



АЗБУКА настроений

ЭМОЦИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНАЯ ИГРА
ДЛЯ ДЕТЕЙ 4-10 ЛЕТ



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.

5



5

20



20

40



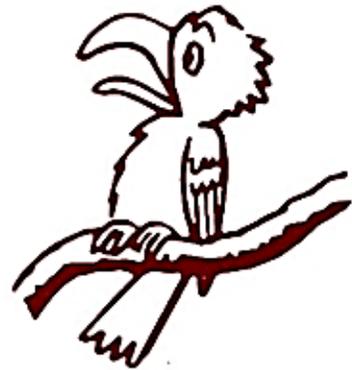
40

60



60

80



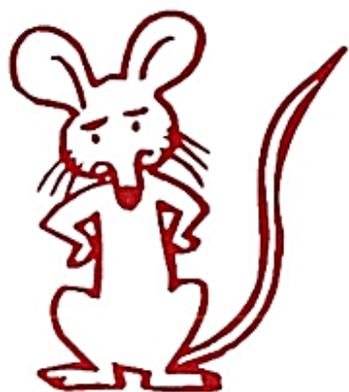
80

100



100

5



5

10



10

15



15

20



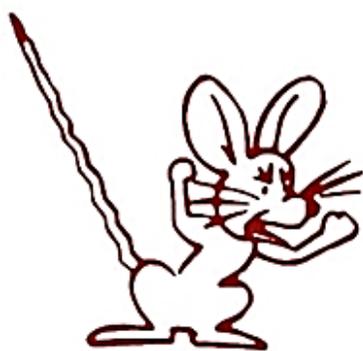
20

25



25

30



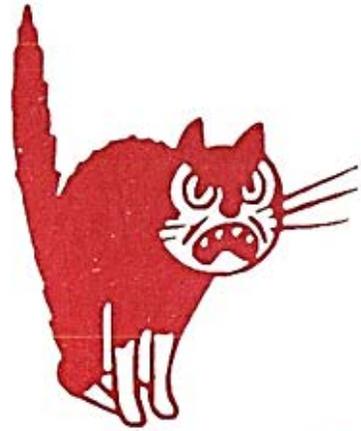
30

5



5

10



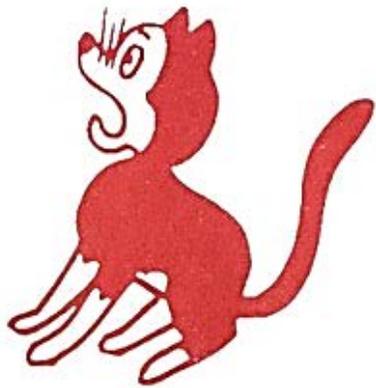
10

15



15

20



20

25



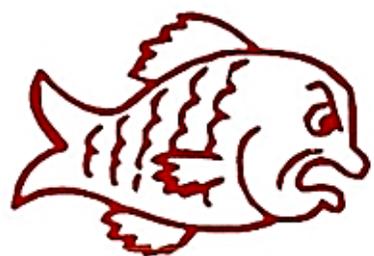
25

30



30

5



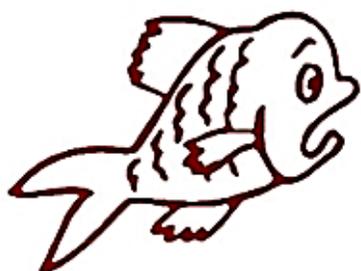
5

10



10

15



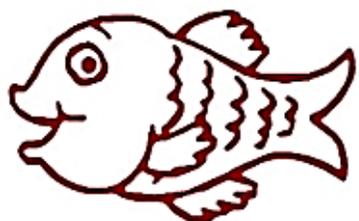
15

20



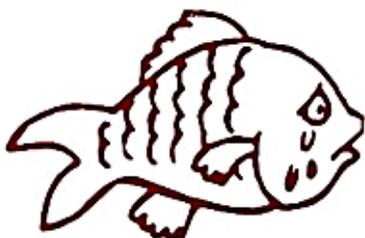
20

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

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Игра "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 "ИМИТАЦИЯ"

Попросите ребенка найти среди карточек сначала всех веселых людей и зверей, потом всех недовольных и т. 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 "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 "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 "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 попу гай 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. Проигрывает тот, кто остался с карточками последний.