

## **Комплекс игр и упражнений по формированию конфликтологических умений**

### **Игра «Немое кино»**

Цель: способствовать осознанию важности эмоционального состояния другого человека.

Содержание: Дети становятся в круг. Водящий (педагог) говорит детям «Сейчас я при помощи движений и различных выражений лица буду сообщать вам о своих намерениях и желаниях. А вы должны будете угадать о чем я хочу Вам сказать и потом таким же образом мне ответить». Ведущий жестами и мимикой показывает, что он приветствует, прощается, приглашает, отталкивает, слушает, хвалит, ругает, сердится, обижается, отвергает, сомневается, просит замолчать, подойти, уйти, передать какой-либо предмет другому. Затем роль ведущего по очереди выполняют дети.

### **Игра «Доброе животное»**

Цель: способствовать сплочению детского коллектива, научить детей понимать чувства других, оказывать поддержку и сопереживать.

Содержание: Ведущий тихим таинственным голосом говорит: «Встаньте, пожалуйста, в круг и возьмитесь за руки. Мы – одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит! А теперь подышим вместе! На вдох – делаем шаг вперед, на выдох – шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох – два шага назад. Вдох – 2 шага вперед, выдох – 2 шага назад. Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук – шаг вперед, стук – шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе».

### **Игра «Жизнь в лесу»**

Цель: отказ от речевых способов общения и переход к жестовым и мимическим средствам коммуникации, которые требуют большего внимания к другим.

Содержание: Взрослый садится на пол и рассаживает детей вокруг себя. «Давайте поиграем в животных в лесу. Звери не знают человеческого языка. Но ведь им надо же как-то общаться, поэтому мы придумали свой особый язык. Когда мы хотим поздороваться, мы тремся друг о друга носами (воспитатель показывает, как это делать, подходя к каждому ребенку), когда хотим спросить, как дела, мы хлопаем своей ладонью по ладони другого (показывает), когда хотим сказать, что все хорошо, кладем свою голову на плечо другому, когда хотим выразить другому свою дружбу и любовь — тремся об него головой (показывает). Готовы? Тогда — начали. Сейчас — утро, вы только что проснулись, выглянуло солнышко».

Дальнейший ход игры ведущий может выбирать произвольно (например, подул холодный ветер и животные прячутся от него, прижавшись друг к другу; животные ходят друг к другу в гости; животные чистят свои шкурки и т. д.). При этом важно следить за тем, чтобы дети не разговаривали между собой, не принуждать детей играть, подбадривать новых участников и т. д. Если дети начинают разговаривать, воспитатель подходит к ним и прикладывает палец к губам.

### **Игра «Передай настроение»**

Цель: формировать способность определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства, понимать чувства других.

Содержание: ведущий должен придумать настроение (грустное, веселое, тоскливое, удивленное и т. д.). Когда дети передали его по кругу, можно обсудить, какое именно настроение было загадано. Затем ведущим становится любой желающий. Если кто-то из детей хочет побывать ведущим, но не знает, какое

настроение загадать, воспитатель может помочь ему, подойдя и подсказав ему на ушко какое-нибудь настроение.

### **Игра «Выбери партнера»**

Цель: развивать открытость, умение выражать интерес друг к другу и свое отношение к другим детям, развивать умение сотрудничать, активно слушать, определять эмоциональное состояние других людей, выражать свои чувства.

Содержание: Дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Сейчас вы должны будете разделиться на пары. Каждый из вас молча должен выбрать себе партнера, но так, чтобы другие этого не заметили. Например, я хочу, чтобы моим партнером была Маша, я смотрю на нее и незаметно ей подмигиваю. Попробуйте договориться с тем, кого вы выбрали глазами. Все договорились? Сейчас мы выясним, кто не сумел договориться. На счет три подбегите к своему партнеру и возьмите его за руку». Если с первого раза не получается, следует повторить упражнение несколько раз, воспитатель при этом должен следить за тем, чтобы дети менялись парами.

### **Игра «Кто смешнее засмеется»**

Цель: создание в группе дружеской атмосферы доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом, сплочение детского коллектива.

Содержание: Воспитатель рассказывает детям вокруг себя и говорит: «В одной стране правил Король-Смех и была у него жена Королева-Хохотунья. А еще у них было много-много детей-Смешинков. Люди в этой стране никогда не грустили и смеялись с утра до вечера. И вот однажды в страну Смеха пришел чужестранец. Его приняли очень гостеприимно и, конечно же, попросили рассказать о тех странах, в которых он побывал. И тогда путник поведал им, что на все соседние государства напала страшная болезнь, — люди перестали смеяться и плакали круглые сутки. Долго не спало в эту ночь королевское семейство и все гадало, как же помочь соседям. А наутро Король-Смех и Королева-Хохотунья собрали своих детей-Смешинков и снарядили их в дорогу, чтобы они разбрелись по свету и научили людей смеяться. С тех пор так и бродят Смешинки по миру, и везде, где бы они ни появились, раздается смех и люди начинают веселиться. И только один раз в году все Смешинки возвращаются в свое королевство, чтобы навестить Короля и Королеву и увидеть друг друга. Что тут начинается! Они смеются так искренне и громко, что земля ходит ходуном. Давайте сегодня устроим праздник смеха и будем все вместе смеяться искренне и радостно, как Смешинки. Договорились? Тогда начали. А я посмотрю, кто из вас смеется смешнее». Воспитатель начинает заразительно смеяться, подходит к каждому ребенку, смеется вместе с ним, подзывает других детей.

### **Игра «Две страны»**

Цель: создание в группе дружеской атмосферы доверия, доброжелательного и открытого общения детей друг с другом, сплочение детского коллектива.

Содержание: Воспитатель распределяет всех детей в две подгруппы и рассказывает им сказку: «Когда-то давно-давно было два соседних государства. Одно населяли веселые жители: они много смеялись и шутили, часто устраивали праздники. Другое — грустные жители: они все время думали о печальном и много грустили. Жителям веселого государства было очень жалко своих грустных соседей, и однажды они собрались прийти к ним на помощь: они решили заразить грустных жителей своим весельем и смехом. Пусть те, кто сидит от меня по левую руку, будут грустными людьми. Попробуйте вспомнить о чем-нибудь очень печальном и грустном. Представьте, как должны себя чувствовать люди, которые

никогда-никогда не радовались. Те, кто сидят от меня по правую руку, — будут веселыми людьми. Вы никогда не знали печали и веселились всю жизнь. Теперь ваша задача — заразить своим смехом и радостью ваших грустных соседей. Встаньте друг напротив друга, и пусть те грустные ребята, которые заразятся смехом веселых жителей, переходят на их сторону и начинают заражать своей радостью тех, кто все еще грустит».

### **Игра «Объятия»**

Цель: научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности. Игру можно проводить утром, когда дети собираются в группе, для ее «разогрева». Воспитатель должен проявить свое стремление видеть перед собой единую сплоченную группу, объединяющую всех детей, независимо от уровня их общительности.

Содержание: Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас еще помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить свое отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды или разногласия. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их. Быть может кто-нибудь из вас не захочет, чтобы его обнимали. Тогда дайте нам знать, что вы хотите, пока же можно просто посмотреть, но не участвовать в игре. Тогда все остальные не будут трогать этого ребенка. Я начну с легкого маленького объятия и надеюсь, что вы мне поможете превратить это объятие в более крепкое и дружеское. Дети по кругу начинают обнимать друг друга, с каждым разом, если сосед не возражает, усиливая объятие.

После игры задаются вопросы:

- Понравилась ли тебе игра?
- Почему хорошо обнимать других детей?
- Как ты себя чувствуешь, когда другой ребенок тебя обнимает?

### **Игра «Спящая красавица»**

Содержание: Воспитатель говорит: «Когда-то очень-очень давно злой-презлой волшебник задумал заколдовать красавицу, которая жила в замке неподалеку. Он усыпил ее, и вот уже более ста лет красавица спит непробудным сном. Чары волшебника рассеются тогда, когда кто-нибудь подойдет к ней, погладит ее и придумает для нее самое красивое и ласковое прозвище». Игра продолжается до тех пор, пока все желающие девочки не побудут в роли Спящей красавицы.

### **Игра «Пожелания»**

Содержание: Воспитатель говорит: «Когда-то давным-давно, когда добрые маги жили среди людей, было принято при рождении ребенка приглашать этих магов в дом. Каждый маг дарил ребенку пожелание, которое обязательно исполнялось. Давайте поиграем в магов. Вы можете пожелать все, что угодно, ведь вы — очень могущественные, и все ваши пожелания когда-нибудь сбудутся. Кто из вас будет ребенком? Не спорьте, потому что ребенком успеет побывать каждый из вас.

Добрые волшебники

Дети сидят в кругу. Взрослый рассказывает очередную сказку: «В одной стране жил злодей-грубянин. Он мог заколдовать любого ребенка, обзвав его нехорошими словами. Заколдованные дети не могли веселиться и быть добрыми. Расколдовать таких несчастных детей могли только добрые волшебники, назвав их ласковыми именами. Давайте посмотрим, есть ли у нас такие заколдованные

дети». Как правило, многие дошкольники охотно берут на себя роль заколдованных. «А кто сможет стать добрым волшебником и расколдовать их, придумав добрые, ласковые имена?» Обычно дети с удовольствием вызываются быть добрыми волшебниками. Представляя себя добрыми волшебниками, они по очереди подходят к заколдованному другу и пытаются расколдовать, называя его ласковыми именами.

#### **Игра «Комплименты»**

Содержание: Сидя в кругу, дети берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Например: у тебя такие красивые тапочки; или с тобой так хорошо играть; или ты умеешь петь и танцевать лучше всех. Принимающий комплимент кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!». Затем он дарит комплимент своему соседу. Упражнение проводится по кругу.

#### **Игра «Конкурс хвастунов»**

Содержание: Дети сидят в кругу. Воспитатель: «Сейчас мы проведем с вами конкурс хвастунов. Выигрывает тот, кто лучше похвастается. Хвастаться мы будем не собой, а своим соседом. Ведь это так приятно — иметь самого лучшего соседа! Посмотрите внимательно на того, кто сидит справа от вас, подумайте, какой он, что в нем хорошего, что он умеет, какие хорошие поступки совершил, чем может понравиться. Не забывайте, что это конкурс. Выиграет тот, кто лучше похвалится своим соседом, кто найдет в нем больше достоинств».

После такого вступления дети по кругу называют преимущества своего соседа и хвастаются его достоинствами. При этом совершенно неважна объективность оценки — реальные эти достоинства или придуманные. Неважен также и масштаб этих достоинств — это могут быть и громкий голос, и аккуратная прическа, и длинные (или короткие) волосы. Главное, чтобы дети заметили эти особенности сверстника и смогли не только положительно оценить их, но и похвалиться ими перед сверстниками. Победителя выбирают сами дети, но в случае необходимости воспитатель может высказать свое мнение. Чтобы победа стала более значимой и желанной, можно наградить победителя каким-либо маленьким призом (бумажная медаль «Лучший хвастун» или значок).

#### **Игра «Садовники и цветы»**

Содержание: Группа делится на две подгруппы, и воспитатель объясняет содержание игры: «Если цветы, которые стоят в вашей группе, долго не поливать водой — они завянут. Но сегодня мы с вами отправимся в необыкновенный сад, там растут цветы, которым не надо воды. Они увядают, если долго не слышат о себе добрых и ласковых слов. Пусть одна группа будет цветами, которые увяли, потому что их давно не поливали добрыми словами, а другая — садовниками, которых вызвали на помощь погибающим цветам. Садовники должны ходить по саду и обращаться к каждому цветку с ласковыми словами, и тогда цветы будут постепенно оживать и распускаться. Потом мы поменяемся ролями».

#### **Игра «Король»**

Цель: развивать отношения, построенные на равноправии и готовности конструктивно решать проблемы, развивать открытость и умение управлять эмоциями, формировать у детей адекватную самооценку, привить новые формы поведения.

Содержание: Воспитатель. Ребята, кто из вас когда-нибудь мечтал стать королем? Какие преимущества получает тот, кто становится королем? А какие неприятности это может принести? Вы знаете, чем добрый король отличается от злого?

После выяснения мнения детей воспитатель предлагает им поиграть в игру, в которой каждый может побывать королем в течение минут пяти. При помощи

считалки выбирается первый участник в роли короля, остальные дети становятся его слугами и должны делать все, что приказывает король. Естественно, король не имеет права отдавать такие приказы, которые могут обидеть или оскорбить других детей, но он может приказать, например, чтобы слуги ему кланялись, подавали питье, были у него на «посылках» и т. п. Когда приказы короля выполнены, по считалке выбирается другой исполнитель роли, за время игры в роли короля могут побывать 2-3 ребенка. Когда время правления последнего короля закончится, воспитатель проводит беседу, в которой обсуждает с детьми полученный ими опыт в игре.

Дальнейшее обсуждение:

- Как ты чувствовал себя, когда был королем?
- Что тебе больше всего понравилось в этой роли?
- Легко ли было тебе отдавать приказы другим детям?
- Что ты чувствовал, когда был слугой?
- Легко ли тебе было выполнять желания короля?
- Когда королем был Вова (Егор), он был для тебя добрым или злым королем?
- Как далеко добрый король может заходить в своих желаниях?

### **Игра «Камушек в ботинке»**

Цель: формирование умения управлять эмоциями и самостоятельно принимать решения в конфликтах со сверстниками, умения отстаивать свое мнение и аргументировать его, умения анализировать мнение других участников конфликта.

Содержание: Игра проходит в два этапа.

1 этап (подготовительный). Дети сидят в кругу на ковре. Воспитатель спрашивает: «Ребята, случалось ли, что вам в ботинок попадал камушек?» По кругу все делятся своими впечатлениями о том, как это происходило. Как правило, ответы сводятся к следующему: «Сначала камушек не очень мешает, мы пытаемся отодвинуть его, найти удобное положение для ноги, но постепенно нарастает боль и неудобство, может даже появиться ранка или мозоль. И тогда, даже если очень не хочется, нам приходится снимать ботинок и вытряхивать камушек. Он почти всегда совсем крошечный, и мы даже удивляемся, как такой маленький предмет смог причинить нам такую большую боль. Нам-то казалось, что там огромный камень с острыми, как лезвие бритвы, краями». Далее воспитатель спрашивает детей: «Случалось ли, что вы так и не вытряхивали камушек, а, придя домой, просто снимали ботинки?» Дети отвечают, что и такое уже бывало у многих. Тогда в освободившейся от ботинка ноге боль стихала, происшествие забывалось. Но наутро, сунув ногу в ботинок, мы внезапно ощущали острую боль, соприкоснувшись со злополучным камушком. Боль, причем, более сильная, чем накануне, обида, злость, – вот такие чувства испытывают обычно дети. Так маленькая проблема становится большой неприятностью.

2 этап. Воспитатель говорит детям: «Когда мы сердимся, чем-то озабочены, взволнованы, нами это воспринимается как маленький камушек в ботинке. Если мы сразу же почувствуем неудобство, вытащим его оттуда, то нога останется невредимой. А если оставим камушек на месте, то у нас, скорей всего, возникнут проблемы, и немалые. Поэтому всем людям – и взрослым, и детям – полезно говорить о своих проблемах сразу, как только они их заметят. Давайте договоримся: если кто-то из вас скажет: «У меня камушек в ботинке», мы все сразу поймем, что вам что-то мешает, и сможем поговорить об этом. Подумайте, не чувствуете ли вы сейчас какого-то неудовольствия, чего-то такого, что мешало бы вам. Если чувствуете, скажите нам, например: «У меня камушек в ботинке. Мне

не нравится, что Олег ломает мои постройки из кубиков». Расскажите, что вам еще не нравится. Если же вам ничего не мешает, вы можете сказать: «У меня нет камушка в ботинке». Дети по кругу рассказывают, что же мешает им в данный момент, описывают свои ощущения. Отдельные «камушки», о которых дети будут говорить, полезно обсудить в кругу. В этом случае каждый участник игры предлагает сверстнику, попавшему в затруднительную ситуацию, способ, при помощи которого можно избавиться от «камушка». Поиграв несколько раз в эту игру, дети в дальнейшем испытывают потребность рассказывать о своих проблемах.

### **Игра «Жужа»**

Цель: научить агрессивных детей быть менее обидчивыми, дать им уникальную возможность посмотреть на себя глазами окружающих, побыть на месте того, кого они сами обижают, не задумываясь об этом.

Содержание: «Жужа» сидит на стуле с полотенцем в руках. Все остальные бегают вокруг нее, строят рожицы, дразнят, дотрагиваются до нее. «Жужа» терпит, но когда ей все это надоедает, она вскакивает и начинает гоняться за обидчиками, стараясь поймать того, кто ее обидел больше всех, он и будет «Жужей». Взрослый должен следить, чтобы «дразнилки» не были слишком обидными.

### **Игра «Обзывалки»**

Цель: формирование умения использовать конструктивные способы разрешения конфликтов; помочь детям выплеснуть гнев в приемлемой форме.

Содержание: Воспитатель говорит детям: «Ребята, передавая мяч по кругу, давайте называть друг друга разными не обидчивыми словами (заранее обговариваются условия какими обзывалками можно пользоваться. Это могут быть названия овощей, фруктов, грибов или мебели). Каждое обращение должно начинаться со слов: «А ты, ..., морковка!». Помните, что эта игра, поэтому обижаться друг на друга не будем.». В заключительном круге обязательного следует сказать своему соседу что-нибудь приятное: «А ты, ..., сладкое яблочко!». Игра полезна не только для агрессивных, но и для обидчивых детей. Следует проводить ее в быстром темпе, предупредив детей, что это только игра и обижаться друг на друга не стоит.

### **Игра «Попроси игрушку»**

Цель: обучить детей эффективным способам общения.

Содержание: Группа делится на пары, один из участников пары (участник 1) берет в руки какой-либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш. Другой участник (участник 2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику 1: «Ты держишь в руках игрушку (тетрадь, карандаш), которая очень нужна тебе, но она нужна и твоему приятелю, он будет ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участнику: «Подбирая нужные слова постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе ее отдали». Затем участники 1 и 2 меняются ролями

### **Игра «Ссора»**

Цель: учить детей анализировать поступки, находить причину конфликта; дифференцировать противоположные эмоциональные переживания: дружелюбие и враждебность. Знакомить детей с конструктивными способами решения конфликтных ситуаций, а также способствовать их усвоению и использованию в поведении.

Содержание: Для игры необходима картинка с изображением двух девочек.

Воспитатель (обращает внимание детей на «волшебную тарелочку», на дне которой лежит картинка с изображением двух девочек). Дети, я хочу вас

познакомить с двумя подругами: Олей и Леной. Но посмотрите на выражение их лиц! Как вы думаете, что случилось?

Вопросы для обсуждения:

— Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки?

(Из-за игрушки);

— А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?

— А что чувствуют те, кто ссорится?

— А можно обойтись без ссор?

— Подумайте, как девочки могут помириться? Выслушав ответы, воспитатель предлагает один из способов примирения — автор так закончил эту историю:

Дам ей мишку, извинюсь, Дам ей мячик, дам трамвай И скажу: «Играть давай!»

(А. Кузнецова)

Воспитатель акцентирует внимание на том, что виновник ссоры должен уметь признать свою вину.

### **Игра «Примирение»**

Цель: учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

Содержание: Воспитатель говорит: « В жизни часто люди пытаются решить свои проблемы по принципу «око за око, глаз за глаз». Когда кто-то нас обижает, мы отвечаем еще более сильной обидой. Если кто-нибудь нам угрожает, мы тоже реагируем угрозой и тем самым усиливаем наши конфликты. Во многих случаях гораздо полезнее сделать шаг назад, признать и свою долю ответственности за возникновение ссоры или драки и подать другу руки в знак примирения. Нам в этой игре помогут Филя и Хрюша (игрушки). Кто-то один из вас будет говорить словами Фили, а другой — Хрюши. Сейчас вы попробуете разыграть сцену ссоры между Филей и Хрюшей, например, из-за книжки, которую принес в группу Филя. (Дети разыгрывают ссору между телевизионными героями, с проявлением обиды и злости.) Ну вот, теперь Филя и Хрюша не дружат, они сидят в разных углах комнаты и не разговаривают друг с другом. Ребята, давайте поможем им помириться. Предлагайте, каким способом это можно сделать. (Дети предлагают варианты: посадить рядом, отдать книжку хозяину и т. д.) Да, ребята, вы правы. В этой ситуации с книжкой можно обойтись и без ссоры. Я предлагаю вам разыграть сцену по-другому. Нужно Хрюше предложить Филе посмотреть книгу вместе или по очереди, а не вырывать из рук, или предложить на время что-нибудь свое — машинку, набор карандашей и т. п. (Дети разыгрывают сцену по-другому.) А сейчас Филя и Хрюша должны помириться, попросить друг у друга прощение за то, что обидели друг друга, и пусть они подадут друг другу руки в знак примирения.

Вопросы для обсуждения с детьми, исполняющими роли: Вам трудно было простить другого? Как вы себя чувствовали при этом?

— Что происходит, когда вы сердитесь на кого-нибудь?

— Как вы думаете, прощение — это признак силы или признак слабости?

— Почему так важно прощать других?

### **Упражнение «Драка»**

Цель: сформировать умение без насилия разрешать конфликты, учить проявлять терпение в конфликтной ситуации.

Содержание: Воспитатель дает инструкцию: «Вы с другом поссорились. Вот-вот начнется драка. Глубоко вдохните, крепко-накрепко сожмите челюсти. Пальцы рук зафиксируйте в кулаках, до боли вдавите пальцы в ладони. Затаите дыхание на несколько секунд. Задумайтесь: а может, не стоит драться? Выдохните и расслабьтесь. Ура! Неприятности позади!» Это упражнение полезно проводить не только с тревожными, но и с агрессивными детьми.

### **Игра «Сладкая проблема»**

Цель: научить детей решать небольшие проблемы путем переговоров, принимать совместные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Содержание: В этой игре каждому ребенку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей — по одной салфетке.

Воспитатель говорит: «Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенье, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Сядьте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенье, пожалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнер добровольно откажется от печеная и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать не имеете права. Если согласие получено, то печенье можно взять».

Затем воспитатель ждет, когда все пары примут решение и наблюдает, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенье, получив его от партнера, а другие печенье разламывают пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некоторые долго не могут решить проблему, кому же все-таки достанется печенье.

Воспитатель. А теперь я дам каждой паре еще по одному печенью. Обсудите, как вы поступите с печеньем на этот раз.

Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенье пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большинство детей, отдавшие печенье партнеру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер отдаст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и второе печенье.

Вопросы для обсуждения:

— Дети, кто отдал печенье своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?

— Кто хотел, чтобы печенье осталось у него? Что вы делали для этого?.

— Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?

— В этой игре с каждым обошлись справедливо?

— Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?

— Как вы при этом себя чувствовали?

— Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнером?

— Какие доводы вы приводили, чтобы партнер согласился отдать печенье?

### **Игра «Коврик мира»**

Цель: научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. «Коврик мира» побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы, друг с другом.

Содержание: Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 x 150 см, ленточки, шнурочки, все, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель: Ребята, расскажите мне, о чем вы спорите иногда друг с другом? (Ответы детей)

- С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? (Ответы детей)

- Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? (Ответы детей)



- Сегодня я принесла для нас вот такую вещь. Это наш с вами «коврик мира». Давайте договоримся, если возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти путь мирного решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. (Воспитатель кладет в центре комнаты ткань, а на нее — красивую книжку с картинками или занятную игрушку.) Представьте себе, что Катя и Даша хотят взять эту игрушку поиграть, но она — одна, а их — двое. Они обе сядут на «коврик мира», а я присяду рядом, чтобы помочь им, когда они захотят обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять игрушку просто так. (Дети занимают место на ковре.) Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию? (Ответы детей)

### **Игра «Небеса и ад»**

Цель: В ходе этой игры дети могут обсудить разные способы разрешения и смягчения конфликтных ситуаций, которые помогают им не доводить ситуацию до насилия и драки.

Содержание: Воспитатель говорит: «Я хочу рассказать вам историю: «Один молодой воин пришел к мудрому пожилому человеку и спросил его: "О, мудрец, раскрой мне тайну жизни. В чем разница между небесами и адом?" Мудрец на мгновение задумался и ответил: Ты глупый молодой дурак. Как человек, подобный тебе, может понять такое? Ты слишком невежественен". Услышав такое, молодой воин рассвирепел. "Да за такие слова я готов тебя просто убить!", — заорал он и достал меч из ножен, чтобы покарать мудреца. В это же мгновение мудрец сказал: "Вот это и есть ад".

Услышав эти слова, молодой воин вновь вставил меч в ножны. "А вот это и есть небеса", — заметил старик». Время от времени каждый из нас в разговоре с кем-то имеет другую точку зрения и хочет доказать свою правоту во что бы то ни стало. Иногда в таком споре нет ничего плохого, но порой это превращается в настоящую открытую борьбу. Ты можешь вспомнить случай, когда твой спор с кем-нибудь едва ли не закончился настоящей битвой? Может быть, ты был настолько разозлен, что готов был сам начать драку, а может быть, другой спорщик в порыве ярости был готов наброситься на тебя! А может быть, вы оба были готовы драться, но что-то позволило вам избежать рукоприкладства...

Вопросы для обсуждения:

- Что ты можешь сделать, чтобы спор не превратился в драку?
- В чем различие между спором и дракой? Приходилось ли тебе когда-нибудь драться? Как ты чувствовал себя при этом?
- Что ты сделаешь, когда кто-нибудь захочет у тебя что-то отобрать?
- Что ты сделаешь, когда кто-нибудь оскорбит тебя словами?
- Что ты сделаешь, если увидишь, что двое других детей поругались?
- Что ты сделаешь, если ребята не будут принимать тебя в игру?
- Что ты сделаешь, если кто-то из ребят сломает твою игрушку?

### **Упражнение «Миримся друг с другом»**

Воспитатель предлагает выбрать себе друга и быстро-быстро пожать ему руку, далее говорит, какими частями тела «нужно будет помириться друг с другом»: правая рука к правой руке другого ребенка; спина к спине; левая нога к левой ноге; ухо к уху; пятка к пятке и т.д.