

Муниципальное образовательное учреждение  
дополнительного образования детей  
Центр развития творчества детей и юношества Тамбовского района



**«ДЕЛУ - ВРЕМЯ,  
ПОТЕХЕ - ЧАС».**

**И Г Р О К Л А С С   № 1**

**2010 г.**

**Составитель: Козодаева Л.В.  
методист МОУ ДОД ЦРТДЮ Тамбовского района**

**Сборник адресован организаторам летнего отдыха детей.**

**В пособии представлены разработки игровых мероприятий, которые пополнят вашу методическую копилку и помогут сделать летний отдых детей содержательным и незабываемым.**

**Желаем вам успехов и новых открытий!**

**МОУ ДОД Центр развития творчества детей и юношества  
Тамбовского района**

## МАСКА, Я ВАС ЗНАЮ

*Как мир меняется!  
И как я сам меняюсь!  
Лишь именем одним я называюсь,  
На самом деле то, что именуют мной, —  
Не я один. Нас много. Я — живой.*

*Н. Заболоцкий*

Игра «Маска» помогает учащимся в самопознании, им предоставляется возможность посмотреть на себя со стороны. Полезным ее итогом может стать адекватное восприятие человеком себя и окружающих в различных социальных ситуациях.

Время проведения: 1–1,5 часа (время зависит от количества людей, а также от глубины раскрытия человека и необходимости вывести его на осознание чего-либо).

Количество участников: до 15 человек.

Возраст: начиная с 14–15 лет. Участники уже должны иметь опыт работы над собой, опыт самораскрытия и рефлексии.

Материалы: маски для каждого участника. (Маски готовятся дома в качестве домашнего задания.)

Инструкция к домашнему заданию (дается на предыдущем занятии)

*Уважаемые участники! Следующее домашнее задание потребует от вас известного мужества, честности и ответственности. Многие из вас, наверное, замечали, что в разных ситуациях вы ведете себя по-разному. Только вы знаете (или предполагаете, что знаете), какой вы есть на самом деле. А ведь другие люди видят вас таким, каким вы себя преподносите. Или таким, каким вас вынуждают быть окружающие. Может быть, не всегда вам нравятся навязанные роли, но вы к ним привыкли и часто их играете. Итак, домашнее задание такое. Найдите время и подумайте о своей жизни. Какой вы есть на самом деле? А каким вы стараетесь выглядеть в определенной компании или среде? А какую роль вас вынуждают играть другие люди (родители, учителя, друзья)? Затем нарисуйте маску: такую, какую вы чаще всего носите среди других, такую, какую вас вынуждают носить, или такую, о которой никто не знает, — выбирайте сами. Придумайте форму, цвет, значение, художественное оформление и т.д. Это должна быть настоящая маска, которую можно надеть на лицо. На следующее занятие принесите маску с собой.*

### Комментарии

Ведущему желательно сделать маску и для себя. В некотором смысле рассказ ведущего о себе подстегивает и стимулирует детей, дает им пример, как можно рассказать о себе. Таким образом ребята получают негласное подтверждение тому, что рассказывать о себе относительно безопасно. Это упражнение требует больших эмоциональных затрат и привлечения мощных личностных ресурсов.

Хорошо, если получится перед упражнением вывести детей из кабинета и дать им войти обратно уже в масках. Это создает у участников определенное настроение, способствующее более полному погружению в ситуацию.

Инструкция первого круга  
*Уважаемые «маски»! Расскажите, пожалуйста, кто вы. Что означает ваша маска?*

Каждый по очереди представляется и в конце обсуждения первого круга снимает маску. Здесь используются вопросы первого круга обсуждения. Примерные вопросы первого круга

*Что изображено на маске? Почему выбран такой цвет, такая форма?*

*В каких ситуациях эта маска вступает в действие?*

*Сложно ли было придумывать маску?*

*Ты сам(а) придумал(а) маску или кто-то подсказал?*

*Тебе нравится находиться в такой роли, играть под этой маской?*

*Тебя кто-то заставляет ее надевать или это поведение выбираешь ты сам(а)?*

*Как можно назвать ту роль, которую ты играешь под этой маской?*

*Какие еще маски существуют в твоём арсенале?*

*Какие бы маски ты хотел(а) иногда (или часто) надевать, чтобы справиться или защититься в каких-то ситуациях? В каких именно?*

*Что нового ты узнал(а) о себе во время выполнения данного упражнения?*

После первого круга можно зачитать отрывок из книги Кобо Абэ «Чужое лицо» (Кобо Абэ. Женщина в песках. Чужое лицо. М., 1969, с. 345). Вкратце сюжет этой книги таков. Ученый, лицо которого обезображено ожогом, не в силах вынести уродства, отчуждающего его от окружающих: он делает себе маску, которая почти неотличима от нормального человеческого лица. Он думает, что маска дает ему свободу. Маска смягчает индивидуальные различия и делает взаимоотношения между людьми более универсальными и простыми. Маска дает чувство освобождения от настоящего лица и одновременно от духовных уз, соединяющих его с другими. Жена ему говорит: «Вначале с помощью маски ты хотел вернуть себя, но с какого-то момента ты стал смотреть на нее лишь как на шапку-невидимку, чтобы убежать от себя».

Трагедия не в уродстве внешнего облика, а во внутренней пустоте, не выносящей глубоких человеческих связей. «Тебе нужна не я — тебе нужно зеркало. Любой посторонний для тебя — не более чем зеркало с твоим отражением. Я не хочу возвращаться в эту пустыню зеркал».

Во втором круге обсуждаются маски всех участников. Каждый по очереди может задать вопросы любому участнику.

Примерные вопросы для активизации обсуждения во втором круге

*Есть ли маски, которые кажутся вам близкими к вашей?  
Есть ли такие, которые вызывают отторжение, неприязнь,  
непонимание?*

*Чьи маски, на ваш взгляд, верно отражают личность участника?*

*Чьи маски неверно отражают личность участника?*

*Какую маску вы хотели бы примерить на себя?*

*Кому бы вы хотели предложить свою маску?*

*Насколько маски нужны в жизни? Какую роль они играют? Мешают ли они полноценному общению?*

*Что нового вы узнали о других участниках во время выполнения данного упражнения?*

**Фразы, которые можно взять как эпиграф для игры «Маска» (и, например, развесить по стенам)**

*Из всех приключений, уготованных нам жизнью, самое важное и интересное — отправиться в путешествие внутрь себя самого, исследовать неведомую часть себя самого. Ф. Феллини*

*И кто найдет тебя в морях твоей души!*

*Даниил Андреев*

*Маска — не просто кусок раскрашенной бумаги или папье-маше, а определенная модель, тип поведения, который не может быть нейтральным по отношению к «Я». Маска компенсирует то, чего не хватает... Уход от людей означает потерю самого себя; тот, для кого другие только зеркала, рискует не увидеть в них даже собственного изображения.*

*И.С. Кон*

*Сколько истины может вынести дух, на какую степень истины он отваживается? Это становилось для меня все больше и больше мерилом ценности. Заблуждение (вера в идеал) — не слепота, заблуждение — трусость. Всякое достижение, всякий шаг вперед в познании вытекают из мужества, из жестокости по отношению к себе, из чистоплотности по отношению к себе.*

*Ницше*

*Самосознание — это способность увидеть, что тебе дано и что ты можешь с этим сделать. В. Кротов*

### **Модификация игры (игра «Очки»)**

Можно вместо масок предложить участникам сделать очки. В качестве примера можно привести образ «розовые очки». Попросите участников сделать такие очки, через которые каждый из них смотрит на мир. В качестве основы можно взять старые очки и наклеить на них свои рисунки. Каждый участник может сделать несколько очков. Например, «очки прилежной ученицы», «очки рубахи-парня», «очки пай-девочки», даже известные «черные очки», которые могут иметь совершенно неожиданное субъективное значение и смысл.

## ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА, СОЗДАНИЯ КОМАНДЫ

- **Разбивка на команды**

Санта-Барбара, елки-палки, мы-вместе, шишки-желуди-орехи, зима-весна-осень-лето, елочки-палочки-черточки-точечки, жираф-осел, свинья.

- **Мое имя – мой характер**

Каждый из нас при рождении получает имя, оно записано в паспорте, свидетельстве о рождении, независимо от того нравится оно вам или нет. А что оно означает? Подумайте над своим характером и расшифруйте по буквам свое имя по буквам. Например: Полина – п- принципиальная, о- обаятельная, л- любознательная, и-интеллектуальная, н- настойчивая, а- аккуратная.

- **Здравствуйтесь...**

У вас есть возможность изменить свое имя. Вы вправе взять себе любое имя, можете оставить и собственное. Его нужно написать разборчиво на визитке. Для этого у вас одна минута. Затем вам дается время чтобы подойти к наибольшему количеству участников, поприветствовать, познакомиться друг с другом, начиная диалог словами «Здравствуйтесь, я...»

- **Визитка отряда – самые, самые...**

Отряду предлагается нарисовать плакат – визитку, которая будет содержать: 1. Портрет отряда, 2. Общие сведения (как вас зовут, сколько лет, ваш вес, рост, чем любите заниматься, хобби, желание, мечта).

- **Кто быстрее...**

Дети делятся на две команды, садятся на стулья (можно стоя). Ведущий дает два пустых коробка без внутреннего бумажного ящика. Задача: быстро передать коробок партнерам по команду носом. Если коробок упал, его поднимают, надевают на нос, и состязание продолжается.

- **Гиннес-шоу**

В основе игры идея рекордов Гиннеса. Каждый по кругу должен высказаться «ЧЯ самый...», потом «Мы самые...».

- **Зеркало (разделить на две пары)**

Предлагается выполнить несколько заданий, точнее сымитировать их выполнение (пришиваем пуговицу, печем пироги, выступает в цирке, наносим грим и пр.). В паре один – исполнитель, другой – его зеркальное отражение.

- **Электроцепь**

Все сели в круг, замкнули цепь руками и ногами. Пускаем ток – всем надо одновременно встать.

- **Гусеница**

Группа становится в линию, каждый из группы передает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться и выполнять е сложные элементы.

- **Обувная фабрика**

Все снимают обувь и кладут ее в середину круга. Каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой обутой в парную обувь.

- **Ха-ха**

Все сидит, кладут руку либо голову на живот другому участнику, образуя круг, первый играющий говорит «ха», второй «ха-ха», третий «ха-ха-ха» и пр.. Игра начинается заново, если кто-то засмеялся.

- **Барабанчики**

Группа садится в круг, члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону – рука за рукой, в том порядке как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот, кто ошибся, убирает руки.

- **Монстр**

Ваша задача состоит в том, чтобы переправить всю команду от одной линии к другой. При этом все стартуют одновременно, по команду ведущего. Причем вся группа может передвигаться только на пяточках. (на выполнение задания дается определенное время: сначала 1 минута, потом 50 секунд, потом 30 и пр..)

- **Ноги в руки**

Группа становится в линию, каждый кладет одну руку на плечо, стоящего впереди и поднимает одну ногу. Второй рукой, задние подхватывают ногу передних. Задача – пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

- **Плот**

На полу находится плот, задача группы всем уместиться на плоту.

- **Молчанка**

Молча, группа должна выполнить задания (можно работать плечо к плечу, можно взявшись за руки). Надо построить круг, квадрат, прямоугольник, равнобедренный треугольник, забраться на плот.

- **Принцип жизни**

У вас есть 2 минуты, чтобы сформулировать основной принцип жизни (например: не бойся пятиться назад, если это для разбега, а кто сказал, что будет легко, бойся опоздать). Все предложенные варианты записываются, путем прямого голосования выбирается 3 наиболее значимых для группы.

- **Увольнение**

Сегодня часто приходится переживать стрессы, их надо научиться переживать. Ситуация: все вы сотрудники одного предприятия (выберете какого, и какие должности), товар вашей фирмы перестали покупать, нет прибыли, вырос долг перед банком. В связи с этой ситуацией нужно уволить 2-х человек, у вас 5 минут (имя сотрудника фирмы, аргумент, почему группа решила его уволить)

- **Красная книга**

Мы проводим опрос общественного мнения о том, каких животных вписать в красную книгу. Каких животных и почему вы хотели бы внести в красную книгу.

- **Экологическая карта лагеря**

Составьте экологическую карту лагеря (укажите благоприятные, неблагоприятные участки и участки которые можно рекомендовать гостям для отдыха).

- **Чрезвычайная ситуация**

Сегодня утром произошла экологическая авария, в той части города, где вы живете – утечка ядовитого вещества. Вам необходимо принять срочные меры по ликвидации вредного воздействия на людей и окружающую среду. Выработываете конкретные действия, Вы специалисты экологии.

- **Закон об охране природы**

Законы об охране природы существуют, но не являются эффективными, у вас есть возможность продумать текст нового закона, который состоит из:

1 часть – вступительная (объяснение важности закона),

2 часть – содержательная (статьи),

3 часть – меры ответственности за нарушения.

- **Необитаемый остров**

Наша группа в результате кораблекрушения попала на необитаемый остров, нам нужно прожить ровно год до следующего корабля.

НАДО: 1. Принять свод законов, по которым мы должны жить, которые бы гарантировали отсутствие преступлений и нарушений. 2. Проранжировать по степени значимости каждый из законов. 3. Соединить в один все законы, выбрать три, которые будут принципами жизни на острове.

- **Права человека**

Отделение прав от обязанностей так же смертельно как отделение головы от туловища. Цивилизованное общество отличается от всех остальных тем, что в нем четко определены права и обязанности человека. И государство гарантирует соблюдение этих прав.

1. Какими правами должен обладать человек в основных сферах жизнедеятельности: политике, экономике, духовной, социальной сфере. 2. Свести все права в общую декларацию прав человека.

- **Ассоциация**

У каждого из нас возникают определенные ассоциации, когда вы слышите, то или иное имя. Подберите ассоциацию из известных вам людей (артистов, политиков) которая бы соответствовала Вам.

- **20 названий снега**

У одного из народов Аляски есть более 20 различных слов, обозначающих лишь одно понятие «снег». Каждое слово обозначает какой-то особый вид, оттенок, снега. Мы, о другом, о возможности нашего языка. Сколько слов вы можете использовать, для того чтобы обратиться к своим товарищам, знакомым, друзьям (ограничитесь 5-6 словами).

- **Фотография**



Ребятам дается три минуты, чтобы они изобразили фото своей семьи: бабушка с дедушкой, внуки, мама, папа, сын, дочь, тети дяди и пр., главное чтобы, но фото оказался весь отряд и фотограф их сфотографировал (суть: фотограф главное действующее лицо, кто взял на себя роль фотографа является неформальным лидером).

- **Делай одновременно**

Одновременно отбивайте носком одной ноги два удара, носком другой – три.

- **Лево, право.**

Предложите отряду правой ногой крутить от себя, а правой рукой к себе.

Левой рукой хлопать себя по голове, одновременно правой рукой гладить соседа с права.

Правой рукой забивайте гвозди молотком, левой гладьте соседа с лева.

- **А ну, попробуй!**

Вытяните вперед руку с раскрытой ладонью. Прижмите к ладони мизинец, остальные пальцы должны быть развернуты. Получилось? Не тут-то было...

- **Поверь и проверь**

Положите руки на колени, по команде хлопните в ладоши, потом правой рукой взяться за нос, а левой за правое ухо. Потом опять хлопнуть и поменять руки.

По команде отдайте честь правой рукой, а левой покажите «во», потом по команде поменяйте руки.

- **Веселый гост**

Продолжите ...

Я поднимаю этот пельмень..

В моем бокале обыкновенный кисель, но я хочу сказать необыкновенное слово..

В моих руках стаканчик с мороженым, и я его поднимаю ...

Чашу с соком я поднимаю, хочу выпить....

- **Скороговорки**

Наш Полкан попал в капкан.

Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.

Три сверстели еле-еле, свистели на ели.

Грабли-грести, метла-мести, весла, везти, полозья-ползти.

Шел Шура по шоссе к Саше в шашки играть.

В поле затопали кони. От топота копыт пыль по полю.

У Маши в каше мошка. Сложила кашу в плошку и накормила кошку.

- **Плакат по заказу**

Всем даются разные задания,... нарисуйте мини плакат на указанную тему, а потом представьте:

- Зайцев - пассажиров, не покупающих билетов в автобусах.
- Переход улицы пешеходам в любом месте.
- Значение жвачки для развития челюстей.
- Культуру поведения в очередях.

- **Двумя руками**

Двумя руками одновременно изобразите на двух листочках бумаги кошку и собаку.левой рукой - кошку, правой рукой - собаку.

- **Герб, логотип**

Предложите ребятам нарисовать герб или логотип лагеря, отряда, смены. И публично суметь его защитить.

- **Этикетки, фантики, пакеты из под сока** (используются строго для украшения корпуса).

- **Постройтесь**

Задание ребятам: постройтесь от самого высокого к самому маленькому, постройтесь по алфавитному порядку имен, по цвету, глаз от самого светло-синего до карего, по цвету волос от белокурых до темных, по размеру обуви от 35 до 45 размера и пр..

У кого есть пуговицы постройтесь с права, у кого веснушки с лева. У кого в одежде есть красный цвет постройтесь с права и кого зеленый с лева и пр..

- **Рисуем**

Сядьте в один общий круг. Каждому нужна бумага и карандаши или ручка, фломастер. На листе каждый пишет свое Ф.И. Потом начните рисовать картину «Фото сегодняшнего дня» или впечатление от чего-либо. (1-2 минуты). По команде ведущего передайте свой листок своему соседу слева, возьмите тот лист, который вам передали и продолжите рисовать картину (так пройти 8-10 человек, можно передавать рисунок через одного). В итоге каждый получает свой подписанный рисунок, и даем ему характеристику.

**Чемодан лидера** (среди умений лидера важное место занимает организаторская техника – мимика, жесты, техника речи). **Лидер должен уметь:**

- Выступать с инициативами, Свободно высказывать свою точку зрения, Объединять усилия группы, Желание и готовность осуществлять социальные функции, На основе демократической культуры представлять и защищать свои права, интересы своего коллектива.

*Эти упражнения дают возможность урегулировать свое внутренне состояние, научиться управлять им.*

1. Прочитайте любой текст (напр. прогноз погоды) сначала
  - ✓ шепотом, потом с максимальной громкостью, как будто вы замерзли, как будто во рту горячая каша;
  - ✓ как будто вы инопланетянин, робот, пятилетний ребенок, как будто вас слушает все человечество, как будто этим текстом вы объясняетесь в любви.
2. Посидите на стуле так, как сидят председатели Думы, пчела на цветке, кассир на рабочем месте, наказанный Буратино, невеста на свадьбе, преступник на скамье подсудимых.
3. Изобразите, как ходит младенец, лев, артист балета, французский король, индейский вождь.

4. Улыбнитесь, как улыбается очень вежливый японец, собака своему хозяину, кот на солнышке, влюбленный юноша своей девушке, волк зайцу.
5. Нахмурьтесь как ребенок, у которого забрали игрушку, Наполеон, человек желающий скрыть улыбку, рассерженный попугай.
6. «Как свои пять пальцев» - мы говорим о том, что нам хорошо знакомо. Однако рассмотрите внимательно свои пальцы. Хорошо ли они вам знакомы? Взгляните на свои ладони. Закройте глаза, представьте их, затем опишите (так же глаза, лоб, уши и пр..).
7. Наблюдательность, зрительная память, оперативность. За 30 секунд найдите и запомните все предметы в комнате, названия которых начинаются на букву «С»: стол, салфетка, стул, снимок. Чем больше, тем лучше.
8. Что нового? Каждый день, входя в фойе, холл корпуса, отыскивайте какие, произошли изменения. Что нового в одежде товарищей, обстановке и так каждый день.
9. Всем известна игра «Недописанный тезис», когда предлагается набор незаконченных фраз, завершая которые человек, выражает свое отношение к указанной теме или проблеме. Вам предлагается на миг стать взрослыми людьми, которые участвуют в развитии Советского района, и продолжить предложение:
  - Если я стану начальником милиции..
  - Если я стану Главой администрации Советского района..
  - Если я стану Начальником Управления образования...
  - Если я стану председателем комитета по молодежной политике...
12. Продолжая данную игру «Недописанный тезис», предлагаем ответить на вопрос «Кто Я? Закончив предложения...
  - Я словно птичка, потому что...
  - Я превращаюсь в тигра, когда...
  - Я прекрасный цветок...
  - Я словно муравей....
  - Я чувствую, что я скала...
  - Я сейчас - лампочка...
  - Я чувствую, что я вкусный завтрак...
  - Я интересная книжка..
13. Разделите отряд на три группы.

Вы часто попадали в ситуации, когда трудно принять решение, учитывая свое мнение, мнение родителей, друзей, окружающих. Сейчас вам предстоит найти разрешение предложенной ситуации, возможно уже имевшей место в вашей жизни. Получите задание, в течение 3-х минут группа поддержки готовится проиллюстрировать данную ситуацию, а вы в ходе демонстрации предлагаете выход из сложившейся ситуации.

- «Проходит районный КВН среди команд ОУ района. Вы капитан команды, игра закончилась, вашу команду засудили. Зал гудит, в команде девушки плачу, юноши возмущаются. Ваши действия...».
- «Вы староста класса, в школьной столовой за Вашим классом закреплены определенные столы. Вы идете на обед и видите, что в очередной раз, на месте вашего класса сидит другая группа и обедает. Классного руководителя рядом нет, товарищи возмущаются, ваши действия...».
- «Вашей команде посчастливилось стать участником 5 молодежного форума в г. Москва. Вы капитан и руководитель команды. Итак, наступил долгожданный день отлета – ваша группа это пассажиры, проходящие таможеню, вдруг обнаруживается, что в сумке одной из девушек – газовый баллончик (запрещенный перевозкой самолетом), ее отводят в комнату досмотра. Представитель таможни, сообщает Вам, что девушка до выяснения обстоятельств остается в аэропорту и лететь не может, группа без нее отказывается лететь. Ваши действия...».
- По окончанию учебного года, ваш класс решил сходить в кафе, впереди экзамены, позади 11 лет учебы... В кафе кроме вашего класса, оказался и 11 «К» класс, ваши вечные соперники в спортивных, досуговых, творческих и в целом, школьных мероприятиях. В разгар праздника, один из лидеров параллельного класса как - будто нечаянно задевает вас, и все содержимое тарелки оказывается на вашей одежде, назревает драка. Ваши действия...

14. Найдите выход из следующих ситуаций:

- Поставили незаслуженную двойку. Хочется посмотреть телевизор, а друзья зовут погулять.
- Друг рассказывает тебе о чем-то, а тебе надо идти. Несколько человек играют, хочется поиграть. А тебя не принимают в игру.

15. Вам дается ватман, маркеры, 2 минуты на обсуждение задания, после слова «Время» команда

выполняет задание молча. Итак, в течение 3-х минут вы должны нарисовать «Идеального лидера».

Картины защищаются, после чего решается какие качества присуще данному коллективу какие

нет. Что надо сделать, для того чтобы достичь качеств «идеального лидера».

## РЕФЛЕКСИЯ

- ✓ На что похоже? Рассмотрите трещинки на стене, шторах, одежде, выражения лиц, всмотревшись в тени на стене можно увидеть разные картины. Вглядитесь .... И опишите, что вы увидели.

- ✓ «Внутренне видение», представьте, что стул ожил. Чтобы он сделал, сколько ему лет, что он любит, о чем мечтает ? (упражнение развивает умение связывать и фантазировать).
- ✓ Необычные анкеты (ответьте на вопросы)  
В каком веке ты бы хотел родиться, почему?  
Если у тебя сильно чешется спина, что ты делаешь?  
Ты закрываешь глаза когда целуешься, почему? И пр..
- ✓ Давайте оценим итоги дня, на каждую произнесенную фразу поднятием рук вы выражаете свое согласие. Итак, поднимайте руки если полностью уверены, если нужен игровой момент, то можно сесть в круг, и поднимать одну ногу, две ноги и пр..
  1. Было полное расслабление.
  2. Ощущалась тяжесть.
  3. Был четкий настрой на сверхвозможности.
  4. Руки висели в воздухе.
  5. Ощущалось тепло.
  6. Были слезы.
  7. Струя энергии входила в ладони.
  8. Выступление получилось.
  9. Есть эффект.
  10. Мы явно перестарались.
  11. Струя энергии входила в ладони.
  12. Ощущался барьер.
  13. Все получилось.
  14. Пальцы невозможно было расцепить.

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ ЛИДЕРСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ПОДРОСТКОВ**

**Актуальность.** Подростки, приезжая в детский лагерь не всегда принимают активное участие в отрядной и общелагерной жизни, потому что у некоторых из них лидерские качества оказываются скрытыми или у ребенка раньше не было возможности их проявить. В современном мире для социализации, успешного устройства семейной жизни необходимо обладать лидерскими качествами. Мастер-класс направлен на оснащение вожатых эффективными способами и приемами работы с детьми, выявление лидеров в отряде и развитие у подростков лидерских навыков.

**Цель:** познакомить вожатых с различными играми на выявление в отряде детей-лидеров, развитие у детей лидерских качеств.

**Время проведения:** 60 минут.

**Место проведения:** беседка, площадка для игр.

**Оборудование:** 2 стола, стулья, ватманы, маркеры, белые листы А4.

**Подготовка:** оформление беседки, подготовка раздаточного материала, цветные карточки, бэйджи по количеству участников.

## Ход мастер-класса

### 1. Вступительное слово, сообщение цели мастер-класса.

### 2. Работа по группам.

**З а д а н и е:** для первой группы – написать качества, присущие современному лидеру, а для второй группы – написать все пространства для самореализации детей-лидеров в детском лагере. Через 5 минут по одному представителю от группы выступают с результатом своей работы (*помощник наблюдает за работой лидеров в группе и раздаёт цветные карточки*).

**3. Игровой блок.** В течение игры участникам раздаются жетоны: красные карточки – лидер-организатор, зелёные – лидер-исполнитель, синие – эмоциональный лидер.

1) Игры, в которых подросткам необходимо всем вместе выполнить какое-либо задание, которое требует от группы определённой организованности.

«**Цепь**». Возьмитесь за руки. Вам необходимо после команды ведущего пустить импульс путём сжимания ладони и всем вместе встать. Встать вы можете только после того, как почувствуете рукопожатие.

«**25 хлопков**». Вам необходимо всем вместе про себя досчитать до 25, а затем хлопнуть в ладоши.

«**Пойми меня**». Выкрикнуть слово или фразу.

2) Игры для выполнения микрогруппой творческого задания.

«**Кто быстрее?**». Постройте, используя всех игроков команды, квадрат, треугольник, круг, ромб, угол, букву.

«**Я + Ты = Мы**». (*Рассчитана на быстроту реакции и сплочённость команды.*) Не общаясь вербально между собой, вы должны построиться:

- по цвету волос (от светлых к тёмным);
- алфавиту первых букв имён;
- возрасту и т. д.

«**Покажи**». Изобразите, используя всех участников команды:

- оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор, телефон;
- болельщиков, команда которых проигрывает, зрителей, смотрящих крутой боевик, людей в очереди и т. д.

К этому же типу игр относятся «**Большая семейная фотография**» и психологическая игра «**Адаптация**».

Игра «Адаптация» проводится для выявления лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. В начале игры группа делится на микрогруппы. За выполнение заданий вручаются жетоны 3 цветов: красные – тому, кто подаёт идеи, зелёные – тому, кто их реализует, жёлтые, тому, кто не участвует.

3) Игры, в которых необходимо рациональное распределение ролей между участниками группы.

«**Космос**». Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать

экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?!

*(Обычно, функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца».)*

**«Гром, ураган, землетрясение».** Игроки разбиваются по тройкам. Двое встают лицом друг к другу, держась за руки, образуя ДОМИК, третий участник находится между ними, он – ЖИТЕЛЬ. Внимательно следите за командами ведущего. Когда ведущий произносит «гром» – жители должны поменять домики. Домики при этом не уходят со своих мест. При команде ведущего «ураган» – жители остаются на месте, а домики, не разрывая рук, бегут искать себе новых жителей. «Землетрясение» – значит, все должны поменяться – жители могут становиться частью домика, домики разрывают руки и либо становятся жителями, либо ищут себе других партнёров.

*(Те из ребят, кто начнёт зазывать к себе жителей или достраивать домики – лидеры. Так же хорошо видны лидеры при команде «землетрясение» – они начинают управлять процессом построения.)*

Можно предусмотреть этап «Обмен опытом», все желающие могут провести свою игру на выявление лидеров и развитие лидерских качеств.

**4. Анализ.** Работа с карточками, которые в течение игры получали участники мастер-класса (красные карточки – лидер-организатор, зелёные – лидер-исполнитель, синие – эмоциональный лидер). Анализ и выводы.

Работа с таблицей «Типология лидерства».

### Типология лидерства

Типы лидера	Основание для типологии
1	2
– формальный (официальный); – неформальный (обладает общепринятым авторитетом, но не занимает официальных лидерских позиций)	Сфера взаимоотношений
– лидер по определению путей к достижению групповой цели; – лидер по оптимальному решению технических задач; – лидер по установлению психологического климата; – лидер по содержанию групповой атмосферы	Признак формирования межличностных отношений и распределение функций в группе

<ul style="list-style-type: none"> <li>– лидер-инициатор;</li> <li>– лидер-организатор (деловой лидер);</li> <li>– лидер-эрудит;</li> <li>– лидер-генератор эмоционального настроения (эмоциональный лидер);</li> <li>– лидер-умелец;</li> </ul>	<p>Функции, реализуемые лидерами</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– инструментальный лидер (функциональный лидер);</li> <li>– эмоциональный лидер;</li> <li>– универсальный (сочетает оба типа в определенных пропорциях)</li> </ul>	<p>Типы групповой деятельности: инструментальная и экспрессивная</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– лидер-организатор (лидер-созидатель);</li> <li>– лидер-дезорганизатор (лидер-разрушитель)</li> </ul>	<p>С позиции организованности</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– универсальный лидер (лидер в любой обстановке);</li> <li>– ситуативный лидер</li> </ul>	<p>Характер деятельности</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– авторитарный лидер;</li> <li>– демократический;</li> <li>– смешанный</li> </ul>	<p>По стилю руководства</p>

## 5. Подведение итогов, вручение раздаточного материала.

### КАРАБАС

Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садиться и ведущий, который предлагает условия игры: «Ребята вы все знаете сказку о Буратино и помните Карабаса у которого был кукольный театр. Теперь вы все куклы, а я Карабас. Я буду показывать какое-то количество пальцев на вытянутых руках, а вам необходимо не договариваясь, встать со стульев, причем столько человек сколько пальцев я показываю.» Эта игра развивает внимание и быстроту реакции.

Рекомендуется проводить эту игру 4-5 раз.

### ГУСЕНИЦА

Группа становится в линию. Каждый из группы передает свою руку тому, кто стоит сзади. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый так же берет руку, стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

### ОБУВНАЯ ФАБРИКА



Все снимают обувь и кладут ее в центр круга, каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить свою ногу рядом с ногой обутой в парную обувь.

### **ЭТО МОЙ НОС**

Что вы ответите человеку, который указывая на свою голову говорит , что это его нос? Возможно, показывая на свой нос, скажете «Это мои глаза». Тогда он, возможно, показывая на свои глаза, скажет что это его ступня. Эта игра-тест на координацию рук и глаз, показывает, на сколько долго Вы можете продержаться, называя те части тела, которые только что назвал ваш партнер, при этом говоря о других частях тела.

### **ТЕНЕВОЙ ВОЖДЬ**

Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя» ,который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». Каждый раз, с новым выходящим, «вождь» меняется.

### **НИКОГДА**

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят «Я никогда не делал этого...». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

### **ФРУКТЫ**

Группа встает в круг. Каждый выбирает для себя название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа: «Яблоко любит апельсин». После этого апельсин должен назвать следующую пару. Если этого не происходит и ведущий успевает коснуться апельсина, то они меняются местами.

### **ТУТТИ-ФРУТТИ**

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя-фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует какое то название фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом местами. Если произноситься «тутти-фрутти», то все фронты меняются местами.

### **ПАЛОЧКА**

Команда садиться в круг и начинает передавать какой-либо предмет, зажав его различными частями тела, меняя их. При падении предмета игра начинается сначала.

### **БАРАБАНЧИКИ**

Группа садиться в круг. Члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону –

рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях. При двойном ударе направление сменяется на противоположное. Тот кто ошибается – убирает руку.

### **МОНСТР**

Ваша задача состоит в том. Чтобы переправить всю команду от этой линии до той. При этом все стартуют одновременно, но по команде ведущего. При этом одновременно вся команда может иметь только пять (или более, в зависимости от количества человек в группе) точек касания с землей.

#### **«ХИ-ХИ, ХА-ХА»**

Группа стоит в кругу и синхронно делает любые движения руками и произносит: «Хи-хи-хи-хи-хи-хи, ха-ха-ха-ха-ха-ха», уменьшая счет до 5 и далее. Кто засмеется – выбывает из игры.

#### **СЛЕПОЙ ПАРОВОЗИК**

Участники сцепляются в маленькие паровозики по трое. Тот кто впереди закрывает глаза и слушается движений последнего. Тот кто в середине – нейтрален. Игра проходит молча. В следующий раз роли меняются. Затем можно проанализировать свои ощущения.

*Мне как-то странно признавать (труд почитался век от века)-  
Чем больше буду отдыхать, тем больше буду человеком!  
Я стану личностью, ура! Коль буду гением досуга.  
Вся наша жизнь сейчас – игра: мы все играем друг для друга.  
Играем в жизнь и в домино, и даже на диване лежа,  
В семье, на улице, в кино... И эту мысль я подытожу.  
Мне про досуг легко понять: нельзя ломать, нельзя неволить.  
Я выбираю – отдыхать, творить, любить, играть и строить.*

*Олег Банников*

