АЗБУКА настроений

ЭМОЦИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА

ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-10 ЛЕТ

Бывают чувства у зверей,
У рыбок, птичек и людей,
Влияет, без сомнения,
На всех нас настроение.
Кто веселится?
Кто грустит?
Кто испугался?
Кто сердит?
Избавит от сомнений
Вас «Азбука настроений».

Уважаемые педагоги и родители!

Развивающая, эмоционально-коммуникативная игра «Азбука настроений» поможет вам познакомить детей с основными человеческими эмоциями и способами их выражения. Занятия с детьми можно проводить индивидуально или в небольших группах. Предлагаем вам описание нескольких игр, в которых используются карточки «Азбуки настроений».

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра 1: ПАСЬЯНС

Взрослый раскладывает перед ребенком по вертикали все карточки, на которых изображен один и тот же персонаж, например, все карточки с кошкой в разных настроениях. Ребенок должен разложить остальные карточки соответственно настроению персонажа, т. е. рядом с веселой кошкой положить веселого попугая, рыбу, мышку и т. д., причем по горизонтали должны быть расположены разные персонажи с одинаковым настроением, а вертикальные колонки должны составлять карточки с одним и тем же персонажем. После того как раскладка пасьянса закончена, попросите ребенка назвать вам те настроения, которые имеют персонажи в горизонтальных рядах.

Игра 2: ИМИТАЦИЯ

Попросите ребенка найти среди карточек сначала всех веселых людей и зверей, потом всех недовольных и г. д. Пусть он внимательно рассмотрит все изображения персонажей, выражающих определенную эмоцию. Затем нужно предложить ребенку воспроизвести на своем лице сходное настроение, разрешая ему изредка смотреть на соответствующие картинки. Если в игре участвует несколько детей, то они выполняют это задание по очереди. Выигрывает тот, кто сделает это лучше всех. Если же все дети испытывают затруднения, то в игру включается ведущий и демонстрирует мимику настроений.

Когда дети научатся воспроизводить настроения с помощью зрительной подсказки, они могут попытаться

выполнить то же задание без картинки, только по названию настроения.

Игра 3: ИНСЦЕНИРОВКА

Попробуйте придумать вместе с ребенком разные ситуации, приводящие к тому или иному настроению. Подберите соответствующие картинки. Сначала используйте в качестве персонажей ваших рассказов людей, затем животных. Разыграйте сценки, в которых дети изображали бы придуманные ситуации.

Игра 4: КТО БЫСТРЕЙ

В игре участвуют от 2 до 6 детей. Ведущий (взрослый) раздает каждому из них по 6 карточек с одним и тем же персонажем в разных настроениях. Ведущий называет какое-то настроение, а дети должны как можно

быстрее положить на стол ту карточку, на которой оно изображено. Выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов и сделает это быстрее других.

Игра 5: ВЕРИШЬ - НЕ ВЕРИШЬ

Все карточки по одной раздаются играющим детям. Цель игры - остаться без карточек. Это осуществимо двумя способами: можно отдать свои карточки другим игрокам либо, если на руках все 6 карточек с одним персонажем, предъявить их другим игрокам и вывести всю масть из игры. Играют так. Первым ходит игрок, сидящий рядом со сдающим по часовой стрелке. Он кладет на стол любое (от 1 до 5) количество карточек рубашкой вверх и спрашивает следующего игрока, согласен ли он, что на всех

этих карточках изображен один и тот же персонаж. Например, он может сказать: 3 кошки (2 мужчины, 1 попугай и т.д.) - веришь? Если партнер верит, то он должен добавить сколько-нибудь карточек (рубашкой вверх) и утверждать, что добавил карточки с тем же персонажем (например, еще 2 кошки). Если спрашиваемый игрок не верит, то он может перевернуть карточки и проверить это утверждение. Если оно было правильным, то все лежащие на столе карточки берет тот, кто не поверил, а если неправильным, то карточки остаются у сделавшего ход игрока. Проверке подлежат только карточки последнего хода. Следующий ход делает тот игрок, который дал правильный ответ, или тот, который сидит рядом с игроком, которому не удалось его угадать. Про-

игрываеттот, кто остался с карточками последний.

Игра 6: ЧИСЛОВАЯ

На карточках имеются значки с цифрами, определяющие их старшинство и ценность. Цель игры - брать взятки, чтобы набрать как можно больше очков.

Старшинство карточек в масти (карточки с одним и тем же персонажем) определяется количеством присвоенных им очков. Кроме того, имеются постоянные козыри - карточки с попугаем, отмеченные звездочкой, эти карточки могут бить карточки другой масти.

Играют от 3 до 6 человек. Карточки раздаются играющим поровну (при 5 играющих 1 карточку нужно заранее отложить). Начинать можно с лю-

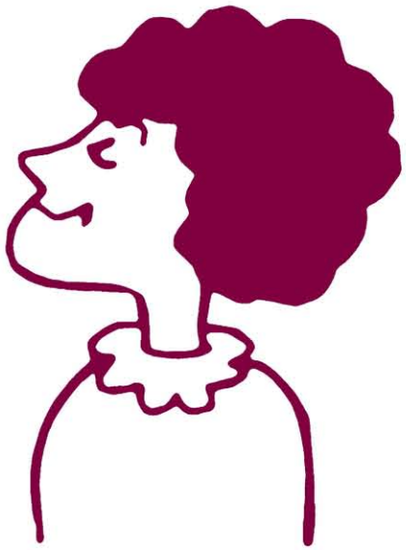
бой карточки, кроме козыря. В розыгрыше взятки игроки обязаны ходить карточками с тем же персонажем, с которого сделан первый ход. Когда у игрока отсутствуют карточки с нужным персонажем, он кладет любую карточку либо козырь. Ход с козыря возможен только в том случае, если нет карточек с заданным персонажем.

Н. Л. Белопольская

5

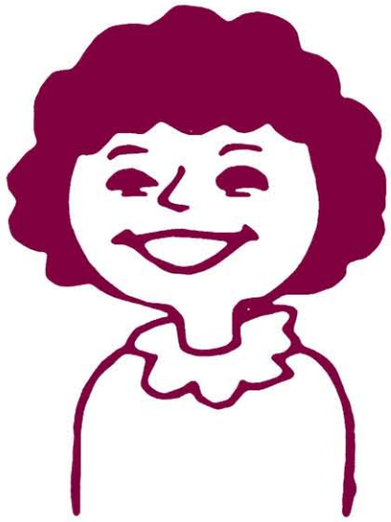
5

10



10

15



15

20

20

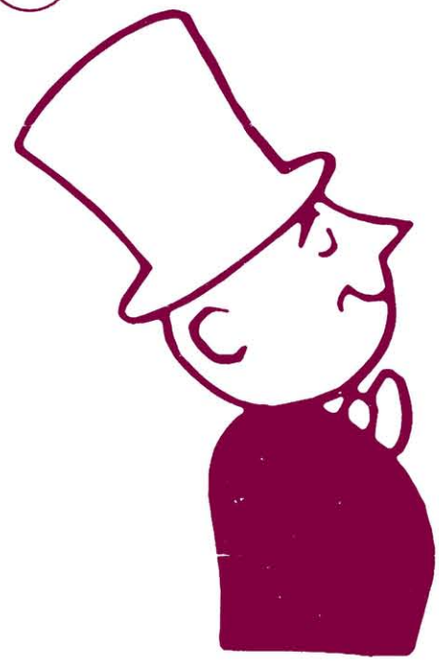
25

25

30

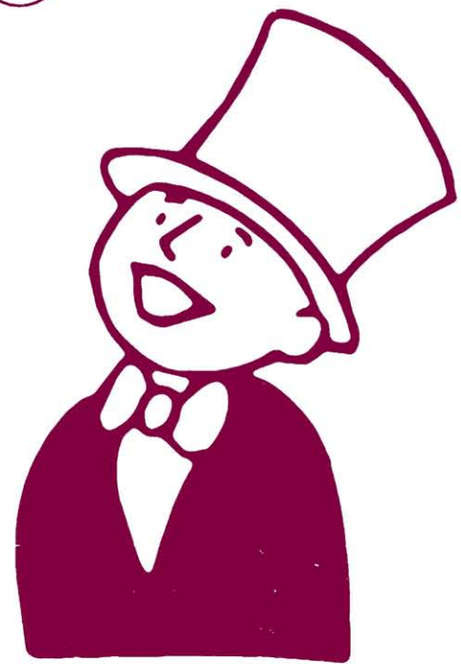
30

5



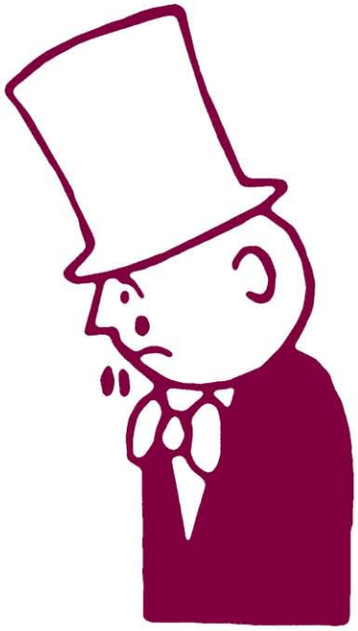
5

10



10

15

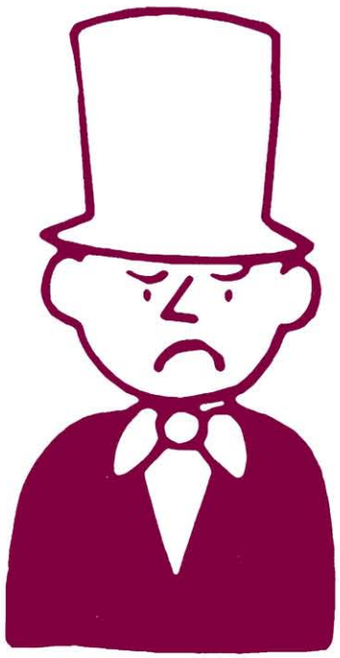


15

20

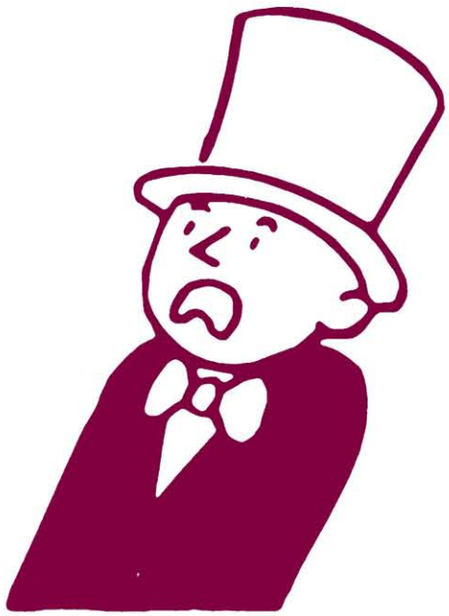
20

25



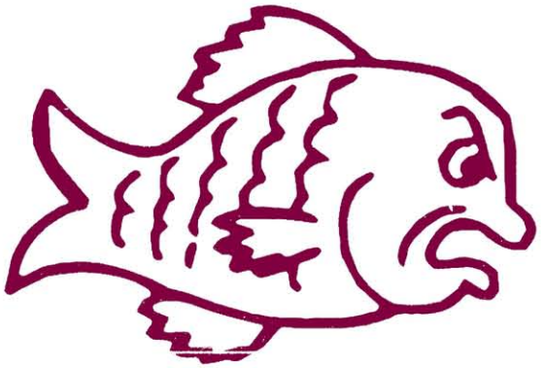
25

30



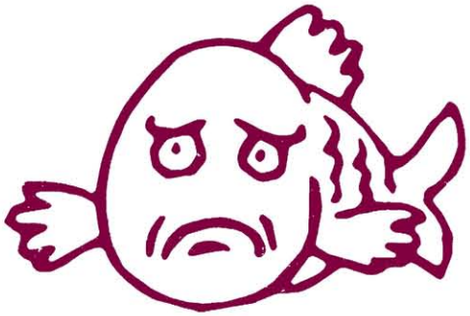
30

5



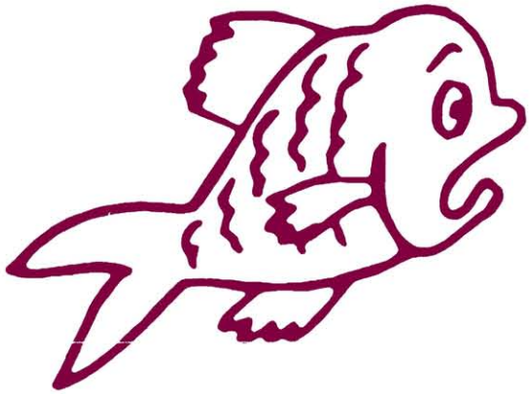
5

10



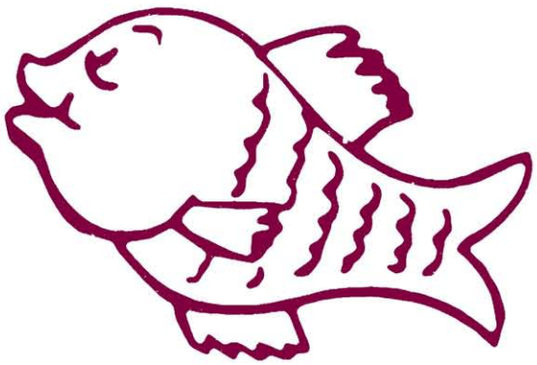
10

15



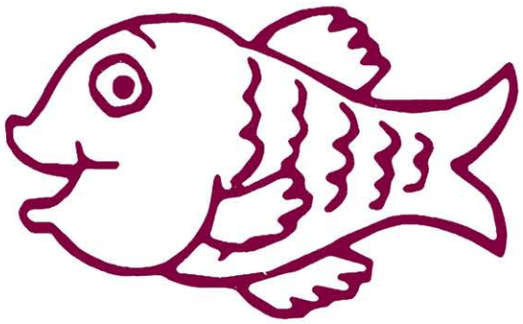
15

20



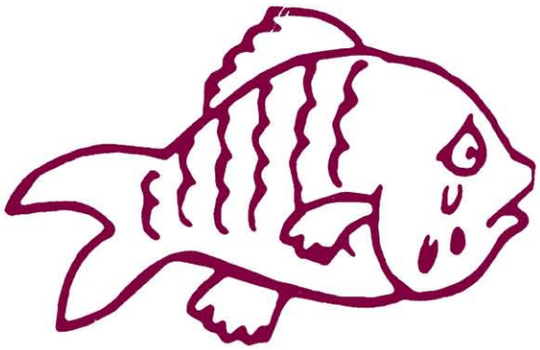
20

25



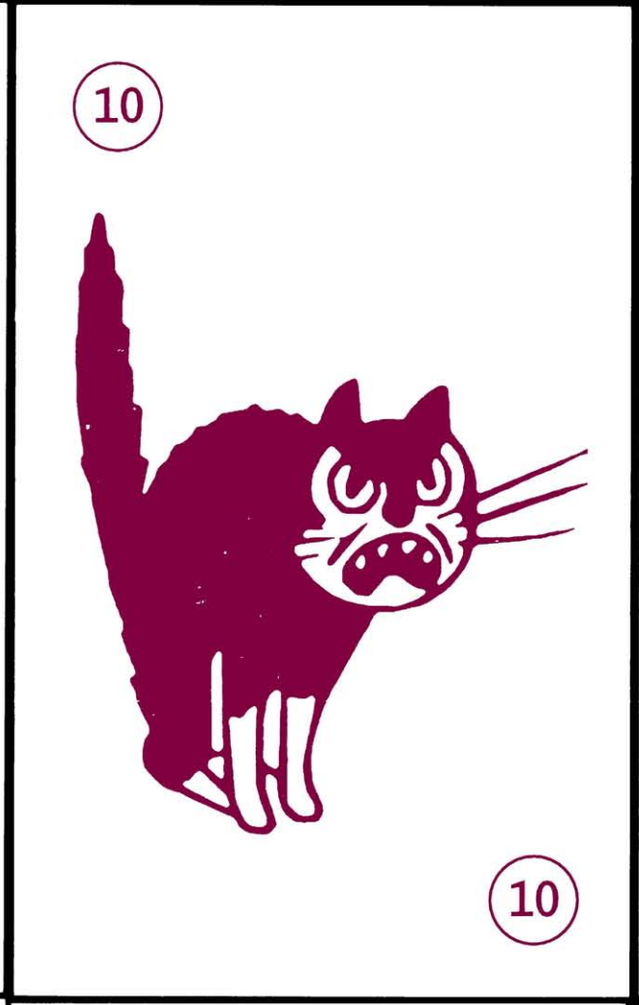
25

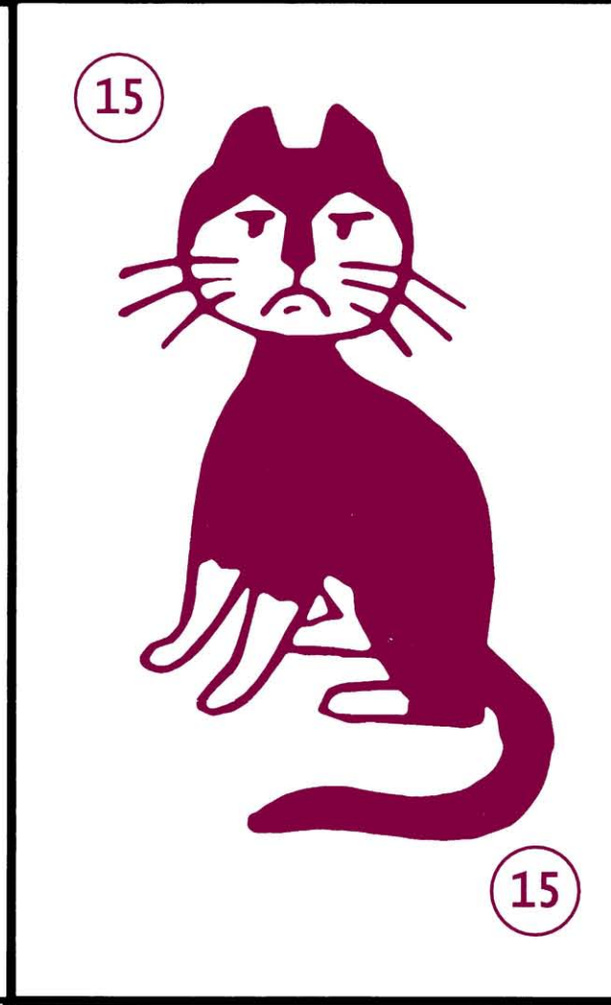
30

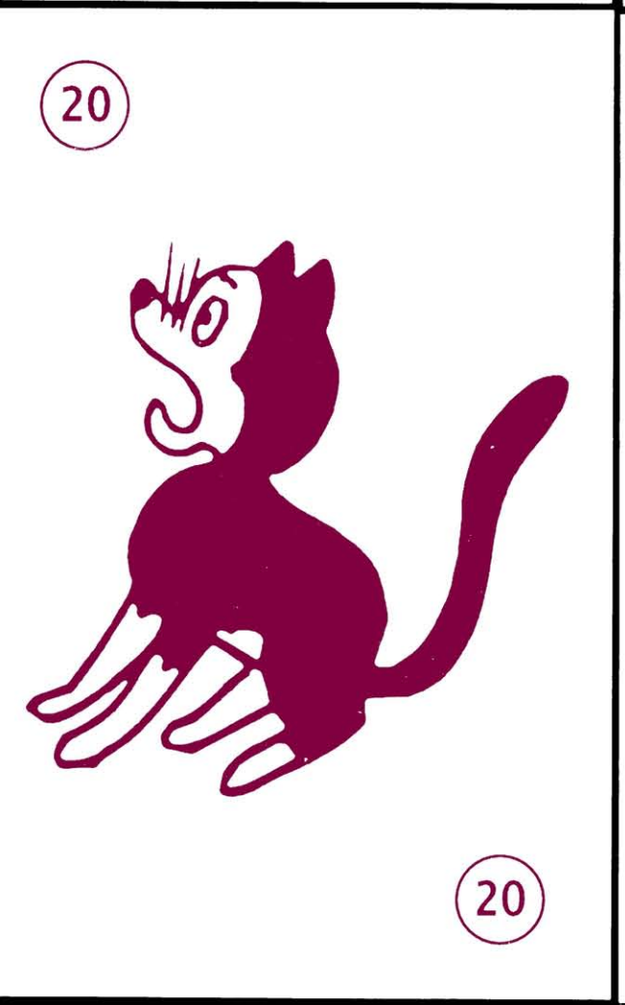


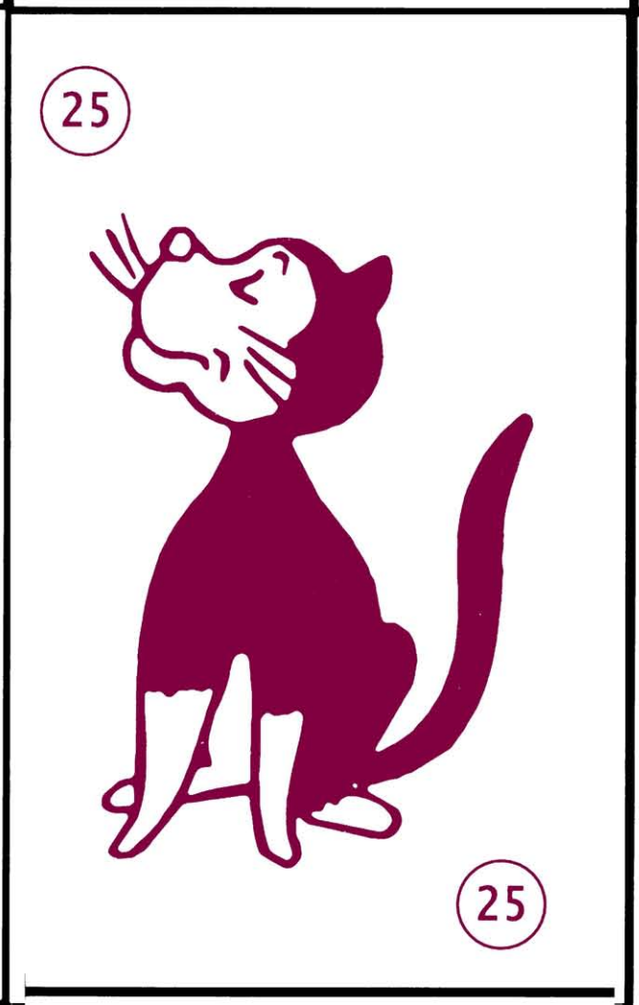
30

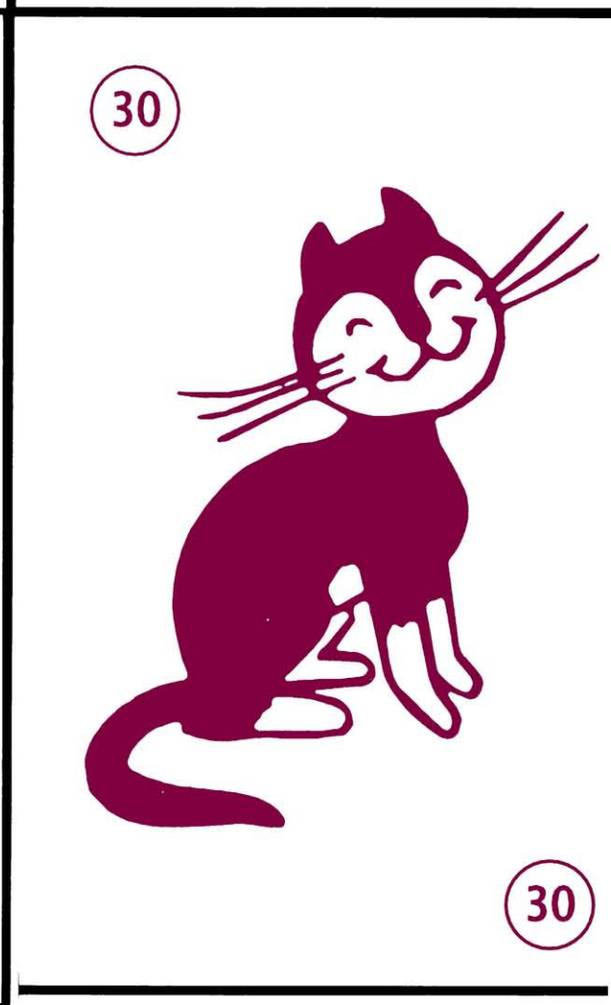
5
5


10
10

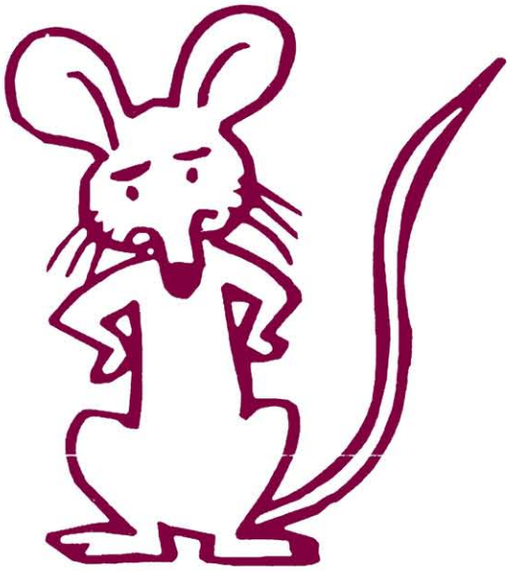

15
15


20
20


25
25


30
30

5

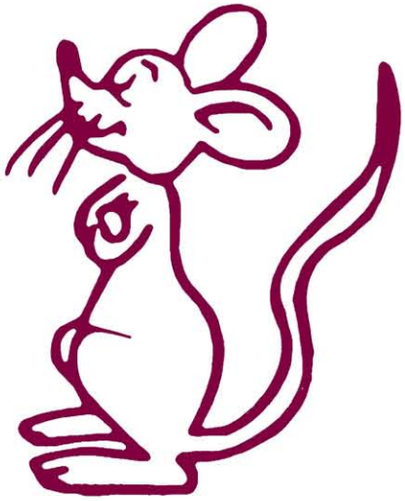


5

10

10

15



15

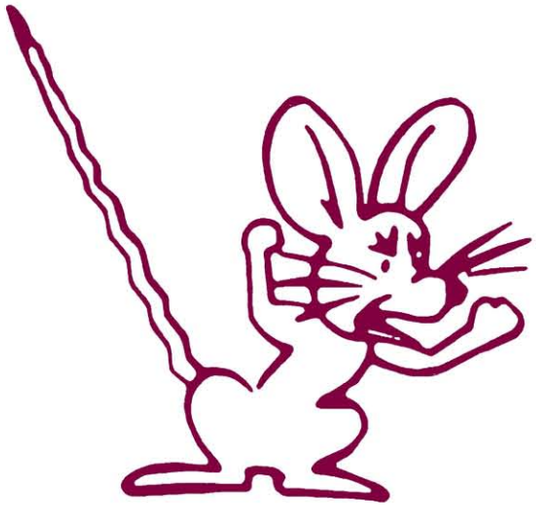
20

20

25

25

30

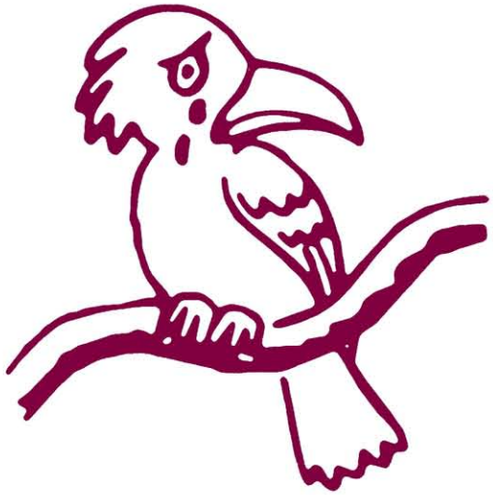


30

5

5

20

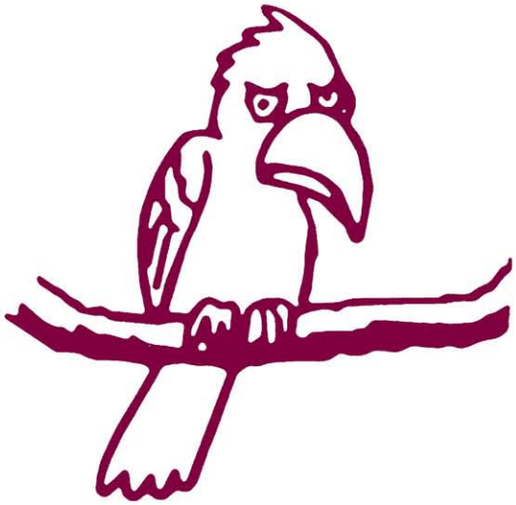


20

40

40

60



60

80

80

100

100

АЗБУКА НАСТРОЕНИЙ

игра для детей 4–10 лет

В комплект входит методическое руководство и 36 игровых карточек на которых 6 персонажей

МУЖЧИНА, ЖЕНЩИНА, КОШКА, ПОПУГАЙ, МЫШКА, РЫБКА

выражают одно из 6 настроений

РАДОСТЬ, ГОРЕ, САМОДОВОЛЬСТВО, ИСПУГ, АГРЕССИЯ, НЕДОВОЛЬСТВО

Игра рекомендуется как дидактический материал для занятий с детьми дома, в детских садах и в начальной школе при обучении правилам поведения и основам этикета.