

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №113 компенсирующего вида
Фрунзенского района Санкт-Петербурга

Принято
Педагогическим советом
ГБДОУ №113
Протокол №1 от 28.08.2018



Утверждаю
Приказ №108 от 30.08.2018
Заведующий ГБДОУ №113
Н.Н. Агеева Н.Н. Агеева

Программа «Радуга чувств +»

**(развитие эмоционального и социального интеллекта детей старшего
дошкольного возраста)**

Составители:

Соколова Н.И., педагог-психолог

Васильева М.О., учитель-логопед

Санкт-Петербург

2018

Адресат: Игротренинг адресован детям 5-7 лет с общим недоразвитием речи.

Цель: Развитие эмоционального и социального интеллекта.

Основные задачи:

1. Развивать способность к осознанию своих эмоциональных состояний, настроения, самочувствия.
2. Содействовать проявлению взаимопонимания, освоению позитивных средств самовыражения.
3. Формировать умения объяснять причины возникновения эмоций, приёмы преодоления отрицательных переживаний, опираясь на опыт литературных персонажей.
4. Учитывать в деятельности и общении эмоции и чувства других людей.
5. Взаимодействовать с другими детьми, выполнять роли, участвовать в ролевом взаимодействии.
6. Стимулировать яркие, глубокие переживания при восприятии художественных произведений.
7. Формировать умения выразительно отображать образы художественных произведений, творчески используя речевые и неречевые средства.
8. Рассказывать о своих эмоциональных переживаниях.
9. Учить объяснять некоторые зависимости, задавать вопросы причинно-следственного характера. отражать в речи эмоциональные состояния

Содержательная характеристика курса

Программа рассчитана на 6 месяцев. В работу включены педагоги группы, логопед, педагог-психолог, родители. Занятия проводятся 2 раза в месяц. Каждое занятие строится вокруг какого-либо произведения: это может быть знакомая детям сказка, рассказ или стихотворение.

Неделя перед игротренингом – подготовительный период. В это время детям читают произведение, ведётся работа по обогащению словаря, изготавливаются атрибуты. Затем следует занятие, в котором участвуют логопед, педагог-психолог, воспитатель. На каждом занятии проводятся игры и упражнения по методике ТРИЗ.

Алгоритм занятия:

1 часть – вводная, включает в себя игру или упражнение по теме программы и по теме произведения.

2 часть – театрализация (отрывок из произведения проигрывают либо педагоги, либо дети) или приёмы ТРИЗ.

3 часть – логопедическая игра. Используются приёмы ТРИЗ.

4 часть – игра на развитие эмоциональной сферы детей.

5 часть – игра на взаимодействие или разрядку чувств.

Совместная деятельность с воспитателем во 2 половине дня. Игры ТРИЗ.

Организационно-педагогические условия

Занятия проводятся в групповой комнате 2 раза в месяц. Игры и упражнения по технологии ТРИЗ проводят воспитатель и педагог-психолог (1 раз в неделю во 2 пол дня). Учитель-логопед в период перед занятием (2 недели) проводит подготовительную работу по изучению литературного материала, активизации словаря, развитию диалогической и монологической речи, разучиванию стихотворений, пословиц, поговорок, чистоговорок. На занятии проводит развивающие логопедические игры, организует работу по диалогу, использует приёмы работы по развитию экспрессивной речи.

В течение первых двух недель месяца воспитатель руководит работой детей по изготовлению атрибутов к сказкам, привлекая к этому родителей. К занятиям допускаются все дети группы. Ограничений по здоровью нет (воспитатели при изготовлении атрибутов, работе с клеем, красками и др. материалами учитывают особенности здоровья каждого ребёнка).

Содержание программы.

1. «Волк и семеро козлят»
2. «Заюшкина избушка»
3. «Федорино горе»

4. «Перчатки»
5. «Крошка Енот»
6. «Просто так!»
7. «Обида»
8. «Мама для мамонтёнка»
9. «Подарок для самого слабого»
10. «Птичка Тари»

1 занятие «Волк и семеро козлят».

Предварительная работа: Чтение сказки «Волк и семеро козлят», беседа о прочитанном. Просмотр мультфильма и презентации. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Зеркало. Пиктограммы с изображением эмоций. Атрибуты для театрализации сказки. Куклы на руку: волк, коза.

Содержание занятия.

1. Упражнение «Зеркало».

Педагог передает по кругу зеркало и предлагает каждому ребенку посмотреть на себя, улыбнуться и сказать: «Здравствуй, это я!»

Если ребенок затрудняется с первого раза обратиться к себе, не надо на этом настаивать. В этом случае зеркало лучше сразу передать следующему участнику группы. Такой ребенок тоже требует особого внимания со стороны взрослых. Перед выполнением можно показать детям пиктограмму с изображением заданной эмоции, обратив внимание на положение бровей, глаз, рта.

2. Театрализация.

- 1.) Проигрывание эпизода из сказки. Беседа с детьми. Волк стучится в дверь.
- 2.) Предложить детям представить себе, что Волк трусливый, а козлята храбрые, смелые. Как пойдёт сказка? Разыгрывание нового эпизода.

3. Логопедическая игра.

- «**Какой? Какая? Какие?**» Опишите волка, козу, козлят (*Подбор признаков, согласование прилагательного с существительным в роде и числе*).
- «**Что делает? Что делают?**» волк, коза, козлята в сказке. (*Уточнение, расширение глагольного словаря, согласование глаголов с существительным в роде и числе.*)

4. Игра на развитие эмоциональной сферы.

Приходит гость – волк. Он говорит, что хотел бы радоваться, удивляться, но умеет только злиться. Научите его различать радость, удивление... Ведущий обещает, что он и ребята научат Волка. Он показывает детям пиктограммы эмоций: радость, грусть, злость, удивление. Предлагает назвать и показать мимикой для волка.

5. Игра на взаимодействие (разрядку чувств).

Волк спрашивает детей: «Когда ты злишься или сердисься, если ты будешь делать это в сторону людей или животных – это может быть небезопасно: тебя могут наказать, с тобой не захотят играть, а животное может цапнуть или укусить. Что же делать со злостью, которая сидит внутри?» (показать 1-2 способа безопасной разрядки).

Игры для воспитателя.

Игра «Наоборот» Козлята злые, а Волк – добрый. Проиграть эпизод из сказки.

2 занятие «Заюшкина избушка».

Предварительная работа: Чтение сказки «Заюшкина избушка», беседа о прочитанном. Просмотр презентации.

Материалы и оборудование: Музыкальные отрывки с разным настроением: весёлая, грустная, лирическая, праздничная (мари).. Куклы на руку: лиса. Мелкие игрушки.

Содержание занятия.

1. Упражнение «Музыка и эмоции».

Прослушав музыкальный отрывок, дети описывают настроение музыки, какая она: веселая -

грустная, довольная, сердитая, смелая - трусливая, праздничная - будничная, задушевная - отчужденная, добрая - усталая, теплая - холодная, ясная - мрачная. Это упражнение способствует не только развитию понимания передачи эмоционального состояния, но и развитию образного мышления.

2. **Игра «Хорошо-плохо». Приём ТРИЗ** (метод фокальных объектов.)

Приходит Заяц с просьбой о помощи: Лиса выгнала его из избушки. Хорошо это или плохо? **Таблица «Хорошо-плохо».** Вывод: не так уж это и плохо: ведь мы можем помочь Зайцу – придумать ему новую избушку, да такую, какой ни у кого нет.

2. **Логопедическая игра.**

- **«Какой? Какая?»** Опишите зайца, лису. Опишите их настроение в течение сказки (*подбор признаков, согласование прилагательного с существительным в роде и числе*).
- **«Сравни.»** «Заяц грустный, а лиса ... (*подбор антонимов, составление сложноподчинённых предложений с союзом «а»*).

3. **Игра на развитие эмоциональной сферы.**

Приходит Лиса. Она хочет поиграть с детьми. Дети отказываются и объясняют ей почему: она плохо поступила с Зайцем, никто не хочет с ней играть. Лиса обещает детям, что будет жить вместе с зайцем в избушке, помогать ему и т.п. Дети предлагают позвать зайца. Лиса зовёт с несоответствующей интонацией (например, раздражённо). Заяц не приходит до тех пор, пока интонация не станет ласковой. Дети могут помочь, демонстрируя нужную интонацию. Лиса и Заяц уходят.

4. **Игра на взаимодействие «Собери игрушки»**

Детям предлагается выбрать себе пару, взяться за руки. Под весёлую музыку по сигналу взрослого дети должны с помощью свободных рук собрать все мелкие игрушки, разбросанные на ковре.

Игры для воспитателя.

1) **Придумывание новой избушки Зайцу.** (Метод фокальных объектов.)

- Назовите 3 слова (например: солнце, ракета, сок)
- К каждому слову-предмету придумайте по 3 слова-признака, которые отвечают на вопрос «какой (ая, ое)» (например, солнце: яркое, горячее, лучистое; ракета: быстрая, космическая, межпланетная; сок: сладкий, полезный, яблочный)
- Возьмём по 1 прилагательному от каждого существительного, получились 3 новые избушки: первая – яркая, быстрая, сладкая; вторая – горячая, космическая, полезная; третья – лучистая, межпланетная, яблочная.
- Теперь осталось только нарисовать одну из избушек и объяснить её свойства. Например: яркая, быстрая, сладкая – это избушка, сделанная из печения, осыпанная кондитерской посыпкой и могущая в случае опасности быстро перемещаться с одного места на другое.

2) **Кольца Луллия** (эмоции).

3). **Описание приёма «Хорошо-плохо».**

4). **«Метод фокальных объектов».**

5). **Игра «Теремок»**

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2

уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д. Различия у объектов живого мира

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

3 занятие «Федорино горе».

Предварительная работа: Чтение сказки К. И. Чуковского «Федорино горе», беседа о прочитанном. Прослушивание аудиозаписи «Федорино горе. Читает автор». Просмотр мультфильма и презентации. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Презентация «Необычная посуда». Атрибуты для театрализации сказки. Плоскостной театр (вырезанные из картона изображения посуды с приклеенными к ним палочками или шпателями).

Содержание занятия.

1. Упражнение «Вот так посуда!»

Показать детям презентацию «Необычная посуда»: изображения посуды, дизайн которой вызывает какие-то чувства: радость, грусть, злость... Рассмотреть их, назвать чувства.

2. **Театрализация.** Отрывок из «Федориного горя» («Плач» Федоры). (Использовать вырезанные из картона изображения посуды с приклеенными к ним палочками или шпателями)

3. Логопедическая игра.

▪ **«Помоги Федоре» Кольца Луллия.**

Разделить посуду на столовую, чайную, кухонную (*расширение и активизация словаря, согласование прилагательного с существительным в роде и числе*).

▪ **«Что где лежит?»** Разложить продукты питания в соответствующую посуду (*образование существительных с суффиксом –ниц-: сахарница, сухарница, конфетница и т.д.*).

4. Игра на развитие эмоциональной сферы «Угадай героя»

Педагог показывает какого-либо героя из сказки, а дети стараются отгадать. Например: Курица – удивление («Куд-куда, вы откуда и куда?»). Чашка – сочувствие («Ах, она бедняжка...»). Кастрюли – радость (подмигнули самовару: «Ну, Федора, так и быть. Рады мы тебя простить»). Блюда – радость («И танцуют и смеются»).

5. Игра на взаимодействие «Найди своих»

Дети двигаются под музыку по группе. На сигнал – собираются в группы по признаку, который озвучивает педагог (например: весёлые и грустные, в названии которых есть звук «А» и т.п.)

Игры для воспитателя:

9-тизкраннык (системный оператор). Посуда.

«Изобретаем посуду» (метод фокальный объектов).

4 занятие «Перчатки»

Предварительная работа: Чтение стихотворения С.Я. Маршака «Перчатки», беседа о прочитанном. Просмотр презентации. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Перо. Атрибуты для театрализации отрывка стихотворения. Кубик с изображениями чувств. Игрушки.

Содержание занятия.

1. **Упражнение «Назови соседа ласково».** Дети по очереди называют своего соседа справа ласково (передают перо).

2. **Театрализация.** Драматизация отрывка стихотворения (дети показывают).

Игра «Наоборот» (этюды).

3. **Приём ТРИЗ: что можно использовать вместо перчаток?**

4. Логопедическая игра.

▪ **«Сосчитай сколько?»** У меня 2 карандаша, 5 карандашей. (*Согласование существительных с числительными в роде и числе*).

- **«Что можно потерять?»** Я потерял ... (ключ). У меня нет ... (ключа). (*Составление предложений с использованием существительных в В.п. и Р.П. с использованием картинок: варежка, ключ, игрушка, шарф, шапка, тапок, карандаш, ручка и т.п.*).
- **«Что я нашёл?»** Я нашёл мой маленький... (ключик). (Употребление существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами, согласование существительных с личным местоимением мой, моя, моё).

5. Упражнение «Зеркало». Ведущий изображает какую-либо эмоцию, а ребёнок старается точно повторить (как будто бы смотрится в зеркало).

6. Игра с кубиком. На гранях кубика изображения чувств: радость, злость, обида, вина, страх, удивление. Дети по очереди бросают кубик и мимикой показывают выпавшее чувство.

7. Игра «Найдём вместе». Дети встают в пары, берутся за руки. Каждой паре предъявляется игрушка, которая будет спрятана в группе. Дети закрывают глаза, педагог прячет игрушки в группе так, чтобы их можно было увидеть. Дети открывают глаза и ищут игрушки. Задача: не разжимать рук, договариваться, куда идти искать.

Игры для воспитателя:

1) **Необычное использование предметов:** например, что можно использовать вместо перчаток, шапки, шарфа, ботинок...

2) **Игра «Наоборот»** (этюды). Представьте себе, что в знакомой сказке герои испытали бы другие чувства, например, не испугались, а разозлились. Не обиделись, а обрадовались... предложить проиграть отрывок.

5 занятие «Крошка Енот».

Предварительная работа: Чтение книги Лилианы Муур «Крошка Енот», беседа о прочитанном. Просмотр мультфильма. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Аудиозапись песни В. Шаинского «От улыбки станет всем светлей». Атрибуты для театрализации стихотворения (плоскостные фигуры героев сказки на ширме: мама енот, крошка Енот, мартышка). Большое зеркало.

Содержание занятия.

- **Упражнение «Дружба начинается с улыбки».** Дети встают в круг, берутся за руки, смотрят в глаза друг другу и дарят молча каждому по очереди добрую улыбку.

- **Вспоминаем отрывок из сказки:** Крошка Енот улыбнулся тому, кто сидит в пруду.

Этюды. Крошка Енот, склонившись над прудом, удивился..., обиделся..., рассердился..., почувствовал себя виноватым...

- **Логопедическая игра. Приём ТРИЗ.**

- **«Раньше – позже».** Логопед называет какую-либо ситуацию из сказки «Крошка Енот», а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например: Мама Енотиха отправила Крошку Енота за осокой. А до этого что было? А что будет позже? (Ответы детей могут быть разными.) (*Учить определять временную зависимость объекта и его функцию. Развитие связной речи.*)

- **Упражнение «Зеркало пруда».** На полу лежит большое зеркало – это «пруд». Дети подходят по очереди и, наклоняясь над зеркалом, изображают какие-либо чувства: страх, радость, удивление и т.д.

- **Игра «Люблю – не люблю».** Педагог с детьми вспоминают, что хотел приготовить на ужин Крошка Енот (осоку). Показать, как Енот с мамой ели осоку (удовольствие). Педагог, а затем дети называют разнообразную пищу, остальные мимически реагируют, показывая своё отношение к данному продукту или блюду.

Игра «Хорошо-плохо». Манная каша – это хорошо или плохо? Тушёные овощи – это хорошо или плохо? Пепси – это хорошо или плохо?

- **Игра «Кто как радуется».** Детям предлагается по очереди показать, как они радуются. Один показывает, остальные пытаются повторить его выражение лица.

Вывод: каждый человек радуется по-своему, но всё равно можно догадаться о хорошем настроении этого человека.

Игры для воспитателя:

1). **Разрешение противоречий** (хорошо-плохо);

2). **Этюды** (показать разные чувства). Вспоминаем отрывок из сказки: Крошка Енот улыбнулся тому, кто сидит в пруду. Крошка Енот, склонившись над прудом, удивился..., обиделся..., рассердился..., почувствовал себя виноватым...

6 занятие «Просто так».

Предварительная работа: Просмотр мультфильма «Просто так». Беседа об увиденном. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Последовательные картинки с кадрами из мультфильма. Воздушные шары, вырезанные из разноцветной бумаги.

Содержание занятия.

1. Упражнение «Подарок»

Дети стоят в кругу. По очереди они изображают как будто передают своему соседу справа подарок. Сосед «принимает» подарок и жестом благодарит, затем преподносит воображаемый подарок своему соседу. «Подарки» могут отличаться величиной, весом, быть хрупкими: дети показывают это в время передачи своего «подарка».

2. **Игра «Измени настроение».** Один ребёнок изображает, что он чувствует (по подсказке педагога): например, грусть, обиду, злость и т.д. Другой ребёнок подходит к первому с букетом цветов и говорит: «Это тебе». Первый (изображая выбранное чувство: «Почему?»). Второй ребёнок: «Просто так». Первый ребёнок изображает смену настроения.

3. Логопедическая игра.

- **«Составь букет».** 1 вариант. При составлении букета нужно выбрать только цветы красного (синего, жёлтого, фиолетового и т.д.) цвета. (*Подбор по признаку, согласование прилагательного с существительным в роде и числе*).

2 вариант. При составлении букета нужно выбрать только цветы из одного слога (мак, флокс, лён, лук), двух слогов (нарцисс, тюльпан, пион, роза, лютик, астра, ирис), трёх слогов (ромашка, георгин, гербера, лилия, фиалка), четырёх слогов (колокольчик, подснежник, незабудка, гладиолус). (*Развитие слоговой структуры слов*).

- **«Снимаем мультфильм».** По кадрам (картинкам) из мультфильма разложить последовательность мультфильма и рассказать сюжет. (*Развитие связной речи*).

4.Игра Разноцветные шары. Педагог: «Когда у нас хорошее настроение, мы улыбаемся. Подумайте, какого цвета бывает ваше весёлое настроение»

Детям предлагается выбрать шарик с цветом их хорошего настроения (шарики вырезаны из разноцветной бумаги).

5.Игра «Волны». Выбранный «купающийся» становится в центр. Остальные дети изображают «волны». «Волны» по одной подбегают к «купающемуся», поглаживают его, проговаривают по одному ласковому слову.

Игры для воспитателя:

Игра «Что можно подарить?» (метод «морфологический анализ»).

7 занятие «Обида».

Предварительная работа: Чтение сказки В. Осеевой «Добрая хозяйшюшка», беседа о прочитанном. Просмотр мультфильма «Обида». Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Атрибуты для театрализации.

Содержание занятия.

1. Упражнение «Кто как радуется, кто как грустит...».

Дети сидят в кругу. Ведущий предлагает всем желающим показать, как они радуются (обращает внимание на разнообразие средств: мимики, жестов). Затем все желающие показывают, как они грустят, сердятся и т.п.

2. Театрализация. Драматизация сказки детьми.

3. Логопедическая игра. Приём ТРИЗ.

- **«Назови часть предмета».** Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет): Дом. Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта: крыша (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...) (*Активизация и расширение*

словаря, учить «разбирать» любой объект на составляющие части).

- **«Что умеет делать?»** Дети должны определить, что умеет делать герои сказки или что делается с их помощью. Что может курица (утка, петух, собака)?
Дети: Собака умеет ходить, дышать, расти. Собака добывает себе пищу, охраняет дом, людей, служит на границе, выступает в цирке, помогает людям (собака-поводырь, собака-спасатель). (*Активизация и расширение глагольного словаря, развитие связной речи*).

4. Игра «Прощайся весело».

Дети сидят в кругу. Начиная с ведущего взрослого, они прощаются друг с другом.

Правила. Стараться находить слова или жесты, которые не употребляли другие дети. Прощаться лёгким тоном, с радостной интонацией.

Игры для воспитателя.

Игра «Обращаем вред в пользу».

На что мы обижаемся? (ударили, обозвали, задели, не дали, отобрали...)

А теперь обратим этот вред в пользу: отобрали игрушку, а я могу себе сделать сам другую или попросить другого ребёнка со мной поиграть и найду себе нового друга...

8 занятие «Мама для мамонтёнка».

Предварительная работа: Чтение сказки Д. Непомнящей «Мама для мамонтёнка», беседа о прочитанном. Просмотр мультфильма. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Картинки диких животных. Атрибуты для театрализации (ободки с изображением героев сказки: мамонтёнок, белый медведь, морж, обезьяна, бегемотиха, слониха; плитка-льдина). Аудиозапись «Песня мамонтёнка». Большие кубики.

Содержание занятия.

1. Игра «Назови животное и покажи его».

Ведущий показывает картинку дикого животного, дети называют и пантомимикой показывают.

2. Театрализация. Драматизация сказки (адаптированная).

3. Логопедическая игра.

- **«Какой? Какая? Какие?»** Опишите животных Севера и животных жарких стран (*подбор признаков, согласование прилагательного с существительным в роде и числе*).
- **«Расскажи, когда это происходит в сказке?»** Рассказать, когда герои испытывают одиночество (тревога, грусть, страх, поддержка, удивление, надежда появилась, смелость, цель появилась, удивление, симпатия, радость, поддержка, помощь, радость). (*Развитие связной речи, обогащение и активизация словаря*).

4. Игра на развитие эмоциональной сферы «Покажи».

Педагог говорит предложение (Например: «Мальчик увидел в лесу медведя»), дети показывают чувства, которые могли испытывать герои (мальчик – испуг, медведь – удивление)

5. Игра на взаимодействие «Помоги другу».

На полу стоят большие кубики. Дети распределяются на пары. Один ребёнок из пары идёт по кубикам, партнёр ему помогает, поддерживает. Затем дети меняются ролями.

Игры для воспитателя.

Игра «Наоборот»: дела детей поменять с делами родителей

Игра «Мои друзья». Ведущий (воспитатель) говорит: «Я – белка, мои друзья те, кто умеет прыгать или лазать по деревьям. Покажите моих друзей». Дети по очереди показывают какое-то животное, а остальные отгадывают какое это животное (обезьяна, медведь...)

9 занятие «Подарок для самого слабого».

Предварительная работа: Просмотр мультфильма «Подарок для самого слабого», беседа об увиденном. Подготовка драматизации. Просмотр презентации «Цветы».

Материалы и оборудование: Картинки с изображением цветов. Мяч.

Содержание занятия.

1. **Игра «Передай настроение».** Дети встают в круг и передают друг другу то настроение, которое начал передавать взрослый. Взрослый комментирует: «Я весёлый», «Я сердитый», «Я испугался», «Я удивился» и т.д. Каждый раз ребёнок называет своё чувство.
2. **Игра «Превращение».** Превратим слабого в сильного. Пример. «Заяц – слабый зверь, а

медведь – сильный. Почему медведь чувствует силу? (когти, лапы сильные, рык...) Давайте возьмём какое-то качество медведя и представим, что оно есть у зайца. Тогда как будет вести себя заяц? Вот он выпрыгнул из кустов и увидел лису...». Можно превращать животных, птиц, насекомых...

3. Логопедическая игра.

▪ **Кольца Луллия.** Любимая еда животных.

1 кольцо – место обитания; 2-е – животное; 3-е – пища.

▪ **«Чья лапа, чей хвост?»** (образование притяжательных прилагательных: волчья лапа, заячий хвост).

4. Упражнение «Сильные – слабые». Дети лежат на ковре. Психолог говорит о том, что когда мы чувствуем себя сильными, у нас напрягаются мышцы (покажите, как? вот так!), а когда мы думаем, что мы слабые – мышцы расслабляются (покажите, как? вот так!). Затем по команде ведущего дети напрягают и расслабляют мышцы.

5. Игра «Я не боюсь». Дети сидят в кругу. У ведущего в руках мяч. Игроки передают мяч друг другу по кругу. Каждый заканчивает фразу: «Я не боюсь...». Ведущий перед началом упражнения вспоминает вместе с детьми, чего люди боятся.

Игры для воспитателя.

1) **Игра «Превращение».** Превратим слабого в сильного. Пример. «Заяц – слабый зверь, а медведь – сильный. Почему медведь чувствует силу? (когти, лапы сильные, рык...) Давайте возьмём какое-то качество медведя и представим, что оно есть у зайца. Тогда как будет вести себя заяц? Вот он выпрыгнул из кустов и увидел лису...». Можно превращать животных, птиц, насекомых...

2) **Игра «Что нравится, что не нравится».** Воспитатель называет какое-то животное из м/ф, например, льва. Задаёт вопрос: «Что вам нравится в этом животном, что не нравится?». Дети отвечают. Также – про других животных: дятла, кабана, лису, волка, зайца.

10 занятие «Птичка Тари».

Предварительная работа: Чтение сказки Б. Заходера «Ма-Тари-Кари», беседа о прочитанном. Просмотр мультфильма. Подготовка драматизации.

Материалы и оборудование: Атрибуты для театрализации. Мяч.

Содержание занятия.

1. **Игра «Страх-перестрах».** Дети встают в круг. Ведущий говорит, что все звери и люди испытывают страх время от времени. У каждого своих страхов и боятся звери и люди по-разному. Как боится собака? Она лает, рычит и показывает, какая она злая и страшная. У неё шерсть встаёт дыбом. Все показывают страх собаки. Как боится кошка? Она выгибает спину, шипит, царапается. Все показывают страх кошки. Как боится мышка? Она убегает. Показывают. Как боится человек? По-разному. Иногда убегает... Иногда кричит... Иногда трясётся и т.п. А теперь поиграем. Я буду называть животное, а вы показывать, как оно боится. Я буду называть человека, вы показываете. Как вы себя ведёте, когда боитесь.

2. **Театрализация.** Драматизация отрывка из сказки.

3. **Логопедическая игра. Приём ТРИЗ.**

▪ **«Кто кем (что чем) будет?»** Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. *Например:*

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

(Учить называть будущее предмета, употреблять в речи существительные в Творительном падеже)

▪ **«Кем был раньше?»** Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым). *(Учить называть прошлое предмета, употреблять в речи существительные в Творительном падеже)*

4. **Упражнение «Страх прошёл».** Дети лежат на ковре. Психолог говорит о том, что когда

мы чувствуем страх, у нас напрягаются мышцы (покажите, как? вот так!), а когда страх проходит – мышцы расслабляются (покажите, как? вот так!). Иногда мы можем заплакать (это хорошо: страх из нас выходит) Затем по команде ведущего дети напрягают и расслабляют мышцы.

5. **Игра «Я не боюсь».** Дети сидят в кругу. У ведущего в руках мяч. Игроки передают мяч друг другу по кругу. Каждый заканчивает фразу: «Я не боюсь...».

Игры для воспитателя.

Кольца Луллия (страх). Кого или чего боятся разные животные?

1 кольцо – страх; 2-е – животное; 3-е – предмет страха.

Игры для воспитателя.

1. **К занятию по сказке «Волк и 7 козлят».**

1). **Игра «Наоборот»** (Козлята злые, а Волк – добрый. Проиграть эпизод из сказки).

2. **К занятию по сказке «Заюшкина избушка».**

1) **Придумывание новой избушки Зайцу.** (Метод фокальных объектов.)

- Назовите 3 слова (например: солнце, ракета, сок)

- К каждому слову-предмету придумайте по 3 слова-признака, которые отвечают на вопрос «какой (ая, ое)» (например, солнце: яркое, горячее, лучистое; ракета: быстрая, космическая, межпланетная; сок: сладкий, полезный, яблочный)

- Возьмём по 1 прилагательному от каждого существительного, получились 3 новые избушки: первая – яркая, быстрая, сладкая; вторая – горячая, космическая, полезная; третья – лучистая, межпланетная, яблочная.

- Теперь осталось только нарисовать одну из избушек и объяснить её свойства. Например: яркая, быстрая, сладкая – это избушка, сделанная из печени, осыпанная кондитерской посыпкой и могущая в случае опасности быстро перемещаться с одного места на другое.

2) **Кольца Луллия** (эмоции).

3). **Описание приёма «Хорошо-плохо»**

4). **«Метод фокальных объектов»**

5). **Игра «Теремок»**

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бежит по земле.

3. **К занятию по сказке «Федорино горе».**

- 1) *«Изобретаем посуду»* (метод фокальный объектов).
- 2) *9-тиэкранник (системный оператор). Посуда.*

4. **К занятию по стихотворению «Перчатки».**

- 1) *Необычное использование предметов*: например, что можно использовать вместо перчаток, шапки, шарфа, ботинок...
- 2) *Игра «Наоборот»* (этюды)
Представьте себе, что в знакомой сказке герои испытали бы другие чувства, например, не испугались, а разозлились. Не обиделись, а обрадовались... предложить проиграть отрывок.

5. **К занятию по сказке «Крошка Енот».**

- 1) *Разрешение противоречий* (хорошо-плохо);
- 2) *Этюды* (показать разные чувства). Вспоминаем отрывок из сказки: Крошка Енот улыбнулся тому, кто сидит в пруду. Крошка Енот, склонившись над прудом, удивился..., обиделся..., рассердился..., почувствовал себя виноватым...

6. **К занятию «Просто так».**

Игра «Что можно подарить?» (метод «морфологический анализ»).

7. **К занятию «Обида».**

Игра «Обращаем вред в пользу». На что мы обижаемся? (ударили, обозвали, задели, не дали, отобрали...) А теперь обратим этот вред в пользу: отобрали игрушку, а я могу себе сделать сам другую или попросить другого ребёнка со мной поиграть и найду себе нового друга...

8. **К занятию «Мама для мамонтёнка».**

- 1) *Игра «Наоборот»*: дела детей поменять с делами родителей
- 2) *Игра «Мои друзья»*. Ведущий (воспитатель) говорит: «Я – белка, мои друзья те, кто умеет прыгать или лазать по деревьям. Покажите моих друзей». Дети по очереди показывают какое-то животное, а остальные отгадывают какое это животное (обезьяна, медведь...)

9. **К занятию «Подарок для самого слабого».**

- 1) *Игра «Превращение»*. Превратим слабого в сильного. Пример. «Заяц – слабый зверь, а медведь – сильный. Почему медведь чувствует силу? (когти, лапы сильные, рык...) Давайте возьмём какое-то качество медведя и представим, что оно есть у зайца. Тогда как будет вести себя заяц? Вот он выпрыгнул из кустов и увидел лису...». Можно превращать животных, птиц, насекомых...
- 2) *Игра «Что нравится, что не нравится»*. Воспитатель называет какое-то животное из м/ф, например, льва. Задаёт вопрос: «Что вам нравится в этом животном, что не нравится?». Дети отвечают. Также – про других животных: дятла, кабана, лису, волка, зайца.

10. **К занятию по сказке «Птичка Тари».**

- 1) *Кольца Луллия* (страх). Кого или чего боятся разные животные?
1 кольцо – страх; 2-е – животное; 3-е – предмет страха.