

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №10 «Росинка»  
города Белореченска муниципального образования Белореченский район

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА  
на тему:

«Играем вместе»  
работа с родителями по развитию эмоционального  
интеллекта дошкольников.

**Авторы:**  
воспитатель Мринская Доната Ивановна  
воспитатель Остапчук Яна Владиславовна

## **Основная игра с ситуациями и эмоциями.**

### **Игра «Эмоциональная палитра»**

#### **Организационный момент**

Количество игроков от 3 до 6. Возраст детей: от 5 лет.

Игроки собираются за столом или на ковре, рассаживаются по кругу.

**Материалы:** картинки в виде карточек с изображением базовых эмоций: радость, грусть, гнев, удивление, страх, обида. Демонстрационные картинки – ситуаций (см. приложение 1)

Фишки - примерно 50-100 шт.

#### **Правила игры**

Хорошо перемешайте карточки эмоций и отдельно демонстрационные картинки - ситуаций. Положите демонстрационные картинки - ситуаций в центр игрового пространства. Каждый игрок получает по 6 карточек с эмоциями. Также каждому игроку раздается по 6 фишек - это первоначальный капитал. Остальные фишки являются банком игры.

**Задача:** игрокам необходимо угадать эмоцию ведущего

#### **Кто начинает ход?**

Первенство хода определяется игроками самостоятельно.

В свой ход игрок становится ведущим. Он вытягивает карточку – ситуацию и зачитывает ее вслух для всех игроков.

#### **Пример ситуации**

Ведущий читает ситуацию: «Мама оставила вас в очереди в магазине, а сама ушла в другой отдел. Очередь быстро продвигается, а у вас нет денег. Что вы чувствуете?

Все участники пытаются понять реакцию (эмоцию) ведущего.

Все выкладывают карточки рубашкой вверх... и после одновременно вскрывают! Те игроки, эмоции которых совпадают с эмоциями ведущего, забирают фишки из банка игры!

Если ни один игрок не угадал эмоцию, выбранную ведущим, то фишки получает сам ведущий.

#### **А если ты не согласен с ведущим?**

Если эмоция игрока не совпадает с выбором ведущего, то игрок вправе вызвать его на «спор».

В «споре» участвуют 2 игрока: ведущий и игрок, который вызвался на спор первым.

Ведущий может отказаться от участия в «споре», тогда он отдает 3 фишки своему противнику по «спору».

Соперникам дается по 1 минуте на обоснование эмоции. С помощью спора игроки должны выяснить, какую эмоцию в данной ситуации действительно испытывает ведущий.

Победитель «споря» определяется голосованием среди игроков.

Победивший, в голосовании забирает 3 фишки ведущего.

## **Если ведущий проиграл в «споре»?**

1. Игроки, угадавшие эмоцию ведущего, получают фишки из банка согласно номиналу на ситуации.

2. Ведущий, чью эмоцию никто не угадал, также сохраняет фишки.

Если у соперников равное количество голосов, то каждый из них берет себе столько фишечек, сколько указано на карте ситуаций. Ход ведущего переходит следующему игроку.

## **А как долго играть?**

Когда будут проиграны все ситуации.

## **И кто победитель?**

Победителем становится тот, кому удалось собрать наибольшее количество фишечек.

## **Игры с использованием эмоций**

### **Игра «Найди пару»**

Все карточки с эмоциями перед началом игры перемешиваются и раскладываются рядами лицевой стороной (картинкой) вниз.

Игроки по очереди открывают (переворачивают) по 2 карточки. Если открыты одинаковые карточки с эмоциями, то игрок называет их и забирает себе, далее, он имеет право и открыть следующую пару карточек эмоций. Если карточки с эмоциями не совпадают – игрок, так же проговаривает название эмоций и кладёт их на прежнее место лицевой стороной вниз и право хода переходит к следующему участнику. Когда непарные карточки возвращаются на место, все играющие стараются запомнить, где какая картинка лежит.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество карточек эмоций.

### **Игра «Угадай эмоцию»**

Задача игрока придумать и рассказать всем игрокам ситуацию, в которой мы можем испытать данную эмоцию.

Карточки с эмоциями лежат на столе стопкой изображением вниз.

Первый игрок берет карточку и описывает ситуацию, в которой у него возникает изображенная эмоция (сама эмоция при этом не называется).

Например – эмоция «Радость». Представьте, что на день рождения вы получили долгожданный подарок. Игроки должны угадать, что это эмоция «радость».

Например: эмоция «Страх». Ночь. В комнате темно. Вдруг слышится шорох и скрип половиц.

Остальные игроки угадывают эмоцию. Тот игрок, который первым назвал эмоцию, становится ведущим. Если эмоцию никто не угадал, то дается еще одна попытка ведущему.

## **Игра**

### **«Продолжи историю»**

Карточки лежат на столе стопкой изображением вниз. Первый игрок достает карточку с эмоцией, демонстрирует ее игрокам и начинает придумывать историю, второй игрок продолжает историю, при этом у него в руках карточка с другой эмоцией.

Например: (Радость) Однажды мы поехали на море, (Грусть), но на море была холодная и дождливая погода, (Страх), подул сильный ветер, начался ураган, (удивление) .....(гнев)...(обида).