

Дидактическая игра  
«Эмоции людей».  
Возраст 4 – 7 лет



Подготовила: воспитатель I квал. категории  
Петрова Л.В.

# Структура представления игры «Эмоции людей»

Актуальность и цель игры

1. Создание игры. Подготовительный этап

1. Создание игры. Основной этап

2. Использование игры.

Представление пяти вариантов использования дидактического пособия  
(название, указание возрастных особенностей, ход проведения)

Список использованных ресурсов

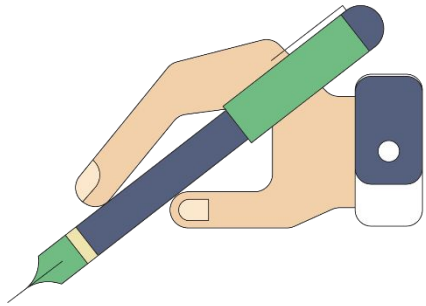
# Актуальность и цель игры «Эмоции людей»



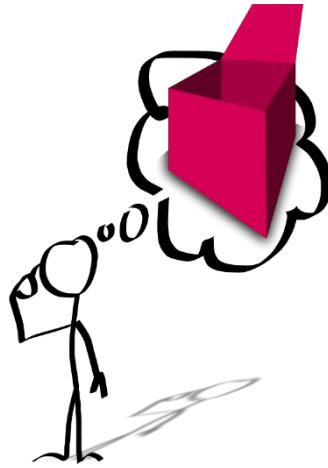
Дети дошкольного возраста обладают такой характерологической особенностью как эгоцентризм, при котором несвойственно переживать по поводу чувств другого человека. Кроме этого в современном технологическом мире, когда взрослый человек постоянно взаимодействует с различными техническими устройствами, все больше начинает проявляться феномен «засушенного сердца» (понятие Л. С. Выготского) или «отсутствия чувства». Эти два фактора могут стать причиной непониманием ребенком поступков окружающих сверстников и взрослых, обеднением эмоционально-чувственной сферы.

С целью развития эмоционально-коммуникативной сферы ребенка дошкольного возраста была разработана дидактическая игра «Эмоции людей».

# 1. Создание игры. Подготовительный этап



Текстовое формирование  
дидактической цели игры и ее  
занимательных свойств



Определение вида  
подачи материала



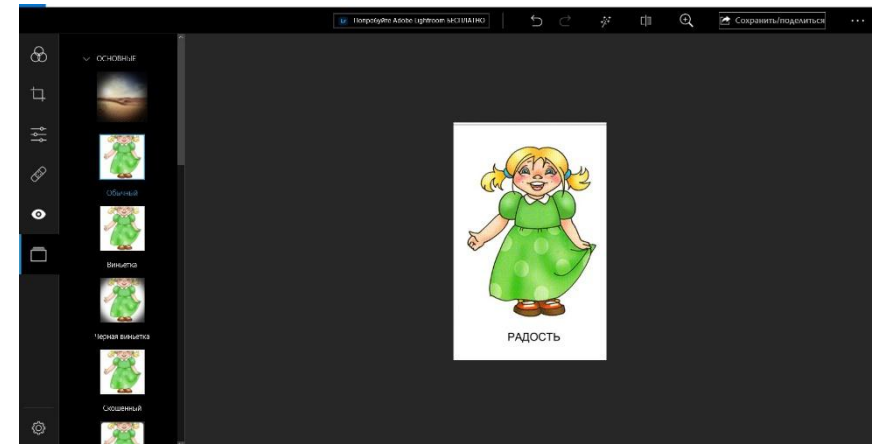
Составление названия игры

# 1. Создание игры. Основной этап

Изготовление карточек с изображением эмоций людей и игровых фишек



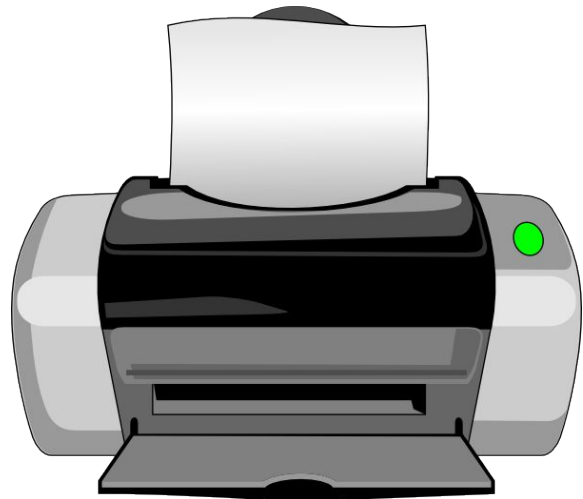
Поиск в сети «Интернет»  
требуемых изображений



Оформление изображений в необходимый вид  
для игры с помощью программы  
«Adobe Photoshop»

# 1. Создание игры. Основной этап

Изготовление карточек с изображением эмоций людей и игровых фишек



Печать материалов



Ламинирование  
раздаточных средств



Оформление внешнего вида игры

## 2. Использование игры 1 вариант

### Игра «Покажи эмоцию героя» (для детей 4 -7 лет)



Ход игры: дети по очереди вытягивают любую карточку с изображением эмоции, которая лежит на столе рубашкой вверх, и показывают настроение героя (мимикой, жестами). Если эмоция показана правильно, игрок получает жетон-смайл. Остальные ребята пытаются отгадать ту эмоцию, которую изображает игрок. Кто верно определил эмоциональное состояние также получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в процессе всей игры.

## 2. Использование игры.

### 2 вариант.

## Игра «Найди противоположность» (для детей 6 -7 лет)



Ход игры: выбираются 2 игрока (мальчик и девочка). Каждому игроку дается набор карточек со всеми эмоциями (по 8 шт.). Каждому участнику необходимо внимательно рассмотреть все карточки и составить пары картинок с противоположными эмоциями (радость-грусть, удивление-отвращение, интерес-испуг, 2 карточки останутся лишними – злость и вина). Игрок получает жетон-смайл за правильный выбор пары. Воспитатель может попросить объяснить ребенка, что является связующим звеном у той или иной пары карточек.



## 2. Использование игры.

### 3 вариант.

## Игра «Четвертый лишний» (для детей 5 -7 лет)



Ход игры: педагог предъявляет детям четыре пиктограммы эмоциональных состояний. Ребенок должен выделить одно состояние, которое не подходит к остальным:

- удивление, радость, интерес, вина;
- испуг, злость, вина, удивление и т.д.

Кто корректно определил лишнее эмоциональное состояние получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в процессе всей игры.

## 2. Использование игры.

### 4 вариант.

## Игра «Какую человек испытывает эмоцию, когда...?» (для детей 4 -7 лет)



Ход игры: воспитатель задает любую жизненную ситуацию, в которой может оказаться каждый дошкольник. Участникам необходимо в наборе карточек отыскать эмоцию человека, которую он испытывает в данной ситуации. Например: ситуация - Маша убралась в своей комнате, эмоция – радость; ситуация - Миша разбил цветочный горшок, эмоция – вина и т.д. Кто правильно определил эмоциональную пиктограмму, тот получает жетон-смайл. Выигрывает тот, кто соберет большее количество жетонов-смайлов в игровом процессе.

## 2. Использование игры.

### 5 вариант.

### Игра «Сломанный телевизор» (для детей 6 -7 лет)



Ход игры: все участники игры садятся в круг и закрывают глаза, кроме ведущего и первого игрока. Ведущий молча показывает какую-либо эмоцию при помощи мимики, жестов, пантомимики. Первый игрок «будит» второго игрока и без слов передает увиденную эмоцию, как он ее понял, и закрывает глаза. Далее второй участник «будит» третьего и проделывает те же самые действия и далее по цепочке. Затем ведущий опрашивает всех участников игры, начиная с последнего и заканчивая первым, о том, какую эмоцию, по их мнению, им показывали. Так можно найти звено, где произошел сбой в передаче информации, или убедиться, что телевизор был полностью исправлен.

Спасибо за внимание!

# Список использованных ресурсов

- материалы сайта

<https://www.freepng.ru> ;

- личный фотоархив Петровой  
Л.В.