Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Центр развития ребенка – Детский сад № 252 г. Перми

Семинар для воспитателей

Сюжетно-ролевая игра, интерактивные игры и упражнения как методы обучения конструктивному разрешению конфликтов.

 Воспитатель

 Бушуева Г.Д Пермь 2016

 г. Пермь 2016г

Все исследователи игры отмечают то обстоятельство, что в игровом взаимодействии ребенок каким-то стихийным об­разом нащупывает способ разрешения настигшего его про­тиворечия, и именно возможность разрешить конфликт через игру заставляет его вновь и вновь к ней обращаться. Игра обретает вид искусственной конструкции противоречий ре­альной жизни и является культурно представленным, зафиксированным (неоднократно описанным) и передаваемым «по наследству» способом разрешения конфликтов.

Она имеет преимущества в разрешении представленного в ней конф­ликта за счет его концентрации во времени и пространстве. Г. П. Щедровицкий утверждал: ***«...нормы могут задаваться детям в качестве особых содержаний усвоения только в си­туациях, возникающих по поводу, именно в конфликтных ситуациях, ибо только они могут быть использованы в каче­стве средства разрешения конфликта, и только здесь ребенок сможет увидеть и понять их роль в качестве таких средств».***

 Однако следует отметить, что не каждая игра, рассматривае­мая как место, механизм и конструкция для разрешения конфликтов, исчерпывающе выполняет разрешающую функ­цию. Существует некоторый набор («банк») игр, в которые играют почти все дети в той или иной вариации (в свое время подробный анализ и описание таких игр провел Б. Л. Пок­ровский).

Предполагается, что ***сюжет игры*** ребенок ***выбирает*** в зави­симости от ***того противоречия,*** которое ***требует разрешения*** и может быть разрешено в ***данных условиях***.

Практика проведения игр, что ядром напряженных взаимоотношений, которые требуют поиска специальных средств понимания и объединения в peшении возникшей проблемы, является специально сконструированный конфликт, в котором сталкиваются различные тенденции в попытках преобразования объекта изменений.

 Особенностью таких игр является, прежде всего, то, они предназначены для решения задач создания ресурсов для развития мышления и деятельности. Специальные игровые конструкции, которые применяются для обучения и pешения проблем, могут способствовать становлению конфликтной компетентности в дошкольном возрасте.

***В качестве основных методов, приемов, форм обучения детей конструктивным способам разрешения конфликтной ситуаций используются:***

* сюжетно-ролевые игры (с наличием проблемной ситуации);
* имитационные игры (имитирующие в «чистом виде» какой-либо «человеческий» процесс);
* интерактивные игры (игры на взаимодействие);
* социально-поведенческие тренинги (направленные на oбучение модели конструктивного поведения в разрешении конфликтной ситуации);
* обыгрывание конфликтных ситуаций и моделировании выхода из них;
* чтение и обсуждение художественных произведений;
* просмотр и анализ фрагментов мультипликационных фильмов с последующим моделированием новых версий;
* дискуссии.

***Главная цель проведения занятий, в которых дети сталкиваются с проблемными ситуациями, — это:***

* ***обеспечить ребенку возможность зрительного восприятия; непривлекательности норм поведения отрицательных персонажей литературных произведений, сказок, мульт­фильмов;***
* ***упражнять его в применении ценных этических нормах взаимоотношений;***
* ***научить использовать приемлемые в обществе способы решения конфликтов;***
* ***проявить миролюбивое стремление к взаимодействию с соперником;***
* ***принимать во внимание чувства другого человека в конф­ликтной ситуации;***
* ***принимать ответственность за свои чувства на самих себя.***

В ходе игр дети имеют возможность получить новые впе­чатления, приобретают социальный опыт и общаются друг с другом совершенно не так, как в ходе обычной детсадовской жизни. ***Задача воспитателя — обогатить это общение душев­ной теплотой, чуткостью и уважением***. После проведения игр детям предлагается проанализировать и обсудить получен­ный ими опыт, и здесь педагогу важно подчеркнуть ценность выводов, сделанных самими детьми.

Воспитатель вначале сам предлагает детям игры и актив­но в них участвует.

Со временем дети сами охотно выражают желание поиг­рать в определенные наиболее понравившиеся игры (напри­мер, в игру, в которой можно научиться улаживать споры).

Сегодня у детей больше возможностей выбора, что ослож­няет взаимоотношения. Это значит, что умение общаться, со­храняя хорошие отношения с другими людьми, становится все более важным. К сожалению, многие дети ни в семье, ни в детском саду так и не приобретают этого социального навыка, но хорошие воспитатели могут научить детей решать конф­ликты, слушать и понимать других, уважать чужое мнение, и не в последнюю очередь — следовать социальным нормам и правилам.

Важным аспектом работы с интерактивными играми **яв­ляется организация времени.** Детям необходимо время для прояснения своей личной ситуации и нахождения способа преодоления трудностей. Воспитатель должен предоставить детям такое время. У многих первобытных народов есть обычай организовывать так называемые ***«круг бесед»,*** то есть ***места***, где ***каждый*** член племени может изложить свое отношение к любому событию или проблеме, в то время как все остальные в это время внимательно слушают: пытаются понять говорящего. Однако не каждый ребенок-дошкольник умеет и готов рассказать о своей проблеме. В этом случае воспитатель может организовать беседу в соответствющим оборудованном месте с примерными названиями: *«Солнечный круг», «Уголок доверия», «Островок желаний», «Островок чувств», «Секретная комната», «Уютный уголок», «Стол переговоров», «Уголок тишины»* и т. д.

Воспитатель в игровом взаимодействии с детьми может помочь им осознать свои ценности и установить приоритеты, может также помочь им стать терпимыми, гибкими и внимательными, испытывать меньше страхов, стрессов и чувствовать себя менее одинокими. Он может научить их простым жизненным мудростям:

* взаимоотношения людей — большая ценность, и важно уметь поддерживать их, чтобы они не испортились;
* не ожидай от других, что они прочтут твои мысли, говори им о том, что ты хочешь, чувствуешь и думаешь;
* не обижай других людей и не давай им «потерять лицо»;
* не нападай на других, когда тебе плохо.

Поддержанию интереса к такому роду занятий способствует участие литературных героев и использование сказочных сю­жетов. В гости к детям могут приходить вол­шебники — добрые и злые, они дарят детям сказочную тарелочку и волшебное яблочко, с помощью которых неожиданно появля­ются разнообразные объекты. Познакомиться с детьми прихо­дят Незнайка, Алиса и другие персонажи, которым ребята стре­мятся помочь. Вниманию воспитателей предлагаются игры, которые по­могают решать многие детские проблемы. Научившись сопереживать окружающим людям, ребенок может избавиться от подозрительности и мнительности, которые доставляют так много неприятностей и самому ребенку, и тому, кто находится рядом с ним, и, как следствие, научиться брать на себя ответственность за совершенные им действия, а не сваливать вину на других.

**Блок интерактивных игр на сплоченность, сотрудничество**

***Цели и основные задачи:***

* ***Развивать отношения, построенные на равноправии или готовности (способности) конструктивно решать пробле­мы, связанные с занимаемым положением (статусом) в группе, помочь детям ощутить единение с другими.***
* ***Развивать открытость, умение выражать интерес друг к дру­гу и свое отношение к другим.***
* ***Показать детям, что значит взаимное признание и уважение.***
* ***Развивать коммуникативные навыки и умение без наси­лия разрешать конфликты.***
* ***Вызывать заинтересованность в общей цели.***
* ***Развивать готовность внести срою лепту в общее дело.***
* ***Развивать готовность идти друг другу навстречу.***
* ***Учить проявлять терпение к недостаткам других.***
* ***Учить умению считаться с интересами других.***

**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 — шаг назад. А теперь на вдох делаем два шага вперед, на выдох— два шага назад. Так не только 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».***

##### Игра «Паровозик»

***Цель:***

***создание положительного эмоционального фона, сплочение группы, развитие произвольного контроля, умения подчиняться правилам других.***

**Ход игры*.***

Дети строятся друг за другом, держась за плечи. «Паровозик» везет «вагончик», преодолевая различные препятствия.

###### **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 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 дотронулся до егоруки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбираютс помощью считалки.

Через три занятия в группе можно по наблюдениям выделить 5 стихийных ролей:

* лидер;
* товарищ лидера («прихвостень»);
* нерисоединившийся оппозиционер;
* покорный конформист («баран»);
* «козел отпущения».

##### 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 уров­ней их общительности.

**Ход игры**.

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, будет та­кой день, когда 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. Когда объятие будет доходить до вас, то любой из вас может добавить в него энтузиазма и дружелюбия.***

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?

— Берут ли тебя дома на руки? Часто ли это бывает?

Игра «Аплодисменты по кругу»

***Цель:***

***формирование групповой сплоченности.***

***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 все 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 ребенком воспитатель выбира­ет следующего, который также получает свою порцию апло­дисментов, затем тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, выбирает сле­дующего, игра продолжается до тех пор, пока последний учас­тник игры не получил аплодисменты всей группы.

**БЛОК**

 **игр на обучение эффективным способам общения**

Игра «Попроси игрушку»

***Цель:***

***развитие коммуникативных навыков.***

**Ход игры:**

Группа детей делится на пары, один из участ­ников пары (с голубым опознавательным знаком (цветок)) берет 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 и твоему приятелю. Он будет у тебя ее просить. Постарайся оставить игрушку у себя и отдать ее только в том случае, если тебе действительно захочется это сделать». Инструкция участни­ку М 2: «Подбирая нужные слова, постарайся попросить иг­рушку так, чтобы тебе ее отдали».* Затем участники меняют­ся ролями.

##### Игра «Хороший друг»

***Цель:***

***развивать навык налаживать дружеские взаимоот­ношения.***

**Ход игры*.***Дляпроведения игры понадобятся бумага, ка­рандаш, фломастеры на каждого ребенка.

Воспитатель предлагает детям подумать о своем хорошем друге и уточняет, что это может быть реальный человек или его можно просто себе вообразить. Затем обсуждаются следу­ющие вопросы: ***«Что ты думаешь об этом человеке? Что вы любите вместе делать? Как выглядит твой друг? Что тебе боль­ше всего в нем нравится? Что вы делаете для того, чтобы ваша дружба крепла?»*** Ответы на эти вопросы воспитатель предла­гает нарисовать на бумаге.

*Дальнейшее обсуждение:*

— Как человек находит друга?

— Почему так важны в жизни хорошие друзья?

* Есть ли у тебя друг в группе?

##### Игра «Ты мне нравишься»

***Цель****:*

***развитие коммуникативных навыков и хорош! взаимоотношений между детьми.***

**Ход игры**.

Для проведения игры понадобится клубок, цветной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.

Воспитатель. Ребята, давайте все вместе составим одну большую цветную паутину, связывающую нас между собой! Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатите клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: «***Лена*** (Дима, Маша)! ***Ты мне нравишься, потому что...*** (с тобой очень весело играть в разные игры)». Лена, выслушав обращенные к ней слова, обматывает ни­тью свою ладонь так, чтобы «паутина» была более-менее натя­нута. После этого Лена должна подумать и решить, кому пере­дать клубок дальше. Передавая его Диме, она также произно­сит добрые слова: ***«Дима! Ты мне нравишься, потому что нашел мой бантик, который я вчера потеряла».*** И так игра продолжа­ется, пока все дети не будут запутаны «паутиной». Последний ребенок, получивший клубок, начинает сматывать его в обрат­ном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

*Дальнейшее обсуждение:*

— Легко ли говорить приятные вещи другим детям?

* Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры?
* Дружные ли дети в группе?
* Почему каждый ребёнок достоин любви?
* Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

***Блок игр, отражающих притязание на социальное признание***

Основные задачи:

* привить ребенку новые формы поведения;
* научить самому принимать верные решения и брать от­ветственность на себя;
* дать возможность почувствовать себя самостоятельным и уверенным в себе человеком;
* коррекция аффективного поведения;
* приобретение навыков саморасслабления.

***Этюды:*** «Клоун смеется и дразнит слона», «Молчок» (тре­нинги желательного поведения), «Вот он какой» {пантомими­ка), «Тень», «Робкий ребёнок», «Капитан» и «Правильное ре­шение» (смелость, уверенность в себе), «Два маленьких рев­нивца», «Так будет справедливо», «У оленя дом большой», «Кукушонок», «Винт», «Солнышко и тучка», «В уши попала вода», «Игра с песком» (расслабление мышц).

***Игры:*** «День рождения», «Ассоциации», «Необитаемый остров», «Странные сказки», «Фанты» (Овчарова Р. В., 2003).

Игра «Король»

**Цель:**

***формировать у детей адекватную самооценку, при­вить новые формы поведения;***

**Ход игры***.*

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, подносили 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?

Блок игр, направленных на снятие конфликтности

***Основные задачи:***

* Переориентация поведения с помощью ролевых игр.
* Формирование адекватных норм поведения.
* Снятие напряжения у детей.
* Нравственное воспитание.
* Регулировка поведения в коллективе и расширение пове­денческого репертуара ребенка.
* Обучение приемлемым способам выражения гнева.
* Отработка навыков реагирования в конфликтных ситуа­циях.
* Обучение приемам релаксации.

***Этюды:*** «Карлсон», «Очень худой ребенок».

***Игры:*** «Кто пришел», «Кляксы», «Угадай, что спрятано?», «Что измени­лось?», «Отгадай, кто мы?», «Кораблик», «Три характера», «Ма­газин зеркал», «Разъяренная обезьянка», «Кто за кем», «Хит­рец» (Овчарова Р. В., 2003).

В названных этюдах и играх воспитатель может модели­ровать конфликтную ситуацию, а затем провести разбор конф­ликта вместе с детьми.

Если в группе произошла ссора или драка, можно в кругу разобрать эту ситуацию и пригласить в гости любимых извест­ных детям литературных героев, например, Незнайку и Пон­чика. На глазах у ребят гости разыгрывают ссору, похожую на ту, которая произошла в группе, а затем просят детей по­мирить их. Дети предлагают различные способы выхода из конфликта. Можно разделить героев и ребят на две группы, одна из которых говорит от имени Незнайки, другая — от имени Пончика.

Можно дать возможность детям самим выбрать, на чью позицию им хотелось бы встать и чьи инте­ресы защищать. Какая бы конкретная форма проведения ролевой игры ни была выбрана, важно, что в конечном итоге дети приобретут умение вставать на позицию другого челове­ка, распознавать его чувства и переживания, научатся тому, как вести себя в сложных жизненных ситуациях. ***Общее обсуждение проблемы будет способствовать сплочению дет­ского коллектива и установлению благоприятного психоло­гического климата в группе.***

Во время подобных обсуждений можно разыграть и дру­гие ситуации, которые чаще всего вызывают конфликты в кол­лективе: как реагировать, если товарищ не отдает нужную *тебе* игрушку; что делать, если тебя дразнят; как поступить, если тебя толкнули и ты упал, и др. Целеустремленная терпеливая работа в этом направлении поможет ребенку с большим пониманием относится к чувствам других и научиться самому адекватно относится к происходящему.

Кроме того, можно предложить детям организовать театр, попросить их разыграть определенные ситуации, например, «Как Мальвина поссорилась с Буратино». Однако, прежде чем показать какую-либо оценку, дети должны обсудить, почему герои сказки повели себя тем или иным образе Необходимо, чтобы они попытались поставить себя на место сказочных персонажей и ответить на вопросы: «Что чувствовал Буратино, когда Мальвина посадила его в чулан?», «Что чувствовала Мальвина, когда ей пришлось наказать Буратино?» — и др.

Подобные беседы помогут детям осознать, как важно побыть на месте соперника или обидчика, чтобы понять, почему он поступил именно так, а не иначе.

##### 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.

***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 ее не обижала –

Только мишку подержала,

Только с мишкой убежала

И сказала: «Не отдам!»

(А. Кузнецова)

*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.

***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 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 друг 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]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. \_ *(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, которые исполняли 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?

**Этюд с содержанием проблемной ситуации;**

***Цель****:* проверка степени усвоения правил поведения в сложных ситуациях.

***Ход игры****.*

Воспитатель. Ребята, сегодня во время прогулки про­изошла ссора между двумя девочками. Сейчас я прошу Ната­шу и 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:*

-— Почему Катя заплакала? (Ей стало обидно.)

— Правильно ли поступила Наташа?

— Как бы вы поступили на ее месте?

— 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 придется ссориться!

**Игра «Сладкая проблема»**

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

***Ход игры.***В этой игре каждому ребенку 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 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, не трогайте его пока. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей naртнёр добровольно откажется от печенья и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенье брать неимеете 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.

В о с п и т а те л ь, 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. Само наличие «коврика мира» в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменяя их обсуждением проблемы друг с другом.

**Ход игры*.***

Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 х 150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блестки, бисер, цветные пуговицы, все, что может понадобиться для оформления декорации.

Воспитатель. Ребята, расскажите мне, о чем 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 для нас всех кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира». Как только 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 Света 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?

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

Этот процесс имеет очень большое значение, так как благодаря ему, дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорается спор, они смогут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда дети пpидут 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:*

-Почему так важен для нас «коврик мира»?

-Что происходит, когда в споре побеждает более силь­ный?

-Почему недопустимо применение в споре насилия?

-Что вы понимаете под справедливостью?