## [Игры, формирующие культуру поведения](http://goroo-orsha.by/index.php?option=com_content&view=article&id=393%3A2012-02-06-08-16-08&catid=9%3A2010-08-05-20-43-52&Itemid=329)

Особое место среди игр этой группы занимают ролевые и сюжетно-ролевые. В них дети не просто копируют действительность, а сочетают впечатления жизни с личным опытом. Сначала они придумывают сюжет игры, находят средства для его реализации, затем определяют свое место в этой игре. Вмешательство взрослого в такие игры нежелатель¬но. Оно допустимо лишь тогда, когда необходимо дать игре нужное направление. И даже в этом слу¬чае следует помнить, что вмешательство будет успешным, если у взрослых доверительные отноше¬ния с детьми. Влияние на содержание, т. е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на ре¬ализацию игровых образов — основной путь воспи¬тания в игре.  
Как правило, сюжет игры и роли дети выбира¬ют сами. Чаще всего это семья, школа, детский сад,   
праздники, отдых; люди определенной профессии (продавец, летчик, шофер) или члены семьи (папа, мама, бабушка). Разыгрывая сюжет "семья", дети усваивают некоторые навыки ведения хозяйства: подметают пол в своем доме, накрывают на игрушеч¬ный стол, моют кукольную посуду. Иногда они мо¬гут изображать животных, персонажей из сказок, вы¬ражая свое личное отношение к ним, проявляя личные качества.  
Приведем в качестве примера игру со следу¬ющим сюжетом: "Остановка автобуса. Идет сильный дождь. Ребенок стоит под зонтом, а рядом с ним че¬ловек без зонта. Ему необходимо решить, как он по¬ступит". Сюжет развивается в разных вариантах: "с зонтом девочка — без зонта мальчик", "с зонтом мальчик — без зонта девочка", "с зонтом взрослый — без зонта школьник".  
  
**\* СКВОРЕЦ**  
Эта игра поможет детям научиться позитивно, не нанося психологических травм другим людям, раз¬решать конфликты.  
Сюжет игры заключается в том, что в "сквореч¬нике" поздней осенью поселяются три "воробья". За время зимы они обжились в своем домике, об¬устроили его. Им хорошо и уютно жить вместе.  
Но вот пришла весна, и из теплых краев возвра¬тились три "скворца". Они подлетели к своему до¬мику и увидели, что он занят "воробьями".  
Далее детям предоставляется возможность дей¬ствовать самостоятельно. Игра заканчивается, как только "воробьи" и "скворцы" придут к какому-ни¬будь общему решению. Оно может быть следующим:  
✓    "скворцы" выгонят "воробьев" из скворечника;  
✓    птицы соглашаются жить вместе;  
✓    "скворцы" помогают найти "воробьям" другой домик и обустроиться там, а также договарива¬ются, что зимой "воробьи" могут вновь его занять;  
✓    "скворцы" улетают, увидев, что их дом занят;  
✓    свой вариант.  
В заключение игры важно сделать вывод, что в конфликте всегда необходимо увидеть и понять позицию другого и искать способ разрешения сло¬жившейся ситуации вместе.  
  
**\* РАЗНОЕ ОТНОШЕНИЕ**  
Игру следует начать так: "К разным людям мы от¬носимся по-разному. Представь, что вчера ты забыл в школе очень нужную книгу (подумай какую) и те¬бе необходимо ее найти. Для этого ты должен спро¬сить о ней по очереди у друга, учителя и ученика, с которыми ты давно не разговаривал. Как ты будешь спрашивать, каким тоном? Подумай."  
  
**\* ХОРОШИЙ ВРАЧ**  
Предложите ребенку подумать, как должен по¬ступать хороший врач в следующих ситуациях:  
✓    К врачу на прием пришла мама с мальчиком, который очень боится укола и плачет. (Вариант ре¬шения: врач должен поговорить с мальчиком, угос¬тить его конфетой, рассказать сказку, а затем уже сделать укол.);  
✓    К врачу пришел старик, который не согласен с тем, как врач его лечит. (Вариант решения: врач дол¬жен внимательно выслушать его, спокойно выска¬зать свое мнение, а затем показать книги по меди¬цине, которые подтверждают правильность вы¬бранного лечения, и предложить ему прочесть их.);  
✓    Перед кабинетом врача ругаются несколько больных;  
✓    Медсестра часто опаздывает на работу;  
✓    Медсестра плохо моет медицинские инстру¬менты.  
Пусть ребенок выберет одну ситуацию и приду¬мает небольшую сценку-диалог, которую вы разыгра¬ете вместе.

**\* УЧИМСЯ ЗАБОТИТЬСЯ**  
Попросите ребенка подумать, как бы он посту¬пил в следующих ситуациях, как проявил бы свою за¬боту. Пусть он выберет одну из ситуаций и вы вмес¬те инсценируете ее.  
✓    Мама заболела. (Вариант решения: надо уло¬жить ее в постель, принести чай с малиновым ва¬реньем или медом; открыть форточку, чтобы в комнате был свежий воздух, и поставить маме градусник.);  
✓    День рождения бабушки;  
✓    Младший брат капризничает;  
✓    В гости пришел друг;  
✓    Папа вернулся с работы уставший;  
✓    У кого-то из членов семьи (друга, учителя) пло¬хое настроение;  
✓    Тебя (твоего брата или сестру, друга) отруга¬ли родители;  
✓    Твой друг плохо учится.  
  
**\* НА КОРАБЛЕ**  
Это групповая игра. Поделите детей на три груп¬пы: одна — матросы, другая — капитаны, третья — пассажиры. Затем предложите каждой группе свою ситуацию. Например:  
✓    корабль натолкнулся на подводный камень;  
✓    один из пассажиров упал за борт;  
✓    капитан тяжело заболел;  
✓    у одного из пассажиров пропал ребенок.  
Каждая группа должна ответить, как следует вес¬ти себя капитану, матросу или пассажиру корабля, чтобы на корабле не возникло паники.  
  
**\* ДОБРАЯ СКАЗКА**  
Попросите ребенка представить, что однажды во всех сказках герои стали хорошими, совершающи¬ми добрые поступки. Пусть он выберет две известные сказки и составит из них одну таким образом, что¬бы отрицательные персонажи двух сказок соверша¬ли в общей сказке только добрые поступки (напри¬мер, сказку про Красную Шапочку и сказку про трех поросят). Однажды Красная Шапочка пошла к ба¬бушке. По дороге она встретила волка, который ра-ботал лесным врачом. Волк рассказал ей, что идет в домик к поросятам, потому что они заболели гриппом.  
Красная Шапочка тоже захотела навестить поро¬сят и пошла к ним вместе с Волком. Волк дал порося¬там лесную микстуру из ягод малины и листьев мя¬ты, и им стало лучше.  
Затем Волк предложил Красной Шапочке прово¬дить ее к бабушке, потому что было уже темно. Ба¬бушка очень волновалась, что Красной Шапочки дол¬го нет. Она думала, что ее внучка заблудилась в лесу, и от волнения у нее нача-лось сильное сердцебиение. Когда Волк и Красная Ша¬почка пришли, Волк дал ба¬бушке несколько мятных таб¬леток, чтобы она успокоилась. Потом они вместе стали пить чай с пирожками и брусничным вареньем.  
На прощание бабушка подарила Волку банку вкуснейшего джема и попросила отнести в подарок трем поросятам вкусных пирожков.  
  
**\* ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ**  
Эта игра будет интересной, если в ней примет участие как можно больше детей.  
Выберите того, кто будет давать ответы на во¬просы "журналистов". Рядом за столом вместе с ним садится "ведущий", желательно взрослый, напротив располагаются пять-шесть "журналис¬тов", которые задают вопросы, когда им предоста¬вят слово. Вопросы должны касаться разных сто¬рон жизни ребенка: школы, класса, учителей, семьи, его интересов и т. д.  
Если вопрос окажется некорректным, ребенку бу¬дет сложно на него ответить, "ведущий" имеет право от¬клонить его. "Журналист", перед тем как задать вопрос, должен встать и назвать газету или журнал, который он представляет. Вопросы задаются четко и в вежливой форме. Ответы должны быть ясными и полными.  
  
**\* ЖИЗНЬ ВЗРОСЛЫХ**  
Попросите ребенка взять интервью у нескольких взрослых. Например, у бабушки или дедушки, стар¬шего брата или сестры, тети или дяди. Можете по¬мочь ребенку, предложив примерные вопросы:  
✓    Когда вы впервые почувствовали, что стали взрослым?  
✓    Мечтали ли вы стать взрослым, когда были ре¬бенком?  
✓    Чем, по вашему мнению, жизнь взрослого от¬личается от жизни ребенка?  
✓    Часто ли вы вспоминаете о своем детстве и ког¬да это происходит?  
✓    Сохранились ли у вас какие-нибудь вещи из ва¬шего детства?  
✓    Хотели бы вы снова вернуться в детство? Ребенок должен записать все ответы взрослых и  
сравнить их, выявляя общие закономерности. Будет хорошо, если в конце он составит рассказ на тему "Мир взрослых".  
  
**\* ЧУДЕСНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ**  
Дети по кругу передают карандаш, мысленно пре¬вращая его в любой другой предмет. При этом все остальные участники игры должны понять в какой. Например, ученик подносит карандаш к волосам, и по его движениям все понимают, что это расческа. Когда предмет угадан, участник передает карандаш следующему. Повторяться нельзя.  
  
**\* СКУЛЬПТОР**  
Эта игра рассчитана на пять-шесть человек. Ре¬бятам необходимо по очереди изобразить фонтан, скворечник, скамейку, раскрытое окно, корзину с гри¬бами, разные деревья и цветы.

**\* АРТИСТЫ ПАНТОМИМЫ**  
Ребенку необходимо изобразить предметы с присущими им звуками: мотоцикл, часы с кукушкой, дверной замок, напольные часы с боем, мигающую лампочку, испорченный телевизор, горящую свечу, горячий утюг.

**\* ПРОФЕССИОНАЛЫ**  
Пусть ребенок представит себя в роли специалис¬та той или иной профессии и при помощи пантоми¬мы покажет себя в работе.

**\* ПОДАРКИ**  
Один из участников игры придумывает, что он по¬дарит человеку, сидящему рядом. Затем при помощи мимики и жестов показывает этот предмет. Как толь¬ко сидящий угадал, право за¬гадать переходит к нему. До¬пускается подсказка, но такая, в которой не содержится на¬звание данного предмета, а только его описание.

**\*ОКНО**  
Игра начинается со слов: "Перед тобой окно с очень толстым стеклом, через которое не проникают звуки. Ты хочешь что-то сказать товарищу. Заранее реши что. Можно артикулировать губами, писать во¬ображаемые буквы на стекле, объяснять на пальцах". Второй участник игры, которым можете быть и вы са¬ми, должен его понять и ответить тем же способом.  
  
**\* ПУТЕШЕСТВИЕ**  
Цветным мелом на полу рисуется несколько пе¬ресекающихся "тропинок" разного цвета. Игроки (команда из четырех-пяти человек), выбрав свою "тро¬пинку", стараются как можно быстрее добраться до конца пути, не сбив при этом соседей.  
  
**\* ТЕАТР-ЭКСПРОМТ**  
В этом театре заранее известны лишь сюжет и дей¬ствующие лица пьесы. Кто будет исполнять роли, текст и мизансцены, не известно никому. Спектакль созда¬ется на глазах у зрителей в процессе чтения заготов¬ленного текста. Лучше всего выбирать короткие сказ¬ки (или отрывки из сказок), действие в которых про¬исходит в одном месте. Получив роль, ребенок ждет, когда по сюжету ему надо будет выйти на сцену и са¬мостоятельно (в рамках сюжета) играть свою роль. Та¬ким образом, все присутствующие находятся в край¬не напряженном состоянии: что дальше? чем закончится? что скажет герой? В этой игре актуализируются все творческие возможности детей, а сам ребенок нахо-дится в центре внимания, самостоятельно действует, ему улыбаются, он не боится быть смешным. В театре экспромта действия детей зависят от поведения участников спектакля, все учатся слушать и понимать товарищей. У ребят развиваются такие качества, как ответственность перед партнерами, коммуникабель¬ность. Вот пример одной из пьес, которую можно ра¬зыграть в театре экспромта.  
...Ночь. Завывает Ветер. Раскачиваются Деревья. Между ними пробирается Похититель. Он ищет ко¬нюшню, где спит Конь... Вот и конюшня. Конь спит, ему что-то снится, он слегка перебирает копыта¬ми и тоненько ржет. Недалеко от него пристроился Воробей, он дремлет, иногда открывает то один глаз, то другой. На улице, на привязи, спит Пес... Деревья раскачиваются и шумят, поэтому не слышно, как По¬хититель пробирается в конюшню. Вот он хвата¬ет Коня за уздечку... Воробей зачирикал тревожно... Пес залаял. Похититель уводит Коня. Пес заливается лаем... Выбежала из дома Хозяйка, заохала, закрича¬ла. Она зовет мужа... Выскочил из дома Хозяин... По¬хититель убегает. Хозяин ведет Коня в стойло. Пес лает и прыгает от радости... Воробей летает во¬круг. Деревья шумят и раскачиваются. Ветер, завы¬вая, летает между Деревьями... Хозяин гладит Ко¬ня, бросает ему сена... Хозяин зовет Хозяйку в дом. Все успокаивается. Пес ложится наместо и засыпа¬ет. Дремлет Воробей, стоя засыпает Конь.

**\* ВООБРАЖАЕМОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ**  
Начните игру так: "Сейчас мы отправимся в путешествие. Я буду описывать место, где мы окажемся, а тебе нужно представить, увидеть его мысленно и делать то, что подскажет твоя фантазия.      
Берем со стульев рюкзаки, надеваем их. Мы на поляне, на которой растут ягоды и полевые цветы. Ты можешь собирать ягоды, рвать цветы, наслаж¬даться красотой! Но для начала определи, какой это цветок или ягода, потому что я могу спросить об этом. Учти, что многие ягоды любят прятаться в тра¬ве, а значит, не сразу их можно увидеть. Поэтому тра¬ву нужно осторожно раздвигать руками. Ну, а теперь мы идем дальше, к лесу. По дороге нам встречается ручей. Через него перекинута доска. Переходи по дос¬ке! Не бойся! И вот мы в лесу, где много грибов и ма¬лины. Присмотрись сначала. Найди себе место, где можно будет перекусить. Здесь мы отдохнем и пере¬кусим, а потом все уберем за собой. Сейчас я попро¬бую угадать, что ты ешь".  
  
  
***Игры на коллективное доверие, внимание, расслабление и создание положительного настроения***  
  
**❖ МОРЕ, СУША, НЕБО**  
В этой игре детям предстоит вспомнить обитателей моря, суши, неба. Они становятся в ряд. Ведущий поворачивается лицом к ним, про¬износит, например: "Суша!" — и бросает мяч. Тот, кто поймает мяч, должен бросить его ведущему, назвав представителя животного мира, обита¬ющего на суше.

**❖ СЪЕДОБНОЕ-НЕСЪЕДОБНОЕ**  
Эта игра проводится по тому же принципу, что и предыдущая. Только на этот раз, бросая мяч, веду¬щий говорит: "Съедобное!" или "Несъедобное!". Де¬ти в ответ должны назвать соответствующий продукт, фрукт, овощ или предмет.

**❖ ГРОЗА**  
Дети становятся в круг. Ведущий говорит им, что перед грозой обычно очень тихо, и просит детей замереть. Затем слышатся отдаленные тихие звуки: дети, глядя на ведущего, трут ладошку о ладошку. Звуки постепенно усиливаются: дети хлопают в ладоши, вначале тихо, потом громче. Вот уже слышна гроза: дети топают ногами. Гроза в разгаре:  
дети громко топают ногами и хлопают в ладоши. Но вот гроза затихает: все действия повторяются, но уже в обратном порядке.

**❖ УХОДЯЩИЙ ПОЕЗД**  
Ведущий начинает игру со слов: "Представьте, что мы находимся в купе поезда, который сейчас тронет¬ся. Мы смотрим в окно и видим, что провожающие нас родители машут нам рукой. Давайте помашем и мы им. (Дети машут рукой.) Вот поезд тронулся, ко¬леса крутятся. Давайте ногами изобразим, как это происходит. (Дети двигают по полу поочередно то правой, то левой ногой, продолжая махать рукой.) Нам принесли чай, давайте свободной рукой разме-шаем в чашке сахар". (Дети выполняют предыдущие движения, добавляя к ним круговые, имитирующие размешивание сахара в стакане с чаем.).  
  
**❖ СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ!**  
Играющие стоя или сидя (в зависимости от уго¬вора) образуют круг. По жребию выбирают водяще¬го, который встает внутри круга. Он спокойно хо¬дит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: "Руки!" Тот игрок, к которому обратился водящий, продолжа¬ет сидеть (стоять), не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту ру¬ку, которая находится ближе к игроку, стоящему (си¬дящему) между ними. Если кто-то из ребят ошиб¬ся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее под¬нять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот, кто наи-меньшее количество раз будет водящим.  
  
**❖ ВОПРОС СОСЕДУ**  
Все садятся в круг, ведущий становится в цен¬тре. Он подходит к любому игроку и задает вопрос, например: "Как тебя зовут?", "Где ты живешь?" и т. д. Отвечать должен не тот, кого спрашивают, а его со¬сед слева. Если ответит тот, кого ведущий спраши¬вал, он должен отдать фант. После игры фанты ра¬зыгрывают.  
  
**❖ НА КУСОЧКИ**  
Одной рукой, правой или левой, ребенку необхо¬димо по условию игры разорвать газету на мелкие ку¬сочки, рука при этом вытянута вперед. Свободной ру¬кой помогать нельзя. У кого кусочки будут мельче, тот и выиграл.

**❖ ДЕРЕВЯННЫЕ КУКЛЫ**  
Ведущий начинает игру со слов: "Все мы видели деревянных кукол-марионеток, которые управляются ниточками. Если натяжение ниточки слабеет, то руки, голова, корпус, ноги куклы опускаются вниз. А теперь станьте в исходное положение: выпрямите спину, руки и голову поднимите вверх.  
На счет "раз" резко опусти¬те голову вниз, "два" — руки от локтя опускаются, "три"— руки полностью расслаблены, "четыре" — на¬гнитесь вперед, голова и ру¬ки расслаблены, "пять"— опуститесь на четвереньки. Теперь ниточки будут на¬тягиваться в обратном порядке, а куклы выпрям¬ляться. Не путайте очередность!"  
  
**❖ ЦВЕТА**  
Игроки становятся в круг. Ведущий командует: "Коснитесь чего-нибудь желтого. Раз, два, три". Игроки как можно быстрее стараются взяться за одежду, предмет этого цвета раньше остальных участников. Кто не успел — выбывает из игры. Веду¬щий снова повторяет команду, но уже с новым цве¬том. Побеждает оставшийся игрок.  
  
**❖ НА БОЛОТЕ**  
Двум участникам дают по два листа бумаги. Они должны пройти через "болото" по "кочкам" — листам бумаги. Нужно положить лист на пол, стать на него двумя ногами, а другой лист положить впе¬реди себя. Переступить на другой лист, обернуться, взять снова первый лист и положить впереди себя. Кто первым придет к финишу — тот победил.

**❖ САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ**  
Играют три-четыре человека. Ведущий начина¬ет игру так: "Расскажу я вам рассказ в полтора десят¬ка фраз. Лишь скажу я: "Цифра "три" — приз немед¬ленно бери. Однажды щуку мы поймали, распотро¬шили, а внутри рыбешек мелких увидали, и не одну, а целых... семь. Когда стихи запомнить хочешь, их не зубри до поздней ночи. Возьми и на ночь повто¬ри разок-другой, а лучше... десять. Мечтает парень закаленный стать олимпийским чемпионом. Смот¬ри, на старте не хитри, а жди команду: раз, два... марш! Однажды поезд на вокзале мне три часа при¬шлось прождать... (если не успевают взять приз, его забирает ведущий). Ну что ж, друзья, вы приз не бра¬ли, когда была возможность брать".  
  
**❖ ВЕРНИ УКРАДЕННОЕ**  
Начинается игра со слов ведущего-ребенка: "Со¬рокам нравятся яркие, блестящие предметы. Если предмет небольшого размера, сорока может унести его в свое гнездо. Представьте, что от сильного вет¬ра сорочье гнездо упало на землю. Вы нашли в нем различные предметы, которые принадлежали вашим знакомым. Нужно вернуть украденные вещи хозяину".  
Дети становятся в шеренгу лицом к ведущему. На ладони у каждого лежит небольшой предмет (пуго¬вица, карандаш, булавка и т. д.). Время экспози¬ции — 10 секунд. Затем все предметы кладут в "гнез¬до" (шапку). Задача ведущего — запомнить, кому при¬надлежал "украденный" предмет, и, достав его из "гнезда", вернуть хозяину.  
  
**❖ КОЧКИ**  
Эта игра проводится на улице. На земле чертит¬ся поле 8x8 квадратов. Ведущий в начале игры огла¬шает правила: "Перед вами болото. Любое болото можно перейти по тропинке из кочек. У этого боло¬та тоже есть тропинка, но ее не видно. Зато она есть у меня на карте, в любых спорных ситуациях реша¬ющее слово будет принадлежать мне. Ваша задача: найти ту тропинку и перейти болото по ней, соблю¬дая следующие правила:  
1)    На игровом поле одновременно может нахо¬диться один игрок.  
2)    Ходить можно вперед, назад, вправо, влево, по диагонали в любом направлении, но только на одну клетку, т. е. переступать через клетку нельзя.  
3)    Если, делая следующий шаг, дотро-      „ нулись до клетки ногой, значит уже ступили на нее.       
4)    Если ступили на клетку и нет сигнала от ведуще¬го, значит вы на кочке; если звучит сигнал, значит вы ступили мимо и должны вернуться обратно.  
5)    Если несколько участников или даже почти вся группа уже перебрались на другую сторону, но кто-то оступился, вся группа возвращается.  
6)    Стоять по краям болота нельзя.  
7)    Нельзя рисовать схемы, помечать клетки.  
8)    Нельзя переговариваться.  
9)    Очередность попыток прохождения произ¬вольная.  
После оглашения инструкции есть две минуты на обсуждение и выработку стратегии, если она не¬обходима. Время игры не ограничено. Игра закан¬чивается, когда вся группа перейдет болото.

**❖ 14 ПРЕДМЕТОВ**  
Эта игра поможет ребятам понять, что у каждо¬го человека есть свои ценности и отношение к жиз¬ненным ситуациям.  
Ведущий подготавливает и собирает вместе не¬сколько предметов, у которых разные сферы приме¬нения. Например: магнит, фотопленка, тетрадь, по¬лиэтиленовый пакет, газета, ножницы и т. д. (всего 14 предметов). Все предметы хаотично расположе¬ны на столе.  
Участники размещаются вокруг стола с предме¬тами, а ведущий предлагает всей группе в течение 10 минут навести порядок, при этом участники не должны общаться вербально.  
После игры идет обсуждение: почему конечная композиция выглядит именно так? Если порядок уда¬лось навести, то что помогло это сделать? Если нет, то что помешало? Общались ли участники между собой в процессе игры?

***Литература***  
1.    Играем вместе с мамой и друзьями. Минск : Харвест; М.: ООО "Изд-во ACT", 2001. 208 с.  
2.    Лопатина, А. 50 уроков о добрых качествах / А. Лопатина, М. Скребцова. М.: ООО "Книжный дом Локус", 2002. 320 с.  
3.    Лопатина, А. 600 творческих игр для больших и маленьких / А. Лопатина, М. Скребцова. М.: ООО "Книжный дом Локус", 2002. 320 с.  
4.    Самоукина, Н. В. Игры в школе и дома : пси¬хотехнические упражнения и коррекционные про¬граммы. М.: Новая школа, 1995.144 с.  
5.    Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Пси¬хологические игры и упражнения: практ. пособие: пер. с нем.: в 4 т. / К. Фопель. М.: Генезис, 2003.160 с.