В детском коллективе, все чаще и чаше возникают конфликты. Причины разные: не поделили игрушку, не правильно разделили роли в игре, кто-то кого-то незаслуженно обидел, оскорбил и т.д. И если не увидеть конфликт, грамотно не повернуть его в правильное русло, то исход конфликта может быть плачевным. Детям трудно самостоятельно выходить из конфликтной ситуации, им чаще всего нужна правильная помощь взрослых. Конфликты разные, дети разные, и к каждому нужен индивидуальный подход.. правильная позиция воспитателя, грамотность поможет детям не только уладить конфликт, но и забыть про него и в дальнейшем самостоятельно находить правильное решение в конфликтной ситуации. Важно научить детей договариваться, не допускать конфликта, а чтобы развивать умение договориться предлагаю использовать в педагогической работе следующие игры:

**Блок интерактивных игр на сплоченность, сотрудничество.**

*Игра « Доброе животное»( Н.Л. Кряжева,1997 год).*

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

**Ход игры:** 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 – два шага назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох – два шага назад. Так не только дышит животное, так же ровно и четко бьется его большое доброе сердце, стук – шаг вперед, стук – шаг назад, и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца этого животного себе»,

*Подвижная игра « Дракон кусает свой хвост»*

**Цель:**  сплочение группы.

**Ход игры:** играющие стоят друг за другом, держась за талию впереди стоящего. Первый ребенок – это голова дракона, последний – кончик хвоста. Под музыку первый играющий пытается схватить последнего- « дракон» ловит свой «хвост». Остальные дети цепко держатся друг за друга. Если дракон не поймает свой хвост, то в следующий раз на роль « головы дракона» назначается другой ребенок.

*Игра « Жучок»*

**Цель:**  раскрытие групповых отношений.

**Ход игры:** Дети встают в шеренгу за водящим. Водящий стоит спиной к группе, выставив из – под мышек свою руку с раскрытой ладонью. Водящий должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки. Через три занятия в группе можно по наблюдениям выделить пять стихийных ролей:

1. лидер

2.товарищ лидера

3.неприсоединившийся оппозиционер;

4.Покорный конформист

5. «козел отпущения»