



Азбука Общения

«МИРИЛКИ»

картотека

**Составила Малыгина Ольга Юрьевна,
воспитатель МАДОУ – детский сад
комбинированного видак № 115**



Игра «Я не должен - я должен».

Цель:

1. Формировать умение оценивать свои поступки и поступки других людей.
2. Воспитывать уважительное отношение, сочувствие, отзывчивость к сверстникам, окружающим людям.
3. Закреплять умение осознанно делать выбор и объяснять его.

Ход игры.

Взрослый заранее готовит сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (В системах: взрослый-ребёнок, ребёнок - ребёнок) и шаблоны «Я не должен», «Я должен», изображение знаков «+, - »

I вариант: Ребенок раскладывает около шаблонов те картинки, которые изображают соответственно ситуации неприемлемые, либо приемлемые во взаимоотношениях между людьми, объясняет свой выбор.

II Вариант: дети сидят на стульях, у каждого по 2 шаблона. Взрослый показывает сюжетную картинку, предлагает детям сделать выбор и показать шаблон, соответствующий их выбору. Выслушиваются объяснения 2-3 детей.

Игра «Звери на болоте».

Цель:

1. Учить детей быть отзывчивыми к сверстникам, в нужный момент оказывать им помощь.
2. Воспитывать доверие друг к другу, чувство ответственности за другого.
3. Продолжать обогащать словарь детей выражениями: словесной вежливости (пожалуйста, спасибо и др.)

Ход игры.

Играют все дети группы. Они - «звери», которые попали в болото. У каждого по три дощечки (три листа бумаги). Выбраться из болота можно только парами и только по дощечкам. У одного из игроков сломались и пошли ко дну две дощечки. Что бы он не утонул, ему надо помочь - это может сделать партнер (его пара). В роли потерпевшего и спасающего должен побывать каждый ребенок. Оцениваются как готовность прийти на помощь, так и предложенные варианты спасения.

Игра «Чудо - дерево».

Цель: упражнять в различении пиктограмм настроения, стимулировать радостные эмоции, воспитывать умение работать в команде.

Взрослый. Чтобы дерево ожило, надо выбрать из всех карточек только те, которые соответствуют веселому, радостному настроению.

Зайчиха. Этими картинками мы украсим наше Чудо-дерево! Теперь все звери в волшебном лесу смогут погреться под его ветвями.

Словесная игра «Все наоборот».

Цель: активизировать использование в речи детей противоположных по смыслу слов, вызвать положительные эмоции и доброжелательное отношение к окружающему.

Взрослый: Я назову животное, а вы подберете к нему добрые слова. Например, злой волк - волк не злой, а ... (какой?) (Волк быстрый, ловкий, сильный, смелый, пушистый, отважный и т.д.)

- Хитрая лиса, неуклюжий медведь, колючий еж и др.

Дидактическая игра: «Оцени поступок».

Цель: развивать связную речь детей, упражнять в установлении причинно-следственных отношений с опорой на сюжетную картинку, воспитывать честность, скромность, вежливость. Взрослый достает из конверта карточки из дидактической игры «Оцени поступок» и просит найти к ней продолжение.

Игра «Мост дружбы».

Цель: развивать ориентацию на поведение и эмоциональное состояние другого, способности видеть позитивное в другом, преодоление нерешительности, скованности, оптимизировать взаимоотношения.

Взрослый показывает линейку (незаточенный карандаш или др.) и говорит: «Это мост дружбы. Давайте попробуем удержать этот мост лбами, при этом будем говорить друг другу что-либо хорошее».

Игра «Волшебный стул».

Тот кто садится на «волшебный стул» становится принцем (принцессой), а остальные дети по очереди говорят ребенку, сидящему на стуле только добрые и хорошие слова.

Игра «Фотографии друзей»

Цель: развивать способности к познанию другого, формировать позитивное отношение к сверстникам, умение выражать свои чувства, отношения в речи.

На столе разложены фотографии детей в группе. Ребенку предлагается взять 2-3 из них и объяснить, почему он выбрал именно их, описать, в какой момент запечатлен сверстник, какое у него настроение, с чем оно связано, рассказать, какой это ребенок, почему он с ним дружит.

Игра: «Волшебные руки».

Цель: оптимизировать взаимоотношения в группе путем стимулирования телесного контакта между детьми; преодоление эгоцентризма, эмоциональной отчужденности у дошкольников.

Один из игроков изображает камень. Он принимает удобную для себя позу и застывает. Остальные участники игры, положив свои руки на плечи, спину, грудь, живот «камню», стараются передать ему свое тепло. Ведущий говорит игрокам: «Положите свои руки на камень, говорите вместе со мной: «Даю тебе, камень, тепло моих рук, жар моего сердца, мою любовь и преданность!» Что происходит с вашими руками? Что происходит с камнем?»

Экспериментальная ситуация «Сломанный карандаш».

Цель: развивать эмпатию, гуманное отношение к сверстнику в конфликтной ситуации. Двум детям предлагается, пользуясь одной коробкой карандашей, нарисовать снеговика (ель, подсолнух и т.д.) Один карандаш - самый привлекательный по цвету, новый - механический грифельный, т.е. механически будет прятаться в корпусе. Дети стремятся взять этот карандаш, но возникают сложности. В такой ситуации проявляется отношение к затруднениям сверстника.

Обсуждается, что чувствовал ребенок в ситуации затруднения и того или иного отношения к нему сверстника.

Игра «Радио».

Цель: развивать устойчивый интерес к сверстнику.

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга. Педагог вначале сам изображает диктора. Он поворачивает к детям спиной и говорит в «микрофон»: «Внимание! Внимание! Потерялась девочка (мальчик)... (дает описание кого-либо из детей). Пусть она (он) подойдет к диктору». Все дети по описанию определяют, о ком идет речь. Затем роль диктора передается детям.

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.

Содержание. 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.

Примирение

Цель: учить детей ненасильственному способу решения конфликтной ситуации.

Содержание. 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.

Содержание. 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!

Сладкая проблема

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

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

Содержание. Для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90х150 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 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?

Визитка

Цель: развитие умение представлять себя, оформлять в речи свои мысли, повышение самооценки и самопринятие.

Содержание. Педагог предлагает всем детям по очереди рассказать рассказ о себе (представиться, рассказать о себе и своей семье, что любит делать ребенок, любимые блюда, мультфильмы и т.д.). Педагог может по ходу задавать наводящие вопросы, но при этом следить за полнотой высказывания.

Цифровая биржа

Цель: умение принимать инструкцию, выполнять действия избегая конфликтных ситуаций.

Содержание. Для нее нужно 10 человек. Каждому из них выдают по несколько бумажных листков (оптимальный вариант-10). Участники проставляют на них цифры по порядку. Нужно собрать листки с одинаковыми цифрами. Кто справится первым — победил. Дети учатся общаться, договариваясь об обмене цифрами. Главная загвоздка в том, что бывают случаи, когда несколько участников начинают собирать одинаковые цифры.

Существует масса вариантов данной игры. Например, можно собирать наименование продуктов. Ведущий называет по очереди один вид продукта. К примеру, овощи, фрукты, молочные продукты. А участники пишут на листках свой вариант. Победитель должен собрать коллекцию из продуктов одного вида. Можно подобрать и другие темы, ориентируясь на возраст малыша, его желания.

Взаимопонимание

Цель: чувство единства, доверия, умение действовать в коллективе, снятие телесных барьеров.

Содержание. Создаются маленькие группы по три человека. Ведущий выбирает, кто из участников «не имеет» слуха, зрения, речи, и оглашает какое – либо задание. Например, группа к концу игры должна прийти всем составом до определённого места. Лишённые хотя бы одного способа восприятия окружающего мира, люди становятся практически беспомощными. Эта игра учит детей помогать друг другу.

Молчаливая картина

Цель: формирование умения понимать другого человека, действовать для достижения общих с ним целей.

Содержание. Участники делятся на группы по 5 человек, это более оптимальное количество. Каждой группе выдаются кисточки и краски (либо карандаши, фломастеры) и один на всех лист (лучше ватмана). Задача участников заключается в том, чтобы не договариваясь, за определённое количество времени, сообща нарисовать картину. Ведущий должен задать тему для каждой группы. По окончании конкурса жюри выбирает лучшую картину. Хорошо, если каждый игрок в конце расскажет о своих ощущениях.

Игра «Щепка на реке»

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции, воспитывать доверительные отношения друг к другу

Содержание. Игроки должны выстроиться в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега реки». Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «щепка». Дети, стоящие в рядах, должны прикосновениями помогать этому игроку двигаться. В конце «щепка» становится элементом «берега» и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе.

Общие темы

Цель: развивать контроль за движениями и умение работать по инструкции, развитие умения сотрудничать.

Содержание. Ведущий даёт задание присутствующим найти «себе подобных». Например, найти человека с таким же цветом глаз, как у тебя; определить у кого из участников день рождения в то же время года, что и твой, и т.д.

Коммуникативные игры помогут раскрыть творческий потенциал ребенка, сделать его более общительным. Играйте, и получайте удовольствие!