***Организация школьной службы примирения (методические рекомендации)*** *Автор - составитель: педагог-психолог  
Центра психолого-педагогической реабилитации и коррекции (Ханты-Мансийск)  
Зинова Е.Ю.*

**Обучение конструктивному разрешению конфликтных ситуаций в дошкольном возрасте**

**Блок интерактивных игр на сплоченность, сотрудничество**  
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 свою 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»** (И. 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 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. 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 5 стихийных ролей:  
- лидер;

- товарищ лидера («прихвостень»);

- неприсоединившийся оппозиционер;

- покорный конформист («баран»);

- «козел отпущения».

**Игра «Объятия»**

*Цель:* научить детей физическому выражению своих положительных чувств, тем самым способствуя развитию групповой сплоченности.

*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?

*Рекомендации.* 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 уровня их общительности.

**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 № 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.* 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?

*Рекомендации.* Для проведения игры понадобятся бумага, карандаш, фломастеры на каждого ребенка.

**Игра «Ты мне нравишься»**

*Цель:* развитие коммуникативных навыков и хороших взаимоотношений между детьми.

*Ход игры.* 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 опутаны «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 ребенок достоин любви?

- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

*Рекомендации.* Для проведения игры понадобится клубок цветной шерсти. По просьбе воспитателя дети садятся в общий круг.  
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 ребенок», «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», «Необитаемыйостров», «Страшные сказки», «Фанты» (ОвчароваР. 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, 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 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» (ОвчароваР. 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, 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 группе.  
Во время подобных обсуждений можно разыграть и другие ситуации, которые чаще всего вызывают конфликты в коллективе: как реагировать, если товарищ не отдает нужную 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 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 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.

**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?

- 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 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?

**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?

- 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, 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?

**Игра «Коврик мира»**

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

*Ход игры.* 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».

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?

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

Этот процесс имеет очень большое значение, так как благодаря ему 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.