

Тренинги и упражнения

Игры для выявления лидера. Социоадаптивные игры, позволяющие каждому ребенку проявить индивидуальность, творчество, личные лидерские качества, получить внимание группы. Подчеркивают значимость и равные возможности каждого ребенка в коллективе.

Игры для создания команды. Служат для формирования умения работать в команде, синхронно с другими людьми, для повышения сплоченности в группе, формируют зону общих интересов, поддержку, продуктивную форму социального поведения, умение слушать лидера («Слон» и др.).

Комплексные игры, например, выборы президентов, парламента, органов самоуправления. Главное требование: воспроизведение процедур в соответствии с реальной нормативной базой. Результатами таких игр может быть:

- обучение основам самопрезентации и самореализации;
- выявление лидерства и формирование социального института лидеров;
- развитие навыка самостоятельного принятия решения и ответственности;
- формирование социально продуктивных форм деятельности;
- умение организовать самостоятельную деятельность.

Игры, нацеленные на проявление внутренней свободы ребенка, креативности и спонтанности, помогают устранять психоэмоциональные зажимы, психофизические комплексы, способствуют улучшению коммуникативного навыка, трансформации аутоагрессивного и агрессивного комплексов, самооценки и самосознания (например, миксеры и др.).

1. Игры для выявления и развития лидерских качеств

Психологическая игра «Адаптация»

Психологическая игра на выявление лидерских качеств «Адаптация» проводится для выявления лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. Для этого в начале игры отряд делится на микрогруппы. За выполнение заданий вручаются жетоны трех цветов: красные – тому, кто подает идеи, зеленые – тому, кто их реализует, желтые – тому, кто не участвует (желтых может и не быть).

Первое задание – разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись две минуты. Определяются пять самых ярких представителей, которые становятся лидерами. Они получают пять красных жетонов.

Второе задание – вокруг пяти лидеров собираются пять микрогрупп, которые формируются по желанию. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Чья идея – красный жетон, кто нарисовал – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

Третье задание – придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый.

Четвертое задание – «три «Д» (Друг Для Друга): придумать для соседней группы задание. Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую группу.

Пятое задание – ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание.

Игра заканчивается коллективным обсуждением происходящего и вручением лидерам групп знаков «исследователей».

«Большая семейная фотография»

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 детям не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Вожатый 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.

Эта игра может открыть педагогу-организатору или вожатому новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. 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.

«Начали!»

Ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Ведущий предлагает условия: «Сейчас команды будут выполнять задания после того, как я скамандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом создается дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, *первое задание*. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того, чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. 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». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвертое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если и команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива.

«Геометрические фигуры».

Для проведения игры нужна веревка, концы которой завязываются, образуя кольцо. Длина веревки зависит от количества участников игры. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку. Задание для группы: как можно быстрее с закрытыми глазами, не выпуская из рук веревки, построить геометрические фигуры: треугольник, квадрат, звезду, шестиугольник и т.д. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников берет на себя инициативу, предлагает вариант решения поставленной задачи, руководя действиями. На том же принципе - обязательном проявлении лидера для осуществления совместной групповой деятельности построены и следующие диагностические игры.

«Калейдоскоп».

Группа делится на подгруппы по 7-10 человек. Ведущий предлагает на время и качество выполнить несколько заданий (задание предъявляется непосредственно для выполнения):

- придумать и сказать одновременно хором какое-нибудь слово,
- по сигналу ведущего должно встать пол команды,
- игроки должны представить, что они являются экипажем космического межпланетного корабля, но для полета им необходимо очень быстро выбрать "капитана", "штурмана", "пассажиров" и "зайца",
- космический корабль прибыл на Марс, теперь экипажу необходимо поселиться в гостинице, а в ней только (для группы из 8 человек)

один трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный, необходимо распределиться, кто в каком номере будет жить.

«Лидер». Группа делится на подгруппы по 3-5 человек, каждой из них необходимо найти 10 определений, характеризующих, на их взгляд, лидера (можно заменять определения ассоциациями к этому слову). Далее каждая группа знакомит остальных со своим мнением. В ходе организованного общего обсуждения группа составляет портрет-характеристику лидера.

2. Игры на развитие коммуникационных способностей

«Аукцион идей». Каждая группа «продает» свою идею, показывая значимость ее для ребят и окружающего их мира. В конце игры оценить причины успеха и неуспеха всех участников.

«Хочу все знать». Участникам дается список фактов, которые они должны выяснить в группе. Например: - сколько пуговиц всего на одежде членов группы, - общий рост в сантиметрах всех членов группы, - общий возраст в группе, - список хобби членов группы и т.д.

«Интервью».

Двое участников садятся в центр круга и начинают диалог, в ходе которого должны постараться узнать как можно больше информации о партнере по определенной теме.

Сначала для участия в демонстрации приглашаются двое добровольцев. Им на руки даются карточки с тремя темами, на которые они должны «вывести» своего партнера. Темы у участников разные, для демонстрации – шуточные, например:

1 участник		2 участник
Ежик		Грибы
Самолет		Снег
Рубашка		Ботинки

2. Далее участники разбиваются по парам, где отрабатывают умение захватывать инициативу в разговоре, переводя партнеров в нужное русло коммуникации. Задача – делать это аккуратно, не вызывая подозрений в преднамеренности выхода на ту или иную тему...

1 участник		2 участник
Узнайте семейное положение		Уровень дохода
Хобби		Кто его начальник
Какую кухню предпочитает		Распорядок деловой жизни

В ходе группового анализа фиксируются:

- закономерности создания эмпатийного фона общения;
- необходимость обмена равнозначной информацией (и у меня тоже...)
- необходимость фиксации реальных жизненных и деловых интересов собеседника, вокруг которых он готов общаться...

3. Игры на развитие организационных способностей

«Буквы и цифры». Группа делится на несколько подгрупп по 7-10 человек. Игрокам на время предлагается построить буквы и цифры, распределяя участников в определенном порядке. Задание усложняется по мере продолжения игры. Например: О, 7, П, К, 2, Н, 5, Д, 6, Ш, 4, Ж. Лидеры проявляют себя как организаторы, "строители".

«Составь организм». Группа делится на подгруппы по 5-10 человек. Каждой группе предлагается построить какой-либо организм или механизм с работающими частями из всех членов группы. После 8-10 минут подготовки группы сходятся и демонстрируют свои механизмы. Другие группы пытаются отгадать, что это.

4. Игры на развитие творческих способностей

«10 коротких советов». В любом модном журнале есть страничка, где даются короткие советы, что делать в тех или иных ситуациях. Участникам игры предлагается придумать и записать советы, способные помочь людям в нестандартных ситуациях:

- ребёнок моет уши зубной пастой
- мама каждый день моет квартиру, передвигая мебель
- папа плачет над аргентинскими сериалами и т.д.

«Эврика!». Участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:

- как определить возраст соседской собаки
- как измерить вес грозовой тучи
- как рассчитать количество пчёл в улье.

«Это хорошо, это плохо». Участники сидящие в круге по очереди должны предлагать фразы, составляющие единый рассказ, но чередуя «это хорошо», «это плохо».

Например:

- Сегодня ясная погода.
- Сегодня ясная погода и это хорошо, потому что можно погулять.

- Можно погулять и это плохо, потому что останутся невыученными уроки.

5. Упражнения на развитие базовых навыков общения.

Упражнение, в котором мы рассмотрим с вами навыки невербального общения, называется **«Разговор через стекло»**.

Группа разбивается на пары. Первым номерам дается задание попытаться без слов позвать в кино, вторым — выяснить у первых задание по математике. Причем первые номера не знают, что было предложено вторым, и наоборот.

Участники пытаются договориться между собой так, словно между ними находится толстое стекло, через которое они не могут слышать друг друга.

Обсуждение. Спросить у участников поняли ли они друг друга, смогли ли договориться. Спросить наиболее успешных игроков, как им это удалось.

Упражнение **«Разговор в парах на разных дистанциях»** поможет каждому из вас понять, какая дистанция для общения наиболее комфортна для вас.

Участники разбиваются на пары. Им предлагается побеседовать на заданную тему, но при этом вначале они стоят в разных углах комнаты, потом продолжают разговор, стоя вплотную друг к другу. Затем участникам дается возможность занять наиболее комфортную для них дистанцию.

Обсуждение. Что ощущали участники игры, когда они чувствовали себя дискомфортно?

Упражнение **«Поддерживаю-прерываю»** поможет выделить роль вербальных и невербальных компонентов в умении начинать, поддерживать и прекращать разговор. Упражнение проводится в центре группы, когда один из участников пытается начать разговор, а другой должен поддержать его или отказаться. Остальные наблюдают и оценивают.

Обсуждение. Выводы о том, как лучше начинать разговор в разных ситуациях, как его поддерживать и как завершать.

Упражнение **«Захват инициативы в диалоге»**. Двое участников садятся в центре круга. Один из них начинает диалог с произвольной реплики. Второй должен подхватить разговор, но при этом постараться как можно быстрее переключить собеседника на свою тему.

Обсуждение. Отмечаются наиболее успешные участники.

В конце тренинга повторить упражнение **«Лестница коммуникативного мастерства»** и обсудить полученные результаты с участниками тренинга.

Заключительная часть:

АКУЛЫ ПЕРА

Цель — создать атмосферу психологического комфорта.

Мы все находимся на телестудии. Требуется один доброволец. Он — герой передачи «звезда», человек, который достиг больших успехов в своей

области. Он придумывает свою историю (профессию, сколько ему лет и т. д.). Все остальные — журналисты, представляющие газеты и журналы, могут задавать «звезде» любые вопросы.

Затем «звездой» становится другой доброволец.

Психологический комментарий:

Ведущему надо ограничивать время и следить за коррекцией вопросов, вовремя «сглаживая» грубые.

ОБСУЖДЕНИЕ ВОПРОСОВ:

Что такое общение?

Какие виды общения бывают?

Как, с помощью чего можно общаться?

Что помогает и что мешает общению?

ДИАЛОГ — 1

Требуются 2-а добровольца. Им дается задание: поговорить друг с другом, но каждый должен говорить на свою тему. Темы написаны на карточках:

Рассказать об интересном фильме.

Рассказать, как сильно у тебя болит зуб.

Эти темы знают только говорящие на них.

Затем диалог обсуждается:

о чем говорил каждый,

получился ли разговор,

что мешало разговору,

то нужно сделать, чтобы разговор состоялся.

ДИАЛОГ — 2

Требуются 2-а добровольца. Они садятся спинами друг к другу.

Задание — поговорить о чем-нибудь.

Затем этот диалог обсуждается в группе:

что мешало,

получился ли разговор,

как бывает в жизни,

что важно сделать, чтобы диалог состоялся.

ДИАЛОГ — 3

Требуются 2-а добровольца. Один садиться на стул другой стоит. Задание — поговорить о чем-либо.

Затем диалог обсуждается:

что мешало,

получился ли разговор,

как бывает в жизни,

что важно, для того, чтобы диалог состоялся,

как уметь активно слушать другого.