

КАРТОТЕКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ  
НА СНЯТИЕ КОНФЛИКТНОСТИ  
У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



*Выполнила:  
Воспитатель Хромова П.С.*

### **Задачи:**

- переориентация поведения с помощью ролевых игр;
- формирование адекватных норм поведения;
- снятие напряжения у детей;
- регулировка поведения в коллективе и расширение поведенческого репертуара ребенка;
- обучение приемлемым способам выражения гнева;
- отработка навыков реагирования в конфликтных ситуациях;
- обучение приемам релаксации.

Если в группе произошла ссора или драка, можно в кругу разобрать эту ситуацию, пригласив 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 групп. 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 и терпеливая работа в этом направлении поможет ребенку с большим пониманием относиться к чувствам других и научиться самому адекватно относиться 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 сценку, дети должны обсудить, почему герои сказки повели себя тем или иным образом. 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.

## 1. «Два барана»

**Цель:** Снять невербальную агрессию, предоставить ребенку возможность «легальным образом» выплеснуть гнев, снять излишнее эмоциональное и мышечное напряжение направить энергию детей в нужное русло.

### Ход игры:

Воспитатель разбивает детей на пары и читает текст: «Рано-рано два барана повстречались на мосту». Участники игры, широко расставив ноги, склонив вперед туловище, упираются ладонями и лбами друг в друга. Задача — противостоять друг другу, не сдвигаясь с места, как можно дольше. Можно издавать звуки «Бе-е-е».

*Необходимо соблюдать «технику безопасности», внимательно следить, чтобы «бараны» не расшибли себе лбы.*

## 2. «Тух-тиби-дух»

**Цель:** Снятие негативных настроений и восстановление сил.

### Ход игры:

«Я сообщу вам по секрету особое слово. Это волшебное заклинание против плохого настроения, против обид и разочарований. Чтобы оно подействовало по-настоящему, не обходимо сделать следующее. Сейчас вы начнете ходить по комнате, ни с кем не разговаривая. Как только вам захочется поговорить, остановитесь напротив одного из игроков, посмотрите ему в глаза и трижды, сердито-пресердито произнесите волшебное слово: «Тух-тиби-дух продолжайте ходить по комнате. Время от времени останавливайтесь перед кем-либо и снова сердито-пресердито произносите это волшебное слово. Чтобы волшебное слово подействовало, необходимо говорить его не в пустоту, а глядя в глаза человека, перед вами».

*В этой игре заложен комичный парадокс. Хотя дети должны произносить слово «Тух-тиби-дух» сердито, через некоторое время они не могут не смеяться.*

### 3. «Человек среди людей»

**Цель:** Обучение восприятию ребёнком окружающего мира, людей и себя с любовью.

Ход игры:

**Введение в игру:**

Однажды во дворе дома пятилетняя девочка подошла к незнакомому человеку и заговорила с ним просто и торжественно: «Здравствуйте, меня зовут Наташа. А вас?». Мужчина ответил. «У вас найдётся две минуты, чтобы поболтать со мной? – сказала она. «Конечно». – «расскажу вам одну историю». (Жила была очень красивая кукла, все её любили, а она любила гулять, и однажды, когда отошла она от мамы, на неё наступила чья-то тяжёлая, злая нога. Кукла закричала от боли и потеряла сознание. А когда очнулась, поняла, что она стала калекой).

**Вопросы:** Почему девочка обратилась к незнакомому мужчине? (подвести дошкольников к пониманию, что самое главное в общении – это доверие тому, с кем общаешься).

**Условия игры:** У тебя плохое настроение, тебе кто-то не нравится, а этот кто-то хочет сидеть только с тобой. Как ты себя поведёшь, что скажешь, каким тоном?

**Вспомогательный материал:** Стихотворение про человечка, которого не слышали

*В морозный зимний вечер,  
когда легли мы спать,  
Замёрзший человечек  
Пришёл в окно стучать.  
Впустите! Дайте валенки!  
Стучал, стучал, стучал,  
Но был он слишком маленький,  
Никто не отвечал.  
Тогда он догадался,  
Как много сил в тепле,  
И прыгал, и катался,  
И плакал на стекле.  
Он слёзы здесь оставил,  
Врисованные в лёд,  
А сам совсем растаял  
И больше не придет.*

**Вопросы:** Всегда ли мы слышим друг друга? Почему растаял человечек? Подвести дошкольников к пониманию, что во взаимоотношениях между людьми важно «слышать» друг друга.

#### 4. «Ссора»

**Цель:** учить детей анализировать поступки, находить причину конфликта, дифференцировать противоположные эмоциональные переживания: дружелюбие и враждебность.

##### 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.*

## 5. «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 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?

## **6. «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!

## **7. «Возьми себя в руки»**

**Цель:** Снятие эмоционального напряжения.

### Ход игры:

Ребенку 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.

## **8. «Подари движение»**

**Цель:** укрепление эмоциональных контактов между детьми, развитие доверия и взаимопонимания.

### Ход игры:

Выбирается ведущий. Остальные дети становятся в круг, а ведущий - в центре круга. Ведущий начинает выполнять однотипные движения в течение 10-15 секунд, а остальные повторяют эти движения за ним. Далее меняется ведущий и игра продолжается.

## 9. «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.

### 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?



## 10. «Коврик мира»

**Цель:** научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе.

### Ход игры:

Само наличие «коврика мира» в группе побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы друг с другом.

Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 x 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 этому, дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они смогут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда 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, в 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?

### **11. Упражнение «возьми себя в руки»**

**Цель:** умение сдерживать агрессию

**Описание:**

Ребенку говорят: «Как только ты почувствуешь, 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».

### **12. «Клоуны ругаются»**

**Цель:** снятие вербальной агрессии

Ход игры:

«Клоуны стали показывать детям представление, весели 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. Интонирование должно быть адекватным. Дети вновь разбиваются на пары и т. д. И ласково называют друг друга цветами.

### **13. «Рычи, лев, рычи; стучи, поезд, стучи»**

**Цель:** снятие барьеров в общении, мышечного напряжения.

Ход игры:

Ведущий говорит детям: «Все мы – львы, большая львиная семья. Давайте устроим соревнование, кто громче рычит. Как только я скажу «Рычи, лев, рычи!», начинайте громко рычать».

Затем ведущий предлагает детям изображать паровоз. Дети встают в шеренгу, положив друг другу на плечи. «Паровоз» едет в разных направлениях то быстро, то медленно, то поворачивая, то изгибаясь, издавая громкие звуки и свист. Машинист на станции меняется. В конце игры происходит «крушение», и все падают на пол.

#### **14. «Рвакля»**

**Цель:** помогает снять напряжение, дает выход деструктивной энергии.

Ход игры:

Для игры понадобятся ненужные газеты, журналы, бумаги; широкое ведро или корзина. Ребенок может рвать, мять, топтать бумагу, делать с ней все, что заблагорассудится, а потом бросать ее в корзину. Можно прыгать на куче бумажек – они отлично пружинят

#### **15. «Ха – ха – ха! Хе – хе – хе!»**

**Цель:** создание положительных эмоций, снятие напряжения.

Ход игры:

Дети стоят в кругу, соединяют руки в замок. Ведущий показывает следующее:

3 раза прикасается к левому плечу, произнося «ха – ха – ха»

3 раза прикасается к правому плечу, произнося «хо – хо – хо» 3 раза прикасается к левому колену, произнося «хи – хи – хи» 3 раза прикасается к правому колену, произнося «хе – хе – хе».

Затем все движения повторяются в более быстром темпе по 2 раза. Затем еще быстрее по 1 разу. Затем количество раз увеличиваем, а темп снижаем. Произнося последнее «хе», детям предлагается выплеснуть всю усталость, всю злость, всю обиду, которые накопились в их теле.

#### **16. «Здравствуйте!»**

**Цель:** разогрев группы, снижение напряженности, рефлексия собственного эмоционального состояния, настрой на работу.

Ход игры:

Взрослый говорит, что сейчас он будет здороваться, но не со всеми сразу, а по очереди. Те, с кем он поздоровается, должны встать и сказать: «Здравствуйте». Далее игра проходит в два этапа. На первом этапе взрослый предлагает детям осознать свои эмоциональные состояния: «Те, кто сейчас в хорошем настроении, здравствуйте!», «Те, кто сегодня не выспался, здравствуйте!», «Те, кому грустно, здравствуйте!». На втором этапе настраиваем детей на выполнение различных видов деятельности: «Те, кто любит рисовать, здравствуйте!», «Те, кто хочет заниматься, здравствуйте!», «Те, кто хочет стать умным (уверенным), здравствуйте!».

### **17. «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.

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

- 1.лидер;
- 2.товарищ лидера («прихвостень »)
- 3.неприсоединившийся оппозиционер
- 4.покорный конформист (« баран »)
- 5.«козел отпущения».

### **18. «Все вместе»**

**Цель:** развивает сообразительность, быстроту реакции и координацию, умение действовать согласованно, снятие барьеров в общении.

Ход игры:

Для игры нужны мелки для рисования или листы газет. Воспитатель говорит, что надо нарисовать на полу круг такого размера, чтобы озадачить детей сложной, но решаемой проблемой: как им всем разместиться на очерченном пространстве. Чтобы усложнить задачу, можно попросить ребят составить «остров» из газет, которые нельзя ни рвать, ни раздвигать. (Выигрывает команда, которая смогла разместиться на маленьком пространстве).

### **19. Если «да» — похлопай, если «нет» — потопай**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков детей, развитие слухового внимания.

Ход игры:

Количество играющих: 2 или более человек.

Взрослый называет предложения, а дети должны оценить их и показать свое отношение, похлопав в ладоши, если они согласны, или потопав ногами, если утверждение неверно.

«Рома навестил бабушку и так обрадовался, что обиделся на нее».

«Саша отнял игрушку у Пети и побил его, Петя поссорился с ним ».

«Лене очень нравился Сережа, поэтому она его побила».

## 20. «Стихи – мирилки»

**Цель:** повысить мотивацию к мирному разрешению конфликтов в группе, создать ритуал завершения конфликта

*Миришь- миришь, больше не дерись.*

*Если будешь драться-*

*Я буду кусаться!*

*А кусаться не причем,*

*Буду драться кирпичом!*

*Нам кирпич не нужен,*

*Давай с тобой подружим!*

*Ручку за ручку*

*Мы крепко возьмем,*

*Раньше мы дрались,*

*А теперь ни о чем!*

*Ссориться не будем.*

*Будем мы дружить,*

*Клятву не забудем,*

*Пока будем жить!*

*Хватит нам уже сердиться,*

*Веселятся все вокруг!*

*Поскорей давай мириться:*

*Ты мой друг!*

*И я твой друг!*

*Мы обиды все забудем*

*И дружить, как прежде будем!*

*Я мирюсь, мирюсь, мирюсь,*

*И я больше не дерусь.*

*Ну а если подерусь,-*

*В грязной луже окажусь!*

*Давай с тобой мириться*

*И во всем делиться.*

*А кто не будет мириться*

*С тем не будем водиться!*

*Чтобы солнце улыбалось,*

*Нас с тобой согреть старалось,*

*Нужно просто стать добрей,*

*И мириться нам скорей!*