**Муниципальное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 106»**

**город Ярославль**

**Развивающие игры и оборудование**

**Педагог-психолог: Новикова О.В**

**Лесенка – Чудесенка**

«Лесенка» - на ней путешествуют мальчик и девочка (в зависимости от пола ребенка), ее можно использовать:

* на этапе диагностики, если необходимо определить самооценку ребенка;

Вариант использования:

С помощью фигурок девочки и мальчика (в зависимости от пола ребенка) нужно оценить свое место на лесенки самооценки (чем выше ступенька, тем выше самооценка).

* На этапе коррекционной и развивающей работы с детьми:

Вариант использования:

* На верхнюю ступеньку ставиться символ –та цель к которой мы стремимся, и ребенок отслеживает этапы своей работы на лесенке успехов.



**Эмоциональный чемоданчиу**

* Это коробка, в которой есть все необходимое для оценки своего эмоционального состояния и поднятия настроения: пластилин, бумага разной фактуры, карандаши, пальчиковые краски, боксерская груша и перчатка, подушка- игрушка, мирилки, диск с релаксационной музыкой, зеркало «Эмоции» со смайликами и другое. Ребенок старшего дошкольного возраста может сам выбрать себе способ коррекции своего эмоционального состояния. Чемоданчик служит как скорая помощь, которой может воспользоваться любой педагог, как в группе, так и на улице во время прогулки.
* Данное пособие можно использовать и как игровое пособие «Собираемся в путешествие по стране эмоций». В этом случае ребенок сам собирает содержимое чемодана по определенной теме (например, собери в путешествие все, что может помочь человеку поднять настроение).
* На этапе коррекции и развития ребенок сначала знакомиться с содержание чемоданчика, определяет возможную тему занятия, а потом играет в те игры, которые предлагаются в чемоданчике.

**Воздушный шар**

Данное пособие может быть использовано:

* на этапе мониторинга:

- определение социального статуса дошкольника;

- семейных взаимоотношений;

Вариант использования:

Ребенку предлагается отправиться в полет на воздушном шаре с ребятами из своей группы. Необходимо решить, кого он возьмет с собой, а кого нет. Затем ребенок вкладывает в корзину фотографии тех детей, кто отправиться в путешествие и они «поднимаются в небо».

Аналогичная работа проводиться с семьей.

* сюрпризный момент;

Когда с неба спускается воздушный шар, дети знакомятся с героем и помогают ему преодолеть свои трудности, выполняя различные задания.

* Механическое избавление от ненужных страхов, обид и т.д.

Вариант использования:

В ходе или по окончанию коррекционной работы дети отправляют «в небо» свои негативные эмоции и переживания, которые могут быть нарисованы или слеплены.

Данное пособие прикрепляется к потолку и регулируется по высоте прозрачной леской, что практически незаметно для глаз ребенка.



**Домино**

Игра направлена на развитие эмоциональной сферы ребенка и формированию навыков работы в маленькой группе.

**Варианты применения:**

* Детям предлагается карточки, на которых изображены несколько героев с различными эмоциональными состояниями, они выбирают по 5 штук и играют в домино по классическим правилам.
* «Нелепицы» - когда педагог намеренно соединяет противоположные эмоции или близкие по значению. Ребенок должен найти несовпадение и придумать историю, когда такое могло бы произойти.



**Определи эмоцию**

Данная игра учит детей определять эмоциональное состояние другого человека, воспитывает чувство сопереживания, учит находить конструктивные способы выхода из конфликтных ситуация, соотносить ситуацию- пиктограмму – мимику лица.

**Оборудование:** Карточки (ситуация, люди без прорисованных лиц), фишки с пиктограммами эмоций, силуэты девочки и мальчика, со сменными лицами.

**Варианты:**

* Ребенок рассматривает картинку с изображением, определяет эмоциональное состояние каждого участника, расставляет фишки с пиктограммами.
* Ребенок составляет рассказ по картинке, определяет эмоциональное состояние каждого человека на ней, предлагает пути выхода из сложившейся ситуации, меняет пиктограммы.
* С помощью конструктора с изображением девочки или мальчика моделирует ситуацию на плоскости, определяя эмоциональное состояние каждого из изображенных людей.
* 

**Портрет**

Игра помогает ребенку соотносить изображение на пиктограмме с мимикой лица человека, развивает творческие способности и восприятие.

**Варианты применения:**

* Педагог или ребенок кидает кубик, на гранях которого изображены пиктограммы эмоций. Эмоциональное состояние, которое выпало на кубике, ребенок должен выложить с помощью частей лица, создавая портрет мальчика или девочки. Проверить правильность выполнения задания можно с помощью зеркала, в которое ребенок изображает нужную эмоцию, ищет сходства и различия с получившимся портретом.
* Ребенок по просьбе взрослого или самостоятельно выкладывает портрет человека в определенном настроении. Находит нужную пиктограмму.
* Ребенок слушает историю про мальчика или девочку, по ходу рассказа он создает портрет героя, передавая его эмоциональное состояние на данный момент.
* Ребенок определяет какое у него настроение, рассматривает черты лица в зеркале и создает свой портрет.



**Дидактическое пособие «Сказки волшебного леса»**

Игра развивает фантазию ребенка, дает возможность с помощью сказки и героев решить свои детские вопросы; способствует выразительности мимики, жеста и движения.

**Варианты использования:**

* Ребенок сам создает свою сказку, выбирая декорации и героев; придумывает сюжет и настроение. Педагог, исходя из поставленной задачи, может вносить изменения. Менять ход сказки можно с помощью кубика «Эмоции».
* Детям предлагается отправиться в путешествие в волшебный лес.

Перед ними на плоскости располагаются деревья, с разными эмоциями. Педагог рассказывает, что в этом лесу живут гномы, которые поссорились и решили жить друг от друга отдельно. Нам нудно им помочь и построить домики, которые будут соответствовать их настроению. Дети рисуют домики, расставляют их под соответствующими деревьями. Затем ищут способы помирить гномов. Разыгрывается мини спектакль, где каждый ребенок получает роль гнома.

* Дети слушают сказку педагога, выполняя задания (нарисовать сюжет, выполнить пластический этюд, выразить нужную эмоцию с помощью мимики, жеста, движения и т.д.)
* «Фотосессия гномов» (игра на развитие памяти «МЕМО»)
* В этом лесу живут еще другие жители, с которыми дети могут знакомиться на разных занятиях и развивать все психические процессы.

- трусливый волк и веселый заяц (игра на целостность восприятия «Собери фотографию животного; развитие эмоционально-волевой и коммуникативной сферы «Научи волка не бояться», «Дружба»).

- волк и три поросенка (постановка мини спектакля с передачей эмоций всех героев, придумай с Казку с другим концом)



**Ромашка**

Игра направлена на развитие мышление (классификация, анализ и синтез), развивает выразительность мимики, движения и жестов, обобщает и закрепляет полученные знания по теме «Эмоции».

**Варианты использования:**

* Ребенок из волшебного мешочка достает сердцевину ромашки, вокруг которой собирает лепестки.
* Ребенок раскладывает лепестки на группы и называет каждую обобщающим понятием, затем подбирает нужную серединку.
* Собрав ромашку ребенок изображает эмоцию с помощью мимики, жеста и движения.



**Две яблоньки**

**Цель**: Социально-нравственное развитие детей, посредством формирования представлений о хорошем и плохом поведении человека в обществе.

**Варианты применения:**

* Ребенку предлагаются карточки с изображением детей в разных ситуациях и два дерева, где растут хорошие и плохие поступки. Нужно развесить яблочки на свои яблоньки.
* перед ребенком стоят два дерева, где в вперемешку «растут» хорошие и плохие поступки, он должен собрать только тот урожай, который характеризует доброго человека (или злого).



**В гостях у сказки: «Золотой ключик или приключение Буратино».**

**Оборудование:** Картинка с изображением героев сказки (разные эмоции); маски (спокойный, грустный, веселый, сердитый, испуганный), силуэт лица мальчика.

**Варианты применения:**

* Ребенку предлагается рассмотреть картинки с изображением героев сказки, вспомнить, почему данное эмоциональное состояние характерно для данного героя.
* Подобрать к каждой маске подходящего героя.
* Выбрать маску, которая соответствует твоему настроению в данный момент.
* Дорисовать портрет мальчика, чтобы выражение его лица соответствовало твоему настроению в данный момент.
* Придумать свою историю с данными героями.



**Вам пришло письмо!**

Данная игра развивает способности определять эмоциональное состояние по схематичному изображению и объединять разные изображения единым сюжетом.

**Суть игры:** Почтальон приносит письма, но необычные, а зашифрованные; в каждом письме мимически изображено по 2-3 эмоциональных состояния.

**Варианты применения:**

* Каждому ребенку вручается письмо, и дети друг за другом рассказывают, что они прочитали в письме.
* Когда дети хорошо научаться расшифровывать письма, они могут писать их друг другу.
* Дети по кругу вытаскивают карточку с эмоциями, которые он должен показать с помощью мимики. Выигрывает тот, кто быстрее и точнее изобразил послание.



**Сухой бассейн с цветными камушками и фасолью двух цветов**

Данное пособие поможет ребенку снять мышечное напряжение, развивать мелкую моторику, изучить эмоциональные состояния героев, познакомиться со схематическим изображением эмоций, научиться составлять рассказ по опорным символам, а также поможет познакомиться с его проблемами, которые могут возникнуть как в детском коллективе, так и в семье.

**Варианты использования:**

* Перед ребенком расположены две емкости, заполненные цветной фасолью. В первой – маленькие игрушки с известными героями сказок и мультфильмов. В другой - камушки, на которых изображены пиктограммы с эмоциональным состоянием. Ребенок сам выбирает героя своей истории (на ощупь – опуская руки в бассейн), затем таким же образом определяет эмоциональное состояние своего героя на данный момент. Далее идет составление истории с определение причин такого настроения у героя, кто стал этому причиной, чем закончиться история. Ход истории определяется «слепым выбором» ребенка (выбирает нового героя и (или) эмоцию, конец истории определяет сам ребенок. В зависимости от коррекционной задачи, психолог может вносить изменения по ходу игры.
* Перед ребенком расположен силуэт лица человека, на котором с помощью цветной фасоли ребенок выкладывает части лица, изображающее эмоциональное состояние. Эмоцию может загадывать как сам взрослый, так и ребенок, а так же ее можно выбрать с помощью эмоционального кубика.

**Конструктор эмоций**

(конструктор «Лего» с крупными деталями, на которых изображены части лица с определенной эмоцией);

Данная игра познакомит ребенка с мимическими выражениями различных эмоций и чувств. Разбудив фантазию и творчество, данный конструктор поможет создать каждому ребёнку свой образ героя, проиграть различные ситуации, выражая свои чувства и эмоции, а также поможет познакомиться с его проблемами, которые могут возникнуть как в детском коллективе, так и в семье.

**Варианты использования:**

* Ребенок собирает отдельные детали с тремя частями лица, называет эмоциональное состояние, которое получилось. Изображает его перед зеркалом.
* Дети работают в парах. Один – называет эмоциональное состояние на выбор (страх, печаль, удивление, злость, спокойствие, радость), другой – собирает его из деталей. Потом – дети меняются местами.
* Ребенок достает из сухого бассейна части конструктора (глаза или рот) и определяет, к какому эмоциональному состоянию они могли бы подойти. Затем подбирает остальные детали.
* Ребенок по просьбе взрослого собирает определенное эмоциональное состояние и придумывает историю, когда человек может столкнуться с такими проявлениями. Если эмоция негативная, можно придумать способы поднятия настроения.



**Театр одного актера**

Игра развивает речь, творческие способности детей, выразительность мимики, жеста и движения.

**Варианты использования:**

* главный герой - мальчик Антошка (кукла на руку с разными эмоциями). Ребенок может сам придумывать сюжет с главным героем или менять куклу по ходу рассказа педагога.
* Можно использовать дополнительно кукольный театр, где дети могут выбрать еще героев сказки и разнообразить сюжет. Педагог тоже может, в зависимости от поставленной задачи, вводить новых героев или поворот в сюжете.
* «Обезьянка» - педагог показывает куклу ребенку, а он изображает ту эмоцию, что и у Антошки.



**Кубик эмоций**

(кубик, на каждой грани которого изображена эмоция)

**Цель:** развитие выразительности движений, внимания, произвольности.

**Варианты применения:**

* Педагог бросает кубик. Дети изображают соответствующую эмоцию. Тот, кто удачнее всего справился с поставленной задачей, будет бросать кубик следующий.
* Ребенок бросает кубик, предварительно указав кто будет изображать эмоциональное состояние, изображенное на его гранях. Далее бросает тот, кто выполнил задания.





**Эмоциональные кубики**

Данная игра развивает восприятие ребенка, его творческие способности, мелкую моторику и речь; помогает ребенку соотносить эмоциональные проявления с ситуацией, определять свое настроение, соотносить изображения с пиктограммой.

**Варианты использования:**

* Ребенок бросает эмоциональный кубик, где изображены 6 эмоций.

Выпавшую эмоцию он должен собрать из 4 предложенных кубиков (части лица мальчика).

* Ребенок по своему желанию собирает целостную картину. Называет эмоцию. Находит на гранях «Эмоционального кубика» нужную пиктограмму. Изображает ее перед зеркалом.
* Собрав необходимую картинку, ребенок составляет рассказ про мальчика, где он проявил данное эмоциональное состояние и находит пути выхода из сложившейся ситуации ( если эмоция отрицательная). Можно вспомнить случаи из жизни ребенка и обсудить ее.

