

Городской сквозной проект
«Внедрение геймифицированной модели «Про-эмоции» в образовательный процесс МОУ, реализующий образовательные программы дошкольного и дополнительного образования, с целью развития эмоционального интеллекта у обучающихся 5-15 лет».

Форма описания игрового модуля
МБУ детский сад № 76 «Куколка»

IV блок «Управление отношениями»

Название игра	«Цветик – семицветик»
Описание сюжета	<p>- В городе эмоций пришла весна. Прилетели птицы. Стало тепло и солнечно. На деревьях распустились листья, а клумбы стоят пустые.</p> <p>- Что растет на клумбе? (дети называют цветы)</p> <p>-Я предлагаю вам вырастить необычный цветок-Цветик-семицветик. Но за ним нужно правильно ухаживать. Если «поливать» его радостью и добротой, то он вырастет красивым. А если «поливать» грустью и злостью, то он завянет</p> <p>Чтобы Цветик-семицветик распустился, мы должны выполнить задания.</p> <p>1. «Карусель комплиментов». Дети становятся в круг. Воспитатель начинает игру и обращается к одному из детей, говорит ему комплимент (характеризующий только его, например: «Саша щедрый, он всегда делится игрушками с другими ребятами»). Игра продолжается пока все дети не получат свой комплимент.</p> <p>2. «Пирамида любви». Воспитатель предлагает детям составить «Пирамиду любви» из ладошек, накладывая их друг на друга, при этом проговаривая кого он любит: «Я люблю свою маму, потому что....». В заключение игры воспитатель обращает внимание на то, какая высокая пирамида получилась, потому что мы любимы и любим сами.</p> <p>3. «Царевна-несмеяна» Ребенок берет на себя роль царевны-несмеяны, все остальные дети должны найти способы улучшить ее</p>

	<p>настроение, изменив его с грустного на радостное. Воспитатель с детьми выясняют, что своими действиями и отношением, могут поменять настроение другого человека.</p> <p>4. «Обнимашки» Выбранный водящий говорит «Я хочу сегодня обнять» и описывает внешность и качества одного из детей. Тот, кто себя узнал по описанию, подходит к водящему, они обнимаются. Теперь этот игрок становится водящим, игра продолжается.</p> <p>5. «Мы похожи» Воспитатель говорит детям, что мы все очень разные и в то же время чем-то похожи. Предлагает убедиться в этом, говоря: «Встаньте вокруг те дети, кто любит сладкое...», «Похлопайте те, у кого есть домашние питомцы... », «Улыбнитесь те, кто помогает дома маме...»....По окончании игры, воспитатель подводит детей к выводу, что действительно у них между собой много общего.</p> <p>6. «Массаж чувствами» Дети садятся «цепочкой» (в затылок друг другу), подушечки пальцев упираются в спину впереди сидящего ребёнка. По просьбе воспитателя дети изображают подушечками пальцев различные чувства: радость, злость, страх, любовь и т.п.</p> <p>7. «Дружная пара» Дети делятся на пары. На полу между двумя стульями расставляются конусы. Одному ребёнку из пары завязывают глаза, а другой должен провести партнёра от одного стула к другому, чтобы ни один конус не был сбит.</p> <p>ИТОГ: После того, как Цветик-семицветик полностью распустился (собрали все лепестки), проводится игра «Желание для всех». Дети встают в круг вместе с воспитателем, у которого в руках Цветик – семицветик, он загадывает желание для всех со словами «Я желаю, чтобы у всех....», затем передаёт цветок рядом стоящему ребёнку. Игра заканчивается, когда все дети загадают желания.</p>
Игровая механика	<p>Участники игры дети 5-6 лет, педагоги, родители, Ход игры: Воспитатель раскладывает игровое поле перед детьми.</p>

	<p>Перед началом игры воспитатель объясняет правила. Дети при помощи спинера выбирают цвет сектора, затем берут конверт с заданием соответствующего цвета. Выполнив задания, дети получают один из лепестков.</p>
<p>Игровые элементы (награды, атрибуты)</p>	<p>Игровое поле, 4 домика, Цветик – семицветик, круг с цветовыми секторами, спинер, 7 конвертов с заданиями, соответствующего цвета. Игровые элементы изготовлены участниками творческой группы проекта.</p>
<p>Внедрение в образовательный процесс (в какие виды занятий с детьми включена игра)</p>	<p>Игровой модуль в образовательный процесс внедряет воспитатель, дети 5-6 лет, родители. Может быть выбрана как первая, так и вторая половина дня в свободное от занятий время. Игровой модуль проводится в течение недели. Для реализации игрового модуля использовались разнообразные формы: игровые, наглядные, информационные.</p>