**«Применение социально-психологических игр как метода профилактики и коррекции конфликтов у детей старшего дошкольного возраста»**

В дошкольном возрасте дети активно учатся взаимодействовать с окружающим миром, в том числе и общаться со сверстниками. А это неизбежно ведет к возникновению первых конфликтов. И тут возникают вопросы: «Какие причины лежат в основе конфликтов у дошкольников?» и »«Как эффективно предотвращать и разрешать споры между современными детьми?»

Изначально будем учитывать, что в психологии всё рассматривается под научным углом зрения, не с точки воспитанный-не воспитанный ребёнок, а со стороны развития высших психических процессов, эмоционального интеллекта и удовлетворения потребностей. С точки зрения возрастной психологии, далеко не все конфликтные ситуации между детьми требуют вмешательства взрослых. Небольшие ссоры обычно разрешаются сами собой. Они крайне важны для социализации, учат детей самостоятельному разрешению конфликтов, способности находить компромисс.

Предлагаю обсудить причины возникновения конфликтов между дошкольниками с точки зрения психологии:

* различные разрушения: например, один ребенок ударил башню из кубиков, которую построил другой, и башня рассыпалась;(недостаточный уровень эмпатии,)
* игрушки, игровые атрибуты и другие вещи, которые детям не удалось поделить или которые один ребенок отнимает у другого;(установка личных границ)
* разные взгляды детей на выбор совместной игры, определение ее сюжета, игровых ситуаций, персонажей, их действий, распределение ролей;(неумение приходить к компромиссу)
* споры о правильности игровых действий (установление, соблюдение правил).

**Цель в профилактике конфликтов** – объяснить детям, что в общении с окружающими нужно уметь договариваться, высказывать свою точку зрения и выслушивать чужую. Для этого в рамках воспитательной работы обычно рекомендуют следующее:

* Установить в группе правила поведения: не толкаться, не драться, не использовать обидные прозвища, не отнимать друг у друга игрушки, спрашивать разрешения, если хочешь взять чужую вещь и т. д.
* Устраивать сюжетно-ролевые игры, показывающие примеры правильного и неправильного поведения в конфликтных ситуациях. Также можно использовать для этого сказки, мультфильмы.
* Поощрять детей, которые стараются избегать конфликтов, умеют корректно себя вести.
* Объяснять детям, что любую спорную ситуацию можно разрешить путем компромисса, не прибегая к помощи воспитателя.
* Беседовать о реальных или вымышленных конфликтных ситуациях, подталкивая детей к анализу – спрашивать, из-за чего произошла ссора, как бы они чувствовали себя на месте каждого участника, как можно примирить враждующие стороны. Описание реальных конфликтов, которые были в группе, нужно строить так, как будто они произошли с другими детьми.

Если же конфликт серьезный, воспитателю иногда не просто призвать детей к порядку. И он обращается за помощью к педагогу-психологу.

В первую очередь психолог определяет причину конфликтного поведения и нередко ею является усвоенная модель поведения или низкий уровень эмоционального интеллекта.

Разберём модели поведения, из-за которых чаще всего происходят конфликтные ситуации:

* **Агрессивный** – раздражается, когда его не слушают, задирает окружающих.
* **Жалобщик** – всегда находит повод для недовольства и высказывает его.
* **Молчун** – ведет себя спокойно, мало говорит, поэтому другим детям и воспитателю сложно понять, чего он хочет.
* **Сверхпокладистый** – соглашается со всеми.
* **Всезнайка** – считает, что только он знает, как и что делать.
* **Нерешительный** – долго принимает решения, боится ошибки.
* **Максималист** – хочет всё и прямо сейчас.
* **Скрытный** – затаивает обиды и может отомстить обидчику, когда тот уже забыл о своем проступке.
* **Лгун** – распространяет ложную или непроверенную информацию, перекладывает свои проступки на других.

Чтобы провести эффективную коррекционную работу посредством с детьми, которые выбрали один из перечисленных паттернов поведения необходимо ввести их в игровую ситуацию, способную сформировать новый, более эффективный способ взаимодействия со сверстниками.

Для этого я предлагаю использовать социально-психологическую игру *«Лепешка»*

**Социально-психологическая игра***«Лепешка»*

 *«Лепешка»* – одна из самых известных социальных игр немецкого психотерапевта Гюнтера Хорна. Игра предназначена для взрослых и детей старше 5 лет. В нее может играть от трех и более человек. Взрослый, играющий с детьми, может и сам быть одним из игроков, или сопровождать процесс игры, наблюдать за игрой, помогать детям. Игра может проводиться неоднократно с одними и теми же участниками. Игру нужно проводить несколько раз(не менее 3), изменяя героев, меняясь ими, устанавливая дополнительные правила. Участников игры выбирает ведущий или предоставляет право выбрать для себя «соседей по полю» одному из детей, или участники могут быть выбраны посредством считалки, жребия или любого другого способа.

Каждый участник делает фишку для себя из пластилина и ходит ей по игровому полю. Эту фишку он ассоциирует с образом «Я» и переживает, если игроки в ходе игры лепят из неё новую фигурку или лепешку.

В оригинальном варианте игра «Лепёшка» помогает участникам осознать и проработать тему границ и учит справляться с агрессией социально приемлемым способом (выражение агрессии предусмотрено правилами, но ограничено временем и рамками игры). В этой игре нет стандартных фишек – участники сами лепят их из пластилина, создавая своего представителя на поле и неся за него ответственность. Тем самым игроки дают понять, как они относятся к себе и другим, какие у них желания и намерения. По ходу игры между участниками возникают самые разные отношения, иногда чью-то фигурку могут даже смять, превратив в лепешку.

Цель игры — первым придти к конечному пункту — на "Небо людей"в оригинале, в «Замок» в моей модификации. Попасть туда можно только при помощи неповрежденной целой фигурки-фишки человека. Сам же процесс игры часто затягивает настолько, что забывается формальная цель, а подлинной целью игры становятся живые отношения участников друг с другом.



**Игра проводится по следующим правилам:**

1. Перед началом игры каждый участник лепит из пластилина свою фигурку животного, которое служит им потом в качестве фишки. Старт игры начинается на поле "хлев" в оригинале, в моей модификации- «старт-портал».

2. Каждый игрок является одновременно владельцем всех полей того же цвета, что и его фигурка.

3. Игроки по очереди кидают кубик и переставляют свою фигурку-фишку через соответствующее количество полей. Первый игрок выбирается считалкой: «Вимм-билль-дон – всех животных спарним вон» Он кидает кубик, делает ход и попадает, как правило, на поле другого цвета.

4. Игрок, на цвет поля которого попала фигура другого цвета, должен обвинить попавшее на его поле животное за какой-то придуманный им проступок (например: "ты украл у меня конфету!").

5.    После этого обвинения владелец животного должен соответствующим образом извиниться за свое животное или предложить исправить содеянное.

6. Если владелец поля удовлетворен извинением или возмещением ущерба, то он может отказаться от наказания попавшей к нему фигуры. Тогда следующий игрок может бросать кубик. Если владелец поля не удовлетворен извинением, он может наказать попавшую к нему фигуру, щелкнув по ней, смяв ее или как угодно изменив ее форму. Он может также одним ударом смять ее в "лепешку".

7. На полях своего цвета фигура находится у себя дома. В своем доме фигура может залечить раны, изменить себя, отдохнуть и "развить себя". Поэтому все игроки восстанавливают свои фигуры, если им выпадает количество ходов, позволяющее им достичь собственного игрового поля или если у них есть возможность его перескочить. В последнем случае они идут только до своего "дома". Лишь неповрежденные фигуры имеют право перешагнуть через поле своего цвета.

8. Цель игры — стать человеком и попасть в "Замок людей". Но сам игрок не может просто превратить себя в человека. Для этого нужна помощь другого игрока, который, как в сказке, сможет "расколдовать животное", превратив его обратно в человека. Когда кто-то захочет стать человеком, он должен выбрать кого-то из игроков и попросить его перелепить фигурку своего животного. Это можно сделать, когда целая и неповрежденная фигурка животного находится на поле своего цвета. Необходимо также убедить другого игрока, обосновав ему почему животное хочет стать человеком. Если фигурка животного попадает на поле своего цвета поврежденной, то владелец животного должен сам исправить ее, долепив до целого животного. И только когда очередь в следующий раз вновь дойдет до того, что можно будет бросать кубик, можно будет попросить какого-то другого игрока превратить животное в человека.

9. Если приведенное обоснование кажется игроку, к которому обратились с просьбой превратить животное в человека, достаточно убедительным, то он лепит из фигурки животного человека. С этого момента владелец фигурки-человека должен вести себя в игре "по-человечески", "гуманно". Это значит, что он в принципе не должен бить, давить или разрушать другие фигуры, которые попали на одно из его полей и не принесли достаточных извинений за причиненный ущерб. Однако "человек" может, не разрушая другую фигуру, таким образом согнуть ее, чтобы ее поза выражала извинение, признание своей вины. Например, можно склонить голову животного, согнуть спину, поставить на колени, заставить ползти по полу.

10.   Если игрок, имеющий фигурку-человека, все равно — забывшись или намеренно — раздавит кулаком фигурку животного или человека в лепешку, то его фигурку возвращают в "старт-портал" и он начинает игру сначала, но уже снова в форме животного.

11. Игрок, чьей фигурке-животному два раза отказали в желании стать человеком, может во время своего хода вернуться назад на ближайшее поле своего цвета и там самостоятельно превратиться в человека. Кубик при этом не кидается.

12. Последнее поле в игре — зеркальное. Наказанные и поврежденные фигурки должны точно попасть на это поле. Владелец поврежденной фигурки животного исправляет ее и переставляет ее затем на "старт-портал". Владелец поврежденной фигурки человека может "подлечить" себя на зеркальном поле. В "замок" неповрежденная фигурка человека переходит уже при следующем ходе, если на кубике выпадает число "I". Выигрывает тот, кто первым попадет в "замок". Целым фигуркам-человечкам не нужно останавливаться ждать на зеркальном поле, при точном выпадении числа на кубике они могут сразу перейти на "небо людей".

13. Человеческая фигурка опять превращается в животное, если ее владелец наказывает попавшую на его поле фигурку, не дожидаясь обвинения или извинения.

14. Дополнительное правило в модификации: прийти в замок и пригласить в гости остальных игроков, придумать повод для приглашения в гости

Вторая игра, направленная на развитие эмоционального интеллекта известного автора Юлии Борисовны Гиппенрейтер – **«Развиваем эмоциональный интеллект!»** Она включает несколько игр. Все они подробно описаны в брошюре, прилагающейся к карточкам. Мне больше всего нравится играть с детьми в собственную модификацию ***«Что было у меня…»*** Карточки выбираются каждым ребёнком случайным образом, а затем описывается собственная ситуация из жизни.

***Игра «Эмоциональное лото»***

Эта игра рассчитана на то, что игроки хорошо ознакомились с содержанием карточек-изображениями и подписями на них.

Ход игры как в обычном лото. Всем раздаются по 1-2 таблицы, Ведущий достаёт из мешочка билетик «вытяни меня» и грормко читает, что написано.Участники ищут на своих таблицах соответствующую тексту картинку и закрывают их полоской «Ура, нашёл!» Кто первым закрыл таблицу, тот и выиграл.

Варианты игры

*1.Конкретные ситуации.*

В этом варианте используются все 30 таблиц, независимо от их цвета. И основной набор из 70 билетиков , они помечены чёрными рамками.

*2. Обобщенные эмоции.*

В этом варианте используются все 30 таблиц, независимо от их цвета., но билетики только с названием одной эмоции, они в красных рамках, их число 24.

*3.Для малого числа игроков.*

Если игроков 2-3, то используются сокращённые варианты билетиков и таблиц(иначе будут попадаться «пустые» билетики). Такие варианты представлены двумя наборами.В одном 8 таблиц и 32 билетика зеленого цвета. В другом аналогичном 8 таблиц и 34 билетика оранжевого цвета. Два набора используются при повторах игры, чтобы можно было сменить все таблицы на новые.

Билетики с рамками разного цвета хранятся в конвертах разного цвета.

Список литературы:

1. Алфёрова Екатерина. Психологическая игра «Лепёшка» <http://www.maam.ru/detskijsad>

2 Гиппенрейтер Юлия Борисовна Психологические игры и занятия с детьми. Развиваем эмоциональный интеллект./2-е изд.Москва: Издательство АСТ,2020 – 128с.:ил.