепление физического и психического здоровья детей и обеспечивающая их эмоциональное благополучие, формирование у них эмоционального интеллекта.

Для этого творческая группа педагогов МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190» совместно со специалистами МКУ КНМЦ разработала, апробировала и представила в данном сборнике игры и пособия по всем образовательным областям направленные на развитие эмоционального интеллекта дошкольников. Так как именно через интеграцию обеспечивается синтез образовательных областей, взаимосвязь разных видов деятельности и формирование интегральных качеств личности дошкольника в процессе воспитания. Интеграция способна объединять внутри себя образовательные области и обеспечивает необходимые условия для появления нового образовательного продукта, в создание которого включены и педагоги, и дети, и родители.

Методическое пособие содержит теоретический и практический материал, который может быть использован педагогами дошкольных образовательных организаций и родителями.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Игры по познавательному развитию	7
Игры по речевому развитию	15
Игры по физическому развитию	26
Игры по художественно-эстетическому развитию	28
Дидактические игры с использованием STEM-технологий	36
«Игрушки своими руками»	38
Используемая литература	42

## ВВЕДЕНИЕ

Эмоциональный интеллект является важной составляющей познавательных способностей воспитанников. Эмоциональный интеллект – способность человека осознавать эмоции, достигать и генерировать их так, чтобы содействовать мышлению, пониманию эмоций и того, что они означают и, соответственно управлять ими таким образом, чтобы способствовать своему эмоциональному и интеллектуальному росту.

Эмоция – это нечто, что переживается как чувство, которое мотивирует, организует и направляет восприятие, мышление и действия. Дэвид Карузо писал, очень важно понимать, что «эмоциональный интеллект» — это не противоположность интеллекту, не триумф разума над чувствами, это уникальное пересечение обоих процессов».

Эмоциональная сфера является важной составляющей в развитии дошкольников, так как никакое общение, взаимодействие не будет эффективным, если его участники не способны, во-первых, "читать" эмоциональное состояние другого, а во-вторых, управлять своими эмоциями.

Для того чтобы оказать детям помощь в развитии их эмоционального интеллекта, целесообразно познакомиться с особенностями развития эмоций у детей дошкольного возраста.

**Особенности эмоционального развития детей дошкольного возраста:**

- ребенок осваивает социальные формы выражения чувств;
- ребенок начинает понимать эмоцию и соотносить ее со словом и поведением;
- формируется эмоциональное предвосхищение;
- формируются высшие чувства: нравственные, интеллектуальные, эстетические;
- чувства становятся разумными, осознанными, обобщенными, произвольными.

Эмоциональный интеллект для детей дошкольного возраста определяется как готовность ребенка ориентироваться на другого человека, учитывать его эмоциональное состояние и на основе этих знаний регулировать отношения с ним, находить пути решения возникающих проблем.

## Этапы развития эмоционального интеллекта

1. Восприятие эмоций – способность идентифицировать эмоциональные проявления (по мимике, жестам, пантомимике, внешнему виду, походке, поведению, голосу) окружающих, а также распознать свои эмоции.

2. Понимание эмоций – способность находить причину возникновения эмоции, определять связь между эмоциями и мыслями, определять переход от одного эмоционального состояния к другому, а также способность объяснить эмоции во взаимоотношениях

3. Использование эмоций для стимулирования мышления — способность индивида (неосознанно) активизировать свои интеллектуальные процессы, пробуждать в себе творческое начало, используя эмоции как движущую силу мотивации.

4. Управление эмоциями – способность умирять, пробуждать и направлять свои эмоциональные реакции и эмоции окружающих для достижения поставленных целей.

У детей дошкольного возраста эмоциональный интеллект развивается по нескольким стадиям:

1. Начало эмоционального осознания – вначале своих чувств, потом эмоций, испытываемых окружающими;

2. После того как ребёнок начнёт идентифицировать, распознавать и воспринимать эмоции, осознавать, что такое чувство, происходит обучение чтению языка жестов и тела, выражения лица, тона голоса и прочих проявлений эмоционального состояния других людей. Уже имеется способность дать оценку такому состоянию, описав человека как «счастливый», «грустный», «весёлый», «злой».

3. Характеризуя эмоции, чувства, ребёнок расширяет собственный эмоциональный словарь, применяя его для передачи своих чувств и описания состояния других людей.

4. Ребёнок начинает проявлять сочувствие – эмпатию. В какой-то период это выражается с помощью чувства беспокойства, неуверенности в том, что кому-то из окружающих грустно или плохо. Он начинает симпатизировать более слабым – животным, детям младшего возраста.

5. Маленький человек начинает управлять собственными эмоциями и контролировать их, используя свои навыки для выбора стратегии реакций и поступков в зависимости от испытываемых чувств. К примеру, такие чувства можно не сдерживать, когда они положи-

тельные, а, напротив, отрицательное отношение демонстрировать не всегда.

6. Ребёнок начинает осознавать, какой источник вызывает у него и окружающих отрицательные или положительные эмоции.

7. Приходит понимание взаимосвязи между поведением и эмоциями. К примеру: «Папа надел свою новую рубашку, потому что рад встрече с бабушкой; мама смеётся, потому что у неё отличное настроение».

Для того чтобы оказать детям помощь в развитии их эмоционального интеллекта необходимо создать образовательную среду, которая гарантирует охрану и укрепление физического и психического здоровья детей и обеспечивающая их эмоциональное благополучие, формирование у них эмоционального интеллекта.

Исходя из вышесказанного, педагоги МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190» проанализировали развивающую среду в группах, на наличие игр по развитию эмоционального интеллекта у дошкольников. Они отметили, что не во всех уголках активности размещены данные игры. Для того чтобы у каждого ребенка была возможность развивать эмоциональный интеллект, играя в своих любимых уголках активности, появилась необходимость разработки дидактического игрового материала по развитию эмоционального интеллекта по всем образовательным областям.

Так как одним из важнейших принципов федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является интеграция образовательных областей. Это обеспечивает дошкольнику целостное восприятие окружающего мира. Данная интеграция способна объединять внутри себя образовательные области и обеспечивает необходимые условия для появления нового образовательного продукта. Одним из таких продуктов стали разработанные и апробированные творческой группой педагогов МАДОУ МО г. Краснодар «Детский сад № 190» игры и пособия по всем образовательным областям направленные на развитие эмоционального интеллекта дошкольников, которые вошли в данный сборник.

Играя в такие игры, дети научатся активно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, участвовать в совместных играх, договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства, разрешать конфликты, а значит быть успешными и самодостаточными, самореализованными личностями в будущем.

## ИГРЫ ПО ПОЗНАВАТЕЛЬНОМУ РАЗВИТИЮ

**Дидактические игры и пособия по формированию элементарных математических представлений для детей дошкольного возраста, которые способствуют развитию эмоционального интеллекта**

### Дидактическая игра «Путаница»

**Цель:** закреплять знания цифр от 1 до 5. Развивать наблюдательность, внимание. Способствовать обогащению эмоциональной сферы ребёнка. Развивать умения узнавать, называть определённые эмоции.

**Материал:** цифры от 1 до 5 с разными эмоциями (весёлые, грустные, гневные, удивлённые,..)

**Ход игры:** цифры раскладывают на столе. Воспитатель объясняет, что цифры весёлые, грустные, дружелюбные, сердитые, злые, удивлённые, они хотят поиграть. Необходимо разложить цифры от 1 до 5 в порядке возрастания, в порядке убывания (например: только грустные, только весёлые, разные эмоции и.т.д.), разложить цифры так, чтобы эмоции не повторялись и назвать и изобразить какая эмоция у цифры 3, какие эмоции у ее цифр – соседей.



### Дидактическая игра «Найди и назови»

**Цель:** закреплять знания детей о геометрических фигурах, развивать умения распознавать, называть эмоции.

**Материал:** пиктограммы с разными эмоциями, цветные геометрические фигуры с разными эмоциями.

**Ход игры:** в игре могут играть 2-4 ребёнка. На столе раскладываются пиктограммы с различными эмоциями. Ребятам предлагается выбрать пиктограммы со смайликами. Дети подбирают геометрические фигуры с такими же эмоциями и раскладывают их на пиктограмме.

### **1 вариант** - игра проводится по принципу «Лото»

Водящий достаёт из мешочка геометрическую фигуру, показывая игрокам, если на фигуре эмоция соответствует эмоции пиктограммы, забирают ее себе, детям нужно положить на пустое поле пиктограммы, называя геометрическую фигуру и её эмоцию.

**2 вариант игры** - разложить 4 разные по форме геометрические фигуры, с соответствующей эмоцией пиктограммы и ответить на вопросы: какая геометрическая фигура находится в правом верхнем углу, в левом нижнем углу и т.д. какая эмоция у всех этих фигур? Изобрази ее.



### **Дидактическая игра «Дерево с яблочками»**

**Цель:** закреплять умение детей соотносить цифру с количеством предметов, выполнять задание по схеме, ориентироваться в пространстве, развивать умения распознавать, называть эмоции.

**Материал:** игровая основа в форме дерева, схемы, комплект фигурок яблочек с разными эмоциями, набор цифр до 5.

**Ход игры:** на игровую основу «дерево» разложить фигурки яблочек с разными эмоциями в соответствии со схемой и подобрать цифру, которая обозначает количество яблок, выложенных на дереве.





## Дидактическая игра

### «Найди закономерность и вставь недостающую фигуру»

**Цель:** развивать умения детей строить простейшие закономерности, закреплять знания детей о геометрических фигурах, развивать умения распознавать, называть эмоции, внимание и логическое мышление.

**Материал:** таблицы с изображением разноцветных геометрических фигур с разными эмоциями, геометрические фигуры с разными эмоциями (3 набора: желтого, синего, зеленого)

**Ход игры:** Ребята выбирают таблицу с изображением разноцветных геометрических фигур с разными эмоциями. Задача игроков найти закономерность в расположении геометрических фигур в таблице, назвать пропущенную геометрическую фигуру, какого цвета, с какой эмоцией, изобразить эмоцию и поместить соответствующую геометрическую фигуру на таблицу.



## Дидактическая игра «Продолжи ряд»

**Цель:** развивать логическое мышление у детей, умение строить простейшие закономерности, закреплять знания о геометрических фигурах, развивать умения распознавать, называть эмоции, развивать мелкую моторику рук.

**Материал:** карточки с изображением разнообразных линий и заданным алгоритмом геометрических фигур с эмоциями, геометрические фигуры с разными эмоциями разного цвета.

**Ход:** Ребенок выбирает карточку и объясняет порядок расположения фигур, называет эмоции, раскладывает на линии геометрические фигуры в соответствии с заданным алгоритмом. Далее выполняет задания:

- посчитать количество геометрических фигур с грустной эмоцией, веселой, злой, задумчивой, обозначить цифрой.

- сравнить каких фигур (грустных, веселых ...) больше или меньше

**Усложнение:** придумать и составить из геометрических фигур с эмоциями свой ряд на пустой карточке. (Ребенок сам придумывает и выкладывает свой ряд из геометрических фигур с эмоциями, может предложить другим детям поиграть в составленную им задачу)



### Дидактическая игра «Сосчитай и подбери цифру»

**Цель:** закреплять умение детей соотносить цифру с количеством предметов, развивать умения распознавать, называть эмоции.

**Материал:** карточки с изображением эмоций, карточки с изображением цифр.

**Ход:** В игре «Сосчитай и подбери цифру» предлагаются карточки с изображением эмоций и цифрами. Ребенок пересчитывает на карточке изображение эмоций, называет какие эмоции изображены и сколько, подбирает соответствующую цифру.



## Дидактическая игра «Запомни-повтори»

**Цель:** закреплять умение детей соотносить цифру с количеством предметов, развивать память, умения распознавать, называть эмоции.

**Материал:** карточки с изображением эмоций, пустые карточки, карточки с изображением цифр, пиктограммы с изображением разных эмоций.

**Ход:** Ребенку показать карточку с изображением эмоций, он запоминает изображение эмоций и в какой последовательности они расположены. Затем ребенок выполняет задание на пустой карточке. Проверяет правильность выполнения задания. Объясняет, какие изображения эмоций, сколько их, выкладывает соответствующую цифру.

В ходе данной игры можно закрепить количественный и порядковый счет, задав вопросы: «Сколько эмоций грустных, удивленных», которая по счету «грустная», «веселая» или «удивленная» эмоция? Сравнить (каких больше, каких меньше?)



## Дидактическая игра «Собери картинку»

**Цель:** закреплять навыки счетных операций, состава числа, упражнять в решении простых арифметических задач, развивать умения распознавать, называть эмоции.

**Материал:** картинки с одной стороны - изображена эмоция, на обратной стороне: основа расчерчена на разные геометрические фигуры с цифрами, разрезанные части с примерами на сложение и вычитание в пределах первого десятка.

**Ход:** В данную игру играют по принципу «Разрезные картинки». Ребятам предлагаем картинки с изображением эмоций. На обратной

стороне одной картинке: основа расчерчена на разные геометрические фигуры с цифрами, а на разрезанных частях примеры на сложение и вычитание в пределах первого десятка. Ребенок берет часть разрезной картинке и решает пример. Если пример решен правильно, часть пазла совпадёт с основной картинкой.

На первом этапе игры ребята собирают картинке с изображением смайликов-эмоций, на втором этапе собирают сюжетные картинке с изображением эмоциональных состояний человека, называют какую эмоцию испытывает человек на картинке и почему.



### Дидактическая игра «Разложи картинке по порядку»

**Цель:** закреплять представления детей о частях суток, способствовать обогащению эмоциональной сферы ребёнка, развивать умения узнавать, называть определённые эмоции.

**Материал:** сюжетные картинке с изображением времени суток (утро, день, вечер, ночь) и людей с разными эмоциями.

**Ход:** Ребята рассматривают изображения и определяют эмоции людей, изображенных на картинке. Затем раскладывают картинке



по порядку, в зависимости от частей суток. 1 – утро, 2 – день, 3 – вечер, 4 – ночь.



**Дидактические игры и пособия  
по ознакомлению с окружающим миром,  
которые способствуют развитию эмоционального интеллекта**

### **«Животные и птицы»**

**Цель:** Закреплять знания детей о животных и эмоционального словаря (настроение, эмоции, пиктограмма: веселый, грустный, печальный, удивленный, испуганный).

**Материалы:** Сюжетные карточки с изображением животных. Пиктограммы эмоций.

**Правила:** Играют не более 5 человек. Победителем считается тот, кто правильно назвал животных, сделал выбор эмоции и объяснил его.

**Ход:** Педагог проводит краткую беседу по теме. Каждому ребенку педагог предлагает рассмотреть животных, назвать их, их детенышей, подобрать пиктограмму с эмоцией, которая изображена на картинке у ребенка, объяснить свой выбор.



### «Собери картинку: все о животном»

**Цель:** Закреплять знания детей о животных: где живут, чем питаются, как готовятся к зиме

**Материалы:** разрезные картинки с изображением смайлика. На каждой разрезной части изображено животное, детеныши животного, жилище животного, где обитает и чем питается. Проверочная карточка.

**Ход:** Ребенок собирает из частей целую картинку в определенной последовательности:

1. Изображение животного. 2. Детеныши животного. 3. Жилище животного. 4. Где обитает. 5. Чем питается.

Если картинка собрана правильно, то получается изображение смайлика. Необходимо определить эмоцию смайлика и изобразить ее.



## ИГРЫ ПО РЕЧЕВОМУ РАЗВИТИЮ

### 1. Игры на развитие лексико-грамматического строя

#### 1.1. Игра «Посчитаем»

**Цель:** упражнять в согласовании существительных с числительными 1-2-5.

**Оборудование:** карточки с изображением девочек и мальчиков, выражающих разные эмоции.

**Ход игры:** Детям предлагается посмотреть на картинку, определить, какую эмоцию выражает изображенный на ней ребенок, изобразить самим эту эмоцию и посчитать:

1	2	5
- радостный мальчик	- радостных мальчика	- радостных мальчиков
- грустная девочка	- грустных девочки	- грустных девочек
- удивленный мальчик	- удивленных мальчика	- удивленных мальчиков
- злая девочка	- злых девочки	- злых девочек
- обиженный мальчик	- обиженных мальчика	- обиженных мальчиков

#### 1.2. Игра: «Образовать прилагательные»

**Цель:** учить образовывать качественные прилагательные, расширять словарный запас.

**Оборудование:** картинки людей с разными эмоциями.

**Ход игры:** детям предлагается определить эмоцию человека и подобрать качественные прилагательные, характеризующие его настроение.

улыбка – радостный, улыбчивый, веселый  
грусть – грустный, обиженный, расстроенный  
удивление – удивленный, изумленный

### **1.3. Игра: «Есть-нет»**

**Цель:** учить образовывать существительные в родительном падеже.

**Оборудование:** карточки, иллюстрирующие эмоции.

**Ход игры:** детям раздаются карточки, они описывают эмоцию, которая на них изображена. Затем карточка возвращается логопеду и ребенок проговаривает, какой эмоции у него теперь нет:

радость – нет радости; страх – нет страха; злость – нет злости;  
счастье – нет счастья; обида – нет обиды; удивление – нет удивления

### **1.4. Игра: «Настроение пчелки»**

**Цель:** закрепить умение детей ориентироваться в пространстве, употреблять предложные конструкции и местоимения третьего лица единственного числа.

**Оборудование:** мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», картинки с эмоциями, схемы движения.

**Ход игры:** ребенку предлагается схема движения (вверх, вниз, вправо, влево), по которой будет двигаться пчелка. В конце пути пчелка прилетает к определенной эмоции (изображение на картинке). Ребенок должен построить предложение: назвать и изобразить эмоцию, а также сказать, где она находится, используя местоимение и предлог:

- это радость, она на цветке
- это злость, она за кустом
- это грусть, она под столом
- это удивление, оно в коробке
- это задумчивость, она в коробке

### **1.5. Игра «Скажи наоборот»**

**Цель:** учить образовывать антонимы, знакомить с новыми эмоциями

**Оборудование:** карточки с эмоциями

**Ход игры:** детям показываются карточки с отрицательными (плохими) эмоциями, они должны их назвать и заменить на положительные (хорошие) эмоции:



Радость – грусть  
Скука – веселье  
Злость – доброта  
Страх – спокойствие

## 2. Игры на развитие связной речи и ВПФ

### 2.1. Загадки про эмоции

**Цель:** развивать мышление, образное восприятие, память.

**Ход:** Отгадать загадки на разные эмоции и чувства человека, выучить одну на выбор:

Её трясёт, глаза горят.  
Сама пряма, как гвоздь!  
Кидается на всех подряд.  
Кто это? (Злость)

Это антоним слова печаль.  
Что загадал я? Скорей отвечай! (Радость)

Плохой советчик, говорят.  
Парализует если, крах.  
И отрицательный заряд  
В себе несёт дрожащий (страх)

С этой эмоцией реже встречаться мне бы хотелось,  
Вам должен признаться.  
Очень уж грустно,  
Когда она с нами  
О чем говорю я сейчас?  
(О печали)

Обида, ярость, раздраженье.  
А рык стоит, ну словно лев.  
И никакого нет сомненья,  
Напал на человека (гнев).

Гном зимой поймал снежинку,  
подобрал на горке льдинку.  
Прибежал домой и – ах!  
Лишь вода была в руках. (Удивление)

Это удивительное слово.  
В нем есть солнца свет,  
Ребенка смех,  
Над Отчизной голубое небо,  
Мамина улыбка, смех. (Счастье)

## 2.2. Мнемотаблица на эмоции

**Цель:** обогащение понимания эмоций и чувств; развитие связной речи, обогащение словарного запаса посредством слов, обозначающих эмоции, чувства и их оттенки.

**Оборудование:** мнемотаблица (рис. 1)



Рисунок 1.

**Ход игры:** детям предлагается рассмотреть мнемотаблицу, установить

причинно-следственные связи между нарисованными символами-картинками. Педагог задает вопросы:

- Как вы думаете, на какую эмоцию эта таблица?
- Подумайте, почему здесь нарисовано сердце?
- Здесь изображена радуга, как вы думаете почему?
- Расскажите, почему здесь нарисовано солнце?
- Какое отношение имеет улыбка к радости?
- Какое выражение у радостного человека?
- Почему здесь изображен торт?
- Что за буква изображена здесь? Почему?
- Что обозначает цифра семь?
- Подумайте, почему здесь нарисован подарок?

Педагог предлагает составить рассказ об эмоции «Радость» по мнемотаблице. Примерный рассказ: «Радостно бывает тогда, когда тебя любят. Хорошее, веселое настроение. Отличная, солнечная погода. Все вокруг улыбаются. У тебя радостное, улыбающееся лицо. Радостно тогда, когда праздник, приходят гости и дарят тебе подарки. Слово радость начинается с буквы «Р» и в нем семь букв. Цифра семь – счастливое число».

По аналогии предлагается составить рассказ про грусть и горе.

### **2.3. Игра: «Мэмор»**

**Цель:** развивать память, тренировать реакцию, развивать звуко-буквенный анализ

**Оборудование:** карточки с эмоциями

**Ход игры:**

1 вариант: педагог раскладывает карточки на столе изображением вниз. Первому ребенку предлагается открыть две карточки. Если попались одинаковые, произнести и определить, какой первый звук в названии эмоции. Этому же ребенку можно сделать еще ход, а совпавшие карточки он забирает себе. Если попались разные – ход переходит ко второму ребенку. Выигрывает тот, у кого парных карточек окажется больше.

2 вариант: Игра на скорость. Карточки вразброс выкладываются на стол картинками вверх. Дети должны собрать парные. Выиграет тот, кто соберет больше пар. В конце игры дети определяют, на какой звук заканчиваются названия эмоций, изображенные на их карточках.

### **2.4. Игра: «Сравни»**

**Цель:** развивать связную речь, учить составлять сравнительное описание.

**Оборудование:** стаканчики с эмоциями

**Ход игры:** детям предлагается сравнить две эмоции: радость и грусть (Радость: на этой картинке человек улыбается, он счастлив, ему хорошо, он веселый. Грусть: на этой картинке человек чем-то расстроен, он печальный, не улыбается, грустит).

### **2.5. Игра: «Составь рассказ»**

**Цель:** формировать умение составлять текст цепной структуры с опорой на графическую схему

**Оборудование:** графическая схема (рис. 2)

**Ход игры:** детям предлагается графическая схема, по которой они должны составить рассказ, описывая эмоциональное состояние героев. (Трусливые кролики грызут морковку. Морковку вырастила добрая, веселая бабушка. Добрая, веселая бабушка любит своих трусливых кроликов)

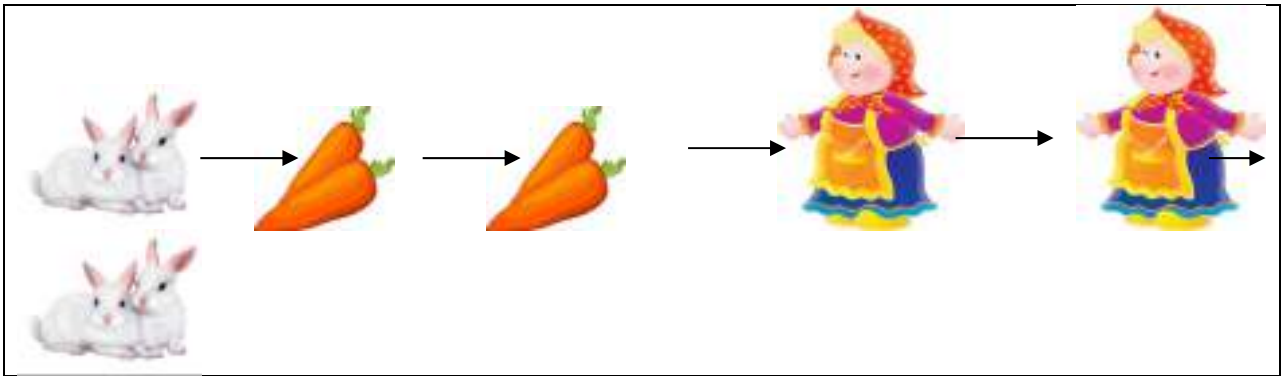


Рисунок 2

### 3. Игровые упражнения на развитие дыхания, фонематического слуха, темпо-ритмического восприятия

#### 3.1. Игра: «Волшебные клоуны»

**Цель:** развивать правильное дыхание, пространственную ориентацию

**Оборудование:** фигурка клоуна, смайлики с эмоциями

**Ход игры:** Посмотри на нашего клоуна. Он хочет сегодня с нами поиграть. Какая эмоция у него в правом обруче? (Веселая). Давай ее изобразим. А в левом обруче какая эмоция? (Грусть) Давай покажем. Сегодня у тебя какое настроение: веселое или грустное? Подуй на то настроение, которое у тебя сегодня. Плечи не поднимаем, щеки не надуваем.



#### 3.2. Игра: «Услышь звук»

**Цель:** развитие фонематического слуха

**Оборудование:** картинки с эмоциями

**Ход игры:** ребенку показываются картинки с эмоциями, он должен их назвать и определить, есть ли в названии нужный звук, например, звук Р:

- грусть
- радость
- страх
- злость
- удивление
- обида
- восхищение
- спокойствие

### 3.3. Игра «Ритмичные смайлики»

**Цель:** развитие темпо-ритмического восприятия

**Оборудование:** картинки смайликов, изображающих разные эмоции

**Ход игры:** ребенку предлагается выложить, а затем прохлопать ряды из смайликов:

Выложить смайлики	прохлопать
веселый, веселый	_____
грустный	_____
веселый, веселый	_____
грустный	_____
удивленный, удивленный, удивленный	_____
злой, злой	_____
удивленный, удивленный, удивленный	_____
злой, злой	_____

### Игры по ознакомлению с проявлением эмоций через знакомство с художественной литературой и иллюстраций к ней

#### Сказки

#### «Замороженная страна»

*Сказка помогает детям понять значимость эмоциональной жизни для человека. Она особенно нужна тем, кто не привык обращать внимание на свои эмоции.*

Нина и Коля очень любили мороженое. Они могли есть пломбир, и рожки, и всякие другие сорта, главное, чтобы мороженого было побольше.

Мама понимала, что мороженое иногда идет у них вместо супа или второго, поэтому иногда пугала их:

— Вот попадете в замороженную страну.

— Нет такой страны, — отвечали ребята. — Англия есть, Франция есть. А замороженной — нету. Мы в волшебство и сказки не верим.

Услышала эти слова злая волшебница:

— Как же это в меня не верят? Надо их наказать.

Заколдовала она пломбир в стаканчике, который дети только что в магазине купили, откусили они по кусочку и попали в замороженную страну. Нет, не из мороженого там жили люди

и не из снега. Просто чувства их были заморожены. Они никогда не радовались, не злились, не грустили и не обижались.

Нина с Колей сначала этого не поняли. Подошли они к детской площадке, а там никто не играет. Пустая она. Зачем играть, если это радости не приносит?

А рядом с площадкой мальчик в кепке кошку мучает. К хвосту консервную банку привязывает. Кошка визжит. Но никто к ней на помощь не приходит. Никто не пожалеет. Ведь никто жалости не чувствует.

Идут дальше дети. Видят, девочка сидит на лавочке. Листы из книжки вырывает, на землю бросает.

— Зачем ты это делаешь? — спросил Коля.

— А мне книги читать не интересно, — ответила она. — Мне ничего не интересно.

Испугались Нина и Коля, что навсегда в этой стране останутся. Обрадовались, что их собственные чувства замёрзнуть не успели. Взялись за руки и выпрыгнули из этой страны прямо к своему дому. Как у них это получилось? Не знаю. Но точно уверена, что если очень сильно постараться, то всё получится. А вы, ребята, хотите в замороженную страну?

*Вопросы для обсуждения:*

1. Пугала ли мама Нину и Колю замороженной страной, или она знала, что эта страна существует?

2. Могли бы Нина и Коля остановить мальчика, который мучил кошку? Как?

3. Как незамороженные чувства Нины и Коли помогли им вернуться домой?

4. А ты умеешь прислушиваться к своим чувствам?

### **«Жила была Радость»**

Жила-была Радость. Где бы она ни появлялась, всем сразу становилось весело, хорошо.

Выглянуло после дождя солнышко, а Радость тут как тут. Радуются дети, можно идти гулять. Выпал первый снег, которого все так долго ждали. Прикрыл собой грязные лужи. Всё кругом стало чистым и праздничным. Радость пришла вместе со снегом. Как приятно вдохнуть свежий морозный воздух после затяжных дождей. Встретились два друга, которые давно не виделись. Какая радость! Они сучали друг по другу, как мечтали об этой встрече.

Сын принес из школы пятёрку. А радость сразу к маме прибежала. Мама даже расцеловала сына, да ещё шоколадку купила. И сын и мать радости полны. Девочке на день рождения подарили куклу, да такую красавицу, что просто дух захватывает. Рада девочка. От радости даже прыгает и поет. Обнимает, целует свою красавицу. Вот счастье-то! У мальчика никак не получалось постройка из строительного материала. Но вот наконец-то она закончена. Увидела это радость и пришла. Настроение у мальчика сразу поднялось. Он всё-таки сумел довести дело до конца!

Радость ждали все и везде. Но она не могла быть сразу во всех местах, поэтому на смену ей людям приходили другие эмоции и чувства.

### **Вопросы**

1. В каких ситуациях, о которых говорится в сказке, люди испытывали радость?
2. От чего еще человек может почувствовать радость?
3. Как человек ведет себя когда радуется?
4. Чем могут порадовать вас родители?
5. Чем можете вы порадовать своих родных и близких?

### **Сказка «Грусть, Радость и Удивление»**

*Цель:* вызвать положительные эмоции, сочувствие, сопереживание и искреннюю радость за героев.

В одной из далёких неизведанных стран жила была девочка, а звали её – Грусть. Она была печальная – печальная, её совершенно ничего не радовало и не могло удивить.

Как уж её друзья Радость и Удивление не старались отвлечь и избавить от плохого настроения, ничего у них не получалось. Но они не сдавались, потому что Грусть была их лучшей подружкой и любили они её такую, какая она есть.

Однажды, она пришла из детского сада ну, очень расстроенная и огорчённая, так как именно в этот день предполагалось провести праздник «Подари улыбку другу», но произошло непредвиденное: заболела ведущая этого мероприятия – Радость. А кто, как не она, лучше всех могла провести этот праздник?

Удивление конечно удивилась, но стала думать, что же им предпринять, и не отчаивалась. И ей пришла в голову вот такая идея: «Устроить карнавал, и чтоб все непременно пришли в масках и принесли с собой только хорошее настроение».

Приготовив приглашения на небывалый праздник, и разослав его по всем друзьям, Грусть и Удивление поспешили к Радости, чтоб рассказать о задуманном, тем самым приободрить её, поспособствовать скорейшему выздоровлению.

Подружки наперебой рассказывали о предстоящем мероприятии, и ни в коем случае не хотели, чтоб Радость пропустила его, они предложили Радости выпить тёплого молока с мёдом, затем сделали ей компресс и померили температуру.

И вот прям на глазах, Радость стала поправляться и была готова к новому и интересному событию. А Грусть благодаря заботе о ближнем совсем забыла о своей печали, и ещё она была так увлечена предстоящим мероприятием и его организацией, что у неё не было ни минуточки, чтобы поймать грустинку.

Так её и прозвали Грустинкой - веселинкой, потому что она не была уже такой расстроенной, опечаленной и лишь изредка ей приходилось взгрустнуть, но это настроение быстро пропадало и всё чаще она восхищалась и испытывала положительные эмоции и чувства.

### **Сказка «Удивление»**

Оно похоже на ребенка, так проще объяснить. С большими, лучистыми глазами и поднятыми бровками. Да-да, глаза именно лучистые, искристые! Главное, не путайте Удивление с Подозрением, а то ему не нравится. Так вот, веселее всего ему с детьми, оно почти всегда с ними.

Так здорово наблюдать, когда оно к детям приходит, у них рот буквой «О» делается. Когда мы взрослыми становимся, и Удивление другое становится, одну бровь поднимет, да и ладно. Представляете, оно же все равно выглядит как ребенок, только с важным таким лицом, и одну бровь так поднимает. Чем старше люди, тем чаще Удивление становится похожим на Подозрение. Оказывается, не многие могут до старости так удивляться, что бы глаза искрились и становились большими, и брови вверх, и рот буквой «О». Особенно женщины перестают так делать, сдерживаются они, а то мимика, а то морщины.

Хочу сказать, что удивляться надо! Это такое потрясающее чувство! От него все люди красивее становятся, просто они об этом не знают, они же себя в зеркало не видят в этот момент.

### **Дидактическая игра «Узнай сказку, отгадай эмоцию»**

**Цель:** продолжать развивать интерес к художественной литературе, способствовать формированию эмоционального отношения к



литературным произведениям, развивать эмоциональную сферу дошкольников: умение узнавать и выражать эмоции, эмоциональные состояния в мимике.

**Оборудование:** набор картинок с иллюстрациями к художественным произведениям, набор смайликов-эмоций.

**Ход игры:** Ребенок выбирает картинку с иллюстрацией и называет художественное произведение и эмоции героев, которые изображены, подбирает к картинке соответствующей эмоции героя смайлик.

**Усложнение:** необходимо определить, почему возникла данная эмоция у героя, как ее можно изменить.



1. Лиса и кувшин



2. Царевна-лягушка



3. Крошечка-хаврошечка



4. Царевна-лягушка



5. Финист – ясный сокол



6. Сивка – бурка



7. Крылатый, мохнатый, да масляный



8. Сивка-бурка



9. Никита Кожемяка

## ИГРЫ ПО ФИЗИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ

**«Свободное место»** (игра для детей 5–7 лет).

**Цель игры:** развивать физические качества: быстроту, ловкость, учить детей понимать, передавать и распознавать эмоции других людей.

**Ход игры:** Дети сидят в круг. Воспитатель вызывает двух рядом сидящих детей. Они становятся спиной друг к другу и по сигналу: «Раз, два, три – беги!» - бегут в разные стороны за кругом. Воспитатель на свободное место кладет карточку с изображением эмоции (или смайлик), ребенок, который первый добежал и занял свободное место, должен взять карточку и изобразить всем детям ту эмоцию, которая на ней изображена. Взрослый и все играющие должны правильно угадать эмоцию. Затем игра продолжается. Ребенок, который угадал эмоцию – становится ведущим.

**«Запрещенная эмоция»** (игра для детей 5–7 лет)

**Цель игры:** развивать физические качества: ловкость, учить детей на слух понимать и воспринимать название эмоций.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. Считалкой выбирают ведущего, который становится в центр круга. Дети коллективно выбирают эмоцию, которую не надо называть. Ведущий произносит любую эмоцию и бросает мяч по кругу детям. Если ведущий назвал запрещенную эмоцию, то ребенок должен поймать мяч, изобразить названную эмоцию и бросить мяч обратно ведущему. Если прозвучала запрещенная эмоция, то ребенок мяч не ловит. Считалкой выбирают нового ведущего, игра продолжается. В конце игры подводят итог, кто смог назвать больше всех эмоций и показать эти эмоции.

**Эстафета «Самый меткий»** (игра для детей 5–6 лет).

**Цель игры:** развивать физические качества: ловкость, учить детей понимать и воспринимать эмоций.

**Ход игры:** Дети стоят в колонне друг за другом. Первый ребенок стоит на линии старта, рядом с ним на столе лежат смайлики с эмоциями. На расстоянии четырех метров находятся корзины с изображением смайликов: грусть, веселье, удивление, гордость и т.д.,. Ребенок выбирает смайлик, определяет изображенную эмоцию, называет ее, ищет корзину с изображением этого смайлика и

старается забросить в нее мяч. В конце игры подводят итог, кто смог забросить больше всех мячей.

#### **«Крокодил»** Игра для детей 6–7 лет

**Цель игры:** отработка мимической реакции, развитие эмоциональной сферы детей.

**Ход игры:** Дети стоят в колонне друг за другом. Ведущий на ухо последнему ребенку называет эмоцию, которую он должен показать предыдущему ребенку (без слов). Ребенок, отгадав эмоцию, показывает ее своему товарищу, который стоит перед ним, не называя ее. И так пока очередь не дойдет до первого ребенка стоящего в этой колонне. Он называет громко эту эмоцию, если все показали верно – выбирается новый ведущий и игра повторяется.

#### **«Баскетбол»** Игра для детей 6–7 лет

**Цель игры:** развивать физические качества: ловкость, глазомер, учить детей зрительно распознавать название эмоций.

**Ход игры:** Ребенок стоит на линии старта. Перед ним (на расстоянии трех метров) находится два баскетбольных кольца (на высоте выше вытянутой руки ребенка) с изображением смайликов (грусть, радость). Рядом с ребенком расположены картинки с ситуациями, вызывающими радостные или грустные эмоции. Ребенок выбирает любую картинку, определяет какой эмоции она соответствует и бросает мяч в кольцо с изображением данной эмоции. Ребенок должен попасть в нужную цель.

В конце игры подводят итог, кто смог забросить больше всех мячей.

#### **«Кто быстрее»** Игра для детей 5–7 лет

**Цель игры:** развивать физические качества: быстроту, ловкость, учить детей понимать и распознавать эмоции людей.

**Ход игры:** Стулья ставятся в круг посередине комнаты, спинками друг к другу. На спинках стульев изображены разные эмоции. Стульев должно быть на 1 меньше, чем участников игры. Дети становятся вокруг стульев. Ведущий включает музыку, и дети бегут по часовой стрелке. Как только музыка затихает, дети должны занять стулья, определить эмоцию изображенную на спинке стульчика и показать ее. Тот участник, которому не хватило стульчика, выбывает из игры и забирает любой стульчик с собой. Игра продолжается

до тех пор, пока не останется один участник. Это и будет победитель конкурса.

**«Море волнуется раз»** Игра для детей 6–7 лет

**Цель игры:** формировать навыки двигательной активности детей, развитие воображения, артистических способностей, умения излагать информацию мимикой и телодвижениями, развивать эмоциональную сферу детей.

**Ход игры:** Ведущий, отвернувшись от игроков, говорит: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, фигура Радости (*называется любая знакомая детям эмоция*) на месте замри!». Пока ведущий медленно произносит фразу, дети плавными танцевальными движениями двигаются по игровой площадке. Услышав, какую эмоцию нужно изобразить, дети становятся в нужную позу, не двигаются. Ведущий поворачивается к игрокам, подходит к выбранному наугад ребенку, касается его рукой. После прикосновения воспитанник начинает двигаться, изображая движением эмоцию. И таким образом «оживляется» каждый игрок. Далее все определяют, кто точнее всего изобразил эмоцию, и выбирают его на роль ведущего. Игра продолжается.

**2 вариант игры:** Общие правила аналогичны, только водящий произносит вместо конкретной эмоции: «Фигура любой эмоции замри». В этом случае каждый ребенок сам решает, какую эмоцию он будет изображать. А водящий, «оживив» игрока, должен догадаться, что он показывает.

## **ИГРЫ ПО ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОМУ РАЗВИТИЮ**

### **Музыкальное развитие**

**Рекомендуемые музыкальные произведения  
для развития эмоционального интеллекта дошкольников**

**Радость:**

Произведения из детского альбома П.И. Чайковского:

«Игра в лошадки»

«Марш деревянных солдатиков»

«Вальс»

«Полька»

«Итальянская песенка»

«Неаполитанская песенка»  
«Песня жаворонка»  
Весёлый крестьянин» Р. Шуман  
«Марш» С. Прокофьев  
«Весенняя» В. Моцарт  
«Детская полька» М. Глинка  
С. Прокофьев «Симфония № 1 Классическая» (1 часть) – отрывок.

Песня «Буратино» муз. А. Рыбникова, сл. Ю. Энтина

**Грусть:**

«Старинная французская песенка» П.И. Чайковский

«Шарманщик поёт» П.И. Чайковский

«Осень» М. Красев, сл. М. Ивенсен

«Во поле берёзка стояла»- русск. нар. песня

«Ромашковая Русь» Ю. Чичков

«Скворушка прощается» Т. Попатенко

«Вальс» Э. Григ

«Грустная песенка» Г. Стuve

«Рыжий пёс» Г. Стuve

«Лунная соната» Л. Бетховен

«Кискино горе» на стихи Б. Заходера

Сергей Васильев и Марина Ланда «Летающие звери: Грусть, прощай»

Брамс «Симфония № 3 (4 часть);

**Горе:**

«Священная война» А. Александров

«Сурок» Л. Бетховен

«Первая потеря» Р. Шуман

«Болезнь куклы» П.И. Чайковский

«Грустная песенка» Г. Свиридов

**Злость:**

П. Чайковский, музыка из балета «Щелкунчик» («Мышиный король»)

**Удивление:**

Мальшарики «Я удивляюсь»

**Страх:**

П.И. Чайковский «Баба Яга»

М. Мусоргский «Избушка на курьих ножках (Баба Яга);

П.И. Чайковский, сцена из балета «Щелкунчик».

Песенка страхов из м/ф «Совсем не страшно» – «Ахи-страхи...»

### **Все эмоции:**

«Три подружки» Д. Кабалевского.

«Эмоции» песня детские рифмы музыка для детей Emotions Song Nursery Rhyme.

## **Театрализованные игры на выражение эмоций**

**Цель.** Знакомство детей с базовыми эмоциями, обучение их вербальному и невербальному выражению через ролевые образы; освоение понятийного содержания слов, обозначающих эмоции, переживания, оттенки настроений, их соотнесённости с определённым состоянием человека, сказочного персонажа, ролевого образа; осознание и понимание детьми собственных эмоций и других людей.

### ***Этюды на выражение радости.***

Изобразить: «Как ты обрадуешься, если тебе принесут подарок» «Пятачку подарили воздушный шарик» «Золушка поедет на бал!»

### ***Этюды на выражение удивления***

Изобразить: «Ты попал в сказку «Красная шапочка». «Фокусник открыл чемодан, в нем был котенок, закрыл, затем снова открыл - из чемодана выбежала собака!»

### ***Этюд для выражения внимания, интереса, сосредоточения***

Щенок принюхивается. Щенок увидел котенка. Оно мгновенно застывает в напряженной позе. Мордочка у него вытягивается вперед, глаза напряженно смотрят, а нос бесшумно втягивает запах. Зверята подружились.

### ***Этюды на выражение гнева***

«Баба Яга рассердилась: Аленушка убежала от нее» « На кого может рассердиться папа? мама? мышка? кошка? рыбка?» « Придумайте радостное продолжение, чтобы утешить героя».

### ***Этюды на выражение страха, испуга***

«Крошка Енот боится того, кто сидит в пруду» «На даче хозяин испугался грозы» « Вдруг кто-то царапается в дверь - это промокший щенок. Хозяин обрадовался!»

## ***Этюды на выражение страдания и печали***

**«Гадкий утенок» (автор М.И. Чистякова)**

Этюд построен на разыгрывании отрывка из сказки Г.-Х. Андерсена «Гадкий утенок» (сцена «На птичьем дворе»). В этом сюжете очень тонко и изящно описаны эмоции отвращения и презрения. Проигрывание этого сюжета помогает не только смоделировать эмоцию и понаблюдать ее внешнее выражение, но и почувствовать себя на месте того, кого отвергают и кем пренебрегают, «ощутить»; насколько тяжело и обидно быть на месте этого человека.

«Все гнали бедного утенка, даже его братья и сестры. Они сердито говорили ему: «Хоть - бы кошка утащила тебя, несносный урод!» А мать прибавляла: «Глаза бы на тебя не глядели!» Утки щипали его, куры клевали, а девушка, которая давала корм, пинала ногой».

Утенок не выдержал пренебрежительного и враждебного отношения к себе. Он убежал через изгородь прочь с птичьего двора

Выразительные движения: отвращение птиц — голова откинута назад, брови нахмурены, глаза прищурены, ноздри раздуты, нос сморщен, уголки губ опущены или, наоборот, верхняя губа подтянута вверх. Униженность — голова опущена вниз, спина согнута, плечи сведены вперед.

## ***Этюды на выражение гнева***

«Баба Яга рассердилась: Аленушка убежала от нее» « На кого может рассердиться папа? мама? мышка? кошка? рыбка?» « Придумайте радостное продолжение, чтобы утешить героя».

***«Ролевая гимнастика» (автор В. Леви)***

Цель: формировать умение детей выражать различные эмоции, совершенствовать образные исполнительские умения. Способствовать снятию напряжения.

Детям предлагается выполнить ряд упражнений.

1. Рассказать известное стихотворение: шепотом, с пулеметной скоростью, со скоростью улитки, как робот, как иностранец.
2. Походить, как: младенец, старик, лев, трусливый заяц.
3. Улыбнуться, как: кот на солнышке, само солнышко.
4. Посидеть, как: пчела на цветке, наездник на лошади, Карабас-Барабас.



5. Попрыгать, как: кузнечик, маленький зайчик, лягушка, кенгуру.

6. Нахмуриться, как: осенняя туча, рассерженная мама, разъяренный лев.

### ***Упражнение «Изобрази»***

Цель: формировать умение детей выражать различные эмоции, совершенствовать образные исполнительские умения. Развивать творческую самостоятельность в передаче образа.

1. Нахмуриться, как: а) король, б) ребенок, у которого отняли игрушку, в) человек, скрывающий улыбку.

2. Улыбнуться, как: а) вежливый японец, б) собака своему хозяину, в) мать младенцу, г) младенец матери, д) кот на солнце.

3. Сесть, как: а) пчела на цветок, б) наказанный Буратино, в) обиженная собака, г) обезьяна, изображавшая вас, д) наездник на лошади,

4. «Игра с платком». Предложить ребенку с помощью платка, движений, мимики изобразить: а) радостную бабочку, б) грустную лису, в) испуганную принцессу, г) злого волшебника, д) удивленную бабушку, е) восхищенного фокусника

5. Представьте раннее утро. Вчера вам подарили новую игрушку, вам хочется везде носить ее с собой. Например, на улицу. А мама не разрешила. Вы обиделись (губки «надули»). Но это же мама – простили, улыбнулись (зубы сомкнуты).

6. Представьте себя собачкой в будке. Серьезная собачка. Ага, кто-то идет, надо предупредить (рычим).

7. Берем снежинку в руку и говорим ей хорошие слова. Говорим быстро, пока не растаяла.

### ***Игра «Колдовство»***

Цель: закреплять умение выражать эмоции.

Предложить мимикой и жестами изобразить ту эмоцию, которая проговаривается в стихотворении.

Начинаем мы играть

Начинаем колдовать...(выполняются движения руками, как будто дети колдуют)

На всех нас без сомненья,

Влияет настроение. (На каждое слово хлопок руками)



Кто веселится... (изображение мимикой радости)  
Кто грустит... (изображение грусти)  
Кто испугался...  
Кто сердит...

### *Игра «У зеркала»*

Цель: закреплять умение выражать различные эмоции.

Чтение рассказа Э. Мошковской «Обида». Обсуждение: как и почему изменилось настроение главного героя, что бы чувствовали сами дети, оказавшись в подобной ситуации.

«Изобразить» перед зеркалом различные эмоции и рассказать, как меняется выражение лица (рта, бровей, глаз) у испуганного, удивленного, довольного человека.

### *Мимическая гимнастика «Победи свой страх»*

Страхи нас пугают,  
Корчат злые рожи,  
Станем на секундочку  
Мы на них похожи.  
(Эмоция: злость)  
Покажите-ка мне все,  
Как можно испугаться?  
(Эмоция: испуг)  
Как будто бы заплачем,  
И станем обижаться.  
(Эмоция: обида)  
Теперь мы за руки возьмемся  
И своим страхам улыбнемся!  
(Эмоция: радость)  
Три раза хлопнем,  
Три раза топнем,  
Руки вверх поднимем  
На весь лес все крикнем:  
«Не боюсь, не боюсь!  
Не боюсь!»»  
Снова улыбнемся,  
Громко рассмеёмся!

### **Психогимнастика «Ежики»**

**Цель:** преодоления барьеров в общении, понимании себя и других; снятие психического напряжения и сохранение эмоционального благополучия ребенка; создание возможности для самовыражения; упражнять в образовании признака от предмета, закрепить названия детенышей диких животных.

**Оборудование:** маски волка, лисы, ежики, картинки с изображением волчат и лисят.

**Ход игры:** педагог произносит текст, а дети выполняют образно-имитационные движения по тексту.

Ребята, давайте превратимся в ежиков! Для этого скажем волшебные слова: «Вокруг себя повернись и в ежонка превращусь» (*дети поворачиваются вокруг себя*). Разбежались ежики по полянке (*дети ползают на четвереньках*) Видят на встречу лиса (*какая лиса? рыжая, хитрая.*) Ежики испугались и свернулись клубочком (*дети останавливаются, группируются, изображают страх*). Лиса мимо прошла, она искала детенышей (*как зовут детенышей лисы?*). Ежики, обрадовались (*изображают радость*) и дальше побежали. Навстречу волк – зубами щелк (*волк какой? серый, хищный, злой*). Ежики опять свернулись в клубочки (*Дети бегут, потом останавливаются и группируются, изображают страх*) Волк мимо прошел, а за ним его детеныши (*Это кто?*). Ежики к маме побежали (*мама кто?*) В свой домик забежали и услышали, что начался дождик (*включаются звуки дождя*) Мама говорит: «Пора спать, малыши» Ежики легли на спину и закрыли глаза. Они спали и слушали, как шумит по листочку дождик. (*Дети лежат на ковре, отдыхают, расслабляются. Педагог учит детей вдыхать через нос. Затем дети потягиваются, поднимаются*) Ребята нам пора возвращаться из сказки. Скажем волшебные слова: «Вокруг себя повернись и в ребенка превращусь» (*Дети поворачиваются вокруг себя*).

### **Игра «Я страшилок не боюсь, в кого хочешь превращусь»**

Дети идут по кругу, держась за руки, и проговаривают хором эти слова. Когда водящий называет какого-либо страшного персонажа (Кощея, волка, льва и т.п.), детям нужно быстро «превратиться» в него и замереть. Ведущий выбирает самого страшного и тот становится водящим и продолжает игру.

### **Упражнение «У страха глаза велики»**

Педагог: давайте поиграем со страхом. Представьте, что у вас большой, огромный страх. (*Дети широко разводят руки в стороны*). У всех, кто боится, от страха большие глаза. (*Изображают большие круглые глаза при помощи рук*.) Но теперь страх уменьшается. (*Дети сдвигают руки*.) А затем и вовсе исчезает. (*Пожимают плечами и в недоумении разводят руками*.) Посмотрите друг на друга и убедитесь, что ни у кого нет больше больших глаз и, следовательно, никто из вас ничего не боится, так как страх исчез. Улыбнитесь друг другу.

### **Игры по изобразительной деятельности способствующие развитию эмоционального интеллекта**

#### **Дидактическая игра «Где спряталась эмоция?»**

**Цель:** закреплять знания детей о народных игрушках и их росписи, обучение способности узнавать определенные положительные и отрицательные эмоции

**Оборудование:** плоскостные матрешки с карманчиками разной росписи, смайлики-эмоции.

**Ход: 1 вариант игры:** Игроки закрывают глаза, ведущий раскладывает смайлики в кармашки матрешкам и раздает матрешки игрокам. Ребята открывают глаза. Ведущий спрашивает: у какой матрешки спрятана эмоция-грусть? Назови вид росписи матрешки, где спрятана эмоция-грусть, эмоция-радость.

**2 вариант игры:** ведущий раскладывает смайлики в кармашки матрешкам и задает вопрос: назови вид росписи у соседней матрешки с дымковской росписью, какие у них спрятаны эмоции, изобрази их. Как ты думаешь, что может вызвать данную эмоцию? И т.д.



### **Дидактическая игра «Нарисуй эмоцию»**

**Цель:** Закрепить умения распознавать эмоции, эмоциональные состояния в мимике, умения графически изображать различные эмоциональные состояния.

**Оборудование:** сюжетные картинки с изображением эмоций, ламинированные карточки - шаблоны пустых лиц, маркеры, салфетки, нитки, рамки с ковровиновой основой.

**Ход:** ребята выбирают сюжетную картинку, определяют, какая эмоция изображена, называют ее, затем изображают эту эмоцию с помощью маркеров на выбранной ламинированной карточке-шаблоне пустых лиц, либо с помощью ниток на рамке с ковровиновой основой.



### **«Дидактические игры с использованием STEM-технологий как средство развития эмоционального интеллекта у дошкольников»**

#### **Игра: «Веселый путь пчелки»**

**Цель:** упражнять детей в умении узнавать базовые эмоции, в освоении понятийного содержания слов, обозначающих эмоции, переживания, оттенки настроений, их соотносённости с определённым состоянием человека, сказочного персонажа, ролевого образа.



**Оборудование:** мини-робот Bee-Bot «Умная пчела», картинки со смайликами-эмоциями, кубик с эмоциями, схемы движения.

**Ход игры:** ребенку предлагается бросить кубик с эмоциями. Далее необходимо найти выпавшую на верхней грани кубика эмоцию на поле. Построить к ней схему движения, по которой будет двигаться пчелка. В конце пути пчелка прилетает к определенной эмоции. Ребенок должен построить предложение: назвать и изобразить эту эмоцию.

### **Игра «Почему такое настроение у пчелки?»**

**Цель:** расширение знаний детей об эмоциях и их проявлениях.

**Оборудование:** мини-робот Вее-Вот «Умная пчела», картинки со смайликами - эмоциями, сюжетные картинки, схемы движения.



**Ход игры:** ребенку предлагается по порядку назвать эмоции, изображенные внизу поля. Далее необходимо построить путь к каждой эмоции и запустить пчелку. В конце пути пчелка прилетает к определенной эмоции. После этого ребенок должен построить путь от эмоции к сюжетной картинке (ситуации, когда возникает данная эмоция).

### **Игра «Настроение пчелки»**

**Цель:** закрепить умение детей ориентироваться в пространстве, употреблять предложные конструкции и местоимения третьего лица единственного числа.

**Оборудование:** мини-робот Вее-Вот «Умная пчела», картинки со смайликами - эмоциями, картинки с изображением эмоций человека, сюжетные картинки, схемы движения.



**Ход игры:** ребенку предлагается схема движения (вверх, вниз, вправо, влево), по которой будет двигаться пчелка. В конце пути пчелка прилетает к определенной эмоции (изображение на картинке). Ребенок должен построить предложение: назвать и изобразить эмоцию, а также сказать, где она находится, используя местоимение и предлог:

- это радость, она на цветке



- это злость, она за кустом
- это грусть, она под столом
- это удивление, оно в коробке
- это задумчивость, она в коробке

### Планшет «Логико-Малыш»

**Цель:** закрепление и систематизация представлений детей об эмоциях и способах их проявления, развитие мышления, воображения, умения правильно, последовательно и связно выражать свои мысли.

**Материал:** планшет «Логико-Малыш», наборы карточек со сказочными персонажами, которые демонстрируют разные эмоции, с изображением эмоций человека, изображение сюжетных картинок, при которых возникает та или иная эмоция.

**Описание игры:** ребенок выбирает карточку из комплекта, вставляет карточку в планшет вопросной стороной к себе, рассматривает 6 изображений на основном поле и 6 изображений пиктограмм-эмоций в правом вертикальном ряду, находит между ними логическую связь - подбирает пары: выбирает одно изображение основного поля, находит фишку соответствующего цвета и передвигает ее к правильному ответу в правом ряду карточки. Таким образом, выполняет остальные задания. Далее переворачивает карточку для проверки результата. Цвета фишек на планшете и кружков на карточке должны совпасть.

В случае ошибки необходимо вернуть фишку на исходное место, перевернуть карточку и найти правильное решение. Снова проверить результат на ответной стороне.



**«Игрушки своими руками»,  
способствующие развивать  
эмоциональный интеллект дошкольника  
(детский продукт проекта «Мои игрушки эмоций»)**

**«Эмоциональная капитошка»**

**Материал:** цветные воздушные шарики, мука или крахмал, лейка, ложка, ножницы, нитки для вязания, маркеры.

**Процесс изготовления:**

1. Перед набивкой шарика слегка его надуйте и подержите 2–3 минуты.

2. Вставьте воронку в шарик. Засыпьте в него крахмал (муку).

3. Регулируйте количество засыпки с учетом размера капитошки. Чем больше, тем она крупнее.

4. Выньте воронку.

5. Выпустите воздух из капитошки.

6. Плотнo завяжите шарик. Обрежьте верх резинки (где плотная часть).

7. Нарисуйте капитошке лицо с определенной эмоцией. При желании можно сделать «прическу»: либо из резинки-хвостика, либо привязываете разноцветные нитки.

**Как играть:** назови, какая по цвету грустная капитошка, веселая, удивленная. Назови эмоции соседей оранжевой капитошки, и т.д.



**«Превращение стаканчика»**

**Материал:** бумажные одноразовые стаканчики ножницы, фломастеры, нитки для вязания, клей.

**Процесс изготовления:** в первом стакане взрослый вырезает овальное отверстие – это будет очертание лица, на втором стакане

по кругу ребенок изображает разные эмоции. Далее надевают на стакан с нарисованными эмоциями стакан с отверстием. Сверху формируют прическу из ниток и приклеивают к стаканчику. Когда нижий стакан с эмоциями прокручивают, в отверстии появляются лица с разным настроением – игрушка оживает.



### «Волшебный стаканчик»

**Материал:** бумажный стакан, ножницы, скотч, маркеры, салфетки, фонарик.

**Процесс изготовления:** взрослый вырезает дно бумажного стаканчика и приклеивает на дно прозрачный скотч. Ребенок на прозрачном скотче маркером изображает разных героев с радостным или грустным настроением. Фонарик используется в качестве подсветки обратной стороны картинка.

Изображенного героя можно легко стереть салфеткой и нарисовать новое, с другой эмоцией. Играя с такими игрушками, изображая разных героев, ребята составляют интересные и забавные истории.

§



### «Кубики эмоций»

**Оборудование:** 4 кубика с изображением: 1 – смайликов-эмоций, 2 – людей разного возраста, волшебных героев, животных.



**Ход:** Участники игры поочередно бросают два кубика одновременно и составляют предложение о герое и его эмоциональном состоянии, которые выпали на верхних гранях кубиков.

Первый игрок бросает два кубика одновременно



*1 кубик – со смайликами*



*2 кубик - по выбору игрока*

и составляет предложение о герое и его эмоциональном состоянии, которые выпали на верхних гранях кубиков (например: жил-был веселый мальчик....)

Следующий игрок продолжает историю, выбрав другие кубики

*1 кубик – со смайликами*

*2 кубик – по выбору игрока*

Игра продолжается, пока не будет придуман рассказ.

## ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Андреева И.Н. «Азбука эмоционального интеллекта». – СПб.: БВХ – Петербург, 2012 г.
2. Гоулман, Д. Г73 Эмоциональный интеллект / Дэниел Гоулман; пер. с англ. А.П. Исаевой. - М.: АСТ: АСТ МОСКВА; Владимир: ВКТ, 2009.
3. Данилина Т.А. В мире детских эмоций: пособие для практических работников ДОУ/ Т.А. Данилина, В.Я. Зедгенидзе, Н.М. Степина. - 2-е изд. - М.: Айрис-пресс, 2006.
4. Ежкова Н.С. Эмоциональное развитие детей дошкольного возраста : Часть 1, 2: учеб-метод. пособие : в 2 ч. / Н.С. Ежкова. — М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010.
5. Изотова Е.И, Никифорова Е.В. Эмоциональная идентификация. Диагностическая методика для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Эмоциональная сфера ребенка М.: Академия, 2004.
6. Карелина И. О. Эмоциональная сфера ребенка как объект психологических исследований : избранные научные статьи. – Прага : Vědeckovydatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2017.
7. Князева О. Л. Я—Ты—Мы. Программа социально-эмоционального развития дошкольников / — М.: Мозаика-Синтез, 2005.
8. Кошелевой А.Д. Эмоциональное развитие дошкольника. — М., 1985
9. Куракина А.О. Эмоциональный интеллект дошкольника: структура, условия и механизмы развития: монография / А.О. Куракина. – Ижевск: Ин-т компьютер. исслед., 2013.
10. Люсин Д.В. Новая методика для измерения эмоционального интеллекта: опросник ЭМИн // Психологическая диагностика. 2006.
11. Худик В.А., Тельнюк И.В. Роль эмоций в социализации личности старшего дошкольника// Детский сад: теория и практика № 4, 2014. §

ДЛЯ ЗАМЕТОК

---



ЭКОИНВЕСТ

Отпечатано в типографии издательства «Экоинвест»  
350072, г. Краснодар, ул. Зиповская, 9  
Тел. +7 (861) 944-65-01  
E-mail: [ecoinvest@mail.ru](mailto:ecoinvest@mail.ru)  
<http://publishprint.ru>

Подписано в печать 10.08.22.  
Формат 60×84 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Гарнитура Times New Roman.  
Печать цифровая. Бумага офсетная.  
Усл. печ. л. 2,56. Тираж 50 экз.  
Заказ № 2739.