Дидактические игры на развитие эмоциональной сферы детей

Дидактическая игра «Кинопробы»

Цель: развивать способность управлять своими эмоциями, выражать свое состояние с помощью вербальных и невербальных средств общения.

Оборудование: «кинокамера» для «оператора».

Ход игры

Ребенок — «режиссер» фильма — приглашает «актеров» поочередно на кинопробы, предлагая им изобразить различные эмоционально насыщенные ситуации (например: Золушка, счастливая, веселая, красивая танцует на балу или Золушка возвращается с бала очень печальной, она больше не увидит принца, да к тому же еще потеряла свою туфельку... Карабас Барабас очень рад: сейчас он поймает Буратино или Карабас Барабас топает ногами, размахивает кулаками, он очень зол: от него сбежали все куклы. Оператор «снимает» эпизоды. Затем они вместе с «режиссером» решают, кто выразительнее передал эмоции и будет играть главную роль.

Для «сценария» фильма можно использовать любимые сказки и популярные мультфильмы.

При обсуждении игры важно обратить внимание детей на то, что именно радует и огорчает положительных и отрицательных героев.

Дидактическая игра «Смак»

Цель: развивать уверенность в себе, умение вести разговор на определенную тему в присутствии большого количества людей.

Оборудование: посуда, плита, стол, фартуки.

Ход игры

Для этой игры-тренинга можно использовать сюжет известной телевизионной передачи, которую любит смотреть ребенок. Ему предлагается представить себе, что он самый

лучший на свете повар и его пригласили выступить в телевизионной передаче, чтобы поделиться секретом приготовления самых диковинных, самых изысканных блюд.
Ведущим может быть взрослый. В игре желательно присутствие зрителей.

Дидактическая игра «Прогноз погоды»

Цель: учить детей передавать информацию с помощью эмоций, мимики и пантомимики.

Оборудование: карточки с рисунками или схематическим изображением состояния погоды.

Ход игры

Ребенок — «диктор телевидения» — садится за стол, перед ним рисунок или карточка со схематическим изображением состояния погоды (ясная солнечная погода, жаркая погода, будет пасмурно, ожидается сильный мороз, ветер, ливень, гроза, снегопад и т. п.). Он должен познакомить телезрителей с прогнозом погоды, но внезапно исчез звук. Как сообщить информацию без слов, только с помощью эмоций, мимики и пантомимики? Диктор без слов передает прогноз погоды. Остальные дети — «телезрители» — стараются его угадать. Кто это сделает лучше?

Дидактическая игра «Остров плакс»

Цель: развивать умение с помощью мимики и пантомимики выражать эмоции и влиять на эмоциональное состояние другого человека.

Оборудование: магнитофон.

Ход игры

Путешественники на воздушном шаре прилетели на остров Плакс и очень удивились: вокруг ни одного веселого лица, все жители этого острова без конца плачут. Тогда они решили развеселить плакс.

Дети становятся в пары лицом друг к другу. По сигналу путешественники стараются развеселить, рассмешить своих партнеров, не говоря им ни слова, не прикасаясь к ним, с помощью мимики и пантомимики. Плаксы стараются продержаться как можно дольше.

Выигрывает тот, кто быстрее всех рассмешит партнера или дольше продержится без смеха. Потом дети меняются ролями. В конце игры все вместе танцуют под веселую музыку. Нет больше острова Плакс, он стал островом Радости.

Дидактическая игра «Передача чувств»

Цель: развивать умение понимать и передавать состояние и настроение другого человека.

Ход игры

Вариант 1. Водящему ребенку предлагают выйти, без него группа выбирает определенный вкус пищи. Затем приглашается водящий и участники игры демонстрируют ему мимику, жесты, телодвижения, выражающие задуманные вкусовые ощущения (сладко, горько, кисло, солоно). Водящий угадывает их.

Вариант 2. Можно передавать настроение, эмоциональное состояние (весело, грустно, больно, спокойно, испуг, удивление и т. д.).

Вариант 3. Передаются чувства от музыки с помощью мимики и пантомимики (веселая, грустная, ритмичная, лирическая, задумчивая мелодия).

Воспитатель Унгурян В.Е.