

Игры, формирующие навык бесконфликтного общения

Причины конфликтов в детском саду

2-3 года

2-3 летний ребенок с радостью начинает играть с другими детьми, но эти игры далеко не всегда проходят мирно. Чаще всего малыши этого возраста ссорятся из-за игрушек или из-за разрушения игровых построек, обстановки или воображаемой игровой ситуации. Причина обид и ссор в том, что у детишек еще нет достаточного навыка общения.

4-5 лет

Конфликты в детском саду у детей этого возраста возникают чаще всего, если ребенок эмоционально не связан с партнером по игре. Так, желание командовать может побудить его оставить игру с лучшим другом и играть с тем, кто меньше нравится, но слушается.

Игры в этом возрасте усложняются: дети решают, во что играть, кого включить в игру, а кого исключить; распределяют роли: кому достанется более привлекательная, кому – менее. На любом из этих этапов может возникнуть конфликт.

5-6 лет

Споры о том, во что играть, в этом возрасте возникают все реже. Больше дети конфликтуют по поводу сюжета игры: какие в ней будут ситуации, персонажи и действия этих персонажей.

Могут возникать конфликты по поводу правил игры: это споры о том, правильно или неправильно действует тот или иной ребенок в игре.

«Возьмите меня в игру».

Цели: развитие умения вступать в беседу.

Количество играющих: 8-16 человек.

Описание игры: одна группа детей играет в мяч; перебрасывают мяч друг другу, сидя или стоя в кругу. Вторая группа детей сидит в стороне. По сигналу педагога, один из сидящих детей подходит к детям, играющим в кругу, и громко просит: «Пожалуйста, примите меня в игру». Дети

подвигаются, уступая место, ребёнок встает в круг. Упражнение делают все дети по очереди.

Игра «Доброе животное»

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 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».

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 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. Водящей должен узнать, кто из детей дотронулся до его руки, и водит до тех пор, пока не угадает правильно. Водящего выбирают с помощью считалки.

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.

Игра «Хороший друг»

Цель: развивать навык налаживать дружеские взаимоотношения.

Ход игры. Для проведения 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.

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, 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

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, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенье может получить только тот, чей партнер 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 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.