**БЛОК ИГР НАПРАВЛЕННЫХ НА СНЯТИЕ КОНФЛИКТНОСТИ**

Основные задачи

1. Переориентация поведения с помощью ролевых игр.
2. Формирование адекватных норм поведения.
3. Снятие напряжения у детей.
4. Регулировка поведения в коллективе и расширение поведенческого репертуара.
5. Обучение приемлимым способам выражения гнева.
6. Отработка навыков реагирования в конфликтных ситуациях.
7. Обучение приёмам релаксации.

**Филя и Хрюша**

**Цель:** учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

**Ход игры:**

Воспитатель: в жизни часто люди пытаются решить свои проблемы по принципу: «око за око, глаз за глаз». Когда кто-то нас обижает, мы отвечаем ещё 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 друг другу руки в знак примирения.

Нам в этой игре помогут Филя и Хрюша (игрушки). Кто-то из вас будет говорить словами Фили, а другой - Хрюши. Сейчас вы будете разыгрывать сцену ссоры между Филей и Хрюшей, например, из-за книжки, которую принёс в группу Филя, (дети разыгрывают ссору с применением 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 книжку вместе или по очереди, а не вырывать из рук, или предложить на время что-нибудь своё — машинку, набор карандашей и т.д. ( 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?

**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 ребят 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 5 стихийных ролей:

1. лидер;
2. товарищ лидера;
3. неприсоединившийся оппозиционер;
4. покорный конформист;
5. «козёл отпущения».

**ЭТЮД С СОДЕРЖАНИЕМ ПРОБЛЕМНОЙ СИТУАЦИИ**

**Цель:** проверка степени усвоения правил поведения в сложной ситуации.

**Ход игры:** Воспитатель: ребята, сегодня во время прогулки произошла ссора между двумя девочками. Сейчас я попрошу Наташу т Катю разыграть для нас ситуацию, которая возникла на прогулке. « Наташа с Катей играли в мяч. Мяч покатился в лужу. Катя хотела достать мяч, но не удержалась на ногах и упала в лужу. Наташа начала смеяться, а Катя горько заплакала».

**Вопросы для обсуждения:**

1. Почему Катя заплакала?
2. Правильно ли поступила Наташа?
3. Как бы вы поступили на её месте?
4. Давайте поможем девочкам помириться.

В конце беседы воспитатель делает обобщение:

Если вы являетесь виновником ссоры, то умейте первыми признать свою вину. В этом вам помогут волшебные слова: «извини», « давай я тебе помогу», « давай играть вместе».

Чаще улыбайтесь и вам не придётся ссориться.

**ЗЕРКАЛА**

**Цель:** развитие наблюдательности и коммуникативных навыков.

**Ход игры:** выбирается ведущий. Он становится в центре, дети

обступают его полукругом. Ведущий может показывать любые

движения, играющие должны повторять их. Если ребёнок

ошибается. Он выбывает. Победивший ребёнок становится ведущим.

**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.

**Ход игры:** Для игры необходима «волшебная тарелочка» и 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?

**Поссорились**

Мы поссорились с подругой И уселись по углам.

Очень скучно друг без друга!

Помириться нужно нам.

*Я* её не обижала - Только мишку подержала,

Только с мишкой убежала И сказала: « Не отдам!»

Вопросы для обсуждения:

1. Подумайте и скажите: из-за чего поссорились девочки? (из- за игрушки)
2. А вы когда-нибудь ссорились со своими друзьями? Из-за чего?
3. А что чувствуют те, кто ссорится?
4. А можно обойтись без ссор?

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!»

**СЛАДКАЯ ПРОБЛЕМА**

**Цель:** научить детей решать небольшие проблемы путём переговоров, принимать совместные решения, оказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

**Ход игры:** В этой игре каждому ребёнку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей по одной салфетке.

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

Затем воспитатель ждёт, когда все пары примут решение и наблюдают, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенье. Получив его от партнёра, а другие печенье разламывают и одну половину отдают своему партнёру. Некоторые долго н^ могут решить проблему, кому же всё-таки достанется печенье.

Воспитатель: а теперь я дам каждой паре ещё 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 партнёру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнёр отдаст печенье им. Есть дети, которые готовы отдать партнёру 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 при этом

чувствовали?

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

В этой игре с каждым обошлись по справедливости.

Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?

Как вы при этом себя чувствовали?

Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнёром?

Какие доводы вы приводили, чтобы партнёр согласился

**КОВРИК МИРА**

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

**Ход игры:** для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90\*150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блёстки, бисер, цветные пуговицы, всё, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель: ребята, расскажите мне, о чём вы спорите иногда друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? Сегодня я принесла нам всем кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира» Как только возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом так, чтобы найти мирный путь решения своей проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. (Воспитатель кладёт в центре комнаты ткань, а на неё красивую книжку с картинками и занятную игрушку.) представьте себе, что катя и Света хотят взять эту игрушку и 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 эту игрушку просто так. (Дети занимают место на ковре). Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии воспитатель предлагает детям украсить кусок ткани: «сейчас мы можем превратить этот кусок ткани в «коврик мира» нашей группы. Я напишу на нём имена всех детей, а вы должны помочь мне его украсить».

*Этот проиесс имеет очень большое значение, т.к. благодаря ему дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они могут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить дети привыкнут к этому ритуалу, они начнут применять коврик мира без помощи воспитателя, и это очень важно, т.к. самостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уверенность и покой, а также поможет им сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физической агрессии.*

Вопросы для обсуждения:

1. почему так важен для нас «коврик мира»?
2. что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
3. почему недопустимо применение в споре насилия?
4. что вы понимаете под справедливостью?

**ВОЗЬМИ СЕБЯ В РУКИ**

**Цель:** снятие эмоционального напряжения.

**Ход игры:** ребёнку говорят» как только ты почувствовал, что забеспокоился, хочется кого-то стукнуть, что-то кинуть, есть очень простой способ доказать себе свою силу: обхвати ладонями локти и сильно прижми руки к груди - это поза выдержанного человека.

**ДЫШИ И ДУМАЙ КРАСИВО**

**Цель:** снятие эмоционального напряжения.

**Ход игры:** «Когда ты волнуешься, попробуй красиво и спокойно дышать. Закрой глаза, глубоко вдохни.

1. мысленно скажи « я лев!» вдохни, выдохни.
2. скажи «я птица!» вдохни, выдохни.
3. скажи «я цветок!» вдохни, выдохни.
4. скажи «я спокоен!» выдохни.

Ты действительно успокоишься»

Основные задачи:

1. развитие произвольности;
2. снятие негативных переживаний;
3. развитие навыка работы в команде;
4. развитие эмпатийных способностей.

**РАССТАВИТЬ ПОСТЫ**

**Цель:** развитие внимания, произвольного контроля поведения.

Ход игры: дети выстраиваются в ряд, выбирают командира, который становится во главе шеренги. Затем командир начинает движение. Все маршируют следом за ним, повторяя движения. В какой-то момент командир хлопает в ладоши, тогда идущий последним должен остановиться, а все остальные продолжать идти. Командир расставляет детей в тех местах, где считает нужным ( по кругу, по периметру комнаты и т.д.) . Когда все дети будут стоять по местам, назначается новый командир. Игра продолжается, пока все дети не побывают командирами.

**Комментарии:** в игру можно вводить дополнительные правила; оговаривается, что по ходу игры нужно молчать. В случае необходимости командира может выбрать взрослый.

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, получение опыта взаимодействия в парах, преодоление боязни тактильного контакта.

**Ход игры:** дети становятся попарно, лицом друг к другу, прижимая правую ладонь к левой ладони и левую ладонь к правой ладони друга. Соединённые таким образом они должны передвигаться по комнате, обходя различные препятствия: стол, стулья, игрушки, гору( в виде построек), реку (в виде разложенного полотенца) и т.д.

**Комментарий:** в этой игре пару могут составлять взрослый и ребёнок. Усложнить игру можно, если дать задание передвигаться прыжками, бегом, на корточках и т.д. Играющим необходимо напомнить, что ладони разжимать нельзя.

**АПЛОДИСМЕНТЫ ПО КРУГУ**

**Цель:** формирование групповой сплочённости.

**Ход игры:**

Воспитатель. Ребята, кто из вас может представить, что чувствует артист после концерта или спектакля - стоя перед своей публикой и слушая гром аплодисментов? Возможно, он чувствует эти аплодисменты не только ушами. Быть может, он воспринимает овации всем своим телом и душой. У нас хорошая группа, и каждый из вас заслужил аплодисменты. Я хочу с вами поиграть в игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихонько, а затем становятся всё сильнее и сильнее. Становитесь в общий круг, я начинаю.

Воспитатель подходит к кому-нибудь из детей, смотрит ему в глаза и дарит свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши.

Затем вместе с этим ребёнком воспитатель выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает следующего, игра продолжается до тех пор, пока последний участок игры не получил аплодисменты всей группы.

**Цель:** развитие коммуникативных навыков.

**Ход игры. I** руппа детей делится на пары, один из участников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берёт в руки какой либо предмет, например, игрушку, тетрадь, карандаш и т.д. Другой (№2) должен попросить этот предмет. Инструкция участнику №1. «Ты держишь в руках игрушку, которая очень тебе нужна, но она нужна твоему приятелю. Он будет у тебя её просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать её только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать».

Инструкция участнику №2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить игрушку так, чтобы тебе её отдали». Затем участники меняются ролями.

**ОБЪЯТИЯ**

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

**Ход игры:** Воспитатель предлагает детям сесть в один большой круг.

Воспитатель. Дети, кто из вас ещё помнит, что он делал со своими мягкими игрушками, чтобы выразить своё отношение к ним? Правильно, вы брали их на руки. Я хочу, чтобы вы все хорошо относились друг к другу и дружили между собой. Конечно, иногда можно и поспорить друг с другом, но, когда люди дружны, им проще переносить обиды и разногласия.. Я хочу, чтобы вы выразили свои дружеские чувства к остальным детям, обнимая их.

 Игра-сказка «БРЫКАЮЩАЯСЯ ЛОШАДКА\*

Все дети превращаются в «лошадок» и свободно размеща­ются на ковре (стоят на коленях, опираясь о пол руками). Взрос­лый читает текст сказки.

♦ Жила-была лошадка, которая очень любила брыкаться и капризничать. Ей мама говорит: «Покушай, доченька, травки свеженькой». «Не хочу, не буду», — кричит лошадка и брыка­ется ножками (дети выполняют действия). Папа уговаривает ло­шадку: «Погуляй, поиграй на солнышке». «Не хочу, не пойду!» — отвечает лошадка и опять брыкается. Не смогли уговорить мама с папой свою упрямую доченьку, оставили ее дома, а самиушли по делам. Лошадка подумала, подумала и пошла гулять одна. А навстречу ей хитрый серый волк. Говорит волк лошад­ке: «Не уходи, лошадка, далеко в лес, ты еще маленькая». Ло­шадка опять упрямится: «Я не маленькая, куда хочу, туда и хожу!» А волку это и надо было. Подождал он, пока лошадка в самую чащу леса зайдет и как набросится на нее сзади. Лошад­ка давай брыкаться. Сначала одной ножкой сильно ударила волка, затем другой ножкой. А потом двумя ножками вместе так стала брыкаться, что волк убежал и никто его там больше не видел (дети выполняют все действия). Лошадка перестала упрямиться и капризничать, выросла и теперь работает в цир­ке, брыкается ножками, подбрасывает высоко мячики на ра­дость зрителям».

*Игры на коррекцию агрессии*

*(только для психически здоровых детей)*

. Игра «ВОРОБЬИНЫЕ ДРАКИ» *( снятие физической агрессии )*

Дети выбирают себе пару и «превращаются» в драчливых «воробьев» (приседают, обхватив колени руками). «Воробьи» бо ком подпрыгивают друг к другу, толкаются. Кто из детей упа­дет или уберет руки со своих колен, тот выбывает из игры («ле­чат крылышки и лапки у доктора Айболита»). «Драки» начи­наются и заканчиваются по сигналу взрослого.

Игра «МИНУТА ШАЛОСТИ» *(психологическая раз­грузка )*

Ведущий по сигналу (удар в бубен и т.п.) предлагает детям шалить: каждый делает то. что ему хочется — прыгает, бегает, кувыркается и т.п. Повторный сигнал ведущего через 1-3 ми­нуты объявляет конец шалостям.

Игра «ЗЛЫЕ—ДОБРЫЕ КОШКИ» *(снятие общей агрес­сии )*

Детям предлагается образовать большой круг, в центре ко­торого на полу лежит физкультурный обруч. Это «волшебный круг», в котором будут совершаться «превращения».

Ребенок входит внутрь обруча и по сигналу ведущего (хло­пок в ладоши, звук колокольчика, звук свистка) превращается в злющую-презлющую кошку: шипит и царапается. При этом из «волшебного круга» выходить нельзя.

Дети, стоящие вокруг обруча, хором повторяют вслед за ве­дущим: «Сильнее, сильнее, сильнее ...», — и ребенок, изобра­жающий кошку, делает все более и более «злые» движения.

По повторному сигналу ведущего «превращение» заканчи­вается, после чего в обруч входит другой ребенок и игра повто­ряется.

Когда все дети побывают в «волшебном круге», обруч уби­рается, дети разбиваются на пары и опять превращаются в злых кошек по сигналу взрослого. (Если кому-то не хватило пары, то в игре может участвовать и сам ведущий.) Категорическое пра­вило: не дотрагиваться друг до друга! Если оно нарушается, игра мгновенно останавливается, ведущий показывает пример воз­можных действий, после чего продолжает игру.

По повторному сигналу «кошки» останавливаются и могут поменяться парами.

На заключительном этапе игры ведущий предлагает «злым кошкам» стать добрыми и ласковыми. По сигналу дети превра­щаются в добрых кошек, которые ласкаются друг к другу.

. Игра «КАРАТИСТ» *(снятие физической агрессии)*

Как и в предыдущей игре, дети образуют круг, в центре ко­торого на полу лежит физкультурный обруч. Только на этот раз

в «волшебном круге» происходит «превращение» в каратиста (движения ногами).

Как и прежде, дети, стоящие вокруг обруча, вместе с веду­щим хором произносят: «Сильнее, сильнее, сильнее...», — по­могая этим игроку выплеснуть агрессивную энергию максималь­но интенсивными действиями.

Игра «БОКСЕР» *(снятие физической агрессии)*

Это вариант игры «Каратист», и проводится он аналогично, но действия в обруче можно производить только руками. По­ощряются быстрые, сильные движения.

Игра «УПРЯМЫЙ КАПРИЗНЫЙ РЕБЕНОК» *(преодо­ление упрямства и негативизма )*

Дети, входящие в круг (в обруч), по очереди показывают кап­ризного ребенка. Все помогают словами: «Сильнее, сильнее, сильнее ...». Затем дети разбиваются на пары «родитель и ребе­нок»: ребенок капризничает, родитель его уговаривает и успо­каивает. Каждый играющий должен побывать в роли каприз­ного ребенка и уговаривающего родителя.

Игра «УПРЯМАЯ ПОДУШКА» *(снятие общей агрессии, негативизма, упрямства )*

Взрослые подготавливают «волшебную, упрямую подушку» (подушка с темной наволочкой) и вводят ребенка в игру-сказ­ку: «Волшебница-фея (или другой любимый сказочный персо­наж) подарила нам подушку. Эта подушка не простая, а волшеб­ная. Внутри нее живут детские упрямки. Это они заставляют вас капризничать и упрямиться. Давайте, прогоним упрямки».

Ребенок бьет кулаками в подушку изо всех сил, а взрослый приговаривает: «Сильнее, сильнее, сильнее!» (снимаетсястерео­тип и эмоциональный зажим).

Когда движения ребенка становятся медленнее, игра посте­пенно останавливается (время определяется индивидуально —

от нескольких секунд до 2-3 минут).

Взрослый предлагает послушать «упрямки» в подушке: «Все ли упрямки вылезли и что они делают?» Ребенок прикла­дывает ухо к подушке и слушает. Некоторые дети говорят, что «упрямки шепчутся», другие ничего не слышат. «Упрямки ис­пугались и молчат в подушке», — отвечает взрослый (этот при­ем успокаивает ребенка после возбуждения).

Игра «КЛОУНЫ РУГАЮТСЯ» *(снятие вербальной аг­рессии )*

«Клоуны показывали детям представление, веселили их, а потом стали учить детей ругаться. Да, да, сердито ругаться друг на друга «овощами и фруктами». Например: «Ты, — говорит клоун, — капуста!» А ребенок отвечает ... (пауза для того, что­бы ребенок придумал ответ). «А ты, — продолжает клоун, - клубника». Другой ребенок отвечает (ругает взрослого). Обра­щается внимание на адекватное, сердитое интонирование. Дети могут выбирать пары, менять партнеров, «ругаться» вместе или по очереди «ругать» всех детей. Взрослый руководит игрой, сиг­налом объявляет начало и конец игры, останавливает, если ис­пользуются другие слова или физическая агрессия.

Затем игра продолжается, изменяя эмоциональный настрой детей. «Когда клоуны научили детей ругаться, родителям это не понравилось». Клоуны, продолжая игру, учат детей не толь­ко ругаться овощами и фруктами, но и ласково называть друг друга цветами. Например: «Ты — колокольчик...» (ребенок лас­ково называет взрослого). Интонирование должно быть адекват­ным. Дети вновь разбиваются на пары и т.п. и ласково называ­ют друг друга цветами.

Игра «ЖУЖА» *(снятие общей коллективной агрессии )*

Ведущий выбирает «Жужу», которая садится на стул (в до­мик), остальные дети начинают дразнить «Жужу», кривляться перед ней.

«Жужа, Жужа выходи,

Жужа, Жужа, догони!»

«Жужа» смотрит из окошка своего домика (со стула), пока­зывает кулаки, топает ногами от злости, а когда дети заходят за «волшебную черту» выбегает и ловит детей. Кого «Жужа» пой­мала, тот выбывает из игры (попадает в плен «Жужи»).