**ТЕМА ЗАНЯТИЯ: «Игры на выявление лидера в лагере».**

**Игры на выявление лидера в лагере**

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые ее участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путем 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. Эта задача также решается в процессе игры.

**Вот примеры игр на выявление лидера. Запишите 1-2 игры в методическую копилку.**

**Веревочка**

Для проведения этой игры 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. Вожатый описывает 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 построить треугольник по порядковым номерам — и затем руководит действиями.

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

Игру можно усложнить: предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**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, не договариваясь, должны будете встать со стульев, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

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

Чаще всего первыми 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 отряда, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4—5 раз.

**Большая семейная фотография**

Эту игру лучше проводить в организационный период для выявления лидера, но можно проводить и в середине смены и использовать как наглядный материал в коллективе.

Вожатый предлагает ребятам представить, что все- они — большая семья, и всем вместе надо 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». Более никаких установок для детей не дается, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. Роль «фотографа» и «дедушки» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения. Эта игра, проведенная в середине смены, может

открыть новых лидеров и раскрыть систему симпатий и антипатий в группах.

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

**Я — лидер**

«Я — лидер» — еще один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на 2—3 равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполнять задания после слова «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполняет задание. Таким образом, деление ребят на команды создает дух соревнования, который является немаловажным для детей.

**Ведущий**. Первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. Начали!

(Для выполнения этого задания всем членам команды необходимо договориться. Именно эту функцию берет на себя человек, стремящийся к лидерству.)

**Ведущий**. Второе задание. Здесь необходимо, чтобы (без предварительной договоренности) быстро встала половина команды. Начали!

(Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные участники группы, включая лидера.)

**Ведущий**. 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, 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.)

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

**РЕКЛАМА**

(Проведя эту игру, можно увидеть наличие и состав микрогрупп коллектива. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, невыявленным лидерам, либо «отверженным».)

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то необходимо составить количество номеров и комнат самим, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный номер.)

Эта методика дает довольно-таки полную картину лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива (см. выше).

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

**Тест «Я — лидер»**

Очень интересно и полезно провести среди ребят тест на определение лидерских качеств. Пусть каждый из них сам попробует оценить свои способности повести за собой отряд, стать организатором и вдохновителем жизни в коллективе.

Инструкция к этому тесту будет такова: «Если ты полностью согласен с приведенным утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4», если скорее согласен, чем не согласен, — цифру «3», если трудно сказать — «2», скорее не согласен, чем согласен, — «1», полностью не согласен — «0». Образец карточки ответов расположен ниже.

**Вопросы к тесту «Я — лидер»**

1. Я не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.

2. Мои действия направлены на достижение понятной мне цели.

3. Я знаю, как преодолевать трудности.

4. Люблю искать и пробовать новое.

5. Я легко могу убедить в чем-то моих товарищей.

6. Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.

7. Мне нетрудно добиться того, чтобы все ребята хорошо работали.

8. Все знакомые относятся ко мне хорошо.

9. Я умею распределять свои силы в учебе и труде.

10. Я могу четко ответить на вопрос, что хочу от жизни.

11. Я хорошо планирую свое время и работу.

12. Я легко увлекаюсь новым делом.

13. Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.

14. Организуя товарищей, я стараюсь заинтересовать их.

15. Ни один человек не является для меня загадкой.

16. Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.

17. Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.

18. Для меня важно достижение цели.

19. Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.

20. Я готов рисковать, чтобы испытать новое.

21. Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.

22. У меня всегда все получается.

23. Хорошо чувствую настроение своих товарищей.

24. Я умею поднимать настроение в группе своих товарищей.

25. Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.

26. Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.

27. Не существует проблемы, которую я не могу решить.

28. Принимая решение, перебираю различные варианты.

29. Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.

30. Я умею правильно подобрать людей для организации ка- кого-нибудь дела.

31. В отношениях с людьми я достигаю взаимопонимания.

32. Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.

33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.

34. Я никогда не поступал так, как другие.

35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.

36. Мне нравится новое и интересное.

37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.

38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.

39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.

40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.

41; Никто и никогда не испортит мне настроение.

42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.

43. Решая проблемы, использую опыт других.

44. Мне неинтересно заниматься однообразным рутинным делом.

45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.

46. Я умею контролировать работы моих товарищей.

47. Умею находить общий язык с людьми.

48. Мне легко удается сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41). Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

А — умение управлять собой;

Б — осознание цели (знаю, чего хочу);

В — умение решать проблемы;

Г — наличие творческого подхода;

Д — влияние на окружающих;

Е — знание правил организаторской работы;

Ж — организаторские способности;

3 — умение работать с группой.

**Карточка для ответов теста «Я — лидер»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Б | В | Г | Д | Е | Ж | 3 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |

Если ваша сумма в столбце меньше 10, то количество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием; если больше 10, то это количество развито средне или сильно.

Но прежде чем сделать заключение о том, лидер ли подросток, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, то считается, что он был неискренним в самооценке. Результаты теста можно изобразить в графике.

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приемы воздействия на личность или на группы называют стилем работы.

Выделяют несколько стилей (по А. Н. Лутошкину).

**1. Разящие стрелы.** Призывающий, настаивающий, жестко требующий. Эффективен в только еще складывающихся коллективах.

**2. Возвращающийся бумеранг**. Советующий, консультирующий, коллегиальный, требующий. Эффективен в сложившихся коллективах.

**3. Снующий челнок**. Уговаривающий, просящий, компромиссный. Эффективен в зависимости от ситуации.

**4. Плывущий плот**. Соглашающийся, уступчивый, не- вмешивающийся. Эффективен только как вспомогательный.

**Крестики-нолики**

(игра-соревнование на тему «Лидер и его команда». Автор-составитель Е. М. Шпоркина)

**Цель**: выявить сплоченность коллектива, лидеров; формирование умений принимать коллективные решения взаимодействовать друг с другом.

Участники: две команды по 9 человек, жюри из 9 человек (желательно), ведущий.

**Реквизит:** игровое поле с названием конкурсов; 9 пар карточек для жюри (на одной карточке знак «X», на другой «О»); реквизит, необходимый для конкурсов; головные или нагрудные знаки для команд.

**Игровое поле**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сердце | Игра | Скульптура |
| Веревочка | Слепой круг | Построения |
| Гвоздь сезона | Организаторское лото | Пойми меня |

**Ход игры**

Команды тянут жребий (это все карточки со значками «X» и «О»), Команда, вытянувшая «X», называется командой «крестиков» и начинает игру, таесть выбирает конкурс. «Крестики» первыми выполняют задание этого конкурса.

Жюри оценивает выступление команд, для чего каждый член жюри поднимает карточку со знаком той команды, которая, по его мнению, победила. Команда, победившая по большинству голосов членов жюри, ставит свой знак на место только что сыгранного конкурса. Следующий конкурс выбирает проигравшая команда, она же первая выступает в этом конкурсе.

Победителем игры считается та команда, которая первой поставит три своих знака в один ряд. Если командам не удалось поставить подряд три знака, то побеждает та команда, которая поставила на поле больше своих знаков.

Максимальная оценка за каждый конкурс — 10 баллов.

**Содержание этапов**

*«Сердце»*

Командам зачитывается следующая ситуация. «Представьте себе, что вы группа хирургов большой клиники. Все вместе вы должны принять серьезное решение. На данный момент в больнице есть одно сердце-донор и 8 пациентов, нуждающихся в трансплантации. Ваша группа должна определить того, кому будет сделана операция. Насколько вам известно, прогнозы на удачную пересадку у всех больных равны. У вас есть 5 минут, чтобы прийти к групповому решению».

Информация о пациентах:

1. 17-летняя мексиканка; работает официанткой, была вынуждена бросить школу, т. к. является единственной кормилицей в семье.

2. 15-летняя беременная женщина, не замужем, белая, других детей нет.

3. Выпускник школы, президент класса, недавно зачислен в медицинский институт без экзаменов.

4. 24-летняя мать-одиночка с тремя маленькими детьми, вьетнамка по национальности, родственников в этой стране нет.

5. 52-летний религиозный афро-американский лидер, основатель приюта для бездомных и бесплатной столовой, которая кормит около 1000 голодных ежедневно.

6. 40-летний ученый, который близок к открытию вакцины против СПИДа, сам является носителем вируса СПИД.

7. 11 -летняя азиатская девочка, ставшая символом мира.

8. Человек, переведенный из сельской больницы, никаких дополнительных сведений о нем нет.

Примечание жюри: оценивается убедительная аргументация ответов. Независимые наблюдатели дают свою оценку работе команды в зависимости от того, как команда принимала решение: коллективно, или подчиняясь лидеру, либо вообще общее решение не было найдено.

**«Игра!!!»**

Каждой команде дается 1 минута, чтобы приготовить одну игру с залом. Далее команды предлагают всем поиграть вместе с ними.

Примечание жюри: оценивается новизна игры, умение ведущего четко объяснить правила игры, умение «зажечь зал», эмоциональность.

**Скульптура**

Материалы: можно использовать все вещи, находящиеся в помещении (или у участников).

Задание: построить модель идеального лидера.

*Условия:*

1. Группе дается 10 минут на обсуждение, какие качества лидера можно изобразить с помощью предметов.

2. 10 минут дается на создание модели.

3. Работа ведется молча.

4. За нарушение молчания — штраф 1 минута.

5. После выполнения задания один представитель группы рассказывает о построенной модели.

Примечание жюри:

— оценивается оригинальность и творческий период к построению модели;

— поощряется присутствие в рассказе ярких лидерских качеств, таких как компетентность, активность, инициативность, общительность, сообразительность, настойчивость, самообладание, работоспособность, наблюдательность, самостоятельность, организованность.

**Веревочка**

Командам предлагается связать веревку из собственных вещей, которые имеются у команды, в течение определенного времени (пока звучит музыка).

Примечание жюри: оценивается длина веревки.

**Слепой круг**

Всем играющим завязывают глаза и вразнобой ставят на сцене. Ведущий просит всех выполнять его команды: «Кругом, шаг вперед, два шага влево, повернуться налево и т. п.» Потом по сигналу ведущего включается музыка, и все играющие должны собраться в свои команды и взяться за руки, то есть вернуться в свои команды.

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

**Построения**

Ведущий по хлопку в ладоши предлагает командам быстро построиться:

— по цвету волос (от светлых до темных);

— по алфавиту (от первых букв имен);

— по размеру обуви (от меньшего к большему);

— по цвету глаз (от темных к светлым);

— по цвету носков (по цветам радуги).

Примечание жюри: оценивается скорость и правильность построения (жюри подсчитывает количество ошибок при построении).

**Гвоздь сезона**

Включается фонограмма популярной танцевальной мелодии и командам предлагается станцевать и показать несколько движений, характерных для этого танца. Лидер показывает движения, а команда повторяет их.

Организаторское лото

*Материалы:* карточки с названиями этапов коллективного творческого дела.

*Задание:* разложить карточки в правильной последовательности.

*Правильный вариант.*

1. Идея.

2. Коллективное планирование.

3. Распределение поручений.

4. Выполнение поручений.

5. Смотр готовности.

6. Проведение.

7. Подведение итогов.

Примечание жюри: за правильную последовательность команда получает 7 баллов, за каждый правильно названный этап — по 1 баллу.

В этом конкурсе команды соревнуются и в скорости. Команде, первой выполнившей задание, дополнительно начисляется 3 балла, второй — 2 балла.

За каждую ошибку команда штрафуется на 1 балл.

**Пойми меня**

Материалы: карточки с названиями различных предметов (картина, ваза, телевизор, радио и другие).

Задание: команда встает в колонну, друг за другом. Первый участник получает информацию на карточке. Он должен передать ее второму участнику, без помощи слов и звуков. Последний озвучивает то слово, которое он понял. Затем говорит предпоследний, и так далее, до первого участника.

Примечание жюри: за каждое правильно угаданное слово команда получает 2 балла. Максимум — 10 баллов.