

# Электронный журнал для дошкольников

Бесплатный электронный журнал «Кораблик» защищён законом об авторском праве и смежных правах.

Воспроизведение бесплатного электронного журнала «Кораблик» или любой его части в какой-либо форме и какимилибо средствами (электронными или механическими, включая печатные формы, фотокопирование, запись на магнитный, оптический носители) или обращение любым способом в иную форму хранения информации запрещается без письменного согласия издателя данного издания.

Бесплатный электронный журнал «Кораблик» предназначен для личного использования и поставляется в виде «как есть».

Автор и издатель не несут никакой юридической или финансовой ответственности за действия третьих сторон.

Мнение издателя может кардинально отличаться от мнения читателя. Ни издатель, ни авторы материалов не несут любой ответственности за действия, которые будут выполнены читателем после прочтения бесплатного электронного журнала «Кораблик», а также за неверную интерпретацию его содержания.

Читатель бесплатного электронного журнала «Кораблик» принимает ответственность за использование всех его материалов на себя.

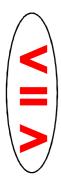
Вы МОЖЕТЕ свободно распространять бесплатный электронный журанал «Кораблик» при соблюдении следующих условий:

- распространять бесплатный электронный журнал «Кораблик» бесплатно;
- размешать его на своем сайте для бесплатного доступа к нему,
- рекомендовать бесплатный электронный журнал «Кораблик» своим друзьям и знакомым, подписчикам вашей рассылки.

$$3 + ... = 8$$

$$7 + 7 = ...$$

$$9 + ... = 14$$



9 ... 9

10 ... 17

15 ... 12 16 ... 10 6 ... 9

17 ... 16

14 ... 14

11 ... 13 11 ... 15

13 ... 16

$$3 + ... = 9$$

$$... + 6 = 9$$



$$9...5+4$$

$$7 - 2 + 3 = \dots$$
  $5 + 1 + 2 = \dots$ 

$$6 - 1 + 2 = ...$$

$$5 + 4 + 1 = ...$$

$$9 + 2 - 5 = \dots$$

$$4 - 3 + 3 = \dots$$

$$6 - 2 + 5 = \dots$$

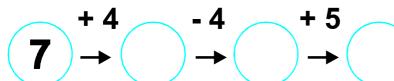
$$4 - 3 + 6 = \dots$$

$$6 + 4 + 2 = \dots$$
  $3 + 4 + 5 = \dots$ 

$$3 + 4 + 5 = ...$$

$$4 + 4 + 3 = ...$$





$$9+1+1=...$$
  $4+3+3=...$   $10-4-2=...$ 

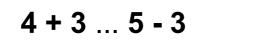
$$6 - 3 + 4 = \dots$$
  $9 - 1 + 3 = \dots$   $5 - 3 + 1 = \dots$ 

$$5+4+2=...$$
  $5+2+4=...$   $1+6+2=...$ 



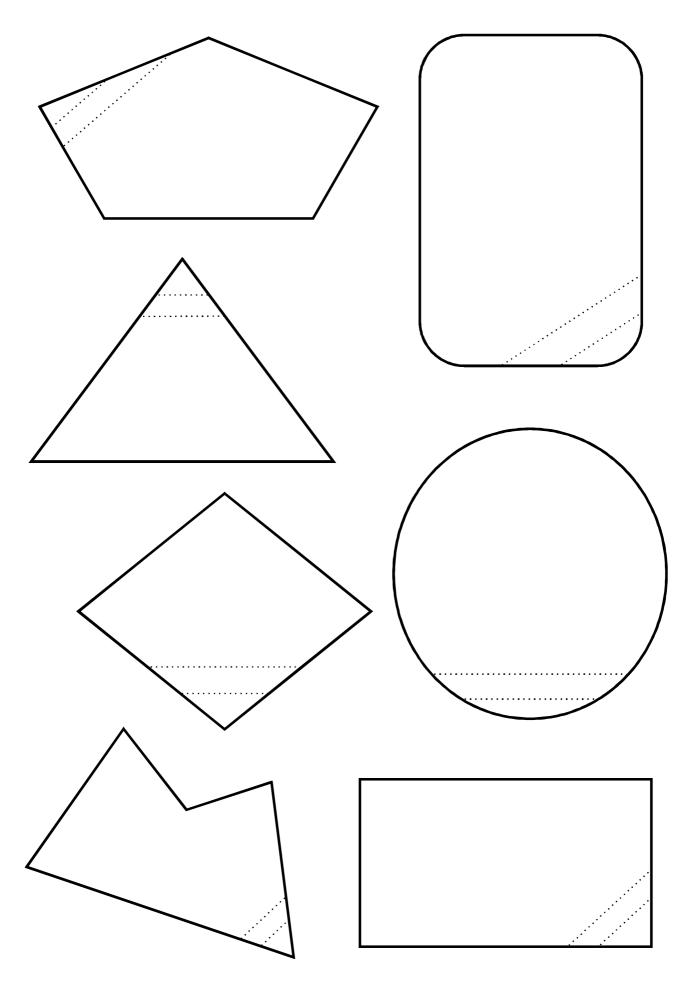
$$9 + 3 + 1 = \dots$$
  $4 + 2 + 3 = \dots$   $8 - 4 - 2 = \dots$ 

$$3+2+2=...$$
  $5+3+6=...$   $1+4+2=...$ 

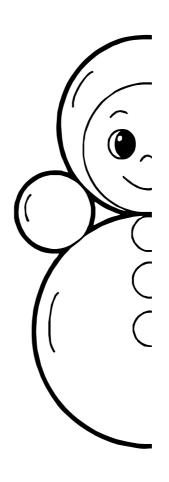


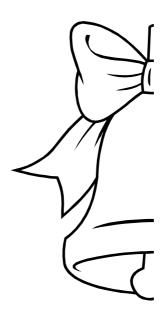
$$4 + 4 \dots 3 + 7$$

$$9 \xrightarrow{-3} \longrightarrow -4 \longrightarrow +4 \longrightarrow +3$$

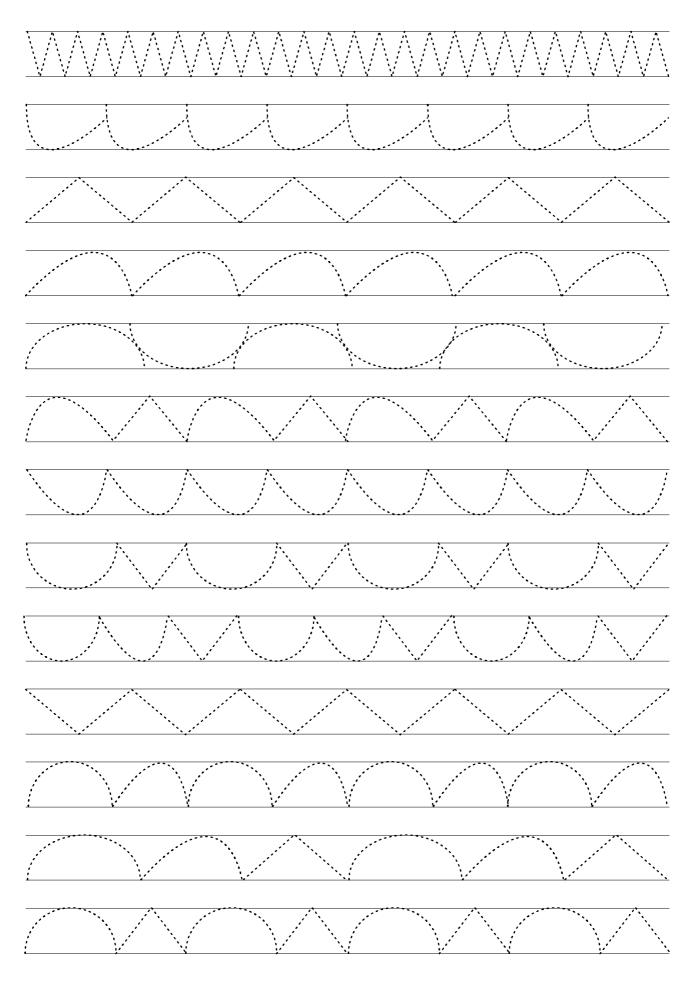




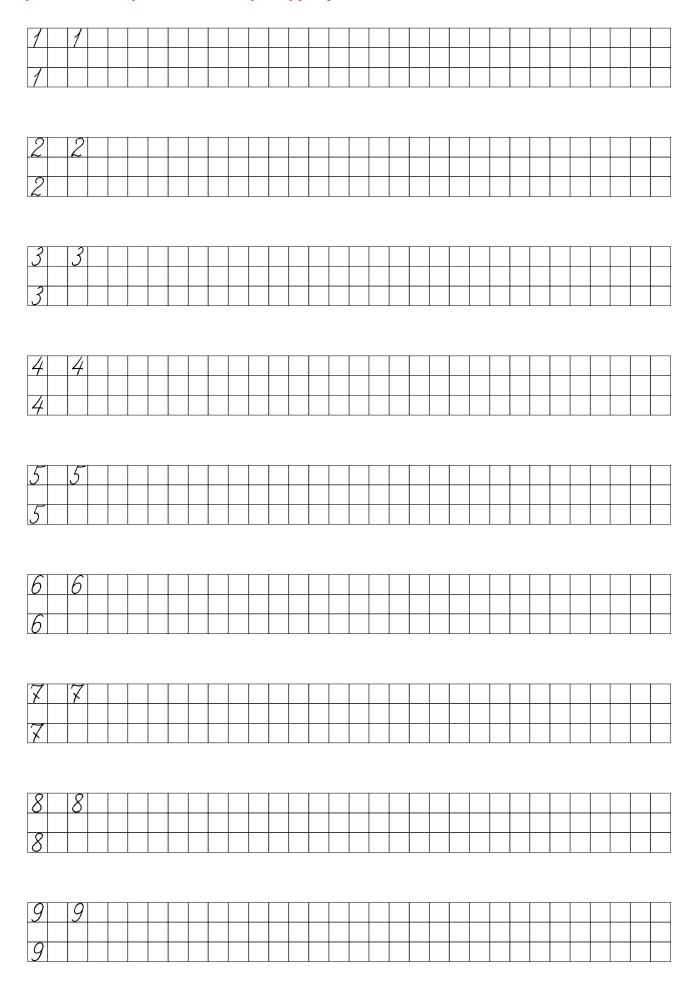




### Упражнения для развития моторики руки у дошкольников



### Упражнения для развития моторики руки у дошкольников



### **Игра «Кого не стало»** (см. Приложение 1, 2)

**Цель:** упражнять в различении эмоциональных состояний человека, определяя их по схематическим изображениям.

### Описание:

Детям необходимо запомнить расположение масок на дереве. По сигналу психолога ребята закрывают глаза. В это время снимается одна из эмоций (в дальнейшем две, три), а дети должны назвать какой маски не стало. Как усложнение — психолог меняет расположение масок, а дети называют какие эмоции поменяли местами и где они раньше находились.

### Игра «Фотографии» (см. Приложение 1, 2)

Цель: развивать способность выражать и передавать эмоции мимикой.

### Описание:

### 1-ый вариант

Психолог снимает с дерева одну из эмоций (либо вывешивает её одну). Детям необходимо назвать эмоцию и изобразить её по очереди. Тому, кто удачнее других выполнит, задание предлагается самому выбрать следующую маску и повесить её на дерево.

# 2-ой вариант

Психолог показывает одну из масок, а дети по очереди должны показать другую эмоцию, отличную от этой (на начальном этапе детям раздаются в руки маски, либо они сами снимают их с дерева и изображают эмоции, опираясь на наглядный образец).

## Игра «В гостях у сказки» (см. Приложение 1, 2)

**Цель:** формировать способность соотносить различные эмоциональные состояния со сказочными персонажами, игрушками (их изображениями); развивать аналитическое восприятие.

#### Описание:

Возле дерева заранее расставляются игрушки, куклы либо вывешиваются изображения сказочных персонажей. Детям необходимо определить, какая из масок на дереве наиболее характерна для каждого персонажа.

# Игры для определения эмоционального состояния человека

### Например:

Клоун, Буратино, Карлсон — радость;

Волк, Карабас – Барабас — злость;

Заяц, Воробей, Мышонок — испуг;

Пьеро, ослик Иа, Алёнушка — грусть;

Кукла, удав, кот Леопольд — спокойствие;

Пятачок, Львёнок — удивление.

# **Игра «Эмоции без слов»** (см. Приложение 1, 2)

Цель: развивать способность выражать эмоции.

#### Описание:

Психолог читает отрывки из художественных произведений, а дети должны изобразить соответствующую эмоцию, повесить соответствующую маску на дерево.

Плачет серый воробей:

—Выйди, солнышко, скорей!

Нам без солнышка обидно – в поле зёрнышка не видно.

Но мохнатые боятся:

— Где нам с этаким сражаться!

Он и грозен и зубаст, он нам солнца не отдаст!

Рады зайчики и белочки, рады мальчики и девочки,

Обнимают, целуют косолапого:

— Ну спасибо тебе, дедушка, за солнышко!

И прибежала зайчиха, и закричала: «Ай-ай!

Мой зайчик попал под трамвай!..

И теперь он больной и хромой, маленький заинька мой!»

Крокодилы в крапиву забилися, и в канаве слоны схоронилися.

Только и слышно, как зубы стучат,

Только и видно, как уши дрожат.

## **Игра** «Прочитай письмо» (см. Приложение 1, 2)

**Цель:** развивать способность определять эмоциональное состояние по схематическим изображениям и объединять разные изображения единым сюжетом.

#### Описание:

Почтальон (взрослый либо ребёнок) приносит письма, но не обычные, а зашифрованные: в каждом письме мимически изображено по 2-3 эмоциональных состояния, и их надо расшифровать. Поможет в этом наше дерево.

# Например:

1. Вывешивается весёлая и грустная маска.

Расшифровка: Шёл мелкий дождь. Коля сидел у окна и грустил. Но вот выглянуло солнышко, дождь прекратился, и Коля радостно побежал на улицу.

2. Грустная, удивлённая, испуганная, радостная.

Расшифровка: Ранним утром Алёша пошёл на рыбалку. Закинул удочку и стал ждать, когда же рыба попадёт на крючок. Долго он сидел, но рыба не клевала, и ему было очень грустно. Но вдруг леска натянулась и постепенно стала уходить вниз. Что такое? Алёша потянул за удочку, но она только прогнулась, вот-вот сломается. Он испугался и стал звать на помощь. Прибежали рыбаки и помогли ему вытащить большую щуку. Алёша даже запрыгал от радости.

# **Игра** «Дерево настроения» (см. Приложение 1, 2)

**Цель:** научить детей понимать эмоциональные состояния свои и окружающих их людей, соотносить их со схематическими изображениями.

### Описание:

Дерево может использоваться в начале любого занятия. Детям необходимо назвать по очереди своё настроение на данный момент, и, выбрав, соответствующую маску повесить её на дерево. Таким образом определяется настроение каждого ребёнка, общий эмоциональный настрой в группе.

В конце занятия можно возвратиться к дереву. Маски либо остаются в том же положении либо заменяются другими, если настроение изменилось.

