

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад №40»

**Методическая разработка  
«Лото «Радуга эмоций»»**

Выполнила: воспитатель Казанцева Ирина Викторовна

ГО Верхняя Пышма 2025г

В последнее время в психолого-педагогических исследованиях все больше внимания уделяется вопросу развития эмоциональной сферы детей дошкольного возраста, формирования умений определять эмоциональное состояние собеседника и владеть своими эмоциями. Проблема поиска эффективных методов и приемов развития эмоциональной сферы до сих пор остается актуальной. В современном мире социальные отношения постепенно меняются. Важно отметить, что современные дети все чаще проявляют равнодушие и черствость, игры детей однообразны. Средства массовой информации, фильмы, мультфильмы несут в себе достаточно большой заряд агрессии. И наиболее подвержен этому негативному воздействию дошкольный возраст, возраст становления ребенка как личности. Сложный процесс формирования личности нельзя откладывать на будущее. Поэтому перед педагогами, в современном обществе, возникает проблема формирования эмоциональной сферы детей.

Дидактическая игра – лото «Радуга эмоций» знакомит детей с разными чувствами, выражением их через изменение мимики, жестов и телодвижений. Благодаря советским мультяшным героям, дети лучше усваивают эмоциональные связи, открывая для себя палитру чувств и состояний – таких, как радость, грусть, удивление, злость, печаль, страх, и другие.

**Цель** - формировать умение определять и различать эмоции и чувства, развивать воображение, речь ребенка.

**Оборудование:** 6 домиков разного цвета с окошками – квадратами (6 вариантов эмоциональных состояний – радость, грусть, печаль, злость, удивление, страх, 36 карточек с изображениями героев мультфильмов в разных эмоциональных состояниях (по 6 карточек на каждую эмоцию).

### **Содержание игры:**

---

Игра проводится по типу лото - каждому из игроков (6 детей или 3 ребёнка) раздаётся по 1 – 2 домика. Ведущий (взрослый или ребёнок) предлагает перемешанные карточки игрокам по одной, одну за другой. Задача игроков – правильно опознать эмоциональное состояние мультипликационного героя и

сверить его с пиктограммой на карточке – домике. Если эмоция и пиктограмма эмоции совпадают – получить карточку и закрыть ею одно из квадратов – окошек. Выигрывает тот игрок, у которого окошки закроются быстрее.

Игра может проводиться с 6 или с 2 – 3 детьми, так, чтобы карточки – домики можно было разделить поровну на всех игроков. В процессе ознакомления с игрой роль ведущего может исполнять взрослый, в дальнейшем с ролью ведущего справляются сами дети и могут играть уже самостоятельно без участия взрослого. Со временем, когда дети начнут легко узнавать и различать основные эмоциональные состояния, возможно усложнение игры путём добавления количества карточек – домиков: за счёт добавления новых эмоций (вина, отвращение, интерес, стыд).







