***Игра « Разные настроения». Пиктограммы эмоций***.

*Задачи*: формировать умение определять и различать

эмоции и чувства; развивать воображение, речь ребенка.

Оборудование: пиктограммы различных эмоциональных состояний человека (радость, грусть, удивление, страх, злость, …).

*Ход игры*.

Дети сидят на стульчиках полукругом. Воспитатель показывает какую-либо пиктограмму и спрашивает: «Какое настроение?» (например, грустное). Затем воспитатель предлагает детям мимикой изобразить данное эмоциональное состояние. Затем просит детей поразмышлять: «У меня такое грустное лицо, когда я …когда у меня…( например, у меня такое грустное настроение, когда у меня отняли игрушку; когда я упал…)». Используя такой принцип, можно поговорить о всех знакомых детям эмоциональных состояниях, опираясь на пиктограммы.

***Игра «Мимическая гимнастика».***

*Ход игры:*

Ребенок вытаскивает карточку и показывает своей мимикой изображенную на ней эмоцию, а другие дети (игроки) должны отгадать ее и назвать.

***Игра «Назови чувство».***

*Ход игры:*

Дети выходят на ковер и становятся в круг. Воспитатель говорит: «Я сейчас буду по очереди бросать мяч и называть какое-то действие, происходящее с ребенком. Вы ловите мяч и называете мне чувство, которое он при этом испытывает»:

* идет в цирк (радость),
* друг мешает играть (злость),
* несет грязную игрушка (брезгливость),
* увидел злую собаку (страх),
* разбил стекло мячом (вина),
* хочет познакомиться, но стесняется (робость) и т.д.

***Игра «Зеркало».***

*Ход игры:*

Участники игры разбиваются на пары (по желанию), становятся или садятся друг к другу. Один ребенок с помощью мимики и пантомимики (замедленных движений) передает разное настроение. Задача другого ребенка «зеркало» быть его отражением, точно копировать его состояние, настроение. Затем дети меняются ролями.

***Игра «Лото настроений».***

*Задача:* развивать умение узнавать эмоцию по схеме, изображать ее, находить соответствующую в своем наборе картинок.

*Оборудование:* наборы картинок с изображением животных с различной мимикой (например, рыбка веселая, грустная, сердитая) по количеству детей; схематические изображения различных эмоций и настроений (пиктограммы).

*Ход игры:*

Бывают чувства у зверей,

У рыбок, птичек и людей.

Влияет без сомнения

На всех нас настроение.

Кто веселится?

Кто грустит?

Кто испугался?

Рассеет все сомнения

Лото настроения.

Воспитатель показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции. Предлагает отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией. Карточку с ответом дети поднимают вверх, изображают соответствующее настроение.

***Игра «Придумай лицо».***

*Задача*: учить различать части лица (нос, рот, губы, глаза, брови). Закрепить знания детей о половых и возрастных особенностях людей. Называть отличительные признаки мужского и женского лица. Подбирать и составлять портреты мамы, папы, бабушки, дедушки, брата, сестры, друга. Активизировать диалогическую речь, развивать внимание, творческое мышление, воображение, фантазию.

*Оборудование:* картинки с изображением частей лица человека. Дополнительные детали: парики, украшения, усы, борода, шляпы…

*Ход игры*:

Детям предлагается рассмотреть картинки и составить по ним лицо человека. Если дети затрудняются, то их воспитатель спрашивает: «Что ты видишь на картинке? Какие части лица? Назови их?... Все люди разные – есть мужчины, женщины. Посмотрите внимательно, друг на друга… Чем люди отличаются друг от друга? Чем похожи? Что находится на голове? Для чего нужны нос? Рот? Уши? Глаза?».

Другой вариант этой игры.

***Игра «Чего не хватает в портрете?».***

*Ход игры:*

Воспитатель или другой ребенок составляет портрет, но что-нибудь не докладывает, забывает. Другой ребенок должен доложить недостающую часть лица, например губы или один глаз, одно ухо …

***Игра «Нить дружбы».***

*Ход игры:*

Дети стоят в кругу. У воспитателя в руках клубочек. Воспитатель говорит, что в клубочке прячутся ласковые и добрые слова. Затем воспитатель предлагает детям размотать клубочек, вспомнить эти слова. После чего поворачивается лицом к ребенку, называет его ласково ( можно по имени, например – Миланочка). Передает ей клубочек, конец нити не отпускает. Так постепенно, клубочек переходит из рук в руки; нить разматывается, каждый из участников держится за нить рукой. Воспитатель обращает внимание на то, как приятно каждому, когда его ласково называют. Это чувство дети передают эмоцией радости.

В заключении игры воспитатель предлагает оставаться детям такими же дружными и добрыми всегда.

***Игра «Конструктор эмоций»***

Цель: умение определять и различать человеческие эмоции и чувства.

Ход игры: Предложить детям собрать ту или иную эмоцию, обозначить её и обсудить, почему у созданного персонажа такое настроение. Что у него случилось, какая история произошла? Или помочь герою сменить печаль на радость и страх на удивление, просто переворачивая части лица, а затем придумать историю.

***Игра «Расскажи стихи без слов»***

Цель: Развитие языка жестов, мимики, понимание того, что кроме речевых, есть и другие средства общения.

Ход игры: Педагог читает стихотворение, а ребенок показывает его жестами.

***Игра «Определи на ощупь»***

Цель: развитие тактильного восприятия, образного и логического мышления, мелкой моторики рук, связной речи, развивать способность запоминать ощущения от прикосновения к различным поверхностям;

Ход игры: Ребенок подбирает к каждой полоске предметную картинку и объясняет, почему именно эту. Предметные картинки закрываются и ребёнок ощупывает полоску и по памяти называет картинку. Названную картинку необходимо открыть и сверить с правильным (неправильным) ответом.

***Игра «Кричалки-шепталки-молчалки».***

Цель: развитие наблюдательности, умения действовать по правилу волевой регуляции. Из разноцветного картона надо сделать 3 силуэта ладони: красный, желтый, синий.

Ход игры: Это – сигналы. Когда взрослый поднимает красную ладонь – «кричалку» можно бегать, кричать, сильно шуметь; желтая ладонь – «шепталка» – можно тихо передвигаться и шептаться, на сигнал «молчанка» – синяя – дети должны замереть на месте или лечь на пол и не шевелиться. 3аканчивать игру следует "молчанками".

***Игра «Слушаем и выполняем».***

Цель: развитие внимания, памяти, автоматизированной и выразительной моторики

Ход игры: Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно на 0,5 м. Звучит маршевая музыка, дети маршируют под музыку. В ходе марширования психолог произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

«Зайчики!» Дети прыгают, имитируя движения зайца.

«Лошадки!» Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.

«Раки!» Дети пятятся как раки (спиной).

«Птицы!» Дети бегают, раскинув руки.

«Аисты!» Стоят на одной ноге.

«Лягушки!» Присесть и скакать вприсядку.

«Собачки!» Дети сгибают руки («собака служит») и лают.

«Курочки!» Дети ходят «ищут зерна» и произносят «ко-ко-ко».

«Коровки!» Дети встают на руки и ноги и мычат «му-у-у».

***Игра «Четыре стихии»***

Цель: развитие внимания, памяти, автоматизированной и выразительной моторики

Ход игры: Играющие, сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово «земля», все должны опустить руки вниз, если слово «вода» — вытянуть руки вперед, слово «воздух» - поднять руки вверх, слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

***Игра «Изобрази явление».***

Цель: развитие произвольности и самоконтроля; внимания, наблюдательности и воображения; эмоционально-выразительных движений;

Ход игры: Педагог и дети перечисляют предметы осени: дует ветер, качаются деревья, падают листья, идет дождь, образуются лужи.

Педагог показывает движения, которые соответствуют этим явлениям:

• «Дует ветер»- дует, вытянув губы.

• «Качаются деревья»- покачивает вытянутыми вверх руками.

• «Падают листья» - выполняет плавные движения руками сверху вниз.

• «Идет дождь»- выполняет движение руками сверху вниз.

• «Появляются лужи»- смыкает руки в кольцо перед собой.

Когда дети запомнят показанные движения, объясняются правила игры: пока звучит музыка, дети бегают, танцуют, как только музыка прекращается, дети останавливаются и слушают, какое явление назовет психолог. Дети должны выполнить движения, которые соответствуют данному явлению.

***Игра «Угадай настроение кота»***

Цель: формировать умение определять и различать эмоции и чувства; развивать воображение, речь детей.

Ход игры: Педагог и дети рассматривают картинки с изображением кота. Педагог предлагает детям определить, какое у кота настроение, представить ситуацию, когда такое настроение может быть и изобразить данную эмоцию.

***Игра «Собери лицо. Назови эмоцию»***

Цель: формировать умение определять и различать эмоции и чувства; развивать воображение, речь детей.

Ход игры: Ребёнок составляет лицо человека из частей с разными эмоциональными состояниями. Дети отгадывают получившуюся эмоцию.

***Пальчиковые игры.***

Цель: Координировать работу мышц пальцев рук в различных направлениях, развивать быстроту реакции, координацию движений.

***Игра «Найди отличие»***

Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях.

Ход игры: Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др.) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.