Игры на формирование дружеских отношений на физкультурных занятиях

**«Ковёр мира»**

Цель: **формировать** умения детей разрешать конфликтные ситуаций с помощью мирилок и бесед, обговаривать свои поступки, выяснять причину такого поведения и находить решение проблемы.

Ритуал с применением «Ковра мира» - хорошая стратегия разрешения конфликтов с помощью переговоров и дискуссий. Используя его дети должны мириться, обсуждать кто себя вёл не правильно, как нужно поступить, чтобы не было ссоры.

Само наличие «Ковра мира» побуждает детей отказываться от драк, споров, заменив их обсуждением проблемы друг с другом. Детям предлагается при этом использовать стихотворные мирилки - короткие стихотворные строчки, которые проговаривают дети после ссоры. При этом ребята сцепляют мизинцы и трясут руками, прощая друг друга. Например,

Хватит нам уже сердиться, веселятся все вокруг

Поскорей давай мириться:

- Ты мне друг!

- И ты мне друг!

Мы обиды все забудем и **дружить**, как прежде будем!

**«Нетрадиционное приветствие»**

Цель: развитие коммуникативных навыков, снятие внутреннего напряжения, установление контакта между детьми.

Ход игры: стоя в кругу, детям предлагается разделиться на пары. Для этого раздаются заранее приготовленные карточки с именами известных дуэтов из мультфильмов, басен, например, Дед Мороз и Снегурочка, Крокодил Гена и Чебурашка, Стрекоза и Муравей, Ворона и Лисица и другие.

После того, как образовались пары, необходимо поприветствовать друг друга, касаясь частями тела по команде. По команде «Друг к **дружке**» необходимо поменяться парами.

И так приветствуем друг друга:

o Нос к носу,

o Щека к щеке,

o Ухо к уху,

o Друг к **дружке** (дети меняются парами)

o Пятка к пятке,

o Локоть к локтю,

o Колено к колену,

o Бедро к бедру

Такие игры хорошо проводить в качестве физминуток на занятиях, на празднованиях дней рождения в группе, на прогулке и дома с родными.

**«Головомяч»**

Цель: формирование умения ладить друг с другом, проявлять навыки сотрудничества; способствовать сплочённости детей, созданию дружеской и радостной атмосферы.

Ход игры: дети делятся на пары и выполняют задания.

1. Ребёнок вместе со своей парой встаёт у черты «старт», на которой лежит карандаш. Задача игроков взять карандаш каждому со своей стороны кончиком указательного пальца. Пользуясь двумя пальцами на двоих, они должны поднять карандаш, пронести его до метки и вернуться обратно, не уронив его.

2. Дети зажимают листок плечами и надо пронести по маршруту.

3. Предлагаем детям мягкую игрушку, которую следует нести исключительно ушами или щёками.

4. А на последок дети должны донести мяч, пользуясь только головой.

Задания могут быть самыми необычными, главное, что выполняя такие задания, детям необходимо уметь договариваться и обсуждать тактику действий.

 **«Поводырь»**

Цель: развитие эмпатии, ролевого поведения, способов общения с людьми, имеющими какие-либо особенности, **формирование** положительного настроя и доверительного отношения между участниками.

Ход игры: существует несколько вариантов игры, что позволяет разнообразить её и подогреть детский интерес к ней.

1. Играющие разбиваются на пары. Ребёнок с открытыми глазами (собака «поводырь») стоит впереди. Другой на расстоянии вытянутой руки, чуть касаясь спины впередистоящего, встаёт с закрытыми глазами («слепой»). «Поводырь» медленно начинает передвигаться по помещению, «Слепой» следует за ним, **стараясь не потеряться**, затем скорость движения постепенно увеличивается. Пары меняются ролями.

2. «Поводырь» и «Слепой» активно общаются друг с другом, согласовывая направление и скорость движения.

Пары меняются ролями.

3. «Бабушка» и «внук», «дедушка» и «внучка», держась за руки, дети должны вместе преодолеть препятствия: пройти по узкой тропинке, обойти лужу, перешагнуть через ручеёк. «Внуки» заботливо подсказывают «слепым» **старикам**, как им лучше двигаться. Пары меняются ролями. Такие игры хорошо использовать на прогулке. Детям в таких играх приходится учитывать темп, характер движений другого ребёнка и согласовывать свои движения.

**Музыкальная игра «Острова»**

Цель: развитие эмпатии у детей, воспитание чувства солидарности и взаимопонимания друг к другу

Ход игры: дети встают в круг лицом друг к другу. Воспитатель объясняет правила игры: «Мы живём в мире, где есть добро и зло, прощение и гнев, радость и невзгоды, лишения, трудности. Люди часто сравнивают жизнь с житейским морем, которое бывает очень бурным и хмурым, с волнами, сметающими всё на своём пути. Но в любом море есть острова, которые помогают спастись человеку от бури. Такие острова есть и в житейском море: от зла нас спасает добро, от гнева - прощение, от невзгод - терпение и трудолюбие. Пока звучит музыка, вы плаваете в житейском море. Как только она прекращается, вы должны найти островок (листы бумаги на полу), занять его и придумать ему название. А названием острова станет то качество, которое как вы считаете, может помочь вам в жизни».

В конце игры дети опять становятся в круг, и, передавая «свечу» из рук в руки, передают друг другу пожелания тепла, света, любви, терпения, щедрости.

**Строительная игра «Небоскрёб»**

Цель: формирование умения ладить друг с другом, проявлять навыки сотрудничества; способствовать сплочённости детей, созданию дружеской и радостной атмосферы.

Материалы: Один складной метр и по два-три деревянных кубика на каждого ребёнка. Для усложнения задачи берутся кубики разного размера и несколько цилиндров.

Инструкция: «Возьмите каждый по два кубика и сядьте в круг на пол. Сейчас вам всем вместе нужно будет построить один небоскрёб. Мне очень интересно узнать, на какую высоту вы сможете его возвести так, чтобы он не развалился. Один из вас может начать строительство, положив кубик в центр на пол. Потом подходит следующий и кладёт свой кубик рядом или сверху. При этом вы можете говорить друг с другом и вместе думать, как вы поступите дальше. Я буду просчитывать сколько кубиков вы сложили, прежде чем башня упадёт. Даже если свалится только один кубик, вам придётся начинать работу сначала. Время от времени я буду измерять на какую высоту поднялась ваша башня».

Воспитателю необходимо комментировать действие и стратегию детей, поддерживать всё, что направлено на сотрудничество их друг с другом.

После игры проводится анализ: понравилась ли игра, что не получалось, почему?

**Словесная игра «Знакомство»**

Цель: способствовать развитию коммуникативных способностей, развитию речи и памяти в процессе общения.

Ход игры: несколько детей садятся в круг и по очереди, представляясь, говорят о себе одно-два предложения, причём последующий участник игры, прежде чем рассказать о себе повторяет то, что говорили предыдущие. Выглядеть это будет примерно так:

- Меня зовут Оля, я люблю играть в куклы.

- Оля любит играть в куклы. А меня зовут Платон. Я люблю играть в футбол.

- Оля любит играть в куклы, Платон любит играть в футбол. А меня зовут Лёва и я люблю играть в шашки. И так далее.

Игра занимает не более десяти - пятнадцати минут. Желательно участников посадить так, чтобы они видели друг друга. Постепенно в игру можно включать до пяти детей. Большее число участников не целесообразно, так как дети не могут долго ждать своей очереди высказаться, теряют нить сюжета, и в результате их интерес падает.

**Игра-коммуникация «Пирамида любви»**

Цель: воспитание уважительного, заботливого отношение к миру и людям; развитие коммуникативных возможностей.

Ход игры: дети сидят в кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из вас что-то или кого-то любит; всем нам присуще это чувство, и все мы по-разному его выражаем. Я люблю свою семью, свой дом, свой город, свою работу. Расскажите и вы, кого и что любите вы (рассказы детей). А сейчас давайте построим «пирамиду любви» из наших с вами рук. Я назову что-то любимое и положу свою руку, затем каждый из вас будет называть то, что он любит и класть свою руку (дети выстраивают пирамиду из рук). Вы чувствуете тепло рук? Вам приятно это состояние? Посмотрите, какая высокая получилась у нас пирамида. Высокая, потому что мы любимы и любим сами.

**Ситуативная игра «Хорошо - Плохо»**

Цель: воспитание чувства справедливости, умения в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Ход игры: игра проводится индивидуально или с двумя – тремя детьми, так как в большой группе дети склонны подхватывать высказывания товарищей, отвлекаясь от своих ассоциаций. Используется несколько вариантов игры.

Вариант 1. Для игры выбирается объект, безразличный ребёнку, не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребёнка положительные и отрицательные. Например, карандаш.

-Нравится, что красный; не нравится, что тонкий.

-Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.

-Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Вариант 2. Рассмотрение «положительных» и «отрицательных» качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся объекты и явления (громкая музыка, драка, дружба).

Например, громкая музыка.

- Хорошо, если утром - быстро просыпаешься.

- Плохо, если ночью - мешает уснуть.

Игра «Хорошо - плохо» должна стать частью повседневной жизни ребёнка. Для её проведения не обязательно специально отводить время. В неё можно играть на прогулке, перед сном.

**Игра-история с элементами драматизации**

**«Котик и Ёжик на качелях»**

Цель: обогащение опытом эффективного взаимодействия в ситуации столкновения интересов.

Структура игры: беседа с постановкой проблемной задачи (обсуждение причин ссор, отражающее тематику игры); подготовка к инсценированию стихотворения; инсценировка-драматизация проблемной ситуации, обсуждение проблемы (направлено на понимание детьми ситуации, дети проговаривают проблему своими словами, поиск путей выхода из проблемной ситуации - ответ на вопрос: «Как помирить друзей и избежать ссоры?»; театрализация ситуации с внесёнными изменениями; подведение итогов, выводы.

Ход игры: взрослый говорит: «Ребята, бывает ли такое, что вы ссоритесь? (ответы детей). Представьте двух друзей, каждый из которых хочет покачаться на качелях. Друзей зовут Ёжик и Котик. Как помочь им не поссориться?». На роли Ёжика и Котика выбираются два ребёнка, им выдаются маски соответствующих героев. Роль качелей выполняет стул с высокой спинкой. Детям предлагается изобразить происходящую ситуацию. Инсценировка стихотворения детьми:

В тихом лесу, средь кустов и дорожек,

Жили два друга - Котик и Ёжик.

Как-то они на прогулку пошли

И на поляне качели нашли.

Ёжик навстречу качелям шагнул,

Котик качели к себе потянул,

Котик: «Я первый!», а Ёжик: «Нет. Я!»

Не уступают друг другу друзья.

Котик обиделся: «Значит, ты, Ёж,

Мне как товарищ совсем не хорош».

Обсуждение проблемы, поиск путей решения после инсценировки

- Почему Котик решил не дружить с Ёжиком? (Ёж не уступил ему качели.)

- Как вы считаете, стоит ли из-за этого ссориться с друзьями? (Нет.)

- Как помирить друзей, сделать так, чтобы ссоры не было? (Ответы детей.)

Взрослый: «Ребята, давайте ещё раз прочитаем стихотворение, но с весёлым концом, где Котик и Ёжик смогли договориться и избежать ссоры». Дети инсценируют стихотворение с другой концовкой:

Ёжик навстречу качелям шагнул,

Котик качели к себе потянул,

Котик сказал: «Покачаю тебя.

Мы ведь с тобою, Ёжик, друзья!»

Подведение итогов: чтобы не ссориться, нужно уметь договариваться!

**Сюжетно-ролевая игра «Детская поликлиника»**

Цель: формирование навыков культуры поведения в общественных местах, воспитание дружеских взаимоотношений в игре.

Приёмы руководства: распределение ролей, смена ролей в игре.

Роли: врач педиатр, врач травматолог, медсестра, работник регистратуры, санитарка, фармацевт, буфетчица, больные.

Игровые ситуации: «На осмотре у педиатра», «Приём в процедурном кабинете», «В аптеке», «Очередь в регистратуру», «В травмпункте», «Буфет».

Предварительная работа: экскурсия в медицинский кабинет детского сада; наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задаёт вопросы); просмотр мультфильма по сказке К. Чуковского «Доктор Айболит»; чтение литературных произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?»; рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет); дидактическая игра «Я простудилась»; беседа с детьми о работе врача, медсестры, фармацевта, санитарки; рассматривание иллюстраций на тему «Больница».

Игровой материал: белые халаты, шапочки, повязки, ручки и блокнот для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, порошки, игровые деньги, медкарты, телефон, продукты для буфета, лекарства для аптеки, надписи названия кабинетов.

Ход игры: в игре детям предлагаем не просто поиграть в «Больницу», а проиграть различные варианты поведения паттернов в конкретной ситуации, например, как вести себя на приёме у врача; что делать если в очереди к врачу сидит человек с высокой температурой; что предпринять если вы потеряли рецепт на лекарства; как быть если вам грубо ответили в регистратуре и так далее. Проигрывание таких ситуаций позволит детям получить новый опыт поведения.

Игра проводится несколько раз, каждый раз видоизменяясь.

В конце игры необходимо подвести итог. Для этого можно использовать литературные произведения, например, стихотворение Полякова Л. «Быть легче добрым или злым?»

Быть легче добрым или злым?

Наверно, легче злым.

Быть добрым – значит отдавать

Тепло своё другим.

Быть добрым – значит понимать

И близких, и чужих

И радости порой не знать,

Заботясь о других.

Конечно, доброму трудней,

И всёже посмотри:

Как много у него друзей!

А злой всегда один.