

МАТЕРИАЛ СИСТЕМАТИЗИРОВАН И ПОДГОТОВЛЕН

Е.А.Нестерук,

старшим воспитателем

МБДОУ «Детский сад № 26» г.Воркуты

«РАЗВИВАЮЩИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ».

САДОВНИК

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель или ребенок играет роль садовника, который сажает, поливает, рыхлит цветы. Дети изображают цветы, которые растут от хорошего ухода садовника и тянутся к солнышку. Дети могут изображать конкретные цветы, которые они выберут.

ДОКТОР АЙБОЛИТ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений и речи, групповой сплоченности, эмпатии, снятие напряжения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель или ребенок выполняет роль доктора Айболита. Остальные изображают больных обезьян.

Доктор подходит к каждой обезьянке, лечит ее, жалеет. После того, как доктор Айболит обойдет всех, обезьянки выздоравливают и радуются, что у них ничего не болит.

БАБОЧКИ И СЛОНЫ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений, коммуникативных навыков.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель предлагает детям превратиться в слонов. Дети ходят по комнате, изображая слонов, при встрече общаются друг с другом.

Затем воспитатель предлагает детям стать бабочками. Дети, изображая бабочек, легко порхают по комнате и общаются.

ДОЖДИ

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, пластики, воображения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети встают в круг и, двигаясь друг за другом, по заданию воспитателя, изображают дождь. Он может быть веселым, с солнышком, страшным ливнем с грозой, грустным, бесконечно морозящим и т.п.

БЕРЕЗКИ

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, наблюдательности, воображения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети изображают деревья в разное время года, следуя словам воспитателя:

«Лето. Березки разговаривают друг с другом, шелестя листочками, помахивая веточками.

Осень. Облетают листья на березах. Все чаще дует сильный порывистый ветер, который качает деревья из стороны в сторону.

Зима. Веточки на березах дрожат от холода. Снег пригибает их к земле.

Весна. Снег тает. Ветки поднимаются вверх. Набухшие почки лопаются, и из них появляются нежные листочки».

ХОРОВОД СКАЗОЧНЫХ ГЕРОЕВ

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, раскованности, групповой сплоченности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети, двигаясь по кругу, подражают ребенку, который находится в центре и изображает какого-либо сказочного героя, выбранного им по собственному желанию или по подсказке педагога (например, Буратино).

СКАЗОЧНЫЕ ЗАЙЦЫ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, наблюдательности, выразительности движений и речи.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желаящие рассказывают, какие это зайцы, или изображают, как они себя ведут, не называя сказки. Остальные дети отгадывают, из какой сказки заяц. Дети должны быть знакомы со сказками: «Лиса, заяц и петух», «Заяц-хваста», «Сказка про храброго зайца», «Колобок», «Теремок», «Заяц и еж» и др.

ВЫБЕРИ ДЕВОЧКУ

ЦЕЛЬ: развитие произвольности, наблюдательности, воображения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети выбирают из предложенных карточек с изображениями веселой, грустной, испугавшейся, злой девочки наиболее подходящую к тексту каждого из предложенных стихотворений А. Барто.

1. Зайку бросила хозяйка, -

Под дождем остался заяц.

Со скамейки слезть не смог,

Весь до ниточки промок.

- Какая девочка бросила зайку? - задает вопрос воспитатель после чтения стихотворения.

2. Идет бычок, качается,

Вздыхает на ходу:

- Ох, доска кончается, Сейчас я упаду!

- Какая девочка испугалась за бычка?

3. Уронили мишку на пол,

Оторвали мишке лапу.

Все равно его не брошу -

Потому что он хороший.

- Какая девочка пожалела мишку?

4. Я люблю свою лошадку,

Причешу ей шерстку гладко,

Гребешком приглажу хвостик

И верхом поеду в гости.

- Какая девочка любит свою лошадку?

КОЛОБОК

ЦЕЛЬ: развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети стоят в углу и катают друг другу мяч-«Колобок». Тот, к кому попадет «Колобок», должен сказать ему несколько слов или задать вопрос. Например:

-Как тебя зовут?

-Колобок, я знаю, из какой ты сказки.

-Колобок, давай с тобой дружить.

-Приходи ко мне в гости, Колобок.

После сказанной фразы ребенок передает «Колобка» соседу или кому захочет.

Как вариант можно предложить каждому ребенку роль какого-либо животного, и дети

должны обращаться к «Колобку» в этой роли.

ЦЕЛЬ: развитие выразительных движений, групповой сплоченности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети встают в круг с поднятыми вверх и направленными к центру руками и изображают бутылку, в которой живет Джинн. Ребенок, выбранный на роль Джинна, находится в центре круга. После волшебных слов «Крибле! Крабле! Буме!», которые произносят все дети хором, они расступаются и выпускают Джинна. Он выбегает и просит, чтобы дети загадали три желания, которые он должен выполнить. Желания должны заключать в себе выражение конкретных эмоциональных состояний с использованием выразительных движений и фраз, подтверждающих данное состояние.

ФАНТАЗИИ

ЦЕЛЬ: развитие коммуникативных способностей, эмпатии, воображения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель говорит детям: «Представьте себе, что вы включаете телевизор, а там ваша мама отвечает на вопросы журналиста».

Далее воспитатель исполняет роль журналиста, а ребенок, кто пожелает, - роль мамы. Журналист может попросить маму рассказать о сыне (дочери), о том, что ей больше всего нравится в ее ребенке и чем она не довольна, об увлечениях ее ребенка и о том, как она относится к ним и т.п.

ПРОФЕССИИ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, наблюдательности, эмпатии, выразительных движений.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Дети, разбившись на пары, показывают выразительными движениями друг другу, по заданию воспитателя веселого и грустного художника, танцора, дирижера, воспитателя, дворника, строителя, имитируя движения, характерные для людей данной профессии. Один ребенок в паре показывает грустного человека, другой - веселого, и каждый раз при смене ролей дети меняются по эмоциональному предьявлению.

НА РЫБАЛКЕ

ЦЕЛЬ: развитие произвольности, воображения, выразительности движений и речи.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Все дети изображают рыбаков, сосредоточенно глядя на воображаемый поплавок. Периодически дети вытаскивают удочку и эмоционально реагируют на улов. Это может быть большая или маленькая рыбка, которой дети распоряжаются по своему усмотрению (кладут в ведро с водой, отдают кошке, отпускают на свободу и т.п.), пустая банка или крючок без червяка.

ЦИРК

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений и речи, групповой сплоченности, произвольности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель объявляет, кто выходит на арену. Дети играют роль тех, кто был объявлен. Все организационные вопросы, от которых зависит выступление, дети решают сами. На арену могут выходить клоуны, дрессировщики, фокусники, канатоходцы и

ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПИКТОГРАММ

ПРОЧИТАЙ ПИСЬМО

ЦЕЛЬ: развитие способности определять эмоциональное состояние по схематическим изображениям и объединять разные изображения единым сюжетом.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Почтальон (им может быть подготовленный взрослый или ребенок) приносит письма, но не обычные, а зашифрованные: в каждом письме мимически изображено по 2-3 эмоциональных состояния, и их надо расшифровать. Каждому ребенку вручается по письму, и дети друг за другом рассказывают, что они «прочитали» в своем письме.

Когда дети хорошо научатся сочинять рассказы по коротким письмам, можно увеличить количество изображений, а также можно предложить им самим сочинить и написать письма и затем, обменявшись ими, расшифровать послания товарищей.

Варианты писем и примерная их расшифровка:

1.



Шел мелкий дождь. Коля сидел у окна и грустил. Но вот выглянуло солнышко, дождь прекратился, и Коля радостно побежал на улицу.

2.



Ранним утром Алеша пошел на рыбалку. Закинул удочку и стал ждать, когда же рыбка попадется на крючок. Долго он сидел и внимательно смотрел на поплавок, но рыба не клевала, и ему было очень грустно. Но вдруг леска натянулась и постепенно стала уходить вниз. Что такое? Алеша потянул за удочку, но она только прогнулась, вот-вот сломается. Он испугался и стал звать на помощь. Прибежали рыбаки и помогли ему вытащить большую щуку. Алеша даже запрыгал от радости.

ВОЛШЕБНЫЕ ШАРЫ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, наблюдательности, выразительности речи.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

1 - й в а р и а н т . Детям предъявляются картинки с изображением воздушных шаров разнообразной формы. Каждый ребенок выбирает тот шарик, который ему больше понравился, и выразительно рассказывает о его настроении, ориентируясь на форму (а также на цвет, если шары цветные). В случае затруднения воспитатель начинает первым. И его рассказ может быть таким: «Держала девочка за веревочку круглый шарик, и ему было хорошо с такой хозяйкой. Он радостно кружился в воздухе. Вдруг шарик заметил на небе облако, похожее на себя, и от удивления вытянулся».

2 - й в а р и а н т . Детям предъявляются картинки с изображением воздушных шаров разнообразной формы. Каждый ребенок выбирает себе шар и схематически изображает на нем эмоцию, которая, на его взгляд, больше подходит к форме этого шара.

СНЕЖИНКИ

ЦЕЛЬ: развитие внимания, наблюдательности, способности определять эмоции по схематическим изображениям.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

1 - й в а р и а н т . Детям раздаются снежинки, вырезанные из бумаги, в центре которых схематично изображены эмоции. Предлагается каждому рассмотреть свою снежинку и рассказать, что она чувствует.

2 - й в а р и а н т . Детям раздаются снежинки, вырезанные из бумаги, и предлагается схематически изобразить любую эмоцию на своей снежинке; затем

рассказать, что снежинка чувствует.

НАРИСУЙ ОБЛАКО

ЦЕЛЬ: развитие воображения, сосредоточенности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Детям предлагается нарисовать облако, каждому свое, с определенным настроением. Настроение облака может быть таким, как у автора рисунка.

КУБИК

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, внимания, произвольности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

1 - й вариант. Воспитатель бросает кубик, на каждой грани которого схематически изображено лицо, выражающее какое-либо эмоциональное состояние. Дети изображают соответствующую эмоцию. Тот, кто удачнее других выполнит задание, будет бросать кубик следующим. **2 - й вариант.** Ребенок бросает кубик, предварительно указав, кто будет имитировать эмоциональное состояние, изображенное на его грани. Далее кубик бросает тот, кто выполнил задание.

ЛЮБЛЮ - НЕ ЛЮБЛЮ

ЦЕЛЬ: развитие воображения и мимических движений.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель, а затем дети называют разнообразную пищу; остальные мимически реагируют, показывая свое отношение к данному продукту или блюду.

ПОВТОРИ ФРАЗУ

ЦЕЛЬ: развитие выразительности речи.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель называет фразу (например: «У меня есть котенок»), которую дети должны повторить с интересом, с радостью, с удивлением, с отвращением, со страхом, с грустью.

ЗЕРКАЛО

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, внимания, наблюдательности, произвольности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

1 - й вариант. Воспитатель, стоя перед детьми, изображает разные эмоциональные состояния, а дети их повторяют.

2 - й вариант. «Кривые зеркала».

Воспитатель изображает одно эмоциональное состояние, а дети - другое.

3 - й вариант. Дети показывают и отражают эмоциональные состояния, предварительно разбившись на пары.

ПАНТОМИМА

ЦЕЛЬ: развитие произвольности, воображения, выразительности движения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Водящий произносит фразу, а дети изображают предполагаемое эмоциональное состояние говорящего. Фразы могут быть такими:

О горе мне, горе...

Ах, какой счастливый день!

Бедная я, несчастная!

Ура! Я еду на море!

МЫЛЬНЫЕ ПУЗЫРИ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений, снятие напряжения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Воспитатель или ребенок имитирует выдувание мыльных пузырей, а остальные дети

изображают полет этих пузырей.

Дети свободно двигаются. После команды «Лопнули!» дети ложатся на пол.

СНЕГОВИК

ЦЕЛЬ: развитие выразительности движений, воображения, снятие напряжения.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Все дети изображают снеговиков. По команде воспитателя «Наступила весна!» снеговики начинают таять. Дети расслабляют свое тело и постепенно опускаются на пол.

ВОЛШЕБНЫЙ КАРМАН

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений, сообразительности, произвольности.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Водящий достает из кармана воображаемый предмет и выполняет с ним какие-либо, характерные для этого предмета, действия. Остальные дети отгадывают, какой это предмет, но только после того, как водящий закончит все действия. Ребенок, который назвал предмет правильно, становится водящим.

ОБУВЬ

ЦЕЛЬ: развитие воображения, выразительности движений, чувства юмора.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

1 - й в а р и а н т . Воспитатель называет обувь и предлагает кому-либо из детей «пройтись» в этой воображаемой обуви.

Обувь может быть разной: туфли на высоком каблуке, валенки, балетные тапочки, калоши большого размера и т.п..

2 - й в а р и а н т . Воспитатель называет обувь, и дети все вместе демонстрируют ее.

3 - й в а р и а н т , воспитатель раздает детям карточки с изображением обуви (каждому свою). Каждый ребенок должен «пройтись» в той обуви, которая изображена на карточке, а остальные дети отгадать, что это за обувь.