

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

БЕЛОРЕЧЕНСК 2024

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 «спора» 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 фишек, 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 фишек.

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 рождение 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).