

Гра «Королівство емоцій»

Автор: Традиційна психологічна методика розвитку EQ (адаптація для ДНЗ та НУШ)

Мета: Розширювати уявлення дітей про емоцію «заздрість»; вчити дітей розуміти причини, які призводять до того чи іншого настрою; розвивати емоційний інтелект.

Аудиторія: Діти дошкільного та молодшого шкільного віку (4–7 років).

Час проведення: 20–30 хвилин.

Матеріали: Іграшка гнома (або інший казковий персонаж), піктограми та малюнки казкових персонажів з різними емоціями (радість, сум, гнів, заздрість, страх, здивування).

Хід гри / Сценарій:

1. **Привітання та занурення в казку:** Психолог тримає в руках іграшку гнома. Гном вітається з дітьми та повідомляє, що він прийшов із чарівного «Королівства емоцій», де всі мешканці – це різні почуття.
2. **Ознайомлення з мешканцями:** Гном розкладає по колу піктограми всіх відомих дітям емоцій. Він звертає увагу на кожну картку, запитуючи дітей: «Як ви думаєте, що відчуває цей герой? Чому у нього такий настрій?». Особливий акцент робиться на емоції «заздрість».
3. **Проблемне запитання:** Гном запитує: «Діти, як ви думаєте, які емоції можуть подружитися одна з одною, а які назавжди залишаться одні?». Діти висловлюють свої роздуми.
4. **Творче завдання «Дружба емоцій»:** Кожній дитині пропонується обрати дві піктограми та «подружити» їх за допомогою короткої казкової історії. Наприклад, як «радість» допомогла «заздрості» стати добрішою.
5. **Презентація історій:** Діти по черзі розповідають свої історії. Інші учасники уважно слухають. Після кожної розповіді гном пропонує подарувати оповідачу аплодисменти за цікаву думку та сміливість.
6. **Рефлексія:** Гном запитує дітей, чи складно було дружити емоції і що вони відчувають зараз.

Дидактичний матеріал:



РАДІСТЬ



СУМ



ГНІВ



ЗАЗДРИСТЬ



СТРАХ



ЗДИВУВАННЯ

