



*Мария Лебедева*

# *Эти разные эмоции*

## *Волшебный сундучок*



## **Эти разные эмоции**

### **Волшебный сундучок**

Как научить ребенка узнавать и понимать свои эмоции и эмоции других людей? В игре!

С помощью этого комплекта ребенок познакомится с семью основными эмоциями — радостью, страхом, гневом, грустью, интересом, виной (стыдом), отвращением.

Вы сможете предложить своему ребенку и его друзьям множество интересных игр и заданий. Некоторые из них мы описали ниже, другие вы можете придумать сами. Чтобы сделать досуг ребенка еще интереснее, дополните игру комплектами «Сказочные герои» и «Волшебные существа». Играя с карточками, вы научите ребенка понимать мимическое выражение эмоций и причины их возникновения, особенности поведения в том или ином настроении, подскажете, как ему справиться с собственными эмоциями.

#### **Игра «Кто что чувствовал?»**

Выберите из колоды карточки с пиктограммами. Подыщите сказку или стихотворение с простым сюжетом. Прочитайте ее ребенку. Спросите, что каждый из героев сказки чувствовал. Пусть по ходу чтения ребенок выкладывает пиктограммы с соответствующими эмоциями.

#### **Игра «Повторюшки»**

Произвольно вытащите из колоды любую карточку. Спросите у ребенка, кто на ней изображен, и какую эмоцию этот персонаж испытывает. Попросите ребенка показать на лице эту эмоцию.

#### **Игра «На кого похож герой?»**

Вытащите из колоды «Сказочные герои» или «Волшебные существа» одну карточку. Спросите у ребенка, кто на ней изображен и какую эмоцию этот герой испытывает. Попросите ребенка отыскать в колоде «Эти разные эмоции» персонажей, которые испытывают ту же эмоцию.

#### **Игра «Подарок на день рождения»**

Выберите из колоды грустных персонажей. Скажите детям, что они печалятся, потому что их никто не поздравил с днем рождения. Предложите ребенку придумать, какие подарки развеселят персонажей.

#### **Игра «Пасьянс»**

Вытащите из колоды любую карточку. Посмотрите, кто на ней нарисован. Попросите ребенка описать, что испытывает этот персонаж, и назвать эмоцию. Положите карточку на стол. Пусть теперь ребенок вытащит из колоды других персонажей с той же эмоцией.



















































































