**Дидактическая игра «Познаем эмоции»**

**для детей 6 -7 лет**

**Задачи:**

**А. Для педагога:**

- ***дидактическая:*** закреплять представления детей об эмоциях человека: радость, злость (гнев), грусть (печаль), страх (испуг), удивление, отвращение;

- ***развивающая:*** развивать доказательную речь, умение слушать партнера по игре;

- ***воспитательная:*** упражнять детей в выполнении правил игры (брать по очереди, ждать своего хода, слушать ответ партнера по игре).

**Б. Игровая задача:** игрок берет карточку, отвечает на вопрос, аргументируя свой выбор.

**Правила:**

**А.** *Организационные:* в игре могут принять участие 2 – 3 игрока, играть можно за столом или на полу.

**Б.** *Дисциплинарные:* право первого хода получает игрок по считалке, по жребию, по выбору играющих или по назначению педагога. Следующий ход переходит игроку слева (по часовой стрелке).

**В.** *Игровые:* Побеждает игрок, который соберет больше всех карточек.

**Игровые действия**:

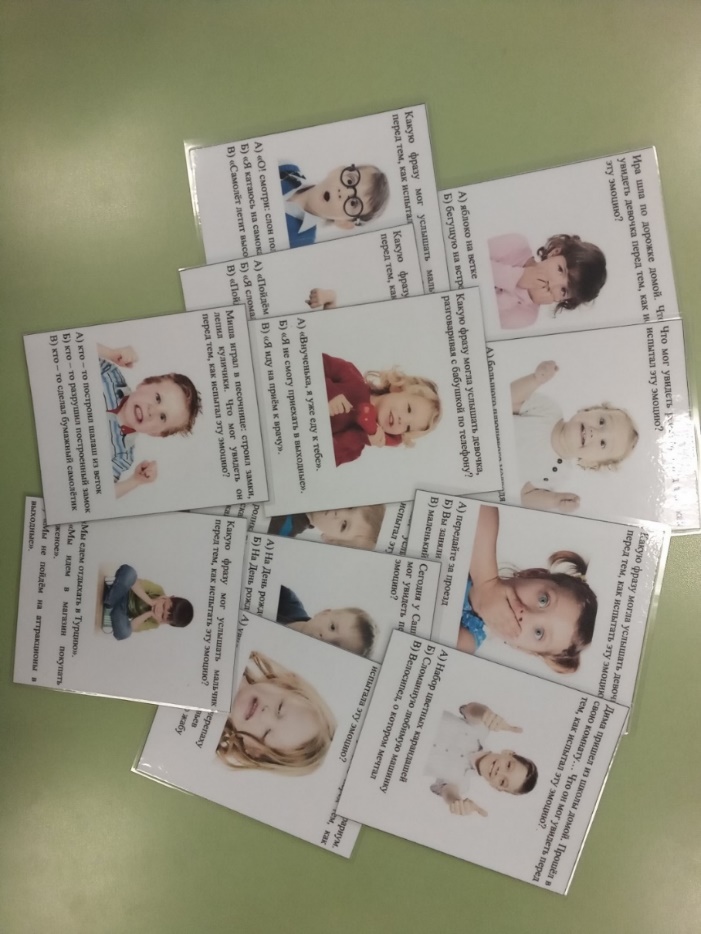
**Вариант 1 *(****ведущий – педагог, если дети не читающие****):*** Педагог сам кладет карточку с заданием вверх. Читает игроку вопрос и варианты ответа. Игрок выбирает подходящий ответ, аргументируя его. Педагог зачитывает ответ. Если игрок отвечает верно, забирает себе карточку. Если отвечает неверно, право ответа переходит к следующему игроку. Далее педагог выдает следующую карточку тому игроку, который ответил верно. Задача каждого игрока: выбрать верный вариант ответа и ни разу не ошибиться.

***Вариант 2*** *(для читающих детей):* На стол кладется колода карточек лицевой стороной вверх. На лицевой стороне – задание, на другой – ответ. Игрок берет одну карточку из колоды, читает вопрос и варианты ответа. После того как дан ответ, игрок переворачивает карточку и читает верный ответ. Если отвечает верно, забирает себе карточку. Если неверно, право ответа переходит к следующему. Далее ход того игрока, который ответил верно. Задача каждого игрока: выбрать верный вариант ответа и ни разу не ошибиться.

**Результат:** Дети узнают и называют эмоции человека, следят за игровыми действиями партнера по игре, концентрируют внимание, считают свои карточки и партнера по игре.

**Игровые атрибуты:** карточки с вопросами.

Приложение

****

