***КОНКУРС ЧУВСТВОВЕДОВ***

**Девиз: От улыбки станет всем светлей**

ЗАДАЧИ

Мотивирование детей на понимание собственных и чужих эмоций.
Развитие у детей умения выражать свои эмоции с помощью жестов и мимики.
Развитие у детей умения «прочитывать» эмоции других.
Обучение детей различным способам выражения эмоций.

МАТЕРИАЛЫ

Альбомы, набор карточек с названиями эмоций (радость, страх, горе/страдание, удивление, грусть, обида, удовольствие, отвращение, презрение, гнев/злость, вина, интерес), фотографические изображения эмоций детей (см. приложение 1), тексты этюдов (см. приложение 2).

**1. Организационный момент**

Поднимите большой палец, если вам нравится участвовать в конкурсах, и опустите вниз, если не нравится. Судя по вашей реакции, вы готовы к участию в конкурсе чувствоведов. Чувствоведы — это такие люди, которые хорошо разбираются в своих и чужих эмоциях и чувствах. В этом конкурсе участникам команд будут предлагаться задания, с помощью которых можно понять, насколько хорошо вы разбираетесь в эмоциях.
Психолог организует команды, состоящие из 4—5 человек, и размещает их по отдельности, каждую за своим столом.

**2. Основная часть**

**Игра «Передача эмоций по кругу»1 вар.** В этой игре водящий задумывает любую эмоцию и показывает ее без слов соседу слева (спереди). Тот должен понять, какая эмоция загадана, и именно ее передает своему соседу слева (спереди). Так продолжается до тех пор, пока эмоция не вернется к водящему.
Психолог может быть первым водящим, чтобы показать правила игры. Игра может проходить в несколько раундов.

**2 вар.** Команды строятся в шеренги. В каждой шеренге, смотря в затылок друг другу, стоят члены одной команды. Они передают друг другу без слов определенную эмоцию. Эта эмоция передается по очереди: игрок, «получив» эмоцию от другого игрока, должен передать ее следующему. Для этого последний в шеренге игрок прикосновением к плечу просит впереди стоящего повернуться лицом к нему и т.д. Первый в шеренге игрок после «получения» эмоции поднятием руки сигнализирует об окончании игры для данной команды. Какую эмоцию нужно загадывать, узнает от меня последний игрок каждой шеренги.

Итак, команды готовы к соревнованию? Тогда все стоящие в шеренге, кроме последних игроков, должны повернуться ко мне спиной. Правила этой игры такие: при передаче эмоции нельзя говорить и поворачиваться друг к другу лицом, пока к твоему плечу не прикоснутся. Победит та команда, которая быстрее всех и точно передаст эмоцию.
Психолог одновременно дает одному участнику из каждой команды карточку с названием эмоции. После состязания психолог выясняет у каждой команды, какая эмоция передавалась и соответствует ли она заданию. Командой-победительницей называется та, которая быстрее всех передала эмоцию и не исказила ее в процессе передачи. Этой команде присваивается два балла. Если команда при передаче эмоции была точной, но не была быстрой, то она получает один балл. Состязание может проводиться в 2—3 раунда. Полученные командами в течение всего конкурса баллы фиксируются на доске. После каждого состязания подводятся итоги конкурса.
***Задание «Угадай эмоции!»***
**1 вар.** Психолог показывает учащимся набор «Азбука настроения»

Рассмотрите рисунки, на которых лица находятся в разном настроении. Угадайте, что переживает, что чувствует лицо под номером один (два, три и т.д.)? Что они делают — боятся, радуются, удивляются, обижаются, сердятся, чувствуют вину и т.д.?
**2 вар.** ***Задание «Определи эмоцию»***
В этом конкурсе командам предстоит серьезное испытание: они должны определить эмоцию, которую переживает ребенок на фотографии, и придумать короткую историю о том, как эта эмоция у данного ребенка возникла. Историю можно записать.
Психолог раздает детям разные фотографические изображения эмоций (см. приложение 1).
Подсказка для психолога: 1 — радость; 2 — грусть, печаль; 3 — страх, испуг; 4 — удивление; 5 — вина; 6 — обида; 7 — интерес.
При подведении итогов данного конкурса учитывается не только правильность определения эмоции по фото, но и понимание детьми причин ее возникновения, представленное в историях. Если и то и другое присутствует в ответах команды, то она получает 2 балла, если присутствует только что-то одно — 1 балл.

***Задание «Какие эмоции я знаю?»***
**1 вар.** В альбоме напишите, какие вы знаете слова, передающие то, что мы чувствуем, переживаем. Некоторые из этих слов вы узнали сегодня, а некоторые знали и раньше. Необходимо написать как можно больше слов, отвечающих за наши эмоции.

**2 вар**. ***Задание «Список эмоций»***
Участники команд рассаживаются на свои места. Команды сейчас будут выполнять сложное задание: за 5 минут игроки каждой команды на одном листочке должны написать как можно больше эмоций.
Психолог через 5 минут собирает у команд листочки с названиями эмоций, читает их и присваивает командам баллы в зависимости от количества эмоций (за каждые три эмоции — 1 балл).

***Игра «Покажи и угадай эмоцию»***
Каждый из вас получит карточку. Нужно показать, что чувствует тот или иной сказочный герой.
Психолог раздает игрокам карточки с надписью (см. приложение 1), помогает им настроиться, объясняет ситуацию, вызвавшую ту или иную эмоцию.

А теперь игроки по очереди показывают эмоции своих героев, а мы угадываем, какая это эмоция.
Психолог просит детей называть эмоции либо с помощью существительных (что чувствует, что испытывает данный герой? — страх, радость, интерес, обиду...), либо с помощью глаголов (что делает данный герой? — боится, радуется, интересуется, обижается...).

***Игра «Превращения в животных»***
В этой игре вы будете превращаться в разных животных и показывать, что они чувствуют, переживают.

Покажите:испуганного зайчика, который в страхе прячется от волка (сидит в кустах и дрожит);печального и грустного козленочка-Иванушку из сказки про Аленушку;любопытного енота;страдающего Гадкого утенка;сердитого льва — царя зверей;радостную, неунывающую мартышку из мультфильма «48 попугаев».

***Задание "Этюды"***
**Психолог**. В последнем конкурсе команды готовят и показывают сценку, где герои испытывают разные эмоции. После показа сценки зрители угадывают эти эмоции.
Психолог раздает тексты с описанием сценок (см. приложение 2), помогает детям распределить роли и дает режиссерские подсказки.
Процедура данного состязания: показ сценки командой, называние показанных эмоций участниками других команд, называние правильного ответа и присвоение баллов. В случае, если эмоции героев будут угаданы верно, то по одному баллу за каждую эмоцию получает как та команда, которая угадала, так и та команда, которая показала.

**3. Подведение итогов**

Психолог суммирует баллы каждой команды за все конкурсы, определяет команду-победительницу и вручает ее участникам медаль «Лучший чувствовед». Остальные дети получают медаль «Знаток эмоций».

###  ПРИЛОЖЕНИЕ 1

***ЗАДАНИЯ К ИГРЕ "ПОКАЖИ И УГАДАЙ ЭМОЦИИ"***

Интересующийся и любопытный Буратино
Грустный Пьеро
Карабас-Барабас в гневе
Мальвина, удивленная неаккуратностью Буратино
Обиженный кот Леопольд
Золушка, чувствующая свою вину, когда ее ругает мачеха
Царевна Несмеяна, выражающая всем свое презрение
Дюймовочка, которая испытывает отвращение к Кроту
Горюющая Герда, узнавшая о пропаже Кая
Поросята Ниф-Ниф и Нуф-нуф из сказки «Три поросенка»,
в страхе убегающие от волка
Довольный львенок из мультфильма «Львенок и черепаха»
Радостный Винни-Пух, который любит ходить в гости по утрам

### ПРИЛОЖЕНИЕ 2

***ЭТЮДЫ ДЛЯ РАЗЫГРЫВАНИЯ***

***Этюд "Два ежика"***
Два друга-ежика шли по лесу и вдруг услышали, что в траве что-то тикает. Сначала они испугались этого тиканья, а потом испуганно подошли ближе и с любопытством начали рассматривать незнакомый предмет. (Загаданы страх и любопытство.)

***Этюд "Медведь и еж"***
Косолапый медведь случайно задел ежа и уколол себе лапу. Медведь обижается на ежа, а тот чувствует себя виноватым. (Загаданы обида и вина.)

***Этюд "Волк и заяц"***Волк гнался за зайцем, но заяц быстро убежал и скрылся. Волк его не догнал, остался голодным и горюет, а заяц радуется. (Загаданы страдание и радость.)

***Этюд "Гадкий утенок на птичьем дворе"***
Гусь с презрением, свысока относится к Гадкому утенку, а утенок очень грустит из-за этого. Только цыпленок жалеет его. (Загаданы презрение, грусть, жалость.)

***Этюд  "Лев и птичка"***
Грозный лев, царь зверей, рассердился на птичку-невеличку. А она сильно испугалась его рычания. (Загаданы гнев/злость, испуг.)

***Этюд "Котенок и его мама"***
Котенок-шалун нечаянно разбил новую вазу. Мама его ругает, а он чувствует себя виноватым. (Загаданы недовольство, вина.)

Сонуургак Буратино

Мунгаргай Пьеро

Киленнээн Карабас-барабас

Кайгап калган Мальвина

Хомудаан Леопольд

Буруузунган Золушка

Чудексинген Несмеяна дангына

Ческинген Дюймовочка

Корткан хаван оолдары Ниф-Ниф, Нуф-нуф

Оорушкулуг Винни-Пух

Таарзынган Герда

Тоомча чок Кай