

*Картотека игр,  
направленных на  
формирование  
эмоциональной сферы  
посредством сказок*



Главная цель всех предложенных игр — вызвать у детей потребность в эмоциональном общении посредством сказки.

### **"Угадай, о ком я рассказала"**

**Цель:** Узнавать предметы по словесному описанию, опираясь на зрительное восприятие предметов.

**Оборудование:** Картинки с изображением хорошо знакомых детям персонажей сказок "Куручка Ряба", "Теремок", "Колобок", "Репка".

#### **Ход игры:**

Дети сидят полукругом. У педагога на столе картинки с изображением вверху (не более 2—3 картинок). Он вызывает кого-нибудь из детей и просит послушать загадку, и среди предложенных картинок найти картинку-отгадку. Если ребенок не может отгадать, педагог еще раз медленно произносит текст загадки, делая остановку на каждом свойстве или характерном признаке этого персонажа. Когда загадка будет отгадана, педагог спрашивает у детей, какие слова помогли им в этом, например: "Какой Колобок? (круглый, румяный). Какой волк? (серый, зубастый)". Если дети затрудняются, педагог задает вопросы, содержащие ответ: "Репка сладкая? У зайца длинные уши? Заяц любит морковь?" Персонажи, о которых составляются загадки, должны меняться, чтобы дети не заучивали отгадку, а учились слушать и понимать смысловую сторону речи, опираясь на имеющиеся представления и восприятие, помогающие создать единый образ со словом.

## "Сказочное домино"

**Цель.** Развитие пространственной ориентировки с опорой на зрительное восприятие предметов.

**Оборудование.** 28 карточек, на которых изображены персонажи сказки "Репка". Карточка разделена на две части, как в обычном "домино". В одной части карточки изображен один персонаж, в другой части карточки — другой. Есть и "дубли".

### Ход игры

Играющие (для начала 2): педагог и ребенок. Затем играющих может быть 3. Всем играющим раздаются карточки поровну. Решают, кто будет делать первый ход, кто — второй и т.д. Первый играющий кладет на стол одну из своих карточек. Второй играющий должен приложить к ней, справа или слева, свою карточку с таким же рисунком. Если у играющего такой карточки нет, он пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым выложит свои карточки.

## "Угадай, из какой я сказки"

**Цель.** Узнавать предметы по словесному описанию без опоры на зрительное восприятие предметов.

**Оборудование.** Карточки с изображением персонажей сказок "Колобок", "Куручка Ряба", "Репка", "Теремок": репка, колобок, теремок, Куручка Ряба, мышка, медведь, заяц, собака, кошка, лягушка, лиса, волк. На обратной стороне карточки — загадка о данном персонаже.

### Ход игры

Дети сидят полукругом. У педагога на столе карточки, положенные изображением вниз (не более 2-3 карточек). Педагог выбирает любую и читает загадку, а дети должны отгадать, о каком персонаже идет речь. Если дети правильно дают ответ, педагог переворачивает карточку и показывает картинку с изображением персонажа. Затем педагог спрашивает детей: "В какой сказке живет (например) мышка? Как эта сказка называется?"

Если данный персонаж есть не в одной сказке, то педагог задает детям следующий вопрос: "А еще, в какой сказке живет мышка?"

*Можно предложить детям следующие загадки:*

"Я сладкая, Круглая, гладкая, Круглая, гладкая, Выросла на грядке я". (*репка*)

"Круглый и румяный я. Песни весело пою. И от всех я убегаю, Когда песенку спою: Я от дедушки ушел, Я от бабушки ушел, Я от зайца ушел, Я от волка ушел, От медведя ушел". (*колобок*)

"Маленький рост, Длинный хвост, Серенькая шубка, Остренькие зубки". (*мышка*)

"Длинное ухо, Комочек пуха, Прыгает ловко, Любит морковку". (*заяц*)

"Мордочка усатая, Шубка полосатая, Часто умывается, А с водой не знается". (кошка)

"Хитрая плутовка, Рыжая головка, Пушистый хвост-краса. Кто же это?" (лиса)

"В этом домике Живут дружно звери. Песни весело поют эти звери". (теремок)

"Съем червя, Попью водицы, Хлебных крошек поищу, А потом снесу яичко, Ребятишек угощу". (курица)

"Что за зверь такой лесной: Косолапый и большой. Летом по лесу гуляет, А зимой в берлоге отдыхает". (медведь)

"С хозяином дружит, Дом сторожит, Живет под крылечком, А хвост колечком". (собака)

"Летом в болоте вы ее найдете. Зеленая квакушка, Не рот, а ловушка. Попадут в ловушку И комар, и мушка". (лягушка)

"Серый, зубастый, По полю рыщет, Телят, ягнят ищет". (волк)

## **"В мире сказок" (лото, вариант 1)**

**Цель.** Развивать зрительное внимание, вызывать у детей потребность в эмоциональном общении.

**Оборудование.** Листы лото с изображением 4-х предметов: теремок, колобок, Курочка Ряба, репка (на каждом по предмету) — на одной стороне, а на другой стороне изображения персонажей сказок "Курочка Ряба", "Колобок", "Теремок", "Репка", маленькие карточки с изображением персонажей сказок, маленькие карточки с изображением главных персонажей сказок.

### **Ход игры**

Играют вдвоем или в небольших подгруппах. Вначале педагог должен убедиться, что дети знают все предметы, изображенные на карточках, и их названия. Поэтому в первой части игры дети выбирают карточки с изображением персонажа и называют его.

Вторая часть игры проводится следующим образом: ребенку выдается лист лото, педагог выясняет у ребенка, что изображено на картинках, воспроизводит кратко содержание сказки, а затем ребенок из маленьких карточек находит соответствующие данной сказке ("Найди такую же картинку"). Когда все маленькие карточки подобраны правильно, педагог спрашивает детей: "Как называется эта сказка? Кто в ней живет?" Получив правильный ответ, педагог переворачивает лист и показывает изображение главного персонажа, таким образом наглядно подтверждает правильность ответа детей. Далее, когда дети правильно подобрали карточки к листам лото, педагог берет одну из маленьких карточек с изображением главных персонажей сказок и спрашивает детей: "Что (кто) это? В какой сказке живет? У кого эта сказка?" Ребенок, у которого находится лист лото с данной сказкой, берет данную карточку.

## **"Веселый — грустный"**

**Цель.** Учить детей понимать эмоциональные состояния сказочных персонажей, изображенных на картинках, осуществлять перенос знаний об эмоциональных состояниях на конкретные образы сказок.

**Оборудование.** Предметные картинки:

Колобок (веселый, грустный)

Репка (веселая, грустная) Сюжетные картинки:

Персонажи "Теремка" (веселые, грустные)

Персонажи "Репки" (веселые, грустные)

Персонажи "Курочки Рябы": дед, баба (веселые, грустные)

### **Ход игры**

В гости к детям приходит сказочный персонаж — Ворона. Она "читает" детям выдержки из сказок, отражающие эмоциональные состояния персонажей. При этом она "показывает" картинки с эмоциональными состояниями персонажей. Дети должны найти ошибку (если она есть) Вороны при выборе соответствующей картинки. Детям предлагаются следующие отрывки из сказок:

### **"Курочка Ряба"**

Плачет баба,

Плачет дед:

"Что съедим мы на обед?"

### **"Репка"**

Я репка сладкая, Круглая, гладкая, Круглая, гладкая  
Выросла на грядке я. Как у наших у ворот Праздник  
весело идет! Репка выросла большая: Будем кушать целый  
год.

## **"Колобок"**

Я Колобок, Колобок, На сметане мешен, В печку сажён, На окошке стужён. Я от бабушки ушёл, Я от дедушки ушёл, Я от зайца ушёл, И от волка ушёл, От медведя ушёл.

## **"Теремок"**

Дрркно мы живём в теремке,

Песенки поём в теремке:

Ля-ля-ля, ля-ля-ля.

Дрркно мы живём,

Песни весело поём:

Пи-пи,

Ква-ква-ква,

Прыг-скок,

Гав-гав,

У-у-у-у!

## "Расскажем сказку вместе"

**Цель.** Продолжать формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети вступали в подлинное общение, то есть действовали эмоционально. **Оборудование.** Картинки с изображением последовательных эпизодов сказки "Курочка Ряба".

### Ход игры

Педагог медленно рассказывает сказку "Курочка Ряба" (или другую адаптированную для "особых" детей сказку — тексты приведены ниже).

Так как многие понятия, используемые в сказках, не знакомы детям, проза более сложна для восприятия, мною адаптированы известные народные сказки для детей с проблемами в развитии. Приводимые тексты сказок — авторские.

Ребенок последовательно выставляет на фланеллеграф эпизоды сказки (с помощью педагога). Затем, когда все эпизоды сказки разложены верно, педагог еще раз рассказывает сказку, при этом указывает на каждый эпизод сказки, подкрепляя его текстом сказки.

## **"Кто в какой сказке живет" (вариант 1)**

**Цель.** Учить выделять предметы в группу (сказку), опираясь на главный зрительный образ.

**Оборудование.** 4 большие картинки размером 12 x 12 см, на которых изображены репка, колобок, теремок, Курочка Ряба, и 25 картинок размером 10 x 10 см с изображением всех персонажей сказок "Курочка Ряба", "Теремок", "Колобок", "Репка".

**Ход игры** Педагог последовательно выкладывает 4 большие картинки с изображением репки, теремка, колобка, Курочки Рябы. (Названия сказок заменяются предметными картинками.) Педагог спрашивает детей о том, что изображено на картинках, и поясняет, что детям необходимо вспомнить основных персонажей каждой сказки: "Кто в какой сказке живет". Затем из маленьких картинок выбирает одну любую и спрашивает детей: "В какой сказке живет (мышка)?" Далее, когда ответ получен, педагог в столбик выкладывает картинку с изображением персонажа сказки сверху вниз.

## "Слушай команду"

**Цель:** Развитие способности к сосредоточению.

**Ход игры:** Дети маршируют под музыку. Затем музыка внезапно прерывается, и ведущий шепотом произносит команду (сесть на стулья, поднять правую руку, присесть, взяться за руки и т. п.).

### **Примечания:**

1. Команды даются только на выполнение спокойных движений.

2. Игра выполняется до тех пор, пока дети хорошо слушают и контролируют себя.

## "Кто за кем?"

**Цель:** Снижение возбужденности детей.

**Ход игры:** Звучит спокойная музыка (например, "Гавот" А. Ферро или "Инвенция" И. С. Баха). В комнате расставлены стулья. Ведущий называет первого ребенка, он начинает двигаться между стульями и, когда в музыке возникает перерыв, садится на стул. (Другие дети - стоят в стороне и смотрят.)

Затем ведущий вызывает другого ребенка, под музыку он тоже двигается между стульями и садится тогда, когда возникает перерыв. Игра продолжается до тех пор, пока на стулья не сядут все дети.

## "Поссорились два петушка"

**Цель:** Развитие раскованности, самоконтроля.

**Ход игры:** Звучит веселая музыка (желательно А. Райчева "Поссорились два петушка"). Дети двигаются по типу "броуновского движения" и слегка толкаются плечами.

**Примечание:** Не разрешается, чтобы удары детей были слишком сильными и болезненными. Дети обязательно должны играть "по правде" и одновременно держать символизм игры ("понарошку").

## **"Иголка и нитка"**

**Цель:** Развитие произвольности.

**Ход игры:** Выбирается водящий из детей. Под веселую музыку он играет роль иголки, а все другие дети - роль нитки. "Иголка" бегает между стульями, а "нитка" (группа детей друг за другом) — за ней.

**Примечание.** Если в группе имеется зажатый, аутичный ребенок, то предложите роль "иголки" ему. В ходе игры, когда он будет водить за собой группу детей, у него будут развиваться коммуникативные и организаторские способности.

## **"Дракон кусает свой хвост"**

**Цель:** Снятие напряженности, невротических состояний, страхов.

**Ход игры:** Звучит веселая музыка. Дети встают в цепочку и крепко держатся друг за друга (за плечи). Первый ребенок — "голова дракона", {последний — "хвост дракона". "Голова дракона" "пытается поймать "хвост", а тот уворачивается от нее.

**Примечания:**

1. Следите, чтобы дети не отпускали друг друга.
2. Следите также, чтобы роли "головы дракона" и "хвост" выполняли все желающие.

## **"Сова"**

**Цель:** Развитие произвольности.

**Ход игры:** Дети сами выбирают водящего — "сову", которая садится в "гнездо" (на стул) и "спит". В течение "дня" дети двигаются. Затем ведущий командует: "Ночь!" Дети замирают, а сова открывает глаза и начинает ловить. Кто из играющих пошевелится или рассмеется, становится совой. Звучит музыка ("Балалар" О. Гейльфуса).

## **"Скучно, скучно так сидеть"**

**Цель:** Развитие раскованности, тренировка самоорганизации.

**Ход игры:** Вдоль одной стены комнаты стоят стулья, их число равно количеству детей. Около противоположной стороны комнаты также стоят детские стульчики, но их число на 1 меньше количества детей. Дети садятся около первой стороны комнаты. Ведущий читает стишок:

Скучно, скучно так сидеть,  
Друг на друга все глядеть;  
Не пора ли пробежаться  
И местами поменяться?

Как только ведущий кончает стишок, все дети бегут к противоположной стенке и стараются занять стулья. Проигрывает тот, кто остался без стула.

### **Примечания:**

1. Не разрешайте детям начинать бег раньше, чем кончится стишок.
2. Запрещается ребенку спихивать другого ребенка со стула, если тот занял его раньше.

## "Лисонька, где ты?"

**Цель:** Развитие произвольности.

**Ход игры:** Дети становятся полукругом, ведущий в центр. Дети отворачиваются и закрывают глаза. Ведущий тихо дотрагивается до плеча одного ребенка, что означает, что он будет играть роль лисы. Все остальные — зайцы.

По сигналу все открывают глаза и поворачиваются. Никто не знает, кто лиса. Ведущий зовет: "Лисонька, где ты?" Лиса не отзывается. Ведущий зовет второй и третий раз. И только на третий раз лиса бросается ловить зайцев. Если заяц успел присесть на корточки, его ловить нельзя. Пойманные зайцы выходят из игры.

## «Оживи камешки!»

**Цель:** развитие наблюдательности, выразительности движений.

**Ход игры:** На берегу воображаемой реки лежат "камешки" (силуэты животных). Их можно оживить, если дети точно покажут выразительными движениями, кого символизирует выбранный ими "камешек", а остальные дети отгадают это животное.

## «Хоровод»

**Цель:** развитие чувства общности, выразительности движений, снятие напряжения.

**Ход игры:** Дети встают в круг и по команде воспитателя показывают, двигаясь друг за другом, печального зайчика, злого волка, сердитого медведя, задумчивую сову, виноватую лису, счастливую ласточку.

## «Облака»

**Цель:** развитие воображения, выразительности движений.

**Ход игры:** Воспитатель читает стихотворение, а дети изображают облака в соответствии с текстом.

По небу плыли облака,  
А я на них смотрел.  
И два похожих облачка  
Найти я захотел.  
Я долго всматривался ввысь  
И даже шурил глаз,  
А что увидел я, то вам  
Все расскажу сейчас.  
Вот облачко веселое  
Смеется надо мной:  
— Зачем ты шуришь глазки так?  
Какой же ты смешной!  
Я тоже посмеялся с ним:  
— Мне весело с тобой!  
И долго-долго облачку  
Махал я вслед рукой.  
А вот другое облачко  
Расстроилось всерьез:  
Его от мамы ветерок  
Вдруг далеко унес.  
И каплями-дождечками  
Расплакалось оно...  
И стало грустно-грустно так,  
А вовсе не смешно.  
И вдруг по небу грозное  
Страшилище летит  
И кулаком громадным  
Сердито мне грозит.  
Ох, испугался я, друзья,  
Но ветер мне помог:  
Так дунул, что страшилище  
Пустилось наутек.



А маленькое облачко  
Над озером плывет,  
И удивленно облачко  
Приоткрывает рот:  
— Ой, кто там в глади озера  
Пушистенный такой,  
Такой мохнатый, мягенький?  
Летим, летим со мной!  
Так очень долго я играл  
И вам хочу сказать,  
Что два похожих облачка  
Не смог я отыскать.



Н.А. Екимова.

## «Наседка и цыплята»

**Цель:** развитие выразительности движений и речи, раскованности, воображения, произвольности, групповой сплоченности.

**Ход игры:** Дети присаживаются на корточки лицом в круг, наклонив голову и прижав руки, согнутые в локтях, к телу. В центре сидит воспитатель, изображая наседку. Воспитатель говорит:

— Долго сидела наседка на яйцах. И вот пришла пора появиться цыплятам на свет.

Первый цыпленок (к нему прикасается воспитатель) появился на свет и удивился: "Как просторно вокруг, а в скорлупке было так тесно!".

(Ребенок поднимается и изображает этого цыпленка.)

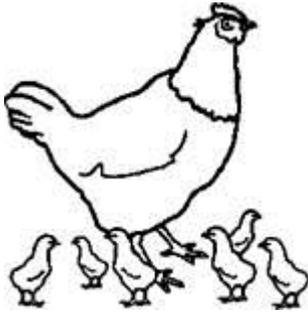
Второй цыпленок рассердился, нахмутив свои желтенькие брови: он так хотел родиться первым, но его опередили.

(Ребенок, на которого указывает воспитатель, передает состояние этого цыпленка.)

Третий цыпленок появился на свет и сразу расплакался: ему так хорошо и уютно было в яичной скорлупе, а тут так много места и всюду опасности.

(Этот ребенок и следующие, выбранные дети изображают то настроение цыплят, которое описывает воспитатель.)

Четвертый цыпленок очень обрадовался своему появлению на свет и воскликнул: "Какой чудесный, какой яркий мир вокруг!"



Пятому цыпленку, как только он родился, все было интересно, и он сразу же стал рассматривать своих братьев и сестер, заглядывать им в глаза, дотрагиваться до них.

Шестой цыпленок открыл глаза и увидел, что все уже вылупились и ждут его. Ему стало стыдно, что он всех задерживал. Далее воспитатель-"наседка" предлагает деткам поискать червячка.

### «Маски»

**Цель:** развитие воображения, наблюдательности, сообразительности, выразительности движений.

**Ход игры:** На одного ребенка, который стоит перед остальными детьми, надевают маску животного, но он не знает какого. Чтобы догадаться, чья эта маска, ребенок предлагает кому-либо из детей изобразить это животное. Если животное будет угадано, водящим становится тот ребенок, который его изображал.

### «Зоопарк»

**Цель:** развитие воображения, выразительности движений, сообразительности.

**Ход игры:** Дети делятся на две группы: первая группа — дети, изображающие животных в зоопарке; вторая группа — дети, гуляющие по зоопарку и отгадывающие, какое животное перед ними.

После того, как все животные будут угаданы, дети меняются ролями.

### «Садовник»

**Цель:** развитие воображения, выразительности движений.

**Ход 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.

**Ход 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 больше не болит.

### «Бабочки и слоны»

**Цель:** развитие воображения, выразительности движений, коммуникативных навыков.

**Ход 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.

**Ход 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.

**Ход 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.

**Ход 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).

## «Выбери девочку»

**Цель:** развитие произвольности, наблюдательности, воображения.

**Ход 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 зайка. 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?

## «Сказочные зайцы»

**Цель:** развитие воображения, наблюдательности, выразительности движений и речи.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых есть зайцы. Желающие 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.



## «Колобок»

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, воображения, выразительности речи.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу 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.



## «Джинн»

**Цель:** развитие выразительных движений, групповой сплоченности.

**Ход 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.

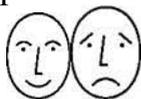
## Пиктограмма «Прочитай письмо»

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

**Ход 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.

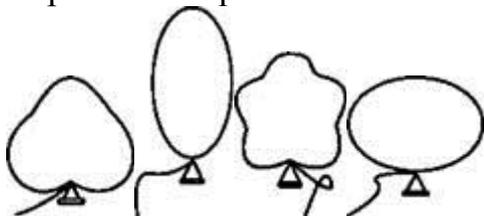
### Ход игры:

1-й вариант. 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 вариант. 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.

Варианты шаров:



### «Снежинки»

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

**Ход игры:**

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

2-й вариант. 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.

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

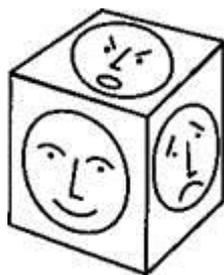
## «Кубик»

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

### Ход 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 выполнял задание.



## «Люблю – не люблю»

**Цель:** развитие воображения и мимических движений.

**Ход 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.

**Ход 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.

**Ход 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 — любое другое.

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

## «Пантомима»

**Цель:** развитие произвольности, воображения, выразительности движения.

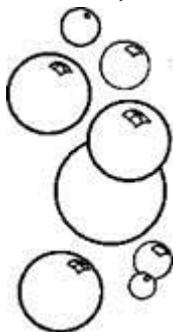
**Ход игры:** Водящий произносит фразу, а дети изображают предполагаемое эмоциональное состояние говорящего.

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.



**Ход 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.

**Ход 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.

**Ход 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.

### **Ход игры:**

1-й вариант. 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 вариант. Воспитатель называет обувь, и дети все вместе демонстрируют ее.

3-й вариант. 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.