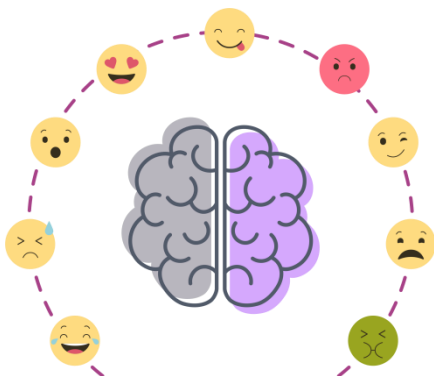


Эмоциональный интеллект

Картотека игр на развитие эмоционального интеллекта



« Я радуюсь когда . . . »

Цель: расширение представлений детей об эмоции «радость»; формирование положительных эмоций; расширение представление детей о поступках, которые приносят радость.

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

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

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

«Рассмеши принцессу Несмеяну»

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

Оборудование: игрушка гнома, «песочная фея», поднос с песком, коллекция миниатюрных фигурок.

Фея рассказывает историю о принцессе, которая всегда была

печальна. Никому никогда не удавалось вызвать на ее лице улыбку. Детям предлагается ответить на вопрос: «Как я могу рассмешить принцессу?» После небольшой паузы ребята подходят к стеллажу с миниатюрами и выбирают фигурки для своей истории. Затем каждый из них с помощью своих персонажей рассказывает смешную историю, проигрывая ее в песочнице. В конце фея подводит итоги, выбирая наиболее смешной рассказ. При этом она благодарит ребят за то, что принцесса наконец-то улыбнулась и теперь, вспоминая рассказы детей, у нее всегда будет отличное настроение.

В конце игры дети прощаются с песочной феей. (20 минут)

«Королевство эмоций»

Цель: расширять представление детей об эмоции «зависть», учить детей понимать причины, которые приводят к тому или иному настроению.

Оборудование: игрушка гнома, пиктограммы и рисунки сказочных персонажей с различными эмоциями.

Гном раскладывает по кругу пиктограммы всех известных детям эмоций и говорит, что сегодня они попали в Королевство эмоций. «Ребята, как вы думаете, какие эмоции могут подружиться друг с другом, а какие навсегда останутся одни?» После ответов каждому ребенку предлагается подружиться эмоции с помощью какой-либо истории

После выполнения задания гном обязательно хвалит детей. (20 минут)

«День рождения»

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

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «радость», несколько картинок сказочных героев с радостным настроением, бумага, цветные карандаши.

Гном предлагает детям выбрать именинника. Этот ребенок садится на стульчик. Остальные должны изобразить гостей, которые по очереди приходят к имениннику и дарят ему подарки. (7 минут)

«Пчелка в темноте»

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

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

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

Затем педагог от лица гнома ставит стулья так, чтобы ребенок-Пчелка мог залезть на стул и ходить по ним, не боясь упасть. Это цветы. После того как наступил вечер, Пчелка остается на

одном из стульев и его закрывают материей, которая не пропускает свет. Несколько минут ребенок сидит в темноте, затем наступает утро, и материю снимают, Пчелка улетает к себе домой. В роли Пчелки должен побывать каждый ребенок.

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

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

«Отгадай настроение сказочных героев»

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

Оборудование: игрушка гнома, пиктограмма «зависть», сюжетные картинки, на которых изображены люди в разных позах, комплекты пиктограмм (8 шт.).

Гном предлагает детям поиграть в следующую игру. У каждого ребенка на столе лежат комплекты пиктограмм (8 шт.). Взрослый поочередно показывает детям карточки с различными настроениями сказочных героев. Дети должны поднять пиктограмму с соответствующей эмоцией. Это упражнение дает возможность педагогу наиболее точно определить детей, которые еще не совсем овладели данным умением. (4 минуты)

«Без слов»

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

Оборудование: игрушка гном.

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

«Не урони мяч»

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

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

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

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

«Про Обидку и Грустинку»

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

Оборудование: игрушка гном, клубок шерстяных ниток яркого цвета.

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