В начале своего выступления хотелось бы озвучить слова древнего философа Бенедикта Спинозы «Если вы хотите, чтобы ваша жизнь вам улыбалась, подарите ей сначала хорошее настроение и положительные эмоции». Улыбнитесь друг другу!

Работая в детском саду, мы с педагогами столкнулись с тем, что многие дошкольники с легкостью могут перечислить десяток динозавров или все планеты солнечной системы, например. Но не знают как ответить обидчику или познакомится со сверстником. Родители большое внимание уделяют интеллектуальному развитию ребенка, совсем не думая о его эмоциональном состоянии. Но чтобы, стать успешными в жизни, нужно быть не только интеллектуально развитым, но и стараться лучше понимать себя и тонко чувствовать окружающих. Поэтому важно вовремя ребенка научить дружить со своими эмоциями, не подавлять их, а дружить с ними.

В этом конечно же нам помогает УМК «Социально-эмоциональное развитие детей дошкольного возраста», который активно используем в работе с детьми на нашей группе. Благодаря таким занятиям улучшаются взаимоотношения в группе сверстников, а семейные задания (которые нашли большой отклик, среди родителей нашей группы) способствуют созданию доброжелательной атмосферы в семьях воспитанников. А также нашими воспитанниками, совместно с их родителями, были созданы настольные игры, направленные на развитие эмоционального интеллекта дошкольников. Данные игры пользуются огромным интересом у детей.

 И сейчас приглашаю вас, уважаемые коллеги, принять участие в играх, используя игровой комплекс «Палитра Эмоций».

**Игра «Найди пару с такой же эмоцией» (карточки со стилизованными изображениями эмоций)**

Цель игры: найти пару с участником с одинаковой эмоцией.

Для игры потребуются карточки со стилизованными изображениями эмоций
Ход игры : Участникам раздаются карточки по одной со стилизованными изображениями эмоций. По сигналу необходимо не говоря ни слова и не показывая свою карточку, а только изображая мимикой выпавшую эмоцию, понять, у кого такая же эмоция и найти свою пару.

### **Игра «Передай маску»**

### Цель игры: передать эмоцию на лице по очереди каждому участнику.

### Для игры потребуются карточки со стилизованными изображениями эмоций.Ход игры :

1 вариант: Задание выполняется по принципу игры «Глухой (или испорченный) телефончик». Участники выполняют задание по очереди. Участники стоят друг за другом, отвернувшись. Первый участник выбирает карточку с эмоцией, хлопком по плечу зовет следующего участника, и мимикой и жестами показывает выпавшую эмоцию. И так далее, в конце последний участник показывают эмоцию всем, и сравнивают правильность выполнения задания.

2 вариант (более сложный): Участники располагаются в ряд. Первый участник вытягивает карточку с изображением эмоции. Он передает это чувство соседу, прикасаясь к его руке определенным способом (например, гладя, сжимая или щипая, в зависимости от эмоции и её интерпретации). Тот, кто получил ощущение, старается понять, что ему передали, и затем отправляет это чувство дальше, интерпретируя его по-своему. Как только последний участник получает тактильный сигнал, он называет полученную эмоцию. Затем участники, начиная с конца, делятся тем, что они ощутили, и обсуждают причины возникших недопониманий.

**Игра «Собери историю» (из кубиков)**

Цель игры: составить (придумать) историю, опираясь на изображения на кубиках: эмоции и персонажи.

Для игры потребуются кубики, одном из которых – изображения эмоций, на другом - изображения персонажей.
Ход игры : Участникам раздаются кубики. Участники по очереди кидают одновременно два кубика. Первый участник по выпавшим изображениям придумывают историю и передает ход следующему участнику. Тот в свою очередь продолжает историю, стараясь придерживаться изначальному сюжету.

**Игра «Дополни историю»**

Цель игры: нарисовать недостающие сюжеты в последовательности.
Для игры потребуются комплекты карточек с последовательным сюжетом.
Ход игры: Каждый игрок получает по одному комплекту карточек с последовательным сюжетом, в котором присутствует только первая и последняя карточка истории, а также лист  бумаги и принадлежности для рисования.
Задача игроков — нарисовать, что произошло между первой и последней карточкой в истории развития сюжета. После завершения рисования участники показывают и рассказывают друг другу свои истории.