

## Игры на развитие эмпатии у дошкольников

<p><b>«Назови себя»</b> Цель: позволяет участникам познакомиться друг с другом, привыкнуть, адаптироваться к новой среде.</p> <p>Ход игры: Упражнение проводится в кругу. Каждый участник называет себя по имени (если хочет, может что-то рассказать о себе).</p>	<p><b>«Снежный ком»</b> Цель: позволяет детям скорее запомнить имена друг друга, установить контакт.</p> <p>Ход игры: Первый участник (например, слева от ведущего) называет свое имя. Следующий повторяет его, затем называет свое. И так по кругу. Упражнение заканчивается, когда первый участник назовет по именам всю группу.</p>
<p><b>«Ласковое имя»</b> Цель: упражнение так же позволяет детям запомнить имена друг друга, способствует созданию комфортной обстановки для каждого участника.</p> <p><b>Инструкция:</b> «Вспомните, как вас ласково зовут дома. Мы будем бросать друг другу мячик. И тот, к кому мячик попадет, называет одно или несколько своих ласковых имен. Кроме того, важно запомнить, кто каждому из вас бросил мячик. Когда все дети назовут свои ласковые имена, мячик пойдет в обратную сторону. Теперь нужно постараться не перепутать и бросить мяч тому, кто в первый раз бросил его вам, а кроме того, произнести его ласковое имя»</p>	<p><b>«Давайте поздороваемся»</b> Цель: развитие воображения, создание психологически непринужденной атмосферы.</p> <p>Ход игры: В начале упражнения ведущий рассказывает о разных способах приветствия, принятых и шуточных. Затем детям предлагается поздороваться, прикоснувшись плечом, спиной, рукой, носом, щекой, выдумать собственный необыкновенный способ приветствия для сегодняшнего занятия и поздороваться посредством его.</p>
<p><b>«Встаньте те, кто...»</b> Цель: развивает наблюдательность, позволяет детям лучше узнать друг друга.</p> <p>Ход игры: Ведущий дает задание: «Встаньте те, кто...»</p> <p>любит бегать; радуется хорошей погоде; имеет младшую сестру; любит дарить цветы и т. д.</p> <p>При желании роль ведущего могут выполнять дети. После завершения всем задаются вопросы, подводятся итоги игры: «Сейчас мы посмотрим, кто у нас в группе оказался самым внимательным. Кто у нас в группе любит сладкое? У кого есть младшая сестра?» Затем вопросы усложняются (включают в себя две переменные): «Кто у нас в группе любит сладкое и имеет младшую сестру?». Каждый вопрос адресуется конкретному ребенку, если он не может ответить сам — ему помогает групп</p>	<p><b>«Представь свое имя в движении» (с 6 лет)</b> Цель: игра помогает детям запоминать имена своих товарищей, вызывает положительные эмоции и формирует чувство группового единства. В этом упражнении каждый получает шанс выразить себя и привлечь к себе внимание.</p> <p>Ход игры: Дети сидят в кругу. Поочередно, по часовой стрелке, дети делают телодвижения, подсказывающее их имя. Упражнение более эффективно, если попросить всех повторять имена и телодвижения</p>

<p><b>«Представься с помощью куклы» (с 5 лет)</b>  Цель: помогает снять напряжение и неуверенность, позволяет детям лучше узнать друг друга.</p> <p>Материал: две куклы разного пола, желательно в рост ребенка, или перчаточные куклы.</p> <p>Ход игры: Ребенку предлагают представиться с помощью куклы и рассказать о себе. Ведущий и дети могут задавать вопросы, уточнять.  Например: Твоя любимая игра? Как в нее играть? Любимое животное? Почему? Самая вкусная еда на свете? О чем ты мечтаешь? и т. д.</p>	<p><b>«Переходы»</b>  Цель: игра переводит внимание на внешность детей, позволяет осознать внешние сходства и отличия.</p> <p>Ход игры:</p> <p>А) Воспитатель просит детей внимательно посмотреть друг на друга: «У всех у вас волосы отличаются по цвету. Теперь поменяйтесь местами, так, чтобы крайним справа, вот на этом стуле, сидел тот, у кого самые светлые волосы, рядом с ним — у кого они потемнее, а крайним справа, на этом стуле, был тот у кого самые темные волосы. Начали...» Взрослый помогает детям, подходит к каждому, прикасается к волосам, советуется с остальными, куда его посадить, и т. д.</p> <p>Б) Задание то же, что и в предыдущем варианте, только дети должны поменяться местами по цвету глаз.</p>
<p><b>«Опиши друга»</b>  Цель: развитие наблюдательности и умения описывать внешние детали.</p> <p>Ход игры: упражнение выполняется в парах (одновременно всеми участниками). Дети стоят спиной друг к другу и по очереди описывают прическу, одежду и лицо своего партнера. Потом описание сравнивается с оригиналом и делается вывод о том, насколько ребенок точен.</p> <p><b>«Передача чувств»</b>  Цель: научить детей передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом.</p> <p>Ход игры: Ребенку дается задание передать «по цепочке» определенное чувство с помощью мимики, жестов, прикосновений. Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим становится любой желающий. Если кто-то из детей хочет побыть ведущим, но не знает, какое настроение загадать, воспитатель может помочь ему, подойдя и подсказав ему на ушко какое-нибудь настроение</p>	<p><b>«Что изменилось?»</b>  Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения.</p> <p>Ход игры: Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты. За это время производится несколько изменений в одежде, прическе детей, можно пересесть на другое место (но не больше двух-трех изменений; все произведенные изменения должны быть видимы). Задача водящего подметить происшедшие изменения.</p> <p><b>«Мое настроение»</b>  Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование эмпатии.</p> <p>Ход игры: Детям предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.</p>

<p style="text-align: center;"><b>«Цвета эмоций»</b></p> <p>Цель: развитие воображения, выразительных движений.</p> <p>Ход игры: Выбирается водящий, по сигналу он закрывает глаза, а остальные участники задумывают между собой один из основных цветов. Когда водящий откроет глаза, все участники своим поведением, главным образом эмоциональным, пытаются изобразить этот цвет, не называя, а водящий должен его отгадать. Можно разделить на две команды, при этом одна команда будет изображать цвет (поочередно или одновременно), а вторая — отгадывать.</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Тихий разговор»</b></p> <p>Цель: формирование умения передавать определенное смысловое содержание невербальным способом.</p> <p>Ход игры: Участники садятся в круг. Задание — невербально сказать выбранному партнеру фразу (которую взрослый предварительно шепнул ребенку на ушко). Каждый по очереди выполняет задание без слов. Остальные наблюдают и определяют «произнесенную» фразу</p>
<p style="text-align: center;"><b>«Собери пиктограмму»</b></p> <p>Цель: развивает умение дифференцировать различные эмоциональные состояния по мимическим проявлениям.</p> <p>Ход игры: Каждому ребенку дается пиктограмма определенного эмоционального состояния, <b>разрезанная</b> несколько частей. Задача участников — как можно быстрее и правильно собрать пиктограмму. Как вариант, можно самому пантомимически изобразить это состояние.</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Подарок другу»</b></p> <p>Цель: развивать умение невербально «описывать» предметы.</p> <p>Ход игры: Один ребенок становится «именинником», остальные дарят ему «подарки», передавая движениями и мимикой свое отношение к «имениннику»</p>
<p style="text-align: center;"><b>Руки знакомятся, руки ссорятся, руки мирятся</b></p> <p>Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение.</p> <p>Ход игры: Упражнение выполняется в парах, с закрытыми глазами, дети сидят напротив друг друга на расстоянии вытянутой руки. Взрослый дает задания (каждое задание выполняется 2-3 минуты):</p> <p>Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь получше узнать своего соседа. Опустите руки.</p> <p>Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки. Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.</p> <p>Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?</p>	<p style="text-align: center;"><b>«Сижу, сижу на камушке»</b></p> <p>Цель: развитие эмпатии, умения выражать поддержку другому человеку (сверстнику).</p> <p>Ход игры: Игроки становятся в хоровод и поют, а один (или несколько) садятся на корточки в круг, накрыв голову платочком.</p> <p><i>Сижу, сижу на камушке, Сижу на горячем, А кто ж меня верно любит, А кто ж меня сменит, Меня сменит-переменит, Еще приголубит?</i></p> <p>После этих слов любой желающий может подойти и погладить сидящего в кругу по голове, обнять, сказать ласковые слова (приголубить). Затем он уже сам садится в круг и накрывает голову платочком. Его «голубит» следующий желающий</p>

<p align="center"><b>«Эмоции героев»</b></p> <p>Цель: способствовать развитию эмпатии, умения оценить ситуацию и поведение окружающих.</p> <p>Ход игры: Взрослый читает детям сказку. Ребенку заранее выдаются маленькие карточки с символическими изображениями различных эмоциональных состояний. В процессе чтения ребенок откладывает на стол несколько карточек, которые, на его взгляд, отражают эмоциональное состояние героя в различных ситуациях. По окончании чтения каждый ребенок объясняет, в какой ситуации и почему ему кажется, что герой был весел, грустен и т. д.</p> <p>В эту игру лучше играть или индивидуально или в малой подгруппе. Текст сказки должен быть невелик и соответствовать объему внимания и памяти детей определенной возрастной группы.</p>	<p align="center"><b>Этюды на различные позиции в общении</b></p> <p>Цель: прочувствование различных позиций в общении.</p> <p>Ход игры: Дети разбиваются на пары. Общение в парах проходит в диалоговом режиме. Для общения предлагаются интересные и актуальные для детей темы: «Мое любимое животное», «Мой самый радостный день в прошлом месяце» и пр. Сначала ситуация общения организуется, когда оба ребенка сидят лицом друг к другу, затем один ребенок сидит на стуле, а другой стоит около своего стула (дети меняются местами), затем партнеры, сидя на стуле спиной друг к другу, продолжают разговор. В заключение, у детей спрашивают о впечатлении, настроении, возникшем в процессе общения: как больше понравилось общаться, почему?</p>
<p align="center"><b>«Интонация»</b></p> <p>Цель: развитие у детей понимания и чувствования друг друга, дифференцировка слухового восприятия, развитие эмпатии.</p> <p>Ход игры: Ведущий вводит понятие интонации. Затем детям предлагается по очереди повторить с различными чувствами, с различной интонацией различные фразы (зло, радостно, задумчиво, с обидой). Как вариант, можно интонационно проиграть и обсудить диалог сказочных героев.</p>	<p align="center"><b>«Рисование»</b></p> <p>Цель: развитие эмпатии, творческого воображения.</p> <p>Ход игры: Детям дается задание — «Нарисуйте доброе животное и назовите его ласковым именем, наградите каким-нибудь волшебным средством понимания». Рисование проводится под тихую, спокойную музыку, красками или яркими мелками, фломастерами. Затем устраивается конкурс на самое доброе животное. В качестве жюри можно пригласить детей из другой группы. Победителю вручается картонная медаль-смайлик.</p>
<p align="center"><b>«Передай улыбку по кругу»</b></p> <p>Цель: выполнение группового правила, обмен переживаниями.</p> <p>Ход игры: участникам группы предлагается взяться за руки, пожать их, улыбнуться соседу.</p>	

## Игры на развитие аттракции у детей дошкольного возраста

### Сказочные тропинки

**Игровая задача:** упражнять детей в навыках гуманного поведения; на примере героев сказок закреплять представления о таких качествах, как доброта, скромность, трудолюбие и т.д., сравнивая их с отрицательными качествами: злостью, хамством, жестокостью, ленью и др.; учить определять позицию по отношению к герою сказки.

**Материал:** иллюстрации с изображением сказочных персонажей, «подарок» для персонажей, грамзапись (сказки, песни). В игре принимает участие подгруппа детей. Ведущий (педагог) обращает внимание ребят на сказочные тропинки (расчерченные мелом, выложенные строительными материалами, камешками, полосками из бумаги, лент и пр.), в конце которых расположены домики сказочных героев (в окошках домиков размещены картинки со сказочными персонажами). Дети рассматривают картинки, слушают небольшие отрывки из знакомых сказок, вспоминают их содержание, название, характер и поступки героев.

Затем ведущий с помощью считалки, жребия определяет первого играющего — ребенка, который сделает выбор, определит свою позицию по отношению к герою сказки. Этому играющему взрослый дает подарок, который нужно вручить персонажу с положительными нравственными установками, пройдя по одной из тропинок. После вручения ребенком подарка сказочному персонажу, ему предлагают мотивировать свой выбор, к обсуждению можно подключить подгруппу ребят. Затем игра продолжается с другим ребенком.

**Примечание.** В качестве игровых персонажей могут быть использованы герои следующих сказок: «Три поросенка», «Крошечка-Хаврошечка» (три сестры), «Золушка» (три сестры), «Царевна-лягушка» (три брата и три невестки), «Конек-Горбунок» (три сына) и т. д.

### Незнайкин мяч

**Игровая задача:** развивать ориентацию детей в нравственных понятиях, сообразительность, быстроту мышления.

**Материал:** мяч, шляпа Незнайки.

Ведущий (на первом этапе организации игры роль ведущего выполняет взрослый) надевает атрибуты костюма сказочного персонажа и предлагает детям встать в круг и помочь Незнайке отыскать нужные добрые слова.

**Первый вариант:** ведущий находится в центре круга, называет какое-либо нравственное понятие и бросает мяч одному из играющих. Ребенок должен поймать мяч и в ответ назвать понятие, противоположное по смыслу (антоним), быстро вернуть мяч назад ведущему (например, хорошо — плохо, добро — зло, грубый — ласковый, друг — враг и др.).

**Второй вариант:** та же игровая ситуация, но задание меняется: ребенок в ответ должен назвать синонимичное понятие и вернуть мяч назад ведущему (например, добрый — хороший, замечательный, ласковый, прекрасный и т. д.).

**Третий вариант:** ведущий называет сказочный персонаж, который ребенок должен охарактеризовать, используя нравственные понятия (Нуф-Нуф — трудолюбивый, добрый, находчивый, смелый и т. д.).

### **Приют «Старая игрушка»**

**Игровая задача:** упражнять детей в навыках гуманных отношений; развивать эмпатию, эмоциональный отклик на состояние другого и руководствоваться ими в собственном поведении.

**Материал:** старые игрушки.

Ведущий рассказывает детям, что в детский сад пришла посылка со старыми игрушками. Он предлагает открыть приют «Старая игрушка» и уточняет значение слова «приют». В посылке находится письмо, в котором сообщается, что эти игрушки брошены хозяевами. Ведущий и дети рассматривают игрушки. Педагог настраивает ребят на эмоциональное сочувствие и сопереживание им, дает установку на выражение гуманных чувств. Каждый подходит к игрушке, говорит ласковые слова, успокаивает ее и т. д.

Во второй части игры ведущий может предложить детям отремонтировать, почистить игрушки, взять их в группу, выбрать и оборудовать место, где они будут жить.

### **Волшебные слова**

**Игровая задача:** закреплять значение «волшебных» слов, вызывать интерес к их применению в конкретных ситуациях.

**Материал:** карточки с изображением разнообразных ситуаций: «День рождения», «В транспорте», «В театре», «В магазине», «У врача», «В парикмахерской», фишки. Ведущий предлагает ребятам рассмотреть карточку с изображением конкретной нравственно-этической ситуации и просит назвать как можно больше уместных «волшебных» слов.

Первый вариант: первоначально в роли ведущего выступает взрослый, который последовательно показывает карточки всем детям; выигрывает тот, кто называет большее количество «волшебных» слов (каждое слово награждается фишкой).

Второй вариант: ведущий раздает карточки каждому ребенку. Выигрывает тот, кто назовет как можно больше «волшебных» слов по данной ситуации.

Третий вариант: ведущий предлагает детям вспомнить сказки, в которых герои произносят «волшебные» слова.

Четвертый вариант: ведущий намеренно искажает интонационную окраску, произнося «волшебные» слова в конкретной этической ситуации. Выслушав, ребенок должен исправить и верно передать интонацию фразы.