

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр развития творчества детей и юношества «Искра» г. Орска»

Сборник игр на выявление лидера



Составитель: Тюлегенова Ш.Н.,
педагог-организатор
первой квалификационной категории

Орск, 2023 год

Введение

Игры на развитие лидерских качеств и командообразование – это игры, которые с одной стороны, позволяют проявить себя лидерам, с другой стороны, сплачивают и объединяют команду.

Если основная цель игры – развитие лидерских качеств, лучше сделать несколько раундов.

Данный сборник содержит игры по определению лидерских качеств ребенка, рекомендации по организации совместной деятельности в группе, нацеленной на выработку партнёрских отношений.

В сборнике представлены разнообразные методики и педагогические технологии, направленные на эффективную организацию процесса взаимодействия группы и лидера.

Издание будет полезно для вожатых, педагогов дополнительного образования и педагогов общеобразовательных учреждений, а также всех тех, кто заинтересован в развитии и поддержке активности и лидерских качеств подрастающего поколения.

Игры на выявление лидера

“Большая семейная фотография”

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 постоите 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» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр».

“Веревочка”

Игра на выявление лидерских качеств. Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо (длина веревки зависит от количества участвующих). Участники 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 продолжить, усложняя задачу, и предложить построить квадрат, звезду, шестиугольник и т.д.

“Напиши зверя”

Каждый пишет на бумажке какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, еще раз написать какое-нибудь животное.

Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга)

Позволяет выявить оппозицию, явных и теневого лидеров.

“Пальцы”

На счет «три» все выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинут одно и то же число пальцев.

“Ехали цыгане”

Продолжительность игры: 10 -20 минут.

количество игроков: две группы по 10 человек.

Ведущий 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.

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

“Положи руку”

Оборудование: стулья.

Предполагаемое количество игроков: 20 человек.

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в семейке, который им более всего симпатичен (душа семейки), а левую на плечо том, кого они бы хотели видеть командиром. Ведущий определяет, кто есть кто подсчетом рук.

“Индикатор”

У вас есть 4 типа движений: руки вверх, присесть, сойтись в центр, разойтись по стенам. Ваша задача, чтобы максимальное число людей сделали одно и то же. Потом отнимаем голос. Потом – жесты. Потом – мимику и многозначительные взгляды.

(Внимательное наблюдение за группой позволяет узнать, кто выпадает, кто лидер, кто подчиняется.)

“Искра”

Все участники сидят в кругу. Задача как можно быстрее всем хлопнуть по очереди в ладоши так, чтобы получилось очень-очень быстро.

“Карабас”

Для проведения игры детей рассаживают в круг. Руководитель (игротехник) предлагает условия игры: “Я покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете не договариваясь встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев”.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу “счастливых”. Безынициативной является та группа ребят, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

Игры на командную работу и выявление лидеров

“Выкинуть на пальцах”

Всей группе на «раз-два-три» надо выкинуть на пальцах такие цифры, чтобы их сумма равнялась заданной ведущим. Упражнение повторяется до результата.

“Прыжок”

Вся группа должна одновременно прыгнуть вперед не стовариваясь.

“Синхронное действие”

Группа по команде поднимает руки, затем без команды должна одновременно опустить их. То же можно делать со стульями: не стовариваясь молча вместе встать, обойти вокруг стула (синхронно) и одновременно сесть.

“Посчитать до...”

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто, что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается с начала. Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

“Буква»

Не разговаривая, сложить из стульев какую-то фигуру (например, букву «ю»). Можно проводить на время.

“Сиамские близнецы”

Два человека стоят упершись спинами друг в друга. Нужно вместе сесть и вместе встать. То же самое – стоя лицом друг к другу и взявшись за руки и отклонившись назад. Вариант упражнения – группа из нескольких человек, стоящих в кольце.

“Тарелочки – 1”

Группе дается несколько тарелочек. Группа должна, не наступая на ковер, переправиться по тарелочкам через него. Условие: на каждой тарелочке должна постоянно находиться хотя бы одна нога. Иначе тарелочка отбирается.

“Поиск обуви”

Все стоят в кругу. Закрыв глаза, снимают обувь и перемешивают. Не трогая руками, надо найти свою (ногами).

“Муравьиная тропа”

Группа разбивается на две части и встает на длинную доску по обе стороны от середины. Задача – двум подгруппам поменяться местами. Если кто-то наступает на землю или касается земли, упражнение начинается с начала.

“Ковер”

Вся группа стоит на коврике. Нужно перевернуть его на другую сторону. Если кто-то наступил на пол – упражнение начинается с начала.

“Веревочка за руки”

Веревочка натянута чуть ниже пояса самого высокого человека в группе. Группа стоит, взявшись за руки. Задача – всем пройти над веревочкой, не задев ее. Примечание: чтобы шла групповая работа, следует либо ввести правило, что прыгать нельзя, либо ввести «слепых», «немых» людей.

“Тарелочки по кругу”

Тарелочки расположены по кругу, их число равно числу участников. Нужно, не наступая на пол, всем одновременно пропрыгать круг с тарелочки на тарелочку. Размеры тарелок подбираются так, чтобы на каждой помещался только один человек.

“Осьминожка”

К кольцу привязаны длинные веревки, в кольцо кладется теннисный мячик. Задача – не уронив мячик, обнести его вокруг колонны (пронести над полем). Вариант: в большом кольце воздушный шарик.

“Фиксация”

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Ведущий объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Ведущий громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в коллективе, определить уровень сплоченности. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.

“Рукопожатие”

Все ребята встают в тесный круг и вытягивают вперед правую руку. По сигналу ведущего каждый находит себе пару – «партнера по рукопожатию».

“Зеркало”

Игра по парам. Необходимо повторять все движения партнера (произвольные). Игра развивает навыки невербального взаимодействия.

“Разговор руками”

Участники игры садятся парами друг против друга с завязанными глазами. Все рассаживаются так, чтобы партнеры не знали друг друга.

Руками нужно: – поздороваться;

- поссориться;

- помириться;

- попрощаться.

После этого повязка снимается, и партнеры обмениваются впечатлениями.

“Встаньте в круг”

Участники собираются тесной кучкой вокруг ведущего. Он командует «Начали!» и все делают следующее: закрыв глаза начинают двигаться в любую сторону, стараясь при этом ни на кого не наступать. Кроме этого каждый жужжит как пчела.

Через некоторое время, после хлопка ведущего все замолкают и застывают на том месте, где застал их хлопок ведущего. После этого ведущий хлопает дважды. Задача игроков – не открывая глаз и не прикасаясь ни к кому руками, строиться в круг. Это должно проходить в полной тишине, иначе играющим не удастся почувствовать ни людей, стоящих рядом, ни формы круга. Когда ведущий хлопает в ладоши трижды, работа должна быть закончена.

Итогом игры будет фигура, нарисованная на бумаге, которая и будет отражать степень несогласованности в группе.

“Кельтское колесо”

По легенде древних кельтов все люди делятся по сторонам света.

Люди с Севера – это люди действия. Лидеры, которые делают дело. Люди, которые идут к цели любыми путями, не оглядываясь на средства, их мало интересует атмосфера, которая царит вокруг.

Люди с Запада – это люди расписаний, расчетов, точности, дисциплины. Их часто обвиняют в бесчувственности.

Люди с Востока – это люди творчества. Много идей, но при этом они не занимаются их реализацией.

Люди с Юга – обеспечивают теплые отношения и комфорт в группе. Атмосфера в группе важнее поставленной цели, движения вперед.

По легенде Древних кельтов, для достижения гармонии в каждой группе, а также в каждом человеке должны присутствовать все стороны света, хотя какая-то и преобладает. Это и представляет собой замкнутое кельтское колесо. Члены группы разделяются на подгруппы по своей предрасположенности по сторонам света. Если человек колеблется, ему предлагают выбрать сторону света, к которой он относит себя в настоящий момент.

Этапы:

1. 7-10 минут на подготовку.

Каждая сторона света представляет себя, делает рекламу своих качеств.

2. Каждая группа рассказывает отрицательные стороны других частей света и выслушивает про свои негативные черты.

3. Каждая группа отвечает на вопрос: почему бы она не могла обойтись без других сторон света.

4. Группа рассматривает, как наилучшим образом организовать разделение обязанностей по людям соответствующих сторон света для решения общих задач. Если в группе не оказывается какой-то стороны света, то на выступлениях ее роль берет на себя ведущий, а внимание группы обращается на то, что из-за отсутствия этой стороны в группе возникнут определенные проблемы. В конце у группы спрашивается, какая еще сторона света, кроме названной в них доминирует. Если в группе выпала какая-то сторона (чаще всего Запад), людям, назвавшем ее как вторую, предлагается выполнять ее функцию для решения проблем в группе.