***Психологическая игра***

**«Замок эмоций »**

Игра «Замок эмоций» предназначена для взрослых и детей от 6 лет. Игра обладает большим развивающим потенциалом: развивает воображение, коммуникативные навыки, произвольность, способствует наработке социальных навыков и становлению личности ребенка.

В основе игры «Замок эмоций» («Эмоции») - понимание детьми своих эмоциональных состояний.

Каждый участник делает фишку для себя из пластилина и ходит ей по игровому полю. При необходимости можно увеличивать или ограничивать количество времени для лепки.

**Цель игры** - как можно быстрее прийти в замок и пригласить в гости остальных игроков, придумать повод для приглашения в гости. Попасть туда можно только пройдя все клеточки на игровом поле.

**Задачи:**

1. Закрепить знания детей о эмоциональных состояниях «Радость», «Грусть», «Гнев», «Удивление» , «Страх».

2. Помочь детям осознать посредством игры, в каких случаях они выражают данные эмоции.

3. Научить детей различать эмоции.

**Материалы для игры:**

* игровое поле *(приложение),*
* игральный кубик,
* пластилин разного цвета,
* эмоций *(приложение).*

Игровое поле состоит из двух зон: «поляна» и «замок». Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина фигурку — это игровая фишка. Игроки являются владельцами всех полей того же цвета, что и их фигурки.

Старт игры на поле «поляна». Начинает игру самый младший из участников. Он кидает кубик и переставляет свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей.

**Правила игры:**

1. Каждый игрок ходит по игровому полю «фишкой» своего цвета, которую он вылепил из пластилина.

2. Игроки бросают игральный кубик по очереди, в зависимости какая цифра выпала на столько клеток они перемещаются вперёд.

3. Если игрок встал в клетку своего цвета, то он отдыхает и может как-то видоизменить свою «фишку».

4. Если игрок попал на клетку другого игрока, т.е. с отличным цветом от своей «фишки», то в этом случае он выполняет задание хозяина клетки. Хозяин клетки задаёт вопрос, связанный с одним из пяти эмоциональным состояние, например, радость, грусть, злость, удивление или страх. Вопрос звучит следующим образом: *«Когда тебе было грустно (ты грустил)?», «Когда ты радовался (был рад)?», «Когда ты удивлялся?», «Когда ты злился (сердился)?», «Когда тебе было страшно?».*

5. Если игрок не отвечает на вопрос хозяина, то последний, т.е. хозяин, вправе видоизменить её (приклеить к ней часть из пластилина своего цвета).

6. Тот, кто приходит к домику-финишу, становится его хозяином, оставшиеся игроки – гостями. Хозяин приглашает остальных игроков в домик: *«Я приглашаю тебя в гости, потому что…». Гость отвечает: «Я приду в гости, потому что…».*

Увлекательная и веселая игра для детей и взрослых

«Замок эмоций» не оставит равнодушным!