**Игры на лидерство**

Цели: В игровой форме научить подростков быть гармоничными и свободными в социальном пространстве, уметь видеть свои особенности, плюсы и минусы, осознавать себя личностью, стремящейся к развитию, способной самостоятельно мыслить и действовать и грамотно выстраивать отношения с окружающими людьми.

В результате:

Ребенок умеет ставить цели и достигать их

Ребенок владеет навыками планирования времени

Ребенок умеет слушать других и презентовать себя

Ребенок эффективно выстраивает межличностные отношения

Ребенок умеет разрешать конфликтные ситуации

Ребенок умеет работать в команде

Все это дает навыки достижения успеха, которые помогут сформировать у детей необходимые навыки успешной деятельности.

Будь проактивным. Мои возможности и ресурсы. Осознание собственной индивидуальности. Самооценка. Закрепление «полезных» привычек.

Начинай, представляя конечную цель. Цель. Личная Миссия как инструмент для выявления цели.

Начинай с самого важного. Правила планирования времени. Срочность, важность, приоритеты.

Действуй по принципу «выиграть-выиграть». Определение своего стиля взаимодействия. Созидательное сотрудничество. Проектирование и проведение группового мероприятия как пример сотрудничества.

Сначала стремись понять, потом быть понятым. Мастер общения – мастер успеха. Сила первого впечатления. Самопрезентация – умение себя подать. Виды слушания. Техники «правильного слушания». Информация, которая скрыта за словами. Практика невербального общения. Искусство «читать» других. Язык мимики. Язык жестов. Голос как инструмент воздействия на человека. Работа с телом: зажимы, блоки.

Синергия. Сотрудничай с другими, чтобы достичь большего. Техники влияния и противостояние манипуляциям.

Затачивай пилу. Мои ограничения. Преодоление внутренних ограничений. Введение понятия «уверенное поведение». Стратегии изменения. «Круг Проблем» и «Круг Влияния».

Игры на лидерство

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы, некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путём происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей. Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатого с группой.

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер - организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.

Цель данных игр – выявление потенциальных лидеров в отряде (группе) . Друг мой! В первые же минуты работы запомни жизненно важное правило:” Никогда не делай то , что дети могут или хотят сделать сами.” Ищи себе помощников.

Игры на выявление лидера помогают вожатому в первые же дни определить наиболее активных и деятельных детей, которые в последующие дни могут стать отличными помощниками вожатого. Вожатый только даёт задание и наблюдает за процессом его выполнения, дети всё делают сами.В играх лидеры стараются руководить общим процессом.

Например:

построиться по признаку (росту, цвету глаз, алфавиту имён и т. д);

молча, не договариваясь, встать определённое количество человек - лидеры буду всегда вставать;

построить машину из участников, т. е. каждый человек должен быть какой-то частью машины;

хором сказать одно слово ( в качестве усложнения можно потребовать хором сказать одно слово не договариваясь);

собрать экипаж, т. е. выбрать капитана, штурмана, старшего помощника и т. д., "зайцев", пассажиров;

взявшись за руки, выстроить квадрат, круг, треугольник и т. д.

Среди лидеров можно выделить

– лидеры, готовые разрабатывать свои планы действия уже сейчас (обычно экстраверты)

– лидеры-коммуникаторы, готовые быть правой рукой, организаторы, обеспечивают общение в команде (центроверты)

– «баба-яга против!» - лидеры, не желающие жить по стандарту, заданному кем-то, противостоит ведущему, но может быть генератором идей.

– лидер-аналитик, прогнозирующий ситуфцию, но в данный момент не желающий привлекать внимание

Камушки

(пуговки) В коробочку высыпается большое количество камушков различной формы и цвета. Группа садится в круг за один стол. Коробочка кладется на середину. Участникам говорится, что необходимо выбрать тот камушек, который им больше нравится. Далее дается задание молча, не прикасаясь к камушкам других участников, выстроить камушки в линию по убыванию, составить из них букву, расположить от самого темного к самому светлому и пр.

Многоугольник в тумане

Группа встает в круг, и все участники закрывают глаза (надевают повязки). На пол у ног игроков кладется веревка, и дается задание найти и поднять ее. Когда все участники держат веревку в руках, им предлагается складывать из нее различные геометрические фигуры. При этом соблюдаются правила: веревку должны держать все участники; члены группы могут говорить друг с другом, но никто не должен открывать глаза. Группе необходимо: образовать квадрат, создать равносторонний треугольник, сложить любую трапецию.

Палатка

Участники делятся на команды по 5-6 человек в каждой. Все команды получают по стопке газетной бумаги и катушке ниток (скотч). Каждая команда должна построить из этих НЕМУДРЁНЫХ материалов палатку, в которой хватит места для всех его членов. Также можно использовать столы и стулья, находящиеся в комнате. На обсуждение и планирование строительства дается 4 минуты. В это время к бумаге и катушке прикасаться нельзя. В планировании работы, в самом строительстве должны участвовать все члены команды. На проведение строительных работ отводится 8 минут. В конце каждая команда должна продемонстрировать, что все ее участники действительно помещаются в палатке.

Гомеостат

Гомеостат – это прибор, который используют психологи для изучения групповой совместимости. Мы для этих же целей вместо прибора воспользуемся игрой. Играющих просят встать в круг, вытянуть вперед руку, сжатую в кулак, и по знаку ведущего выбросить произвольное количество пальцев. Задача: не разговаривая, не перемигиваясь и не используя никаких других способов общения, добиться того, чтобы все играющие выбросили одно и то же количество пальцев. Попытки повторяются произвольное число раз.

Понаблюдав за играющими, ведущий может выявить лидеров, под которых подстраиваются большинство игроков. Возможно, себя проявят стойкие “одиночки”, которые не захотят согласовывать свои действия с другими играющими, или отдельные группировки, успешно решившие проблему внутри своей группы, но не желающие подстраиваться под остальных.

Группе дается задание без предварительной договоренности выбросить одинаковое количество пальцев на обеих руках.

Лидер

Задача: выявление лидеров, генераторов идей и исполнителей, создание творческой атмосферы в группе, набор представителей в рекламно-гастрольное агентство.

Ход игры. Участники игры делятся на микрогруппы. После выполнения заданий участники обмениваются жетонами трех цветов: красные вручаются тем, кто подает идеи, зеленые - тем, кто из реализует, желтые - тем, кто не участвовал в выполнении заданий (желтых может и не быть)

1-е задание - разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись с ним две минуты. Пять самых ярких представителей получают пять красных жетонов.

2-е задание Вокруг пяти лидеров участники игры по желанию формируют пять микрогрупп. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто рисует - зеленые. Участники, получившие красные жетоны, переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

3-е задание - придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто их реализует - зеленые.

4-е задание - <Три д> (Друг для Друга) придумать для соседней группы творческое задание. Участники с красными жетонами вновь меняют группу.

5-е задание: ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание.

(для среднего или старшего возраста)

В конкурсе участвует в любом количестве по одному представителю от отряда. У себя в коллективе конкурсанты должны пользоваться авторитетом и уважением, уметь общаться, что поможет им одержать победу в конкурсе. В сценарии есть задания, которые необходимо готовить заранее. Будет необходим в этом конкурсе музыкант-аккомпаниатор (баянист, аккордеонист или пианист). Не забудьте о реквизите к конкурсам и о жюри ! И самое главное: учитывайте возраст и интеллектуальный уровень ребят! Используйте только приемлемые конкурсы!

1. Визитка.

Каждый кандидат на звание лидера, чтобы оправдать свои умения общаться, (т.е. коммуникабельность), готовит представление не себя, а своего соперника. Рассказывает о его увлечениях, успехах в учебе, друзьях и т.п.

2. Политконкурс

Каждый из участников получает политическую дезинформацию (либо на карточках, либо на слух из прочтения ведущего), в которой умышленно изменены факты, события, имена, места событий. Материал готовился на основе телепередач, газетных публикаций о событиях в России и за рубежом.

3. Чемодан лидера.

Каждый кандидат на звание лидера, чтобы оправдать свои умения общаться с большой аудиторией, готовит заранее игру с залом, кричалку, танец сидя, песню с залом или что-то другое. Главное: конкурсант должен увлечь целый зрительный зал.

4. Болевые точки общества

Ведущий сделает вступительное слово на такую тему: “Наше время - время глубоких перемен в обществе, в которое, к нашему глубокому сожалению, приобретают распространение негативные явления, от которых страдает молодежь..”. Поэтому участники вместе с группой поддержки заранее готовили социальные видеоролики на следующие темы:

• наркомания,

• преступность,

• алкоголизм,

• безработица,

• взяточничество,

• табакокурение

5. Караоке.

Эту популярную японскую игру участники испытывают на себе: подготовившись заранее, они исполнят небольшие отрывки из популярных песен под аккомпанемент или под минусовую фонограмму “живьем”.

Можно усложнить этот конкурс, предложив конкурсантам использовать костюмы героев песни, декорации, группу поддержки и т.д.

6. Театр-экспромт.

По типу “немого кино” все участники конкурса заранее распределили между собой роли какой-нибудь сказки (например, можно взять текст сказки из игры “Крестики-нолики”, а можно сочинить любую другую). Ведущий читает текст, а участники демонстрируют действия на сцене.

7. “Язык до Киева доведет...”

Участникам необходимо, используя исключительно культурные выражения, передать смысловое содержание некоторых русских пословиц, не называя ни одного слова из предложенной пословицы. Для старших ребят можно усложнить задание, предложив конкурсантам друг другу произнести смысловое содержание некоторых русских пословиц, не называя ни одного слова из какой-нибудь пословицы, тогда участники должны угадать пословицу.

• Дурак дурака видит из далека

• Заставь дурака богу молится, он и лоб расшибет

• Хрен редьки не слаще

• Кто старое помянет, тому и глаз вон

• Гусь свинье не товарищ

• Баба с возу - кобыле легче.

8. Танцевальный конкурс.

Под подобранную заранее нон-стоп фонограмму (т.е. без пауз, без остановки) популярных танцевальных мелодий (цыганочка, ламбада, рэп, русский танец, грузинский танец, танец маленьких лебедей, “Яблочко”, папуасский танец и др.) участники все вместе на сцене демонстрируют свое исполнение этих танцев.

9. Сам себе имиджмейкер.

Заранее подготовленные участники конкурса демонстрируют :

а) 1-ый вариант :

костюм лидера

• в летнем лагере,

• на встрече внеземных цивилизаций,

• на дискотеке,

• в походе,

• на официальном приеме у мэра города,

• на посещении театра.

б) 2-ой вариант:

• походный костюм Лешего,

• костюм для подводного плавания Русалочки

• зимний костюм Водяного,

• праздничный костюм Домового,

• рабочий костюм Бабы-Яги,

• Вечернее платье Кикиморы.

Детям раздаются карточки, чтобы распределить их на группы (карточки могут быть в виде разных геометрических фигур, разного цвета, на них может быть нарисован разный рисунок, главное - чтобы одинаковых карточек было штук по 10, например, одна карточка может быть в форме сердца красного цвета, нарисован на ней треугольник, другая - в форме квадрата синего цвета, нарисовано на ней сердце и т.д.). Теперь распределение: пусть все, кому достались карточки в форме треугольника, соберутся в одну команду, в форме квадрата - в другую и т.п.

Каждой команде даётся задание (точнее, оно одно, но каждая команда должна выполнить его по-разному). Например:

Задание: исполнить песню "В лесу родилась ёлочка".

1 команде - как бы сыграл её оркестр;

2 - церковный хор;

3 - детский хор и т.д.

На обдумывание задания даётся некоторое время, в течение которого вожатые наблюдают за пионерами и самым активным вручают жетончики.

После обдумывания каждая команда показывает своё выполненное задание (за лучшее голосуют путём аплодисментов со стороны противников). Тем, чьё выступление понравилось остальным больше всего, дают жетончики (каждому участнику команды).

Далее, перед следующим заданием, команды переформировывают (теперь, например, по цвету карточек).

И так далее продолжаются задания (смотря сколько отводится времени на игру и сколько могут придумать этих заданий вожатые). В процессе работы команд над каждым заданием самым активным участникам вручают жетоны (за нарушение правил и дисциплины жетоны можно забирать).

В конце игры подсчитывают количество жетонов каждого участника. У кого их больше - тот и лидер, правая рука вожатых на последующие 18 дней.

Верёвочка

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

Карабас

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причём столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие ребята, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых».

Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Большая семейная фотография

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной.

Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах.

После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

Эту игру можно проводить как для выявления лидера, так и также для отслеживания групповой динамики. Предлагается, чтобы ребята представили, что они все - большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать "фотографа". Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается "дедушка". Он тоже может участвовать в расстановке членов "семьи". Больше никаких установок подросткам не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Взрослый может только наблюдать за этой занимательной картиной. Роль "фотографа" и "дедушек" обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Однако, не исключены элементы руководства и других "членов семьи". Взрослым будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трех. На счет "три!" все дружно и очень громко кричат слово "сыр" и делают одновременный хлопок в ладоши.