

## ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ШКОЛЫ ЛИДЕРОВ

### СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ

Представим, что все мы – 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 дается, 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. После распределения ролей и расстановки *членов семьи фотографа* считает до трех. На счет *три!* все дружно и очень громко кричат *сыр* и делают одновременный хлопок в ладоши.

### ВЕРЕВОЧКА

Возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. **Задание:** *Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, 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.

### ЗАДАНИЯ

Вот еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: *Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую **Начали!** Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание*». Таким образом, вы создадите дух соревнования, который является 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 берёт 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.

## МАРСИАНСКАЯ ГОСТИНИЦА

Сейчас все команды летят в 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?! **Начали!** 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.

Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь 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, невыявленным лидерам, либо *отверженным*.

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в 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.

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.

## 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 встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

«Ехали цыгане»

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде, стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся “ехать”, и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство. Пассажиры – основная масса. По

окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

#### «Положи руку»

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

#### «Постройся по»

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по: 1) цвету волос (от светлого к темному или наоборот), 2) по размерам обуви (от меньшего к большему), 3) алфавиту; 4) длине волос, 5) цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

#### «Скульптура»

Вожатый предлагает ребятам построить скульптурную экспозицию “Наш отряд в лагере” в течение 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

#### «Сделай шаг вперед»

Ребята становятся в круг пошире, и им предлагается сделать шаг вперед, но только 15 человек. Затем только 10, 5, 3, 1. Поверьте, что лидеры – организаторы и эмоционалы сразу хорошо выявляются.

#### **ПРАВДЫ ОДНА ЛОЖЬ**

Каждый пишет на листе А4 о себе 3 факта, например умею играть на гитаре, знаю английский язык, умею делать шпагат. Из них только 2 правды и одна ложь. Затем этот листок закрепляется на спине и участники, в зависимости от своего мнения ставят знаки Л (ложь) и П (правда). Затем происходит групповое обсуждение.

## **МАФИЯ**

***Ведущий*** раздаёт участникам игры карты рубашкой вверх. Карты показывать другим участникам нельзя

Те, кому достались **красные**, составляют команду незнакомых друг с другом «честных жителей города» (также распространены название «мирные жители» и сокращения «чж», «мж» или «гр»). Один из «честных жителей», получивший **красного туза**, особый игрок — «комиссар».

Игроки с **чёрными картами** — команда «мафии».

Игровой процесс разделён на две фазы — «день» и «ночь».

Когда *ведущий* объявляет в городе **ночь**, игроки закрывают глаза — «спят». В первую ночь *ведущий* позволяет игрокам с чёрными картами — «мафии» — открыть глаза и запомнить своих соратников — «познакомиться». После чего *мафия* «засыпает», а *ведущий* требует проснуться *комиссара*. Таким образом ведущему становится известен расклад (он узнает кто есть кто).

По объявлению **фазы дня** просыпаются *все жители*. Днём *игроки* обсуждают, кто из них может быть «нечестен» — причастен к *мафии*. В конце обсуждения *ведущим* объявляется **открытое голосование за посадку в тюрьму** (в различных версиях игры этот процесс называют судом Линча, повешением, убийством). Самый *подозрительный житель*, набравший большее число голосов — отправляется за решётку (выходит из игры), а *ведущий* вскрывает его карту и объявляет игровой статус.

Затем наступает **фаза «ночи»**. Ночью просыпается *мафия*, беззвучно (жестами) «совещается» и убивает одного из оставшихся в живых *горожанина*, показывая *ведущему* кого именно. *Мафия* засыпает. Просыпается *комиссар* и указывает на одного из *жителей*, которого желает «проверить» на причастность к мафии. *Ведущий* всё также беззвучно, «на пальцах», показывает *комиссару* статус проверяемого.

**Днём** *ведущий* объявляет, кто был убит ночью. Этот игрок выходит из игры, его карта («статус») показывается всем жителям.

Информация о произошедших событиях используется оставшимися в живых игроками для обсуждения и очередного «осуждения»... Игра продолжается до **полной победы** одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты...

## **ИГРА "КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ НА ЛУНЕ"**

**Цель игры** - Игра используется для исследования процесса принятия решения группой, учит эффективному поведению для достижения согласия при решении групповой задачи, может внести вклад в сплоченность членов группы. Каждый школьник в ходе игры сможет определить свой вклад в работу малой группы. Игра "Кораблекрушение на Луне" знакомит школьников с понятием групповой, коллективной сплоченности (соорганизованности).

### **Условия проведения игры.**

Для проведения игры необходим школьный класс или другая аудитория, где можно свободно перемещаться, пишущие принадлежности и бумага по количеству участников, список предметов, приведенный ниже, школьная доска. Оптимальное число участников 12-24 человека. Время проведения 45-50 минут.

### **Процедура проведения игры.**

Ведущий раздает протоколы ( см. приложение 1 ).

### **Инструкция участникам:**

"Ваш корабль потерпел кораблекрушение на Луне, на темной ее стороне. Согласно плану Вы должны встретиться со станцией, находящейся на расстоянии 300 км от этого места на освещенной стороне Луны. Все уничтожено, кроме предметов, список которых имеется у Вас на листках ( коробок спичек, пищевые концентраты, 20 м нейлонового шнура, шелковый купол парашюта, переносной обогреватель на солнечных батареях, коробка сухого молока, два баллона с кислородом до 50 лг, звездная карта лунного небосклона, самонадувающаяся спасательная лодка, магнитный компас, 25 л воды, сигнальные ракеты, аптечка первой помощи с инъекционными иглами, приемопередатчик с частотной модуляцией на солнечных батареях ).

Жизнь экипажа зависит от того, сможет ли он добраться до станции. Вашей задачей является выбор наиболее необходимых предметов для преодоления пути в 300 км. Вы должны перечислить 14 предметов в соответствии с их значением для сохранения Вашей жизни.

Номером 1 обозначьте наиболее важный предмет, который возьмете в первую очередь, номером 2 - второй по значению и так далее до 14 наименее важного для Вас предмета. Работать необходимо самостоятельно. Время для выполнения задания 5 минут."

Для лучшей организации игры, для повышения активности и заинтересованности ее участников, можно ввести элемент соревновательности ( конкуренции ):

- 1) приз-сюрприз победившей команде, который ждет ее на станции,
- 2) начисление дополнительного очка за быструю работу (команде первой выполнившей задание). Сумма этих очков отнимается затем от групповой ошибки, улучшая общий результат команды.
- 3) начисление штрафного очка за шум, неорганизованность, невнимание при выполнении задания. Сумма этих очков суммируется с групповой ошибкой, делая общий результат команды хуже.

Все участники проставляют номера в графе "Индивидуальное решение" протокола.

После того, как все участники выполняют задание, формируются экипажи по 4-6 человек.

- а) Для этого ведущий заранее готовит карточки с номерами экипажей. Карточки перемешиваются и каждый из участников, не глядя, берет одну из карточек с номером экипажа.
- б) Группы можно сформировать по желанию ребят. Экипажи могут взять себе названия.

Продолжение инструкции участникам:

"Теперь Вы будете работать не отдельно друг от друга, а как единое целое - экипаж. Вы вместе обсудите и решите, как дойти до станции. Ваша задача - выработать такое совместное решение этого вопроса, которое удовлетворит всех членов экипажа.

Достичь согласия трудно, поэтому не каждая оценка будет получать полное одобрение всех участников. Группа старается каждую общую оценку дать так, чтобы все члены группы могли с ней согласиться хотя бы отчасти. Используйте следующие рекомендации для достижения согласия:

- 1) Избегайте защищать свои индивидуальные суждения, подходите к задаче логически.
- 2) Избегайте менять свое мнение только ради достижения согласия, не старайтесь уклониться от конфликта. Поддерживайте только те решения, с которыми Вы можете согласиться хотя бы отчасти.
- 3) Избегайте таких методов "уменьшения конфликта", как голосование, компромиссные решения.
- 4) Рассматривайте различие мнений как помощь, а не как помеху при принятии решений.

Номера предметов, в зависимости от значимости, заносите в графу

"Групповая оценка" протокола. У всех членов экипажа записи в этой графе

будут одинаковыми. На это задание дается 10-20 минут."

Ведущий осуществляет целенаправленное наблюдение за работой группы,

ориентируясь на следующие моменты:

- 1) как происходит разбивка на группы;
- 2) как осуществляется работа в группах:
  - а) какие виды поведения помогают или мешают процессу достижения согласия?
  - б) вырабатывают ли участники какие-то правила для совместного принятия решения или действуют стихийно?
  - в) кто участвует в процессе выработки решения, а кто нет?
  - г) кто и как оказывает влияние на процесс принятия решения? один или два лидера?
  - д) какова атмосфера в группе во время дискуссии?
  - е) какие действия предпринимают участники группы для "протаскивания" своих мнений?

Процесс принятия совместного решения можно обсудить в конце игры при подведении итогов.

После завершения данного задания ведущий дает продолжение инструкции: "В это время наладилась связь с Центром управления полетом. На Земле, узнав об аварии на корабле, собралась комиссия компетентных экспертов, которая выработала наиболее верное решение данной проблемы - как дойти до станции. Вам передано решение Центра управления полетом." ( см. приложение 2 )  
Ведущий зачитывает, а участники игры записывают решение Центра в графу протокола "Решение Центра".

Далее решение Центра сравнивается с индивидуальным и групповым решениями. Все участники подсчитывают показатели:

1. "Индивидуальная ошибка". Сравняется индивидуальная оценка по каждому предмету с оценкой Центра управления полетом. Разница берется по абсолютной величине без учета знака, и записывается в соответствующей колонке. Считается "суммарная индивидуальная ошибка" по всем предметам. Чем она меньше, тем лучше.

2. "Групповая ошибка". Находится аналогичным путем сравнения групповых оценок с оценками Центра. Подсчитывается "суммарная групповая ошибка".

Пока идет подсчет, ведущий может начертить на доске таблицу со следующими колонками:

Номер или название экипажа	Групповая ошибка	Индивидуальные ошибки членов экипажа
----------------------------	------------------	--------------------------------------

Таблица заполняется с учетом полученных каждым экипажем в ходе работы дополнительных и штрафных очков.

Затем ведущий проводит анализ работы групп и называет победителя. При этом учитывается не только количественные результаты, но проводится и качественный анализ. Например, если индивидуальная ошибка одного из членов экипажа меньше групповой, то, следовательно, ни сам член экипажа не смог отстоять свою точку зрения, ни группа не помогла ему в этом. То есть экипаж не использовал весь свой внутренний потенциал, не смог соорганизоваться для коллективной работы.

Если же, например, наилучший результат члена экипажа был хуже, чем в других группах, то, следовательно, изначальный потенциал группы или точнее ее отдельных членов был ниже, чем в других группах. Однако в целом группа сумела организовать и достаточно успешно справилась с поставленной задачей, в том случае, если групповая ошибка меньше индивидуальных. На этом этапе проводится и обсуждение процесса принятия решения в группе.

Лучшая команда может быть награждена поощрительным призом.

## Приложение 1

Протокол игры "Кораблекрушение на Луне".

Список предметов	Индивидуальная оценка	Индивидуальная ошибка	Групповая оценка	Групповая ошибка
1. Коробок спичек				
2. Пищевые концентраты				
3. 20 м нейлонового шнура				
4. Шелковый купол парашюта				
5. Переносной обогреватель на солнечных батареях				
6. Коробка сухого молока				
7. Два баллона с кислородом по 30кг				
8. Звездная карта лунного небосклона				
9. Самонадувающаяся спасательная лодка				
10. Магнитный компас				
11. 25 л воды				
12. Сигнальные ракеты				
13. Аптечка первой помощи с инъекц. иглами				
14. Приемопередатчик на солнечных батареях с частотной модуляцией				
Сумма баллов				

**Приложение 2** Правильное решение проблемы кораблекрушения на Луне.  
( Решение Центра )

Список предметов	Правильный номер	Пояснения специалистов
1.Коробок спичек	14	На Луне нет кислорода, который необходим при горении. Спички совершенно не нужны.
2.Пищевые концентраты	4	Эффективное средство для поддержания необходимой энергии.
3.20 м нейлонового шнура	6	Может быть использован для преодоления скал и переноски раненых.
4.Шелковый купол парашюта	8	Может защитить от солнечных лучей.
5.Переносной обогреватель на солнечных батареях	12	Не нужен на солнечной стороне.
6.Коробка сухого молока	11	Более громоздкая замена пищевых концентратов.
7.Два баллона с кислородом по 30 кг	1	Самое необходимое для поддержания жизни.
8.Звездная карта лунного небосклона	3	Необходима при навигации.
9.Самонадувающаяся спасательная лодка	9	Баллоны с СО2 можно использовать в качестве привода для двигателя
10.Магнитный компас	13	Магнитное поле на Луне не поляризовано поэтому компас в данном случае не нужен
11.25 л воды	2	Для возмещения потерь влаги в организме на освещенной стороне
12.Сигнальные ракеты	10	Аварийные сигналы будут необходимы при приближении к станции
13.Аптечка первой помощи	7	Иглы для впрыскивания витаминов, лекарств и т.п. подходят для спец. устройств в скафандрах
14.Приемопередатчик на солнечных батареях с частотной модуляцией	5	Для связи со станцией, приемник с частотной модуляцией применим только на небольших расстояниях

## ПОТЕРПЕВШИЕ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

**Цель игры:** изучить процесс выработки и принятия группового решения в ходе общения и групповой дискуссии.

**Время проведения:** около 1 часа.

### **Порядок проведения:**

"Вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара яхта тонет. Точные координаты яхты определить не удастся из-за поломки навигационных приборов. Примерное местонахождение – около тысячи миль к юго-западу от ближайшей земли.

Экипаж сумел спустить на воду прочный надувной плот с веслами. На плоту оказались лишь 15 предметов:

2. Попросите каждого из них самостоятельно проранжировать указанные предметы с точки зрения их важности для выживания (поставьте цифру 1 у самого важного для вас предмета, цифру 2 - у второго по значению и т.д., цифра 15 будет соответствовать наименее полезному предмету).

На этом этапе игры дискуссии между участниками запрещены. Отметьте среднее индивидуальное время выполнения задания.

3. Разбейте группу на подгруппы примерно по 6 человек. Одного участника из каждой подгруппы попросите быть экспертом.

Предложите каждой подгруппе составить общее для группы ранжирование предметов по степени их важности (так же, как они это сделали по отдельности).

На этом этапе допускается дискуссия по поводу выработки решения.

Отметьте среднее время выполнения задания для каждой подгруппы.

4. Оцените результаты дискуссии в каждой подгруппе.

Для этого:

а) выслушайте мнение экспертов о ходе дискуссии и о том, как принималось групповое решение, первоначальные версии, использование веских доводов, аргументов и т. д.;

б) зачитайте правильный список ответов, предложенный экспертами ЮНЕСКО (приложение  $\underline{=}$  2). Предложите сравнить правильный ответ, собственный результат и результат группы: для каждого предмета списка надо вычислить разность между номером, который присвоил ему индивидуально каждый участник, группа и номером, присвоенным этому предмету экспертами. Сложите абсолютные значения этих разностей для всех предметов.

Если сумма больше 30, то участник или подгруппа утонули;

в) сравните результаты группового и индивидуального решения. Явился ли результат группового решения более правильным по сравнению с решениями отдельных людей?

### **Комментарий к проведению игры.**

- Это упражнение дает возможность количественно оценить эффективность группового решения.
- В группе возникает большее количество вариантов решения и лучшего качества, чем у работающих в одиночку.
- Решение проблем в условиях группы обычно занимает больше времени, чем решение тех же проблем отдельным индивидом.
- Решения, принятые в результате группового обсуждения, оказываются более рискованными, чем индивидуальные решения.
- Индивид, обладающий особыми умениями (способности, знания, информация), связанными с групповой задачей, обычно более активен в группе, вносит больший вклад в выработку группового решения.

Представьте себе: вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи километров от ближайшей земли.

Ниже дан список из 15 предметов, которые остались целыми и неповрежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные ниже предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляют пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот.

Сектант.

Зеркало для бритья.

Канистра с 25 литрами воды.

Противомоскитная сетка.

Одна коробка с армейским рационом.

Карты Тихого океана.

Надувная плавательная подушка.

Канистра с 10 литрами нефтегазовой смеси.

Маленький транзисторный радиоприемник.

Репеллент, отпугивающий акул.

Два квадратных метра непрозрачной пленки.

Один литр рома крепостью 80%.

450 метров нейлонового каната.

Две коробки шоколада.

Рыболовная снасть.

## **Ответы экспертов ЮНЕСКО для игры**

### **Потерпевшие кораблекрушение■**

Согласно мнению экспертов, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нем запастись достаточным количеством воды или пищи для жизни в течение этого периода. Следовательно, самым важным для вас являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям. Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Информация, которая дается ниже, очевидно, не перечисляет все возможные способы применения данного предмета, а скорее указывает, какое значение имеет данный предмет для выживания.

1. Зеркало для бритья важно для сигнализации воздушным и морским спасателям.
2. Канистра с нефтегазовой смесью важна для сигнализации. Может быть зажжена банкнотом и спичкой и будет плыть по воде, привлекая внимание.
3. Канистра с водой необходима для утоления жажды.
4. Коробка с армейским рационом обеспечит основную пищу.
5. Непрозрачная пленка используется для сбора дождевой воды и для защиты от непогоды.
6. Коробка шоколада резервный запас пищи.
7. Рыболовная снасть оценивается ниже, чем шоколад, потому что в данной ситуации синица в руках лучше журавля в небе. Нет уверенности, что вы поймаете рыбу.
8. Нейлоновый канат можно использовать для связывания снаряжения, чтобы оно не упало за борт.
9. Плавательная подушка спасательное средство на случай, если кто-то упадет за борт.
10. Репеллент, отпугивающий акул назначение очевидно.
11. Ром, крепостью 80 % содержит алкоголя достаточно для использования в качестве антисептика, в других случаях имеет малую ценность, поскольку его употребление может вызвать обезвоживание.
12. Радиоприемник имеет незначительную ценность, так как нет передатчика.

13. Карты Тихого океана бесполезны без дополнительных навигационных приборов. Для вас важнее знать, не где находитесь вы, а где находятся спасатели.

14. Противомоскитная сетка в Тихом океане нет moskitov.

15. Сектант без таблиц и хронометра относительно бесполезен.

Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержки жизни (пищей и водой) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасенными. К тому же в большинстве случаев спасатели приходят в первые тридцать шесть часов, а человек может прожить этот период без пищи и воды.

## **ВТОРОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ**

*Задачи:* - развитие навыков эффективного общения, умений действовать сообща;

- выявить статус членов группы, личностные качества.

*Оборудование:* карта полушарий, магнитофон, бумага, ручки, карандаши, фломастеры, списки предметов/

Ход игры.

1 этап игры. Вводная беседа.

Представьте себе, что мы оказались на большом океанском корабле, совершающим рейс через Атлантику /музыка/.

Путешествие было приятным и интересным. Но в тропических широтах корабль попал в шторм ужасающей силы. Наше положение было осложнено тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространившийся по всему кораблю. Началась паника. /Изобразите ее/

К счастью, со шлюпками проблем на корабле не было, поэтому одна часть пассажиров оказалась в одной шлюпке, вторая – в другой, некоторые попали в третью шлюпку. /Деление на микрогруппы/

- Встаньте те, кто довольно неплохо умеет плавать. /Вы попадаете в 1-ю шлюпку/.

- Те, кто может держаться на воде, вам достается 2-я шлюпка.

- Те, кто не умеет плавать, панически боится воды, сразу же тонет. Вы попадаете в 3-ю шлюпку

2-й этап игры.

1. В каждой шлюпке находился набор предметов, необходимый для выживания /задания на карточках/.

*Карточки микрогруппам.*

Ваша задача – распределить предметы в списке в соответствии с их значимостью для выживания. Поставьте цифру 1 у самого важного предмета, 2 – у следующего и т. д. Аргументируйте свой выбор (устно).

Зеркало для бритья

Канистра с водой

Рыболовная снасть

Карты тихого океана

Надувная подушка

Небольшая канистра солянки

Транзисторный приемник

Прибор, отпугивающий акул

5 квадратных метров непрозрачной пластиковой пленки

Бутылка спирта

5 метров нейлоновой веревки

2 коробки шоколада

Аргументируйте свой выбор значимости предметов с точки зрения выживания /Выступления от микрогрупп/.

Люди и весь груз в шлюпки не помещались, поэтому, от чего-то нужно было избавиться: либо от каких-то вещей, предметов, либо от 1 человека /раненого/

- Как вы поступите? /Человека отправите за борт или некоторые предметы, предназначенные для выживания/.

- Решайте! 1 минута! /Ответы микрогрупп/

- Какие 3 предмета вы обязательно оставите в шлюпке? /Ответы микрогрупп/

Итак, пока пассажиры каждой шлюпки принимали решение, штормовые волны разметали шлюпки в разные стороны от места кораблекрушения.

Еще сутки не прекращался ураган, а когда он наконец утих, измученные люди на 2 – 3 шлюпках/ увидели на горизонте землю. Их чувствам не было предела. Они кричали, обнимались, целовались.

2. Обрадованные, они устремились к берегу, не подозревая о двух вещах: во-первых, о том, что перед ними не материк, а остров, во-вторых, о скрытых под водой рифах.

Почти у самого берега все шлюпки разлетелись в щепки от ударов о каменные рифы, но до берега можно было добраться собственными ногами. Через некоторое время команды ступили на твердую почву необитаемых островов. Увы, разных.

Так случилось, что вы оказались в неизвестном для вас месте, потеряв плавательные средства и не имея ничего, кроме того, что в данный момент находится в ваших карманах.

Целые сутки вы обследовали остров. Как он выглядит.....

Вам дается 15 минут для того, чтобы решить, что делать в такой ситуации? Как вы проведете на этих островах ближайшую неделю /музыка/

Через 15 минут предоставляется слово каждой команде/

3. Ну что же, ваши острова оказались весьма комфортными.

Однако проходит день за днем, а на морском горизонте не видно ни одного корабля и в небе не появляются ни самолет, ни вертолет. Прошел месяц. Похоже, пребывание на острове может затянуться и оказаться гораздо более долгим, чем предполагали. Надо как-то обустраиваться. Что же вы придумаете? /5 минут/.

Через 5 минут вам нужно рассказать о своем житье-бытье.

- Как вы строите отношения друг с другом?
- Есть ли у вас лидер? Кто он?
- Как вы решаете сложные вопросы вашей жизни?
- Как происходит разделение труда, обязанностей?
- Кто за это отвечает? /слово командам/

4. И так, вы вполне обжились на острове, наладили свой быт. А между тем прошло 2 года.

И однажды волны прибоя вынесли на берег острова небольшую яхту. Вероятно, она пострадала во время шторма, потому что оказалась разбита настолько, что восстановлению не подлежала. Но в ней чудом сохранился отсек, где лежали плотницкие инструменты – топоры, пилы, гвозди, и прочее, кроме того, вы обнаружили на яхте пустую бутылку. Последняя находка породила у вас идею отправить письмо, доверить его волнам и сообщить людям о том, что вы живы и здоровы.

Пожалуйста, напишите письмо, которое вы положите в бутылку. /Напоминаю, координат всего острова вы не знаете/ - 5 минут.

- Через 5 минут попрошу зачитать письмо. /Слово командам/
- Письмо отправлено. Но у вас появились плотницкие инструменты.
- Что вы будете с ними делать?

- Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?

- Что будет дальше?

Вы поплывете на изготовленном плоту /или лодке/, который встретит большой океанский корабль. Вы спасены!

3-й этап игры.

Подведение итогов игры.

- Как вы думаете, каковы задачи игры? /отдых, развлечение, развитие ума и навыков/

О чем заставила задуматься игра? Что вы чувствовали во время игры? Какая атмосфера царила во время игры в микрогруппах? Кто оказал более сильное влияние на вас? Какие качества вы проявили в игре? /Обмен впечатлениями, анализ хода игры/.

### **ИГРА «КАТАСТРОФА В ПУСТЫНЕ»**

**Задачи:** отработать навыки поведения в дискуссии, умения вести диспут, быть убедительным, изучить на конкретном материале динамику группового спора, открыть для себя традиционные ошибки, совершаемые людьми в полемике, потренировать способности выделять главное и отсеивать «шелуху», видеть существенные признаки предметов, научиться осознавать стратегические цели и именно им подчинять тактические шаги и т.д.

Ведущему следует акцентировать внимание при обсуждении результатов на таких аспектах, как получение обратной связи участниками друг о друге (в силу своей эмоциональной насыщенности игра позволяет хотя бы на какое-то время «отключить» механизм психологической защиты и стать самим собой – именно поэтому она эффективна на первых этапах групповой работы).

**Время:** не менее полутора часов.

Каждый участник получает специальный бланк (или чертит его по указаниям ведущего).

**Ведущий дает группе следующую инструкцию:**

— С этого момента все вы – пассажиры авиалайнера, совершавшего перелет из Европы в Центральную Африку. При полете над пустыней Сахара на борту самолета внезапно вспыхнул пожар, двигатели отказали, и авиалайнер рухнул на землю. Вы чудом спаслись, но ваше местоположение неясно. Известно только, что ближайший населенный пункт находится от вас на расстоянии примерно 300 километров. Под

обломками самолета вам удалось обнаружить пятнадцать предметов, которые остались неповрежденными после катастрофы.

**Ваша задача** – проранжировать эти предметы в соответствии с их значимостью для вашего спасения. Для этого нужно поставить цифру 1 у самого важного предмета, цифру 2 – у второго по значимости и так далее до пятнадцатого, наименее важного для вас. Заполняйте номерами первую колонку бланка. Каждый работает самостоятельно в течение пятнадцати минут.

**Список предметов:**

- Охотничий нож.
- Карманный фонарь.
- Летная карта окрестностей.
- Полиэтиленовый плащ.
- Магнитный компас.
- Переносная газовая плита с баллоном.
- Охотничье ружье с боеприпасами.
- Парашют красно-белого цвета.
- Пачка соли.
- Полтора литра воды на каждого.
- Определитель съедобных животных и растений.
- Солнечные очки на каждого.
- Литр водки на всех.
- Легкое полупальто на каждого.
- Карманное зеркало.

После завершения индивидуального ранжирования ведущий предлагает группе разбиться на пары и проранжировать эти же предметы снова в течение десяти минут уже совместно с партнером (при этом номерами заполняется второй столбик в бланке со списком предметов). Следующий этап игры – общегрупповое обсуждение с целью прийти к общему мнению относительно порядка расположения предметов, на которое выделяется не менее тридцати минут.

Из наблюдения за работой участников хорошо видна степень сформированности умений организовывать дискуссию, планировать свою деятельность, идти на компромиссы, слушать друг друга, аргументировано доказывать свою точку зрения, владеть собой. Часто разворачивающиеся жаркие споры-баталии, когда никто не желает прислушаться к мнению других, наглядно демонстрируют самим участникам их некомпетентность в сфере общения и необходимость изменения своего поведения.

По окончании дискуссии ведущий объявляет, что игра завершена, поздравляет всех участников с благополучным спасением и предлагает обсудить итоги игры. Первым вопросом, на который ведущий просит ответить всех участников по кругу, является следующий: «Удовлетворен ли ты лично результатами прошедшего обсуждения? Объясни почему».

Ответы участников с необходимостью сопровождаются рефлексией, цель которой – в осмыслении процессов, способов и результатов индивидуальной и совместной деятельности. Возникшая в результате дискуссия подогревается ведущим, задающим уточняющие вопросы примерно такого типа:

- Что вызвало твою удовлетворенность (неудовлетворенность)? Как, по-твоему, в верном направлении продвигалась ваша дискуссия или нет?
- Была ли выработана общая стратегия спасения? Что тебе помешало принять активное участие в обсуждении? Ты не согласен с принятым решением? Почему тебе не удалось отстоять свое мнение?
- Кто в наибольшей степени повлиял на исход группового решения, то есть по сути дела оказался лидером, сумевшим повести за собой группу?
- Что именно в поведении лидера позволило ему заставить прислушаться к себе? На какой стадии появился лидер?
- Какими способами другие участники добивались согласия с их мнениями?
- Какие способы поведения оказались наименее результативными?
- Какие только мешали общей работе?

Как следовало бы построить дискуссию, чтобы наиболее быстрым способом достигнуть общего мнения и не ущемить права всех участников?

Обсуждение итогов игры должно подвести группу к тому, чтобы самостоятельно разобраться в вопросе, как наилучшим способом организовывать дискуссии, как избежать грубых столкновений в споре и расположить других к принятию своего мнения. Как правило, в процессе обсуждения затрагивается очень широкий спектр проблем: фазы, через которые проходит практически любая дискуссия, лидер и его качества, навыки эффективного общения, умения самопрезентации и т.д.

При необходимости ведущий только помогает более четко сформулировать найденные участниками закономерности. Очень большое значение имеет самоанализ участниками собственного поведения, который обогащается обратной связью от других членов группы. От ведущего зависит, чтобы эта обратная связь не превратилась в серию взаимных обвинений, а носила бы конструктивный характер и была принята участниками.

Практически всегда возникает вопрос о «правильном» ответе на проблему дискуссии. Такой ответ дается ведущим, но с оговоркой, что это мнение зарубежных экспертов, с которым мы вправе не соглашаться, но вынуждены учесть важность выбора стратегии спасения для ранжирования предметов: либо двигаться по пустыне к людям, либо ждать помощи от спасателей. Если в группе при обсуждении практически не поднимался вопрос о стратегии, то на этом этапе обнаруживается, что часть участников молчаливо подразумевала первый вариант, в то время как другая часть имела в виду второй. Этим выявляется еще одна причина взаимного непонимания.

### **Итак, ответы:**

Вариант «Ждать спасателей» (кстати, по мнению экспертов, предпочтительный).

- Полтора литра воды на каждого. В пустыне необходима для утоления жажды.
- Карманное зеркало. Важно для сигнализации воздушным спасателям.
- Легкое полупальто на каждого. Прикрывает от палящего солнца днем и от ночной прохлады.
- Карманный фонарь. Также средство сигнализации летчикам ночью.
- Парашют красно-белого цвета. И средство прикрытия от солнца, и сигнал спасателям.
- Охотничий нож. Оружие для добычи пропитания.
- Полиэтиленовый плащ. Средство для сбора дождевой воды и росы.
- Охотничье ружье с боеприпасами. Может использоваться для охоты и для подачи звукового сигнала.
- Солнечные очки на каждого. Помогут защитить глаза от блеска песка и солнечных лучей.
- Переносная газовая плита с баллоном. Поскольку двигаться не придется, может пригодиться для приготовления пищи.
- Магнитный компас. Большого значения не имеет, так как нет необходимости определять направление движения.
- Летная карта окрестностей. Не нужна, так как куда важнее знать, где находятся спасатели, чем определять свое местонахождение.
- Определитель съедобных животных и растений. В пустыне нет большого разнообразия животного и растительного мира.
- Литр водки на всех. Допустимо использовать в качестве антисептика для обеззараживания при любых травмах. В других случаях имеет малую ценность, поскольку при употреблении внутрь может вызвать обезвоживание организма.
- Пачка соли. Значимости практически не имеет.

Вариант «Двигаться к людям». Распределение по значимости будет иметь несколько иной вид:

- Полтора литра воды на каждого.
- Пачка соли.
- Магнитный компас.
- Летная карта окрестностей.
- Легкое полупальто на каждого.
- Солнечные очки на каждого.
- Литр водки на всех.
- Карманный фонарь.
- Полиэтиленовый плащ.
- Охотничий нож.
- Охотничье ружье с боеприпасами.
- Карманное зеркало.
- Определитель съедобных животных и растений.
- Парашют красно-белого цвета.
- Переносная газовая плита с баллоном.

Иногда прояснение взаимных впечатлений и открытый обмен обратной связью на первых этапах тренинга затруднены, и хотя эта игра остается полезной и эффективной, она не способна полностью снять психологические защиты участников. Для ослабления напряжения на этой стадии используются психогимнастические игры с релаксационной направленностью.

### **ИГРА «УЗНАЙ ПО ГОЛОСАМ»**

Игра способствует более глубокому знакомству друг с другом, расширению представлений друг о друге и о себе, создает условия для развития наблюдательности, внимания, памяти, дает участникам возможность саморазвиться и самопроявиться.

Размещение произвольное, за партами в классе. У доски должно быть место для 3 человек. Во время игры участники могут находиться в более или менее активной позиции. Самая активная позиция — у водящего. Им чаще всего становится тот из участников, кто хочет проверить свою слуховую память, внимание, наблюдательность. Другой тип активности - "эхо". Эту роль исполняют те из ребят, которые хотят, чтобы их услышали.

Продолжительность игры 20-25 минут.

## **ИЛЬЯ МУРОМЕЦ**

Сначала выбирается водящий. Он становится спиной к группе. В это время ведущий по желанию детей указывает на одного игрока, который должен один раз повторить фразу «Я говорю». Водящий должен повернуться к классу лицом и узнать говорящего. За правильный ответ водящий получает 1 балл.

Затем из класса выбираются уже два человека, которые говорят «Мы говорим четыре слова». Если водящий ответил верно, он получает еще 2 балла. Когда из класса выбираются три человека, то водящий может заработать еще 3 балла. Общий самый высокий результат – 6 баллов.

Особенностью игры является то, что очень мнение ребята могут побывать в активной роли, кроме того, они сами оценивают свою наблюдательность, память, внимание, они учатся слушать и слышать друг друга.

**Описание.** Вся группа делится на команды по 3-4 человека, кроме одного участника, который будет играть роль Ильи Муромца.

Тренер рассказывает группе свой вариант русской сказки, в которой Илья Муромец видит на распутье камень, на котором написано: «налево пойдешь – коня потеряешь, направо пойдешь – голову потеряешь, прямо пойдешь – женатым будешь». В этом упражнении каждой команде нужно будет убедить Илью Муромца, что следует пойти именно в ее направлении. Первая команда будет уговаривать Муромца поехать налево, вторая – направо, а третья – прямо. У каждого направления есть свои преимущества, ведь даже в варианте «голову потеряешь» можно вспомнить о тех приключениях, которые ждали в сказке богатыря, выбравшего этот путь, или объяснить, что на самом деле он потеряет голову от любви. Командам нужно показать именно их направление в максимально выгодном свете.

Группам дается 10 минут на подготовку, после чего один представитель от каждой группы выступает перед Ильей Муромцем. Муромец решает, куда он поедет, и дает обратную связь о том, что ему понравилось, а что не понравилось в каждом выступлении.

**Вариант.** Можно снять выступление на видеокамеру и сделать разбор того, какие приемы убеждения использованы.

## **ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ**

Упражнение помогает участникам задуматься о мерах по улучшению деятельности своей команды.

**Время:** 20-30 минут.

**Размер группы:** 12-20 человек.

## **Описание.**

1. Тренер рисует на доске или флипчарте круг, квадрат, треугольник и спираль. Каждого участника он просит выбрать фигуру, которая ему больше всего нравится.
2. После этого участники объединяются в мини-группы согласно той фигуре, которую они выбрали. Мини-группы получают следующие задания:
  - Люди, любимой фигурой которых является круг, как правило хорошо умеют взаимодействовать с окружающими и строить отношения. Поэтому группа людей, выбравших круг, придумывает, что можно сделать для того, чтобы эмоциональная атмосфера всегда была позитивной, а команда сплоченной.
  - Люди, выбравшие квадрат, как правило, любят и умеют поддерживать порядок и структуру, для них важным является выполнение правил. Поэтому группа «квадратов» придумывает нормы и правила, по которым должна существовать хорошая команда, что должно присутствовать для того, чтобы в команде всегда были порядок и структура.
  - Любители треугольников обычно хорошие знающие свои цели и умеющие их достигать. Поэтому мини-группа из участников, выбравших треугольник, придумывает меры, которые помогут команде быстрее и эффективнее достигать стоящих перед ней целей и задач.
  - Участники, выбравшие спираль, как правило, творческие натуры, иногда увлеченные оторванными от реальности идеями, но всегда готовые придумать новый проект и очень быстро реагирующие на что-то новое. Поэтому группа, состоящая из этих людей, придумывает, как команде стать максимально творческой и быстро реагировать на изменения во внешнем мире.
3. Мини-группам дается 10 минут на подготовку. После этого один участник от каждой группы выступает и рассказывает всем идеи своей группы.
  - Квадрат – что помогает поддерживать порядок и структуру.
  - Треугольник – что помогает достигать результатов.
  - Круг – что помогает команде поддерживать хорошие человеческие отношения.
  - Спираль – что помогает быть творческим и создавать новые идеи.

## **ИГРА «ВОЛШЕБНЫЙ МАГАЗИН»**

Эта игра позволяет ребятам задуматься над жизненными ценностями, сравнить свои ценности с ценностями других. Кроме того, ребята могут поделиться своими радостями и огорчениями, связанными с учебой и школой. Дети учатся понимать, что люди могут иметь разные ценности в жизни, разные человеческие качества, а также, что те или иные качества оказывают определенное влияние на формирование характера, личности.

Продолжительность игры вместе с обсуждением 40 минут.

Ход игры:

Ведущий предлагает школьникам подумать, какими личными качествами они обладают. Затем просит представить волшебный магазин, где каждый является продавцом. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.),

которых, как он считает, у него в избытке, или те, от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т.д. Все желающие могут побывать в любой из ролей.

Самым главным в этой игре является этап обсуждения. В дискуссии участники делятся своими переживаниями от игры, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно.

В процессе обсуждения ребята учатся не только анализировать свои качества, но также учатся выражать свои мысли, доказывать свое мнение, слушать и слышать друг друга, быть терпимее друг к другу. Важная роль отводится ведущему, так как его главная задача – направляющая и анализирующая. Ребята, открывая у себя наличие переживаний, начинают осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникает новое отношение к себе и окружающим.

### **ДА-НЕТ-НЕ ЗНАЮ**

*В разных частях помещения на стенах висят утверждения ДА-НЕТ-НЕ ЗНАЮ. Ребята в зависимости от своего выбора, группируются к нужному ответу и отстаивают свою точку зрения.*

- *Лидерству невозможно научиться, лидером нужно родиться*
- *Лидер должен быть жестким*
- *Лидер должен быть самым умным*
- *Внешний вид для лидера не имеет значения*
- *Лидер это тот, кто обычно много говорит...*

### **ГОВОРИ-ГОВОРИ**

Участники делятся на пары и интервьюируют друг друга по какой либо теме, например, лидерство (Кто для тебя является лидером? Какими качествами должен обладать лидер? Расскажи о ситуации, когда ты вел себя как лидер?). Затем ведущий просит сесть пары друг к другу спиной и ответить письменно на вопросы: Какого цвета глаза у моего партнера, волосы, какого цвета свитер, носки, есть ли часы на руке и т.д.

