Развитию понимания эмоционального состояния человека во всех его проявлениях и умения детей выражать свои эмоции способствуют игры тренингового характера.

**«Зеркало».**

**Цель:** учить детей распознавать различные эмоциональные состояния, подражать им, развивать эмпатию.

**Ход игры**

Участники игры разбиваются на пары (по желанию), становятся или садятся лицом друг к другу. Один ребенок с помощью мимики и пантомимики (замедленных движений головой, руками, туловищем, ногами) передает разное настроение. Задача другого ребенка «зеркала» быть его отражением, точно копировать его состояние, настроение. Затем дети меняются ролями.

**«Театр моды».**

**Цель:** развивать у детей умение различать индивидуальные особенности сверстников, особенности их внешнего вида, формировать навыки свободного, естественного, раскрепощенного поведения будучи в центре внимания окружающих.

**Оборудование:** магнитофон, микрофон для комментатора, «подиум».

**Ход игры**

Вариант 1. Участники игры делятся на манекенщиц, манекенщиков, комментаторов и зрителей.

Повседневные наряды детей могут быть украшены бусами из катушек и шариков, сумочками, оригинальными шляпками и шапочками и т. д. Манекенщицы и манекенщики под музыку проходят по подиуму, демонстрируя модели и грацию. Демонстрация сопровождается доброжелательным комментарием.  Сначала комментатором может быть воспитатель, а затем — дети. Зрители аплодируют понравившимся моделям. Затем игроки меняются ролями.

Вариант 2. В игру можно ввести по желанию детей роль художников—модельеров, демонстрирующих свои новые коллекции (при этом украшения из бумаги, ткани и других материалов готовятся заранее). Зрители определяют победителя.

Вариант 3. Можно ввести различные «номинации» и присуждать награды:

* за самую очаровательную и обаятельную улыбку;
* за самые веселые глаза;
* за самую грациозную походку,
* за самый высокий рост;
* за самые светлые (темные), длинные (короткие) волосы;
* за самый синий, красный цвет одежды;
* за  самый оригинальный костюм и т. п.

При этом награды должны получить все, а кто какую именно — решают зрители.

**«Угадай  эмоцию».**

**Цель:** учить детей по схеме узнавать эмоциональное состояние и изображать его с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

**Оборудование:** картинки со схематическим изображением эмоций.

**Ход игры**

Вариант 1. На столе картинкой вниз выложить схематические изображения эмоций. Предложить детям по очереди брать любую карточку, не показывая ее остальным. Задача ребенка — по схеме узнать эмоциональное состояние, изобразить его с помощью мимики, пантомимики и голосовых интонаций.  Остальные дети — зрители — должны угадать, какие эмоции изображает ребенок, что происходит в его мини-сценке.

Вариант 2. Для изучения интенсивности эмоций задание можно усложнить, предложив одному ребенку изобразить, например, радость, а другому — восторг, (раздражение — ярость, печаль — горе). Задача зрителей — как можно точнее определить эти эмоции.

**«Диалог по телефону».**

**Цель:** обучить детей правилам ведения телефонного разговора; учитъ приглашать к телефону нужного собеседника, приветствовать, представляться, благодарить, прощаться.

**Оборудование:** два телефона.

**Ход игры**

Вариант 1. Дети делятся на пары. Каждая пара должна придумать диалог по телефону, с употреблением как можно большего количества вежливых слов. Пары по очереди разговаривают по телефону, остальные дети внимательно слушают.

Выигрывает пара, употребившая в своем диалоге большее количество вежливых форм.

Вариант 2. Это может быть диалог на заданную тему: о прошедшем выходном дне, об увиденном цирковом представлении или спектакле кукольного театра, любимом мультфильме или телепередаче, приглашении друга в гости, на день рождения, звонке заболевшему другу.

Вариант 3. Деловой разговор по телефону: просьба, предложение, напоминание, выяснение времени телепередачи  и т. п.

Вариант 4. Телефонный разговор с персонажем известной сказки или мультфильма.

**«Чунга-Чанга».**

**Цель:** формировать умение разделять свою радость с другими людьми.

**Оборудование:** [бусы](http://www.stalkova.ru/category/busy/), браслеты, серьги, разноцветные перья, магнитофон.

**Ход игры**

Путешественники пристали на своем корабле к острову. Их окружили жители чудесного острова — маленькие темнокожие дети. На них пестрые юбочки, на руках и ногах — браслеты, в ушах — круглые серьги, на шее — бусы, а в волосах — красивые перья.

Весело они пританцовывают под музыку В. Шаинского «Чунга-Чанга» и напевают:

Чудо-остров, чудо-остров,

Жить на нем легко и просто,

Жить на нем легко и просто,

Чунга-Чанга!

Приглашают путешественников разделить их радость, принять участие в общем веселье.

**«Крошка  Енот».**

**Цель:** развивать способность распознавать и выражать различные эмоции.

**Оборудование:** магнитофон.

**Ход игры**

Один ребенок — Крошка Енот, остальные — его отражение («Тот, который живет в реке»). Они сидят свободно на ковре или стоят в шеренге. Енот подходит к «реке» и изображает разные чувства (испуга, удивления, радости), а дети точно отражают их с помощью мимики и жестов. Затем на роль Енота выбираются поочередно другие дети. Игра заканчивается песней: «От улыбки станет всем светлей».

**«Лето настроений».**

**Цель:** развивать умение узнавать эмоцию по схеме, изображать ее, находить соответствующую в своем наборе картинок.

**Оборудование:** наборы картинок с изображением животных с различной мимикой (например, рыбка веселая, грустная, сердитая) по количеству детей; схематические изображения различных эмоций и настроений.

**Ход игры**

Бывают чувства у зверей,

У рыбок, птичек и людей.

Влияет без сомнения

На всех нас настроение.

Кто веселится?

Кто грустит?

Кто испугался?

Кто сердит?

Рассеет все сомнения

Лото настроения.

Воспитатель показывает детям схематическое изображение той или иной эмоции, предлагает ребятам отыскать в своем наборе животное с такой же эмоцией. Карточку с ответом дети поднимают вверх, изображают соответствующее настроение.