

Игры на развитие эмпатии у дошкольников

«Назови себя» Цель: позволяет участникам познакомиться друг с другом, привыкнуть, адаптироваться к новой среде. Ход игры: Упражнение проводится в кругу. Каждый участник называет себя по имени (если хочет, может что-то рассказать о себе).	«Снежный ком» Цель: позволяет детям скорее запомнить имена друг друга, установить контакт. 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.
«Ласковое имя» Цель: упражнение так же позволяет детям запомнить имена друг друга, способствует созданию комфортной обстановки для каждого участника. Инструкция: «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»	«Давайте поздороваемся» Цель: развитие воображения, создание психологически непринужденной атмосферы. 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.
«Встаньте те, кто...» Цель; развивает наблюдательность, позволяет детям лучше узнать друг друга. Ход игры: Ведущий дает задание: «Встаньте те, кто... любит бегать; радуется хорошей погоде; имеет младшую сестру; любит дарить цветы и т. д. При желании роль ведущего могут выполнять дети. После завершения всем задаются вопросы, подводящие 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 группа.	«Представь свое имя в движении» (с 6 лет) 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. 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.

«Представься с помощью куклы» (с 5 лет) Цель: помогает снять напряжение и неуверенность, позволяет детям лучше узнать друг друга. Материал: две куклы разного пола, желательно в рост ребенка, или перчаточные куклы. 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.	«Переходы» Цель: игра переводит внимание на внешность детей, позволяет осознать внешние сходства и отличия. Ход игры: 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. Б) Задание то же, что и в предыдущем варианте, только дети должны поменяться местами по цвету глаз.
«Опиши друга» Цель: развитие наблюдательности и умения описывать внешние детали. 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 ребёнок точен. «Передача чувств» Цель: научить детей передавать различные эмоциональные состояния невербальным способом. 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.	«Что изменилось?» Цель: развитие внимания и наблюдательности, необходимых для эффективного общения. Ход игры: Каждый ребенок по очереди становится водящим. Водящий выходит из комнаты. За это время производится несколько изменений в одежде, причёске детей, можно пересесть на другое место (но не больше двух-трех изменений; все произведенные изменения должны быть видимы). Задача водящего подметить произошедшие изменения. «Мое настроение» Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование эмпатии. 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.

«Цвета эмоций» Цель: развитие воображения, выразительных движений. 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.	«Тихий разговор» Цель: формирование умения передавать определенное смысловое содержание невербальным способом. 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
«Собери пиктограмму» Цель: развивает умение дифференцировать различные эмоциональные состояния по мимическим проявлениям. Ход игры: Каждому ребенку дается пиктограмма определенного эмоционального состояния, разрезанная на несколько частей. Задача участников – как можно быстрее и правильно собрать пиктограмму. Как вариант, можно самому пантомимически изобразить это состояние.	«Подарок другу» Цель: развивать умение невербально «описывать» предметы. Ход игры: Один ребенок становится «именинником», остальные дарят ему «подарки», передавая движениями и мимикой свое отношение к «имениннику»
Руки знакомятся, руки ссорятся, Руки мирятся Цель: соотнесение человека и его тактильного образа, снятие телесных барьеров; развитие умения выражать свои чувства и понимать чувства другого через прикосновение. 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): Закройте глаза, протяните навстречу друг другу руки, познакомьтесь одними руками. Постарайтесь лучше узнать своего соседа. Опустите руки. 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. Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?	«Сижу, сижу на камушке» Цель: развитие эмпатии, умения выражать поддержку другому человеку (сверстнику). Ход игры: Игроки становятся в хоровод и поют, а один (или несколько) садятся на корточки в круг, накрыв голову платочком. <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> 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

«Эмоции героев» Цель: способствовать развитию эмпатии, умения оценить ситуацию и поведение окружающих. 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. 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.	Этюд на различные позиции в общении Цель: прочувствование различных позиций в общении. 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?
«Интонация» Цель: развитие у детей понимания и чувствования друг друга, дифференцировка слухового восприятия, развитие эмпатии. 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.	«Рисование» Цель: развитие эмпатии, творческого воображения. 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.
«Передай улыбку по кругу» Цель: выполнение группового правила, обмен переживаниями. Ход игры: участникам группы предлагается взяться за руки, пожать их, улыбнуться соседу.	