

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕТСКИЙ ЦЕНТР «АРТЕК»
ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ СЛУЖБА

ИГРОТЕХНИЧЕСКИЙ КЕЙС

«Навыки XXI века»

Артек, 2020 г.

Детский лагерь представляет собой образовательную организацию, которая объединяет в себе процесс воспитания, обучения и развития с целью удовлетворения учебно-познавательных интересов и творческого потенциала ребенка. Решающее условие в развитии личности обучающегося лежит в основе разнообразных форм работы, которые реализуются через воспитывающую деятельность. Одним из видов воспитывающей деятельности является игровая, позволяющая облегчить процесс передачи социально ценных отношений.

Формы и методы работы, представленные в игротехническом кейсе, направлены на создание условий для формирования и развития у обучающихся «Навыков XXI века» – критического мышления, креативности, коммуникации и кооперации.

Игротехнический кейс будет полезен педагогам-психологам, осуществляющим психологическое сопровождение образовательного процесса в детских лагерях. При составлении пособия учитывалась логика развития смены и временного детского объединения.

Авторы-составители:

Мак Д.В. – педагог-психолог психологической службы ФГБОУ «МДЦ «Артек»;

Иванова Т.Э. – педагог-психолог психологической службы ФГБОУ «МДЦ «Артек».

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
Раздел 1. Игры организационного периода смены.....	6
1.1. Игровые технологии, направленные на знакомство.....	6
1.2. Игровые технологии, направленные на командообразование.....	11
Раздел 2. Игры основного периода смены.....	17
2.1. Игровые технологии, направленные на выявление лидера в отряде и развитие лидерских качеств.....	17
2.2. Игровые технологии, направленные на развитие креативности.....	22
2.3. Игровые технологии, направленные на развитие критического мышления.....	27
2.4. Игровые технологии, направленные на выявление и разрешение конфликтных ситуаций во временном детском объединении.....	30
2.5. Игровые технологии, направленные на профилактику буллинга.....	35
Раздел 3. Игры заключительного периода смены.....	40
3.1. Игровые технологии, направленные на рефлексию и подведение итогов.....	40
Список использованных источников.....	45

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игротехнический кейс предназначен для педагогов-психологов, воспитателей и вожатых детских лагерей. Программа кейса носит практико-ориентированный характер. Актуальность и отличительные особенности данного игротехнического кейса обусловлены тем, что формы и методы работы, представленные в нем, направлены на создание условий для формирования и развития у обучающихся «Навыков XXI века» – критического мышления, креативности, коммуникации и кооперации.

Педагоги в условиях детского лагеря работают с различным контингентом обучающихся. Учитывая специфику лагерной смены, педагогам необходимо обладать рядом педагогических и психологических компетенций, владеть различными игровыми технологиями в работе с временным детским объединением. Игровые технологии являются неотъемлемой частью в процессе формирования и развития важных компетенций обучающихся. Игровая технология – это система построения и использования разных видов игровой деятельности на развивающих, коррекционных и тренинговых занятиях, включающая в себя понимание цели данной игры, ее места в рамках всей программы, ожидаемые эффекты и принципы построения и модификации игр. Использование игровых технологий в групповой работе позволяет создать безопасную среду, в которой участники могут проследить привычные модели своего поведения и получить опыт совсем другого, иногда противоположного варианта реагирования на жизненные обстоятельства. Это повышает адаптивные возможности и творческий потенциал личности.

Игровые технологии, представленные в данном кейсе, объединены в три блока, согласно логике развития лагерной смены:

1 блок – игры организационного периода смены. Включает в себя игровые технологии, направленные на знакомство, коммуникацию и кооперацию обучающихся;

2 блок – игры основного периода смены. Включает в себя игровые технологии, направленные на выявление лидера в отряде и развитие лидерских качеств, развитие креативности и критического мышления;

3 блок – игры заключительного периода смены. Данный блок включает в себя, игровые технологии, направленные на подведение итогов смены, на личностную и групповую рефлексию.

Задачи, решение которых возможно посредством применения игровых технологий данного кейса:

- формирование и развитие у обучающихся компетенций XXI века – критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию;
- формирование доброжелательные и доверительные отношения между сверстниками;
- развитие у обучающихся навыки конструктивного общения;
- формирование умение выражать и проявлять свои эмоции при помощи вербальных и невербальных средств;
- развитие у обучающихся навыки конструктивного поведения в конфликтных ситуациях;
- формирование и развивать лидерские качества обучающихся.

Игровые технологии, представленные в кейсе, можно применять в процессе организации отрядной деятельности и в процессе разработки развивающих, коррекционных и тренинговых занятий.

Данный игротехнический кейс рекомендован педагогам-психологам, воспитателям и вожатым детских лагерей.

ИГРЫ ОРГАНИЗАЦИОННОГО ПЕРИОДА СМЕНЫ

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО

«РУКОПОЖАТИЕ»

Цель: знакомство участников друг с другом, снятие эмоционального напряжения.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы дети могли свободно передвигаться по помещению. Предложите детям свободно ходить по комнате и приветствовать каждого встречного рукопожатием. В это время они должны произнести только свое имя. Проследите за тем, чтобы все дети поздоровались со всеми. Действие повторяется, но теперь каждый должен назвать своего партнера по имени. Если кто-то не может вспомнить имени другого, тот подсказывает.

Вы можете придать игре интересный дополнительный акцент, предложив отряду образовать круг. Один из детей выходит на середину круга и обращается к кому-либо: «Саша, как меня зовут?» Тот, кто не может вспомнить имени, стоящего в центре, меняется с ним местами.

«ТЕЛЕГРАММА»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

Необходимые материалы: бумага и ручки.

Ход упражнения. Участники составляют телеграфное сообщение, используя свои инициалы. Объедините отряд на подгруппы по 5-6 человек, каждой группе необходимо выбрать «секретаря», который будет записывать нужную информацию. Члены каждой подгруппы представляются друг другу по именам и фамилиям, и выбранный «секретарь» записывает начальные буквы всех имен и фамилий. Каждая буква — это начало слова. Из всех слов нужно составить телеграфное сообщение. Члены подгруппы придумывают текст и решают, кто должен быть его адресатом. (Например, инициалы членов подгруппы выглядят так: Л. Б., У. Н., В. О., П. Н., З. Н., И. П. Тогда телеграмма может быть следующей: «Любимый брат, у нас все отлично. Постарайся ничего здесь не испортить, пожалуйста». На всю работу отводится 20 минут). Далее члены каждой команды называют свои имена и читают получившуюся телеграмму [3].

«РАССКАЖИ О...»

Цель: знакомство участников друг с другом, более глубокое раскрытие участников, тренировка навыков общения.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Предмет рассказывает о хозяине. Каждый из участников берет в руки любой принадлежащий ему предмет и от лица этого предмета рассказывает о своем обладателе. Другие предметы (вернее их обладатели), могут задать ему любые вопросы о его хозяине.

«МЫ С ТОБОЙ ПОХОЖИ ТЕМ, ЧТО...»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники выстраиваются в 2 круга - внутренний и внешний. Количество участников в обоих кругах должно быть одинаковым. Участники внешнего

круга говорят своим партнерам фразу, начинающуюся со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...» (например, мы с тобой похожи тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д.). Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...» (например, мы с тобой отличаемся цветом глаз, длиной волос и т.д.). Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются, меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга [3].

«МЕНЯ ЗОВУТ... Я ЛЮБЛЮ СЕБЯ ЗА ТО, ЧТО...»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Упражнение проводится в кругу. Каждый поочередно говорит две фразы «Меня зовут...» и «Я люблю себя за то, что...». Не отвлекайтесь на споры и обсуждения по поводу ваших желаний. Просто высказывайте их поочередно, беспристрастно и быстро.

«БУМАЖНАЯ ГАРМОШКА»

Цель: снятие эмоционального напряжения, знакомство группы.

Необходимые материалы: листы бумаги.

Ход упражнения. Каждому ребенку вручается листок бумаги (одинаковые по размеру). По команде ведущего каждый ребенок должен сложить свой листок гармошкой (складывать, загибая полосами) как можно большее количество раз. После этого ведущий просит каждого рассказать о себе. При этом после каждого факта биографии отгибается одна полоска «гармошки».

«ПРАВДА И НЕПРАВДА»

Цель: знакомство группы, оптимизация климата в отряде.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Ведущий предлагает представить, что все участники игры выпили волшебный напиток. Кто его выпивает, обязательно скажет два раза правду, один раз – солжет. Каждый игрок по очереди должен сказать про себя три вещи, две из которых будут правдивыми, а третья – придуманной. Остальные должны отличить правду от вранья [3].

«ИНТЕРВЬЮ»

Цель: знакомство группы, самопрезентация себя в отряде.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участники разбиваются по парам. Задача - познакомиться друг с другом, поочередно исполняя роль интервьюера. В течение 4 минут интервью берет один человек, затем участники меняются ролями. По окончании беседы происходит представление всем друг друга. Примерный перечень вопросов может быть таким: твое имя? Любимый цвет? Любимая пора года? Что ты больше всего ценишь/не ценишь в других людях? Чего ты больше всего боишься? Чем тебя легко огорчить? Чем тебя легче всего обрадовать?

«КТО БОЛЬШЕ?»

Цель: снятие эмоционального напряжения, знакомство группы.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. в течение одной минуты пожмите как можно больше рук, каждый раз называя свое имя. Можно пожимать руки одним и тем же людям несколько раз, нельзя только это делать подряд. Каждый считает про себя, сколько рук он пожал. В конце упражнения можно определить побудителя, пожалвшего больше всех рук.

«ИМЯ НА УШКО»

Цель: знакомство участников, сплочение отряда.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы можно было свободно передвигаться по помещению. Сначала участники ходят по комнате и приветствуют друг друга необычным способом: шепчут на ухо каждому встречному свое имя. Это нужно делать так, будто передается драгоценная тайна, о которой больше никто знать не должен. Предупредите игроков, что в один момент они услышат слово «**стоп**», и это будет сигналом: надо остановиться и ждать новых указаний. Когда каждый игрок пообщается примерно с половиной участников, скажите слово «**стоп**». Скажите, что теперь нужно снова ходить по помещению, но на этот раз сообщать на ухо партнеру его имя. Забытое или неизвестное имя игрока не должно стать основанием для уклонения от встречи. Тот, кто не знает имени, шепчет другому на ухо: «Я хотел бы узнать, как тебя зовут». Игра заканчивается, когда все дети смогли обменяться именами друг с другом.

Эта игра может быть не столь эффективной для заучивания имен, но зато она дает возможность быстро создать доверительную атмосферу в группе [7].

«Я НИКОГДА НЕ...»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: фишки, по числу детей в отряде.

Ход упражнения. первый участник говорит: «Я никогда не ...». Дальше он называет то, что никогда не делал в своей жизни (игра на честность). (Например, не держал кошек в доме, не был за границей, не носил сапоги, не ел персики и т.д.). Допустим, игрок сказал: «Я никогда не ел ананасы». Все игроки, которые ели ананасы, должны дать ему по одной фишке. Затем ход переходит к другому игроку, и он называет то, что никогда не делал. Задача каждого игрока назвать что-то такое, что он никогда не делал, а все или большинство присутствующих делали. Игра заканчивается через определенное количество кругов. Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество фишек.

«ЗАПОМНИ ВНЕШНОСТЬ...»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. участники объединяются в пары. Выбирается пара игроков. Предварительно изучив внешность друг друга, они становятся спина к спине. Все остальные начинают каждому из них по очереди задавать вопросы о внешности напарника. (Например, сколько пуговиц у твоего напарника на кофте? какого цвета шнурки на ботинках? и т.д.). Из этой пары проигрывает тот, кто быстрее даст 3 неправильных ответа.

«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ»

Цель: знакомство участников друг с другом и налаживание эмоциональных связей.

Необходимые материалы: стикеры, фломастеры.

Ход упражнения. Детям по очереди нужно представиться: назвать свое имя, сказать о своих интересах, увлечениях. «Скажите, каким именем вы хотели бы, чтобы вас называли в группе. Чтобы мы легче запомнили, как будем называть друг друга, я предлагаю оформить визитки: на них нужно написать ваше желаемое имя и можно что-нибудь нарисовать».

«НАЗОВИСЬ»

Цель: знакомство участников друг с другом и налаживание эмоциональных связей.

Необходимые материалы: мяч.

Ход упражнения. Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя.

Третий раунд этой игры несколько изменён. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросивший мяч должен назвать своё имя, поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

«ЗАПОМИНАНИЕ ИМЕН»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Все участники становятся в круг. Придумывается ситуация. Например, все вместе идут в поход и каждый должен взять с собой вещь, название которой начинается на ту же букву, что и его имя и по очереди это сообщает. (Например, первый человек говорит: «Меня зовут Вова и я беру с собой валенки». Второй говорит: «Меня зовут Миша, я беру с собой Вову с валенками и магнитофон». И так каждый следующий участник проговаривает имена предыдущих. Можно придумать другую ситуацию и запустить цепочку в обратном порядке (т.к. имена последних запоминаются, естественно, меньше).

«ПОКРЫВАЛО»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: одеяло или покрывало.

Ход упражнения. Участники объединяются в две команды, которые садятся по обе стороны покрывала (его держат два ведущих). На каждой стороне выбирается человек, который выходит вперед. На счет «раз-два-три» покрывало опускается, и каждый из участников должен назвать имя того, кто сидит на данный момент напротив него. Кто сказал первым, тот забирает другого человека на сторону своей команды. Игра заканчивается, когда на противоположной стороне не остается ни одного участника [3].

«ВЫ ЕЩЕ НЕ ЗНАЕТЕ ОБО МНЕ, ЧТО Я...»

Цель: знакомство участников друг с другом.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники по кругу, по очереди, называют свое имя, и далее продолжают фразу «Вы еще не знаете обо мне, что я...». (Например, «Я – Ваня Иванов. Вы еще не знаете обо мне, что я мечтал стать акробатом».

«ВИЗИТКИ»

Цель: знакомство, выявление эмоциональных лидеров.

Необходимые материалы: бумага, ножницы, фломастеры.

Ход упражнения. Участникам предлагается за определенное время (5-7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная, на их взгляд, информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того, как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. *(Участники, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего, являются эмоциональными лидерами отряда).*

«ОБЪЯВЛЕНИЕ В ГАЗЕТУ»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Необходимые материалы: бумага, ручки.

Ход упражнения. Участникам игры предлагается написать о себе объявление в газету. Написанное собирается ведущим и затем зачитывается. В это время остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

«ЗНАКОМСТВО НА ВРЕМЯ»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Каждому участнику за определенное время необходимо узнать имена и пожать руки как можно с большим количеством участников игры. По сигналу ведущего "СТОП" все прекращают знакомство и рассаживаются на свои места. Затем каждый по порядку должен назвать количество вновь приобретенных знакомых, назвать каждого по имени, указав при этом на того, кого называешь.

«ЦЫП-ЦЫП»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы в коллективе.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Все участники становятся в круг, водящий находится внутри круга. Если водящий говорит кому-то "цап", то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа справа, "цып" – имя соседа слева, "цып-цып" – все участники меняются местами. Если кто-то из участников не смог быстро ответить на вопрос ведущего (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим, и игра продолжается.

ИГРЫ НА СПЛОЧЕНИЕ И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ

«СУЕТА СУЕТ»

Цель: знакомство, создание благоприятной психологической атмосферы, выявление творческих способностей.

Необходимые материалы: карточки, разделенные на клетки, по количеству человек в отряде, в каждой из которых записаны определенные качества, способности человека. (Например, умеет танцевать, играет на гитаре, покорял вершины более 1000 метров, любит звезды и т.д.)

Ход упражнения. Всем участникам игры раздаются карточки с клетками, в которых написаны способности и качества человека. Чем неожиданнее будут определения, тем интереснее становится игра. Задача участников – записать в каждую клетку одного представителя отряда, обладающего данным качеством в большей степени, чем другими. Непременное условие – имена не должны повторяться. Далее происходит обсуждение результатов игры [10].

«НИТОЧКА И ИГОЛОЧКА»

Цель: формирование сплоченности группы, умения согласовывать свои действия с действиями других, достигать группового успеха за счет слаженных индивидуальных усилий. Эта игра дает возможность участникам обнаружить, проявить, развить и сформировать в себе следующие качества: контактность, организованность и собранность, логику и сообразительность, быстроту реакции.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Игра проходит со всеми детьми в отряде. Особенностью является то, что лучшее место для ее проведения – площадка на улице или помещение, в котором дети могут свободно перемещаться. Вначале по команде выбираются иголки, желательно, чтобы это были менее активные дети. Тогда им удастся побыть в роли ведущего, лидера и понять, что от них что-то да зависит. Затем к иголкам прикрепляются ниточки. Желательно, чтобы количество детей в ниточке у каждой иголки было одинаково. Детям предлагается по команде ведущего начинать движение. Задача участников не отцепиться друг от друга, иначе ниточка порвется. Задача иголки на пересекаться с другими иголками, так как можно уколоть друг друга. Движения ведущих произвольны. Иголкам предлагается двигаться не просто, а преодолевая различные препятствия. Примерные препятствия: грибы, которые нужно собрать в лукошко; большая гора, которую нужно обойти; самолет, летящий в небе, от звука которого нужно закрыть уши и посмотреть на небо от любопытства; речка, которую можно только переплыть; ежик, которого так хочется потрогать, а он колючий; ручеек, из которого хочется попить водички; пенек, на который можно присесть - отдохнуть от долгой дороги. По окончании игры дети сами проводят анализ, выделяя наиболее крепкую ниточку, наиболее размышляющую иголку [7].

«НА ЛЬДИНЕ»

Цель: развитие межличностных отношений в коллективе соучастия, единства, чувства поддержки.

Необходимые материалы: стулья, по количеству участников.

Ход упражнения. Ведущий предлагает участникам составить из стульев льдину и отправиться в плавание по Северному Ледовитому океану. Участники встают на стулья. Ведущий начинает рассказ: «Вы, друзья, отправились в путешествие по Северному Ледовитому океану. Начался шторм, кусочек льдины откололся, но вам нужно спастись

всем, продержаться на льдине до тех пор, пока к вам не придет помощь». Ведущий постепенно убирает стулья, тем самым «откалывая» кусочек за кусочком от льдины. Задача участников: как можно дольше и в большем количестве остаться на льдине. В конце игры идет обсуждение: как долго сколько смогли удерживаться на льдине, кто предпринял больше усилий для спасения других, кто спасал лишь себя.

«ЗВЕРИНОЕ СЕМЕЙСТВО»

Цель: развитие межличностных отношений в коллективе, сплочение группы, снятие эмоционального напряжения.

Необходимые материалы: записки с названиями животных.

Ход упражнения. Ведущий подготавливает записки, на которых, в зависимости от количества игроков, написаны члены звериных семейств (например, дедушка обезьяна, бабушка обезьяна, папа обезьяна, мама обезьяна, сын обезьяна, дочка обезьяна). Можно образовывать семейства лягушек, свиной и т. д. В начале игры каждый игрок вытаскивает себе карточку, но сразу не смотрит, что на ней написано. Только тогда, когда все игроки втянули карточки, их можно прочитать. Ведущий может сделать сигнал звуковой, обозначающий начало игры. Каждый игрок пытается как можно быстрее найти свою семью через звуковые подражания и движения того зверя, который написан на его карточке. Так делает каждый участник игры. Когда звериная семейка нашла всех своих членов семьи, то она должна в правильной последовательности (по старшинству - дедушка, бабушка, папа, мама, сын, дочка, ведущий игры должен заранее объяснить эти правила) сесть на один стул.

«ЛЮБОЕ ЧИСЛО»

Цель: формирование положительного отношения к групповой работе; содействие формированию ощущения групповой сплоченности; способствовать выявлению лидеров в группе.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Ведущий называет какое-нибудь число от одного до числа, равного количеству участников группы. Одновременно должно встать столько игроков, какое число названо [10].

«СЛЕПЫЕ ФИГУРЫ»

Цель: сплочение группы и построение эффективного командного взаимодействия.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Дети встают в круг и берутся за руки. Им предлагается закрыть глаза и всем вместе, не расцепляя рук, построить квадрат. После того как отряд решит, что квадрат готов, ведущий просит их открыть глаза и посмотреть, что у них получилось. Затем таким же образом можно построить прямоугольник, треугольник, равнобедренный треугольник и т.д. Также можно разнообразить задание, и на каждую фигуру менять условия, например, при построении треугольника участники могут видеть, но не могут говорить. Примечание: в данном задании можно использовать веревку со связанными концами, за которую берутся все участники группы.

«НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ»

Цель: сплочение группы и построение эффективного командного взаимодействия, способствовать выявлению лидеров в группе.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. «Ваша группа летела на самолете и случайно попала неизвестно куда. Оказалось, что это необитаемый остров, представляющий собой высоко поднятое над морем плато, имеющий обрывистые скалистые берега и узкую полосу земли внизу, на побережье. На плато есть деревья, животные, пресная вода, то есть условия для жизни. На побережье нет ничего. Поэтому на острове можно просуществовать лишь несколько дней. Исследуя остров, вы обнаруживаете в скале пещеру, и от случайно произнесенных слов, которых никто не запомнил, она неожиданно открылась. В ней есть любые предметы. Каждый из вас может взять по 10 предметов. Советоваться с другими нельзя. Поделиться, обменяться предметами с другими участниками потом тоже будет нельзя. Составьте список тех предметов, которые вы хотели бы взять из пещеры. Время на составление списка – 5 – 7 минут».

После выполнения этой части задания задание, будет следующее: «У каждого из вас есть по 10 предметов, однако ситуация такова, что место, которое вы выбрали для ночлега, находится достаточно далеко и самостоятельно унести все предметы не можете, поэтому вы объединяетесь в пары и оставляете 10 предметов на двоих.»

После выполнения этой части задания задание, будет следующее: «Вы успешно добрались к месту, где решили устроить лагерь и живете там какое-то время, но начался прилив. Вам необходимо объединиться в 2 команды и пойти изучать остров дальше. Все вещи из лагеря вы взять с собой не можете, поэтому вы оставляете 10 предметов для каждой команды.»

После выполнения этой части задания задание, будет следующее: «Когда вы обошли остров, то поняли, что на нем оставаться больше не можете. К счастью, вы увидели рядом еще один остров и решили перебраться на него. Весь отряд может унести этого острова только 10 предметов. В течение 15 минут вы должны посоветоваться между собой и составить единый, общегрупповой список.»

«РОБОТЫ»

Цель: сплочение группы и построение эффективного командного взаимодействия.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. объединить участников в три команды. Вы космонавты космической станции. Но при сражении с пришельцами Ваша команда потерпела поражение, и инопланетяне взяли вас в плен и посадили в камеру. Ваши камеры охраняют роботы (выбираем робота). Роботы могут вас выпустить. *Инструкция:* Вашим командам необходимо придумать свой вымышленный язык, на котором вы будете давать команды роботу, что бы тот добрался до ключей от вашей камеры. Робот почувствует в создании языка. Команды необходимо написать в 2 экземплярах.

Выводим роботов в отдельную комнату. Для роботов: на космической станции произошёл сбой в программе и теперь вы подчиняетесь другим командам, но вы должны об этом молчать и Ваши команды не должны этого знать. Начинается игра.

Вопросы для обсуждения: удалось ли вам найти своего робота? Тяжело ли было? Что вы чувствовали, когда ваш робот не выполнял ваши команды? [6]

«ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ»

Цель: сплочение группы и построение эффективного командного взаимодействия, развитие навыков невербального общения.

Необходимые материалы: цветные маркеры, ватман, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Ход упражнения. Участники объединяются в 2 команды. Каждому члену команды дается индивидуальное задание. (Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника.

Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику тренинга, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.) Участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Время выполнения ограничено (7-10 минут) [3].

«СОРОКОНОЖКА»

Цель: сплочение группы, снятие эмоционального напряжения, содействие формированию ощущения групповой сплочённости; способствовать выявлению лидеров в группе.

Необходимые материалы: стулья, по количеству команд.

Ход упражнения. Участники объединяются в 2 команды. Каждая команда берет себе стул. Один из участников команды должен сесть на этот стул, плотно вдвинув при этом колени и ступни. Вторым участником садится на колени первому, тот крепко держит его за бедра. И так далее – до тех пор, пока каждый ребенок не окажется сидящим на коленях у другого, держащего его за бедра. При этом ноги всех участников должны касаться пола. Теперь дальнейшие правила игры. Вся команда хором должна произносить: «Влево, вправо, влево, вправо...» Естественно, делать это надо в общем ритме. Сначала все вместе повторяем медленно: «Влево, вправо, влево, вправо...» У вас хорошо получилось. При слове «влево» вы все должны выставить вперед левую ногу, при слове «вправо» – правую. Если вы будете делать это синхронно, то вы пойдете медленно вперед, как своего рода сороконожка. Я уберу стул, и «голова сороконожки» попытается дотянуться до самого первого участника и пристроиться за ним так, чтобы тот тоже оказался сидящим у него на коленях. Когда круг замкнется, вы можете перестать держать того, кто «сидит на вас», и оставаться так, поскольку каждый из вас будет удобно располагаться на коленях человека, находящегося сзади. Особенно трудно бывает сделать первый шаг. Лучше всего, если вы до начала игры договоритесь о том, куда вы будете двигаться и с какой ноги начнете (3 мин.).

«СКОВАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕПЬЮ»

Цель: сплочение группы, содействие формированию ощущения групповой сплочённости; способствовать выявлению лидеров в группе.

Необходимые материалы: мел или скотч\веревка.

Ход упражнения. Задача данного упражнения в том, чтобы отряд объединился в 2 команды численностью около пятнадцати человек, встав в шеренгу и прикасаясь друг к другу щиколотками, прошла установленное расстояние. Если группа очень большая, поделите ее на несколько команд. Тогда та команда, которой удалось справиться с задачей, может поделиться опытом с другими (в случае если для кого-то задача оказалась непосильной, а вы не располагаете достаточным временем, чтобы ждать, когда группа все-таки добьется успеха). Эта задача сложнее, чем кажется на первый взгляд, но при должном старании и тренировке вполне разрешима. Игроки обычно очень гордятся ее выполнением.

1. Вы чертите или приклеиваете две параллельные линии на полу на расстоянии шести метров друг от друга (это упражнение можно выполнять и в помещении, и на улице. Во втором случае Вы можете просто положить на землю две веревки, чтобы обозначить линию старта и линию финиша).

2. Вся группа (около пятнадцати человек) встает в шеренгу плечом к плечу и щиколотка к щиколотке. Задача – пройти расстояние в 6 м, не разрывая контакта у щиколотки ни на миг.

3. Участники стоят перед непростой коллективной задачей, поэтому Вы должны предоставить им достаточное время на решение этой проблемы. Но если Вы видите, что и через 15 минут у группы ничего не получается, то имеет смысл ввести ограничение по времени. Скажите, что у группы есть еще две попытки, чтобы достичь цели. Это ограничение приведет либо к тому, что группа действительно сконцентрируется и успешно закончит упражнение, либо к тому, что признает свой проигрыш. В любом случае активность группы возрастет.

Иногда группа додумывается до того, чтобы решить задачу следующим способом: два игрока начинают шагать, синхронизируя свой ход (что двоим, конечно, сделать легче, чем пятнадцати). Когда у них хорошо получается, к ним присоединяется третий, и они шагают уже втроем, затем вчетвером и т. д., до тех пор, пока вся команда не научится идти синхронно. Не рассказывайте об этом методе сразу – предоставьте группе возможность самой его разработать. Тем более что стратегий для решения этой задачи довольно много. В конце все команды вместе подводят итоги – и здесь очень часто у участников возникает понимание специфики работы в команде, которое весьма ценно для последующей работы с группой.

«ЧАСЫ»

Цель: сплочение группы, выстраивание доверительных отношений между участниками.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участникам необходимо нарисовать круг и разметить его как циферблат у часов. Теперь нужно будет встать со своих стульев и назначить на каждый час (обычно выбирается 12:00, 15:00, 18:00 и 21:00) встречу с другими членами нашей группы. После того как дети назначили 4 встречи, ведущий называет какое-то время, и дети находят того человека, с кем у них назначена встреча на это время. Затем ведущий называет определенную тему для разговора, и детям нужно будет поделиться друг с другом информацией по заданной теме. Времени на каждый разговор будет не больше 1 – 2 минут. Если кто-то не успел назначить встречу на объявляемое время, то посмотрите вокруг – может, вы увидите рядом еще одного «свободного» участника группы. Или вы можете присоединиться третьим к любой паре [6].

«ЧЕМ МЫ ПОХОЖИ»

Цель: сплочение группы, выстраивание доверительных отношений между участниками, создание атмосферы доброжелательности и доверия в группе.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники сидят в кругу. Ведущий приглашает в круг одного из участников на основе какого-либо реального или воображаемого сходства с собой. Например, «Анна, выйди, пожалуйста, в центр круга, потому что у нас с тобой одинаковый цвет волос». Анна выходит в круг и приглашает выйти кого-нибудь из участников таким же образом (одинаковый рост, обувь, цвет глаз и т.д.) Упражнение продолжается до тех пор, пока все члены группы не окажутся в кругу. Как вариант этого упражнения можно использовать высказывание друг другу комплиментов. Ведущий предлагает участникам придумывать комплименты друг для друга. Он бросает мяч одному из участников и говорит ему комплимент. Например, «Дима, ты очень справедливый человек» или «Катя, у тебя замечательная прическа». Получивший мяч бросает его и также говорит комплимент другому участнику.

«ЗЕРКАЛО»

Цель: сплочение группы, выстраивание доверительных отношений между участниками, создание благоприятного психологического климата.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники разбиваются на пары, становятся лицом друг к другу. Один из играющих делает замедленные движения руками, головой, всем телом. Задача другого – в точности копировать все движения напарника, быть его «зеркальным отражением». В каждой паре участники самостоятельно подбирают нужную сложность движений и их темп. В ходе игры участники, работающие за «отражение», довольно быстро научаются чувствовать тело партнера, и схватывают логику его движений. От раза к разу следить за «оригиналом» и копировать его движения становится все легче, и все чаще возникают ситуации не только предвосхищения, но и опережения его движений. Освоив навыки двигательного подражания, участники могут попробовать свои силы и в более сложной игре: задача та же, но роли «отражения» и «оригинала», ведомого и лидера, не определены. Гибко подстраиваясь, друг под друга, играющие стремятся двигаться в унисон. Наблюдая за ходом его выполнения, тренер может выявить «естественного» лидера в каждой паре. Трудности в достижении двигательного согласия нередко бывают связаны с наличием напряженных отношений между партнерами [12].

«ФРУКТОВЫЙ САЛАТ»

Цель: сплочение группы, создание благоприятного психологического климата, снятие эмоционального напряжения в группе.

Необходимые материалы: карточки с названием фруктов.

Ход упражнения. Группа сидит/стоит в кругу. Ведущий, обходя участников, даёт каждому имя-название фрукта. С его помощью игроки превращаются в апельсин, банан, абрикос, персик, сливу, ананас и т.д. Не стоит давать более пяти-шести наименований, хорошо играть, когда каждый фрукт представлен хотя бы 2-3 игроками. Когда все получили наименование, ведущий объявляет «готовим салат из ананасов», соответственно, все «ананасы» вскакивают и меняются местами. Также группы фруктов могут смешиваться друг с другом. Когда звучит команда «готовим фруктовый салат» – все группы должны как можно быстрее перемешаться между собой.

«ПРОЕКТИВНЫЙ РИСУНОК»

Цель: сплочение группы, создание благоприятного психологического климата.

Необходимые материалы: ватман, фломастеры, цветные карандаши.

Ход упражнения. Ведущий предлагает участникам нарисовать коллективный портрет группы: каждый имеет право нарисовать только один элемент. Данную процедуру целесообразно провести во время завершения тренинга или после проведения коррекционной программы, чтобы увидеть изменения, которые произошли внутри группы.

«ПЛАНЕТА. КОРАБЛЬ»

Цель: сплочение группы, создание благоприятного психологического климата.

Необходимые материалы: ватман, фломастеры, цветные карандаши.

Ход упражнения. Группа делится на 2 команды, одна из которых рисует планету, жить на которой будет приятно всей группе (включая вторую подгруппу), места там должно хватить на всех. Вторая подгруппа рисует корабль, на котором они до этой самой планеты доберутся, с учетом, что на корабле места должен охватить всей большой группе. В конце каждая группа/подгруппа представляет своё творение [12].

ИГРЫ ОСНОВНОГО ПЕРИОДА СМЕНЫ

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЯ ЛИДЕРА И РАЗВИТИЕ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ

«АВТОПИЛОТ»

Цель: осознание своих устремлений. Повышение уверенности в своих силах.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участники размышляют о том, какими им хотелось бы стать: как себя вести, как относиться к себе и окружающим и т.д. В соответствии с этим каждый составляет программу для своего «автопилота» по определенной схеме, например, «Я уверен в себе; я доброжелателен». Когда программа готова, каждый участник читает ее вслух так, чтобы у присутствующих возникло убеждение, что этот человек именно таков.

Участникам дается следующее пояснение: в представлении Вы должны постараться отразить свою индивидуальность так, чтобы все остальные участники сразу запомнили выступившего. Например, «Я высокий, сильный и уверенный в себе человек. Внешность у меня обыкновенная, зато волосы красивого цвета и слегка вьются. Но главное, на что хочу обратить ваше внимание – со мной в любой компании интересно и весело и т.д.» [4].

«ФОТОГРАФ»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. 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. 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 [8].

«Я- ЛИДЕР»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Участники объединяются на 2 – 3 равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Ведущий 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! (Проведя эту игру, можно увидеть наличие и состав микрогрупп коллектива. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным 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 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.

«КАРАБАС»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится педагог, 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, причем столько человек, сколько я покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции». В этом игровом тесте необходимо участие двух руководителей. 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, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встает вообще [5].

«КРУГ И Я»

Цель: развитие таких лидерских качеств, как умение анализировать характер ситуации, действовать адекватно существующим условиям, умение убеждать других людей, проявлять гибкость в ситуациях межличностного взаимодействия.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Для этого упражнения выбирается доброволец, готовый первым выполнить задание. Участники образуют тесный круг, который будет всячески препятствовать попаданию в него смелого участника. Ему дается три минуты, чтобы силой убеждения (уговорами, угрозами, обещаниями), ловкостью (пронырнуть, проскользнуть,

прорваться, в конце концов), хитростью (посулы, комплименты), искренностью убедить круг и отдельных его представителей впустить его в центр. Доброволец отходит от круга на два-три метра. Все участники стоят к нему спинами, сжавшись в тесный и сплоченный круг, взявшись за руки. По команде ведущего участник начинает действовать.

Завершение. В конце упражнения обязательно идет обсуждение стратегии поведения игроков.

Вопросы для обсуждения. 1. Как вы вели себя здесь, а как - в обычных житейских условиях? 2. Есть ли разница между смоделированным и реальным поведением? Если да\нет, то почему?

2 этап. Ведущий: «А теперь снова вернемся к упражнению, немного изменив задачу. Каждый, кто решится сыграть против круга, обязан будет избрать и продемонстрировать абсолютно не свойственную ему стратегию поведения. Мы ведь в театре, вот и потребуется стеснительному сыграть роль самоуверенного, даже нагловатого, гордому – «давить на жалость», а тому, кто привык к агрессивному поведению, убеждать круг тихо и абсолютно интеллигентно... Попробуйте максимально вжиться в новую роль» [4].

«ТРОН»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. «Я хочу предоставить каждому из вас возможность выяснить, кого из остальных участников группы он готов признать в качестве лидера. Закройте, пожалуйста, глаза и сядьте посвободнее, сосредоточьтесь. (15 секунд) Я хочу пригласить вас поучаствовать в небольшом воображаемом эксперименте. Представьте себе, что наша команда находится для разнообразия в каком-то старом замке. Сам я не могу присутствовать там. Вот вы все собрались в большом зале замка и по широкому переходу идете к комнате, в которой будет проходить работа команды. (30 секунд) Вы открываете дверь комнаты и видите заранее расставленные кругом стулья. Для каждого из вас приготовлено по стулу. Один из стульев сразу бросается в глаза. Он отличается от остальных стульев высокой спинкой, подлокотниками и дорогой обивкой. Вы все рассаживаетесь. Обратите внимание, кто сел в это, выбивающееся из общего ряда, кресло? Куда сели вы сами? (1 минута) Теперь откройте глаза и по очереди расскажите, что вы видели.»

Вопросы для обсуждения: 1. Кого из участников группы видели в кресле чаще остальных? 2. Как он сам к этому относится? 3. Как каждый относится к участнику, которого он увидел в кресле? 4. Кто посадил в кресло самого себя?

«ПЕРЕСТРОЙКА»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участникам предлагается выстроиться в одну линию, по различным признакам. Например, по цвету волос, по росту, по возрасту, по размеру ноги и т.д.

«ФИГУРА»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: камешки/карандаши/ др. подручный материал.

Ход упражнения. Участникам предлагается построить фигуру из предоставленного материала, каждый участник кладет свой камень, и никто из ребят не может его двигать. Далее задание можно усложнить и предложить выполнить упражнение молча [8].

«ЛИДЕР – ЭТО...»

Цель: выявление лидера в группе, сплочение участников.

Необходимые материалы: ножницы, журналы, фломастеры, карандаши и др. канцелярия.

Ход упражнения. Всем игрокам предоставляются разнообразные канцелярские материалы, газеты, журналы, рекламные проспекты. В течение 10 минут они готовят в небольших группах некий коллаж с использованием газетных заголовков, фотографий, рисунков от руки или найденных в рекламных изданиях, журналах, газетах. Тема работы – «Я – лидер!». В работе нужно попытаться в визуальной форме представить качества, которые характеризуют лидера, рассказать о своих способностях вести за собой людей, руководить ими. Пока группа работает, в комнате звучит фоном энергичная, ритмичная музыка, создающая рабочее настроение, поддерживающая творческий настрой участников.

Обсуждение. В заключение на листе ватмана записываем набор лидерских качеств. Итак, «Лидер – это...». Затем получившиеся качества вырезаем и скотчем прикрепляем.

«ВЕДУЩИЙ ТЕЛЕПЕРЕДАЧИ»

Цель: выявление лидера в группе, развитие умения брать на себя ответственность.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. «Сейчас мы с вами отправимся на необычную телестудию, где вы сможете попробовать себя в роли телеведущего разных программ.

Остаемся в тех же подгруппах, как на «Выборе царя зверей» (по 5 – 6 человек). Вы побываете на нескольких передачах. На каждую программу команде необходимо выбрать телеведущего, без повторов участников.»

Первая передача «Новости»

Выбранному телеведущему нужно будет продумать и показать со всей своей группой сюжет новостей (сюжет может быть любым). Время на подготовку (5 минут).

Показ придуманных сюжетов (3 – 5 минут на каждую группу).

Вторая передача «Спорт»

Телеведущему нужно будет продумать и показать утреннюю разминку в течение 3 – 5 минут. Ведущий может быть сам в роли тренера группы, а может быть в роли комментатора. Разминка должна включать в себя не менее пяти различных упражнений. Время на подготовку (5 минут).

Показ придуманных сюжетов (3 – 5 минут на каждую группу).

Третья передача «Самый умный»

Телеведущие выходят в центр, а оставшиеся участники являются группой поддержки, которые могут помочь своему руководителю получить дополнительные баллы.

В течение 3 минут вам нужно написать, как можно больше простых предложений, состоящих из трех слов, каждое слово которого начиналось бы на букву «Л» (например: «Ласточки любят лето»). После объявления предложений может добавлять свои варианты группа поддержки.

Четвертая передача «Про животных»

Телеведущему нужно будет продумать и показать со всей своей Группой пантомиму из жизни животных. Время на подготовку (5 минут).

Показ придуманных сюжетов (3 – 5 минут на каждую группу).

Пятая передача «Культура»

Телеведущему нужно будет продумать и показать со всей своей группой сюжет на любую тему музыка. архитектура, живопись. Время на подготовку (5 минут).

Показ придуманных сюжетов (3 – 5 минут на каждую группу).

«ПЕРЕЙДИ РЕКУ»

Цель: выявление лидера в группе, развитие группового взаимодействия.

Необходимые материалы: мел, лента.

Ход упражнения. Участникам предоставляется следующая инструкция: «Вам необходимо перейти с одного берега реки на другой, но есть свои сложности. На противоположный берег реки участник сможет ступить тогда, когда на исходном никого не останется».

Заметки для ведущего. На полу комнаты с помощью ленты или мела обозначается «река». В реке можно обозначить «кочки», на которые могут вставать участники. Число кочек должно быть в 2-3 раза меньше, чем участников. Игру можно усложнить, дав задание всем участникам держаться за руки.

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КРЕАТИВНОСТИ

«РИСУНОК ЧУВСТВА»

Цель: развитие умения выражать свои чувства. Эмоциональный настрой группы.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры.

Ход упражнения. Ведущий участникам группы раздает листочки и карандаши. «У вас есть листочки, на них нарисуйте или изобразите чувство, которое вы испытываете сейчас (в данный момент) в течение 7 минут». По истечению времени участники показывают свои рисунки. Группа по изображению на листочке должна догадаться, какое чувство в данный момент испытывает участник группы.

«МАНДАЛЫ»

Цель: развитие творческих способностей.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры, заготовленные шаблоны мандал.

Ход упражнения. Ребенку предлагается несколько мандал на выбор (то, что ему ближе по настроению). Ребенок самостоятельно выбирает материалы для работы и цветовую гамму. «Во время работы не разговаривайте друг с другом. Лишь в исключительных случаях можно шепотом что-то спросить и ответить; дайте возможность руке самой двигаться по кругу, самой брать «понравившиеся» ей цвета; не стремитесь искусственно создать шедевр. Важно сделать искренний рисунок, отражающий вашу внутреннюю жизнь. И чем более искренней и правдивой будет ваша мандала, тем больший эффект вы ощутите» [11].

«ЗАВЯЖИ ШНУРОК»

Цель: развитие креативности у участников.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их. Это упражнение, развивающее творческий интеллект, для рассмотрения можно брать любой другой предмет: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д. Время проведения – 10 минут.

«НОВОЕ ПРИМЕНЕНИЕ НЕНУЖНОМУ ПРЕДМЕТУ»

Цель: развитие креативности и творческого мышления участников.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участникам предлагается найти новое, нестандартное применение предметам исполнившими свое прямое назначение. Попробуйте найти не менее 15 новых применений ненужным, отслужившим свое предметам: пустой консервной банке, дырявому носку, лопнувшему воздушному шару, перегоревшей лампочке [11].

«НЕОБЫЧНЫЕ КАРТИНЫ»

Цель: развитие креативности, воображения, образного мышления, мелкой моторики у детей.

Необходимые материалы: пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход упражнения. Участникам предлагается создать необычные картины, для их создания не требуются карандаши и краски. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги и закрепите ее на картоне.

«РАССКАЗ ПО СЛОВУ»

Цель: развитие креативности, воображения, образного мышления у детей.

Необходимые материалы: стикеры с различными словами по количеству участников.

Ход упражнения. Участникам предлагается создать сказку. У всех участников, сидящих по кругу, есть случайно взятое из общей стопки слово. Первый начинает рассказ (сказку) со своим словом, следующий должен продолжить рассказ, вставив туда каким-то образом свое слово. И так по кругу до последнего участника, который должен и завершить рассказ (сказку) [11].

«АНОНИМКА»

Цель: развитие креативности, воображения у участников.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Анонимка – это неподписанное письмо, обычно жалоба на кого-либо или что-либо. Участникам предлагается представить, что страсть к анонимкам охватила неодушевленные предметы. Каждый участник составляет анонимку от лица какой-нибудь вещи, остальные участники должны отгадать, от чьего лица составлена жалоба [13].

«РАСШИФРУЙ СЛОВА»

Цель: развитие креативности, воображения у детей.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участникам предлагается представить, что обычные слова – это аббревиатуры. Детям необходимо объединиться в две команды и придумать необычные расшифровки таким словам: ГАЗ, ВОДА, ЗЕМЛЯ, НЕТ, ДА, УРА, ЗАТО, ПОТОМ, ЧТО.

«ИСТОРИЯ ОДНОЙ БУКВЫ»

Цель: развитие креативности, воображения у детей.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Участникам предлагается объединиться в две команды и составить самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. Например, «Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом абorigенов» [14].

«НЕОБЫЧНЫЙ РИСУНОК»

Цель: развитие креативности, осознание барьеров ее проявления.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры.

Ход упражнения. Участники группы сидят по кругу, у каждого есть лист бумаги и карандаши/фломастеры. На рисование отводится 15 секунд. Через 15 секунд каждый передает свой лист соседу слева. После того, как участник получает лист, на котором уже что-то нарисовано, он должен дорисовать что-то свое, развивая сюжет в любом направлении. Работа продолжается до тех пор, пока лист каждого не пройдет по кругу и не вернется к «хозяину».

«АПЕЛЬСИН»

Цель: развитие креативности, воображения, формирование способности изменить форму стимула, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования.

Необходимые материалы: мяч.

Ход упражнения. Ведущий предлагает участникам вообразить, что мяч – это апельсин. «Сейчас мы будем бросать его друг другу, говоря при этом, какой апельсин мы бросаем. Будем внимательны: постараемся не повторять уже названные качества, свойства апельсина и сделаем так, чтобы мы все принимали участие в работе». Ведущий начинает работу, называя любую характеристику воображаемого апельсина, например, «сладкий». В процессе выполнения упражнения ведущий побуждает участников к более динамичной работе, формулируя свои высказывания позитивно, например, «Давайте работать быстрее». Также ведущий обращает внимание группы на моменты, когда происходит переход в другую содержательную плоскость. Например, звучали такие характеристики как «желтый», «оранжевый», а следующий участник говорит: «кубинский». В этом случае ведущий может сказать: «Появилась новая область – страна-производитель» [11].

«РАССМОТРИ ПРЕДМЕТ»

Цель: развитие креативности, воображения у детей.

Необходимые материалы: набор разных предметов.

Ход упражнения. Участникам предлагается выбрать из предложенных ведущим или найти какой-либо небольшой предмет, который их заинтересует своим внешним видом, и взять его в руки. «Сядьте удобно, расслабьтесь и просто внимательно посмотрите на тот предмет, который находится у Вас в руках. Сконцентрируйтесь на нем. Сейчас для Вас существует только этот предмет, все остальное отошло на задний план...

Чем Вас заинтересовал этот предмет?.. Разглядите его цвет, форму. Какой он на ощупь?.. Осмотрите его со всех сторон, во всех деталях... Сконцентрируйтесь на минутку-другую на этом предмете, заметьте такие его особенности, которые не видны на первый взгляд...»

Обсуждение. Каждый участник демонстрирует свой предмет и рассказывает, что интересного ему удалось заметить при его детальном рассмотрении. «Вот видите, как много интересного можно обнаружить даже в самой простой вещи, если на нее внимательно посмотреть! Мы куда-то бежим, тревожимся, суетимся и просто отвыкли смотреть на то, что нас окружает. Хотите расслабиться, почувствовать себя спокойно и уверенно — остановите на минуту свою суету, откройте пошире глаза и просто внимательно разглядите то, что находится вокруг. И Вы наверняка увидите много интересного и необычного...».

«МЯЧ ЖЕЛАНИЙ»

Цель: формирование навыков и умений управления креативным процессом, развитие гибкости, оригинальности и нестандартности ответов.

Необходимые материалы: мяч.

Ход упражнения. Ведущий бросает участнику мяч и называет при этом любой предмет. Тот, кому достается мяч, называет три нестандартных способа использования этого предмета. Например, при броске произнесли слово «молоток». Кроме прямого назначения, молоток можно использовать в качестве пресс-папье для того, чтобы не разлетались лежащие на столе бумаги; можно использовать молоток в качестве ручки для тяжелой сумки; можно, привязав к нему шпагат, применить его в качестве отвеса при строительных работах. Обязательное условие – не прибегать к универсальным способам

использования большинства предметов, так как почти любой предмет можно нарисовать, потрогать, понюхать, многие предметы можно подарить.

«УДИВИТЕЛЬНЫЙ РАССКАЗ»

Цель: развитие письменной речи, творческих способностей и умения свободно оперировать словесным мышлением, осознание барьеров креативности.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Каждый из участников пишет в верхней части листа бумаги четыре буквы: Н Г О К. По сигналу вго необходимо составить как можно больше предложений, в которых первое слово должно начинаться на букву Н, второе – на букву Г, третье – на О, четвертое – на К. Например, «Николай Говорит Очень Красиво». Время выполнения 3 минуты. Через три минуты педагог предлагает каждому участнику по очереди сказать, сколько у него написано предложений, а затем просит каждого прочитать одно из написанных им предложений, любое, по выбору самого участника. Это может быть то предложение, которое сам участник считает наиболее удачным. При ознакомлении с результатами работы участники обнаруживают для себя не использованные ими стилевые, содержательные и другие возможности для составления предложений, что усиливает их мотивацию и позитивно сказывается на результатах последующей работы.

«АРКА»

Цель: развитие творческих способностей, поиска нестандартного решения поставленной задачи.

Необходимые материалы: листы бумаги, ножницы.

Ход упражнения. Участники объединяются в 2 команды, получают бумагу формата А4, и им дается задание: изготовить такую арку, чтобы через нее смог пройти любой из участников или все по очереди. Продемонстрировать как можно больше способов [13].

«ЧТО, ОТКУДА, КАК...?»

Цель: развитие креативности, творческих способностей, поиска нестандартного решения поставленной задачи.

Необходимые материалы: фотографии необычных предметов и/или фрагментов предметов.

Ход упражнения. Участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию). Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса: что это? Откуда это взялось? Как это можно использовать?

При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов. Самый простой способ добыть реквизит для этого упражнения – брать не предметы целиком (их назначение, как правило, более или менее ясно), а обломки чего-либо – такие, чтобы по ним сложно было понять, откуда они взялись.

«СВЯЗКА»

Цель: развитие креативности, творческих способностей, развитие способностей быстро находить многообразные, связи и отношения между привычными понятиями.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки, стикеры с 3 несвязанными между собой словами.

Ход упражнения. Участникам, предлагается взять лист, в котором написаны три слова, мало связанные по содержанию, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Нужно

составить больше всего предложений, которые обязательно включают в себя все эти слова. Творческим ответом можно считать установление нестандартных связей между этими словами (мальчик, тонкий, как карандаш, стоял у озера, которое ревело, как медведь).

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

«ОСТАНОВКА»

Цель: развитие критического мышления у детей.

Необходимые материалы: заранее подготовленная книга или мультфильм.

Ход упражнения. Подготовьте книгу или мультфильм. Отметьте в произведении особые повороты событий. Остановите просмотр или чтение и начните с ребенком обсуждение, предложите ему пофантазировать: как ты думаешь, что будет дальше? Почему? А как ты бы поступил? Закончив произведение, обсудите сходство и различия его версии и оригинала. Пусть ребенок выскажет свое мнение. Данное упражнение хорошо развивает не только критическое, но и творческое мышление ребенка [12].

«ДЕБАТЫ»

Цель: развитие критического и логического мышления, обучение участников, смотреть на проблемы с разных точек зрения.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Объедините отряд в 2 команды. Далее выбирается какой-нибудь предмет или действие, и одна команда называет его положительные стороны, другая – отрицательные. Например, кофе. Для дебатов с детьми выбирайте соответствующие их возрасту объекты для обсуждения, чтобы заодно изучить их свойства.

«БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ»

Цель: развитие критического мышления.

Необходимые материалы: заранее подготовленный текст на определенную тему.

Ход упражнения. Своеобразный вид таблицы, который наглядно демонстрирует связь уже имеющегося знания и нового. Как и многие другие приемы критического мышления, охватывает сразу несколько стадий урока.

Заполняется следующая таблица:

Что я знаю по теме

+ или –

Что узнал нового

Первая графа заполняется на стадии вызова, когда учащиеся тезисно записывают то, что они уже знают по заданной вами теме. Далее, на стадии осмысления, работают со второй графой. Здесь учащиеся соотносят свои утверждения с новой информацией. По ходу чтения или прослушивания материала они отмечают, правы они были или нет.

С третьей колонкой начинаем работать после прочтения текста. Здесь тезисно записывается все то новое, что было в тексте. Рекомендуются на стадии рефлексии вернуться к своим бортовым журналам и оценить проделанную работу [13].

«ПОХОД»

Цель: развитие мышления и смекалки у детей.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Ведущий, говорит: «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)». После чего он предлагает всем участникам вместе с ним сходить в поход. Только необходимо догадаться: кто какие вещи возьмет с собой. Тот, кто догадается – идет в поход, а остальные – продолжают думать.

Участники говорят: «Я иду в поход и беру с собой (далее называются два предмета)», а ведущий решает: брать их в поход или не брать. В поход с ним идут игроки, выбравшие два предмета, названия которых начинаются с той же буквы, что и их имена. Например, участник Дима может взять с собой дрель и дрова, а участница Наташа – нитки и ножницы. Важно, ведущий должен знать имена всех участников игры.

«ЛОВИ ОШИБКУ»

Цель: развитие критического мышления у детей.

Необходимые материалы: подготовленный текст с ошибками (для каждого ребенка или группы детей), текст с верной информацией.

Ход упражнения. Ведущий заранее подготавливает текст, содержащий ошибочную информацию, и предлагает детям выявить допущенные ошибки. Важно, чтобы задание содержало в себе ошибки 2 уровней: явные, которые достаточно легко выявляются учащимися, исходя из их личного опыта и знаний; скрытые, которые можно установить, только изучив новый материал.

Дети анализируют предложенный текст, пытаются выявить ошибки, аргументируют свои выводы. Затем изучают новый материал, после чего возвращаются к тексту и исправляют те ошибки, которые не удалось выявить в начале упражнения [12].

«ЕСЛИ, ТО...»

Цель: развитие критического мышления у детей.

Необходимые материалы: подготовленный текст с ошибками (для каждого ребенка или группы детей), текст с верной информацией.

Ход упражнения. Суть игры: продолжить предложение, которое начинается со слова «если», а потом предложить свое. Например, если завтра зарплата, то...Послезавтра квартплата, а если заплатил, то...Можешь спать спокойно. Если хочешь спать спокойно, то...Заплати налоги и спи спокойно. И так далее продолжать можно до бесконечности.

«ДЕРЕВО ПРЕДСКАЗАНИЙ»

Цель: развитие критического мышления у детей, тренировка умения прогнозировать развитие ситуации.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки\карандаши.

Ход упражнения. Часто, даже не зная о том, что это может быть специальным упражнением, в обычной жизни мы используем этот прием, например, читая книгу и раздумывая, чем может закончиться история, или обдумывая ситуацию, сложившуюся на работе. Все, что потребуется от человека, – это в центре листа написать главные вопросы, которые его интересуют в отношении новой информации, рабочей задачи или жизненной ситуации. Далее необходимо создать варианты развития событий, размещая их в отдельных квадратах.

После формирования всех возможных вариантов появляется возможность проанализировать каждый в отдельности, что позволяет структурировать информацию, разложив ее «по полочкам» [13].

«КЛАСТЕР»

Цель: развитие критического мышления у детей, развитие навыка систематизации информации.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки\карандаши.

Ход упражнения. Основной принцип – это организация данных с помощью группировки. В центре листа записывается ключевая информация, далее от нее выстраиваются варианты развития событий. Для каждого события создается свой кластер, в котором регистрируются возможные решения или их последствия. Благодаря такой систематизации можно добиться качественного анализа причинно-следственных связей между событиями, увидеть варианты ошибочных действий.

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ И РАЗРЕШЕНИЕ КОНФЛИКТНЫХ СИТУАЦИЙ

«ВСТРЕЧА НА УЗКОМ МОСТИКЕ»

Цель: формирование стратегий поведения в конфликтной ситуации.

Необходимые материалы: мел/скотч/ лента.

Ход упражнения. Двое участников становятся на проведенной на полу линии друг к другу на расстоянии около 3-х метров. Ведущий: «Представьте себе, что Вы идете навстречу друг другу по очень узкому мостику, перекинутому над водой. В центре мостика Вы встретились и Вам надо разойтись. Мостик – это линия. Кто поставит ногу за его пределы – упадет в воду. Постарайтесь разойтись на мостике так, чтобы не упасть». Пары участников подбираются случайным образом. Прохождение 2-3х пар. Для каждой пары дается определенная установка поведения «на мосту»: 1 пара – договориться, как пройти мост; 2 пара – бороться до последнего, не уступать дорогу другому участнику; 3 пара – один из участников избегает столкновения, уходит обратно, уступает дорогу другому.

Учащие наблюдают за поведением участников упражнения по следующей схеме: Кто оказался в выигрыше при решении ситуации? Было ли решения ситуации эффективным? Какие эмоции испытывал каждый из участников ситуации?

«КУЛАК»

Цель: разрешение конфликтных ситуаций с точки зрения различных стратегий поведения.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Подростки делятся на пары. Один из ребят сжимает правую руку в кулак. Задача второго – разжать кулак партнера любыми средствами (за исключением болевых воздействий). По истечении нескольких минут участники меняются ролями, независимо от того, достигнут ли результат. Практика показывает, что варианты поведения в этой ситуации очень разнообразны: от просьб, подкупов, шантажа до соревнования.

В ходе обсуждения формируются основные способы поведения в конфликте:

- соперничество (стремление добиться удовлетворения своих интересов в ущерб другому);
- компромисс (для того, чтобы принять решение, которое устроит обе стороны, необходимо в чем-то уступить);
- избегание (как отсутствие стремления к кооперации, так и отсутствие тенденции к достижению собственных целей);
- приспособление (принесение в жертву собственных интересов ради другого);
- сотрудничество (участники ситуации приходят к альтернативе, полностью удовлетворяющей интересы обеих сторон) [1].

«МУЗЕЙ СКУЛЬПТУР»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: картон, газета.

Ход упражнения. Это упражнение учит сотрудничать, договариваться и доверять другим. Отряд делится на тройки таким образом, чтобы в них были ребята примерно одного роста. Ведущий объясняет первое задание: нужно втроем уместиться на листе картона (формат А4), не задевая при этом пола. Также нельзя опираться на стул, стол или стену. Держаться можно только друг за друга. Всем тройкам дается 3 минуты, чтобы подумать, как лучше решить эту задачу. Во время обдумывания картон трогать нельзя. После этого участники пытаются встать на картон, найдя такую позу, в которой они смогут простоять 30 секунд. Ведущий следит за тем, чтобы никто не касался ногами пола. После этого дети

несколько минут обсуждают, понравилось ли им задание, что было трудным, что привело к успеху. Затем все снова возвращаются к своим листам. Задача остается той же, но теперь нужно подумать, как встать на лист таким образом, чтобы получилась скульптура. На подготовку дается 3 минуты [1].

«УЧИМСЯ РАЗРЕШАТЬ КОНФЛИКТЫ»

Цель: формирование навыков конструктивного разрешения конфликтных ситуаций.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры.

Ход упражнения. Участникам предлагается описать на отдельных листочках конфликты, которые произошли с ними. Подписывать листочки не следует. Эти ситуации будут рассмотрены коллективно, чтобы найти совместно оптимальное решение каждого проанализированного конфликта.

«КОНФЛИКТ»

Цель: разрешение конфликтных ситуаций с точки зрения различных стратегий поведения.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники объединяются в подгруппы по 3 человека, каждой из которой дается ситуация. Необходимо продумать решение ситуации.

Ситуация 1. Родители отправляют тебя в магазин за картошкой, а ты хочешь играть в компьютерные игры.

Ситуация 2. У твоего друга серьезные проблемы с математикой, поэтому он постоянно просит у тебя списать домашнее задание. И ты разрешаешь ему списывать. Но однажды учительница заметила, что у тебя и твоего друга совершенно одинаковые записи в тетради. Она вызвала тебя и сказала, что, если еще раз ты дашь списать домашнее задание, у тебя будут большие неприятности.

Ситуация 3. Родители считают, что ты много времени проводишь за компьютером и поэтому поздно ложишься спать. Они запретили тебе заниматься за компьютером и даже стали забирать, уходя из дома, сетевой шнур. Тебя это не устраивает. И т.д.

«МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ»

Цель: формирование навыков замены негативных мыслей на позитивные.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участникам предлагается сесть поудобнее, закрыть глаза и представить, как мы готовим мыльный раствор для пузырей. «Берем красивую разноцветную трубочку, размешиваем ей раствор и начинаем выдувать замечательные мыльные пузыри они получаются очень разные разноцветные и большие. Вместе с воздухом из наших легких в них переходит вся наша злость и агрессия. Первый пузырь мы наполняем нашими обидами. Пузыри отрываются от трубочки и медленно улетают вдаль, мы следим за тем, как по мере удаления они становятся все меньше и меньше. Второй пузырь давайте наполним злостью. Пузырь злости медленно переливается на солнце и улетает ввысь. А третий давайте наполним завистью. Через пузыри видны разноцветные облака и лучи солнца. Вместе с этими пузырями наши обиды, злость, зависть покидают нас, дышать становится легко и свободно».

«МОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О КОНФЛИКТЕ»

Цель: актуализировать имеющиеся знания и навыки о понятии «конфликт».

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры/карандаши.

Ход упражнения. Участникам предлагается на листе бумаги нарисовать рисунок на тему «Мое представление о конфликте». После выполнения работы участникам предлагается по очереди рассказать, что он нарисовал.

«РИСУНОК ВДВОЕМ»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры/карандаши.

Ход упражнения. Участникам предлагается объединиться в пары взять лист бумаги. С этого момента и до окончания упражнения разговаривать нельзя. Необходимо взять один карандаш вдвоем, и так, чтобы оба участника держали его, нарисовать рисунок на свободную тему. (Обсуждение: почему нарисовали именно это? Кто что нарисовал? Как вам рисовалось?) Выясняется, что участники ведут себя в этой ситуации по-разному. Почему это так? Оказывается, в тех ситуациях, в которых наши интересы не совпадают с интересами другого человека (а именно так возникает конфликт), можно вести себя совершенно по-разному, в зависимости от выбранного стиля поведения.

«ПОРОВНУ ИЛИ ПО-ЧЕСТНОМУ»

Цель: формирование умения бесконфликтного распределения ресурсов.

Необходимые материалы: для каждой игровой группы предоставляется набор предметов, предметы должны быть разной ценности. Например, фарфоровая чашка (или подсвечник), карандаш, набор фломастеров, брелок, фрукты. Предметов должно быть меньше, или чуть больше, чем участников.

Ход упражнения. Отряд объединяется в несколько команд (от 5 человек и более) Каждой команде выдается набор мелких предметов. Задача распределить (подарить) предметы между членами группы, по справедливости. Время на выполнение 3 минуты.

«ЯРЛЫКИ»

Цель: предоставить возможность участникам ощутить переживания, которые возникают во время общения, когда их заставляют действовать в соответствии со стереотипами.

Необходимые материалы: наборы разрезанных полосок по количеству участников группы, наборы «корон». На каждой «короне» написан один из приведенных примеров: «улыбайся мне», «будь нахмуренным», «корчи мне гримасы», «игнорируй меня», «разговаривай со мной так, словно мне 5 лет», «подбадривай меня», «говори, что я ничего не умею», «жалей меня».

Ход упражнения. Участникам предлагается объединиться в группы по 5-7 человек. Каждому он надевает на голову «корону» таким образом, чтобы тот не видел, что на ней написано («короны» изготавливают из двух полосок белой бумаги, склеенных по краям). После этого каждой группе дается задание в течение 10 минут составить целую картинку, собрать пазл из разрезанных кусочков, придумать рассказ на предложенную тему. Обращаться во время работы к участнику своей группы необходимо так, как написано на его «короне». Через 10 минут все участники (не снимая «корон») отвечают на вопрос ведущего: «Понравилось ли Вам, когда с Вами общались таким образом»? После того, как все выскажутся, ведущий предлагает участникам снять «короны» и выйти из своих ролей [6].

«РИСУЕМ ОБИДУ»

Цель: выработка умения осознавать свои чувства.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры/карандаши.

Ход упражнения. Участникам предлагается представить свою обиду, подумать, где она находится, постараться представить, как она выглядит. «Нарисуйте на листке бумаги свою обиду». (Обсуждение: чем похожи рисунки? Почему? Что делать с обидами? (Рвем листочки и выбрасываем.) Что вы чувствуете теперь? Как быть с нашими обидами в жизни? (Прощать.) Как относиться к обидчику? (Прощать.) «Умение выразить обиду очень важно для самого себя. Но нельзя мстить другим людям: это не решает проблему, а усугубляет ее. Можно написать обиды на листке бумаги и тоже разорвать его. А еще обиды можно мысленно отпускать на ветер или по воде и представлять, как они исчезают» [1].

«МОЛВА»

Цель: демонстрация искажения и избирательности восприятия информации в процессе коммуникации.

Ход упражнения. Активными игроками в этом упражнении являются 5 участников. Остальные – наблюдатели, эксперты. Четыре участника на некоторое время выходят из помещения. В это время первый участник, который остался, внимательно слушает предложенный ведущим небольшой рассказ или сюжет. Задача участника – внимательно слушать, чтобы потом передать полученную информацию следующему участнику, который должен будет войти в комнату по сигналу. Рассказ пересказывается каждым участником по очереди. Задача 5-го участника пересказать рассказ всей группе.

После выполнения этого задания ведущий перечитывает рассказ уже для всех участников игры. Каждый участник может сравнить свой вариант пересказа с оригиналом. Как правило, в процессе пересказа происходит искажение первоначальной информации. Этот факт желательно обсудить со всеми участниками упражнения.

История для упражнения. «Я ходил по крытому кооперативному рынку, когда увидел полицейские машины, останавливающиеся у всех дверей. Рядом со мной были два человека, которые мне показались подозрительными; один выглядел очень взволнованным, а другой испуганным. Первый схватил меня за руку и толкнул внутрь торгового зала. «Притворись, что ты мой ребенок», – прошептал он. Я услышал, как представитель полиции крикнул: «Они здесь!», и вся полиция побежала в нашу сторону. «Я не тот, кого Вы ищете, – сказал мужчина, который держал меня, – Я просто пришел за покупками со своим сыном». «Как его зовут?», – спросил представитель полиции. «Его зовут Сергей», – сказал один мужчина, в то время как другой сказал: «Его зовут Коля». Представители полиции поняли, что эти мужчины не знают меня. Они допустили ошибку. Поэтому мужчины отпустили меня и побежали прочь. Они столкнулись с прилавком женщины. Повсюду покатались яблоки и овощи. Я увидел, как некоторые мои друзья поднимают их и кладут себе в карманы. Мужчины выбежали через дверь со стороны здания и остановились. Мне было интересно, что они такое натворили. Возможно, это связано с мафией».

Вопросы для обсуждения: 1. С какими трудностями Вы столкнулись при получении и передаче информации? 2. Что происходит с общением людей в случае искажения информации? 3. С чем можно сравнить варианты пересказа сюжета?

«ОЧЕРЕДЬ»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества; рассмотрение конструктивных форм решения конфликтных ситуаций.

Ход упражнения. «Представьте ситуацию: Вы стоите в очереди в буфет и вдруг перед вами кто-то «влезает»! Ситуация жизненная, а ведь частенько и слов не находится, чтобы выразить свое возмущение и негодование. Как же быть? Ведь не мириться же с тем, что подобные случаи должны быть неизбежными. Попробуем разобрать эту ситуацию.

Разбейтесь на пары. В каждой паре партнер слева – добросовестно стоит в очереди, «нахал» заходит справа. Отреагируйте экспромтом, да так, чтобы ему неповадно было. Начали! Теперь, поменяйтесь ролями: «нахал» будет заходить слева, правые игроки каждой пары должны отреагировать. Начали! Теперь давайте устроим конкурс на лучший ответ в данной ситуации».

«СИТУАЦИИ»

Цель: разрешение конфликтных ситуаций с точки зрения различных стратегий поведения.

Необходимые материалы: карточки с ситуациями.

Ход упражнения. Участники делятся на группы. Каждой группе выдается карточка с кратким описанием какой-либо конфликтной ситуации. Задача— подготовить и рассказать выход из предложенной ситуации.

Ситуации.

1. Вы ехали на велосипеде, столкнулись с другим незнакомым велосипедистом и теперь разбираетесь, кто прав, а кто виноват.

2. Ты выбираешь в магазине определенную модель роликовых коньков, а продавец нахваливает тебе другую, говоря, что она позволяет быстро ездить.

3. Ты собираешься поздно вечером на прогулку, а родные не хотят тебя туда отпускать, говоря, что это опасно.

4. Ты принес учительнице домашнее задание, а она не хочет его принимать, утверждая, что ты его списал.

5. Вы с другом решили вместе прогуляться, но не можете договориться, куда именно идти: один хочет в парк, а второй на набережную.

«ВАРИАНТЫ ОБЩЕНИЯ»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участникам предлагается объединиться в пары. Далее ведущий дает следующие задания парам участников:

«Синхронный разговор». Оба участника в паре говорят одновременно в течение 10 секунд. Можно предложить тему разговора. Например, "Книга, которую я прочел недавно". По сигналу разговор прекращается.

«Игнорирование». В течение 30 секунд один участник из пары высказывается, а другой в это время полностью его игнорирует. Затем они меняются ролями.

«Спина к спине». Во время упражнения участники сидят друг к другу спиной. В течение 30 секунд один участник высказывается, а другой в это время слушает его. Затем они меняются ролями.

«Активное слушание». В течение одной минуты один участник говорит, а другой внимательно слушает его, всем своим видом показывая заинтересованность в общении с ним. Затем они меняются ролями.

Обсуждение: как Вы себя ощущали во время проведения первых трех упражнений? Не казалось ли Вам, что Вы слушаете с усилием, что это не так просто? Что мешало Вам чувствовать себя комфортно? Что помогает Вам в общении?)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА ПРОФИЛАКТИКУ БУЛЛИНГА

«ЛЮБОВЬ И ЗЛОСТЬ»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Представьте, что сейчас Вы разговариваете с тем, на кого рассердились. Скажите этому человеку, за что Вы на него рассердились. Может быть, он не выполнил своего обещания или не сделал того, что Вы ожидали от него. Поговорите с ним про себя, так, чтобы никто не мог услышать. Скажите четко и точно, что именно рассердило вас (1–2 мин).

Скажите человеку, с которым Вы разговаривали, что Вам в нем нравится, причем как можно конкретнее. Например: «Федя, мне очень нравится, что когда я прихожу из школы, ты приветливо встречаешь меня (1 – 2 мин.)»

Подумайте о том, кто из окружающих Вас иногда злит. Представьте, что Вы подходите к этому человеку и конкретно говорите ему, чем он вывел Вас из себя (1 мин). Мысленно опять подойдите к этому человеку и скажите ему, что Вам нравится в нем (1 мин). Откройте глаза и внимательно посмотрите друг на друга.

Поделитесь чувствами и эмоциями, которые Вы испытали во время выполнения упражнения. Расскажите, что Вы пережили в своем воображении.

Вопросы для обсуждения: 1. Как Вы себя чувствуете, когда не говорите другому о том, что рассердились на него? Как себя чувствуете, когда сообщаете об этом? 2. Можете ли выдержать, если кто-нибудь скажет, что рассердился на Вас? 3. Есть ли такие люди, на которых Вы никогда не сердитесь? 4. Есть ли такие люди, которые никогда не сердятся на Вас? 5. Когда гнев проходит быстрее – когда он замалчивается или когда о нем рассказываешь?

Рекомендации. Если кто-то из участников допускает обидные замечания в адрес кого-либо из присутствующих или отсутствующих, тут же необходимо потребовать, чтобы он сказал этому человеку что-то позитивное. Важно отслеживать, чтобы дети выражали свою злость или обиду без обобщений и оценок. Допустимо выражать свои чувства в отношении другого ребенка только в виде описания фактов и ощущений, например: «Я обижаюсь, когда ты рисуешь фломастером на моей парте».

«КРИТИКА И ЗАМЕЧАНИЯ»

Цель: развитие навыков общения и сотрудничества; рассмотрение конструктивных форм выражения критики и замечаний.

Ход упражнения. Задание выполняется в парах. «Вспомните ситуацию (желательно актуальную, но можно привести и ту, что имела место в прошлом), в которой Вы делаете собеседнику замечания в деструктивной форме (снижающую его самооценку, нарушающую его чувство собственного достоинства, унижающую его, вызывающую у него обиду, нежелание общаться с вами, уход в себя и т.д.). Разыграйте эту ситуацию с другим участником группы сначала такой, какой она была в действительности.

Разыграйте эту же ситуацию по-новому, сделав замечание в конструктивной форме. Обязательно открыто говорите партнеру о своих потребностях и описывайте свои чувства».

Вопросы для обсуждения: 1. Какие трудности Вы испытывали, делая замечания в конструктивной форме? 2. Сложно ли Вам конструктивно критиковать в реальности? 3. Как можно преодолеть эти трудности?

«ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ...»

Цель: развитие навыков конструктивного общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: карточки с ситуациями.

Ход упражнения. Участники группы делятся на несколько команд по 4 – 5 человек. Ведущий показывает составленный ранее список вопросов, в котором содержатся разные конфликтные ситуации, детям в группах необходимо найти как можно больше способов разрешения этих ситуаций. Каждая команда по очереди зачитывает составленные ей способы разрешения ситуаций. В конце проводится обсуждение упражнения.

Примерный список ситуаций:

- Что делать, если вымогают деньги?
- Что делать, если класс не хочет с тобой общаться?
- Что делать, если порвали портфель?
- Что делать, если видишь, что твоего одноклассника систематически обижают, оскорбляют?

«ШУТЛИВОЕ ПИСЬМО»

Цель: снижение агрессивных и враждебных эмоциональных реакций.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. Часто проблему решить легче, если подходить к ней не только оптимистически, но и с чувством юмора. В ходе этого упражнения дети могут написать шутивное письмо знакомому, в общении с которым они испытывают трудности. Это письмо относится к разряду тех, которые можно писать, но не стоит отправлять.

Инструкция. «Выберите кого-нибудь, на кого Вы недавно рассердились, с кем у Вас сложные отношения. Напишите этому человеку шутивное письмо, в котором безмерно преувеличьте все свои чувства по отношению к нему. Также Вы можете безгранично преумножить и «провинности» этого человека. Старайтесь писать настолько смешно, чтобы Вам самому захотелось посмеяться над этой проблемой или этим конфликтом». Желающие могут прочитать свои письма вслух.

Вопросы для обсуждения: 1. Как Вы себя чувствовали, когда писали шутивное письмо? 2. Что было при этом труднее всего? 3. Легко ли Вам было преувеличить собственные чувства, например злость или обиду? 4. Можете ли Вы иногда смеяться над собой? 5. Когда полезно смеяться над конфликтом? (Например, когда конфликт возникает по недоразумению.)

«ЯРЛЫКИ»

Цель: предоставить возможность участникам ощутить переживания, которые возникают во время общения, когда они действуют в соответствии со стереотипами.

Необходимые материалы: наборы разрезанных полосок по количеству участников группы, наборы «корон». Распечатки: «ленивый», «злой», «неудачник», «равнодушный», «бездельник», «безответственный», «несерьезный», «драчун», «прогульщик»; «умный», «красивый», «талантливый», «отзывчивый», «добросовестный», «сообразительный», «активный», «образованный», «воспитанный», «эрудит».

Ход упражнения. Участникам предлагается объединиться в группы по 5-7 человек. Каждому он надевает на голову «корону» таким образом, чтобы тот не видел, что на ней написано («короны» изготавливают из двух полосок белой бумаги, склеенных по краям). После этого каждой группе дается задание в течение 10 минут составить целую картинку,

собрать пазл из разрезанных кусочков, придумать рассказ на предложенную тему. Обращаться во время работы к участнику своей группы необходимо так, как написано на его «короне». Через 10 минут все участники (не снимая «корон») отвечают на вопрос ведущего: «Понравилось ли Вам, когда с Вами общались таким образом»? После того, как все выскажутся, ведущий предлагает участникам снять «короны» и выйти из своих ролей [6].

Вопросы для обсуждения: 1. Что Вы чувствовали, как Вы себя ощущаете? 2. Существуют ли «наклейки», «ярлыки» в реальной жизни? 3. Всегда ли Ваше мнение о других людях соответствует реальному?

«ЧЕРТЫ ЛИЧНОСТИ»

Цель: развитие саморефлексии, самоанализа.

Необходимые материалы: распечатанные бланки с чертами личности, фломастеры.

Ход упражнения. Участникам предлагается оценить себя по 5-ти бальной шкале, где: 1 балл – у Вас слабо развита эта черта, 5 баллов – черта развита максимально. Оценивайте себя честно. После выполнения задания внимательно посмотрите – какую черту (черты) в себе Вам нужно развивать.

№ п/п	Черта	Баллы
1.	Способность к сопереживанию	0 1 2 3 4 5
2.	Чувство юмора	0 1 2 3 4 5
3.	Чуткость	0 1 2 3 4 5
4.	Терпимость к различиям	0 1 2 3 4 5
5.	Умение владеть собой	0 1 2 3 4 5
6.	Доброжелательность	0 1 2 3 4 5
7.	Умение не осуждать других	0 1 2 3 4 5
8.	Любознательность	0 1 2 3 4 5
9.	Способность поставить себя на место другого	0 1 2 3 4 5
10	Умение слушать	0 1 2 3 4 5

«КАРТА ЖЕЛАЕМЫХ ЧУВСТВ»

Цель: осознание и принятие своих чувств; работа с негативными эмоциями.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки.

Ход упражнения. «Составьте карту чувств, которые Вам хотелось бы пережить в ближайшее время. Спросите себя, в каких ситуациях можно пережить желаемые чувства? Что их может пробудить:

- общение с друзьями, другом, подругой;
- успехи в учебе;
- общение с природой;
- интересный досуг;
- занятие любимым делом;
- забота о других людях;
- материальные приобретения и т. д.

Разберитесь последовательно с каждой ситуацией. Запишите, какие чувства хотели бы пережить. Пожелайте себе таких переживаний, которые, несомненно, доставят Вам

удовольствие... Определите свое эмоциональное состояние «здесь и сейчас». Актуализируйте те состояния и переживания, которые Вам особенно приятны».

«САМЫЙ-САМЫЙ»

Цель: развитие навыков конструктивного общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Участники делятся на команды. «Каждый человек – уникальная личность. В чем-то он совершенно неподражаем и вне всякой конкуренции. Но именно из-за того, что не все это видят, человек может быть неудовлетворен тем, как окружающие к нему относятся. Давайте исправим это. Пусть в каждой команде участники расскажут о своих достоинствах. Итак, задумайтесь и по очереди, каждый в своей команде, расскажите о личных достоинствах и подтвердите их фактами. На подготовку отводится одна минута... А теперь расскажите о своих достоинствах с подтверждающими их фактами...». После того как участники закончат свои выступления, подведите итоги и предложите каждой команде выделить «самого-самого» по тем показателям, которые обсуждались. Например, самый-самый высокий, самый-самый веселый, самый-самый находчивый и т. д.

«Я СРЕДИ ДРУГИХ»

Цель: развитие саморефлексии, умения увидеть себя глазами других.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры.

Ход упражнения. «В жизни человек постоянно сталкивается с себе подобными. Столкновения» бывают удачные, а бывают неудачные. Это проявляется в отношениях, а следовательно, в поступках, действиях. В них проступает сущность человеческой личности, особенности его характера, настроения, потребностей, взглядов, вкусов, культурного развития, степень уверенности или тревожности. Попробуйте теперь ответить на вопрос: «Какой я среди людей?» Отвечайте прямо на бланке».

После упражнения необходимо обсудить то, что написали участники, выслушать их мнение относительно себя в ситуации взаимодействия с другими людьми.

«ВОЛШЕБНАЯ РУКА»

Цель: развитие саморефлексии и способности к самопознанию.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры.

Ход упражнения. Ведущий раздаёт участникам по листу чистой бумаги и даёт инструкцию: «На этом листе Вам нужно обвести свою руку. На пальцах написать хорошие качества, а на ладонке – то, что Вы хотите изменить».

По окончании упражнения проводится обсуждение, например: легко или трудно было тебе указывать качества? Что было сложнее – писать качества, которые есть, или то, что хочешь изменить?

«ЛАДОШКА»

Цель: осознание участниками своих положительных качеств, повышение самооценки.

Необходимые материалы: листы бумаги, фломастеры.

Ход упражнения. Каждый обводит на листе бумаги контур ладони. В центре пишет свое имя, в каждом пальце что-то, что нравится в себе самом. Затем лист передается соседу

справа, он в течение 30 секунд пишет на листе, снаружи ладони, что-то, что нравится в человеке, хозяине ладони. Так через весь круг.

«ПОХВАЛА»

Цель: развитие навыков конструктивного общения и сотрудничества.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. «Похвалите своего партнера (присутствующего члена группы или отсутствующего здесь близкого человека, коллегу и др.) таким образом, чтобы в похвале не было манипулирования или доминирования, желания уколоть, скрытой или открытой цели что-то получить от партнера. Просто похвалите его, не преследуя корыстных целей, за то хорошее, что он сделал для Вас, для себя, для других людей. Исключите обобщения и хвалите конкретный поступок, действие, описывая его. Начните похвалу с описания своих чувств: «Я рад...», «Я горжусь тем, что ты...», «Я восхищена...», «Мне очень нравится...», «Я испытываю удовольствие, когда ты...»».

Вопросы для обсуждения: 1. Что было самым сложным для Вас в этом упражнении? 2. Какие побуждения у Вас возникали во время выполнения упражнения? 3. Как Вы справились с трудностями? 4. Какой новый опыт Вы вынесли из упражнения?

ИГРЫ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ПЕРИОДА СМЕНЫ

ИГРЫ НА РЕФЛЕКСИЮ И ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

«МОНЕТА»

Цель: создание благоприятной психологической атмосферы.

Необходимые материалы: монета.

Ход упражнения. Игра в круге. По кругу передается монета, причем делается это только с помощью указательного пальца правой руки. При передаче говорятся теплые пожелания, комплименты.

«ДРУЖЕСКАЯ ЛАДОШКА»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, создает позитивный эмоциональный настрой, учит правильному восприятию себя.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры.

Ход упражнения. Каждый участник обводит свою руку на листе бумаги и на ладошке пишет свое имя. Затем передается свой лист соседу справа, а сами получаете рисунок от соседа слева. В одном из «пальчиков» полученного чужого рисунка Вы пишете какое-нибудь привлекательное, на Ваш взгляд, качество ее обладателя (например, «Ты очень добрый», «Ты веселый», «Мне очень нравятся твои стихи» и т.д.). Другой человек делает запись на другом пальчике и т.д., пока лист не вернется к владельцу. Когда все надписи будут сделаны, автор получает рисунки и знакомится с «комплиментами» [12].

«СПАСИБО ЗА...»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, создает позитивный эмоциональный настрой.

Необходимые материалы: мячик или игрушка.

Ход упражнения. Игра в круге. Кидаем кому-либо мячик и говорим спасибо за...

«ПОДАРОК ПАНТОМИМОЙ»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, создает позитивный эмоциональный настрой.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Дети становятся в круг. По очереди дарят «подарок» соседу справа, показывая подарок пантомимой. Тот, кому дарят, отгадывает [14].

«АЛФАВИТ»

Цель: способствовать эмоциональной разрядке, созданию доброй атмосферы, содействует развитию рефлексии.

Необходимые материалы: не требуются.

Ход упражнения. Ведущий называет вслух первую букву алфавита, остальные про себя. Один участник его прерывает: «Стоп». Он сообщает букву, на которой его прервали. Игроки называют слова, начинающиеся на эту букву, ассоциирующиеся с прожитой сменой.

«СОЗВЕЗДИЕ»

Цель: способствовать эмоциональной разрядке, созданию доброй атмосферы, содействует развитию рефлексии.

Необходимые материалы: заранее подготовленные звездочки из цветной бумаги.

Ход упражнения. Заранее необходимо вырезать из цветной бумаги звездочки и написать на них черты характера или качества людей, например, самый отзывчивый, добрый, активный, спокойный, трудолюбивый, внимательный, шумный и т. д. Количество звездочек должно превышать количество членов отряда. Звездочки раскладываются в центре круга. Ребята по очереди берут звездочку и передают её тому человеку, которого они считают самым отзывчивым, добрым и т. д., тому, у кого это качество наиболее выражено. В конце занятия у каждого ребенка в руках своя маленькая звездочка. Можно пожелать ребятам, чтобы эта звездочка из общего созвездия никогда не гасла, помогала им и освещала их путь [12].

«СИНКВЕЙН»

Цель: упражнение способствует саморегуляции, развитию внимания, развитию логического мышления.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки

Ход упражнения. Играть можно как в команде, так и в парах. Синквейн составляется из пяти строк. Задаётся тема (например, смена в «Артеке», наш отряд, наши достижения). На первой строке записывается существительное (ключевое) к изучаемой теме, на второй строке – 2 прилагательных, которые либо ассоциируются с этим словом, либо подходят ему; третья – три глагола, тоже подходящие к ключевому слову, отражающие смысл темы; четвёртая строка – основная мысль или фраза, предложение о ключевом слове, пятая – слово-синоним или ассоциация к ключевому слову. Побеждает команда с наиболее удачным синквейном.

«КОРОБКА ПЕРЕЖИВАНИЙ»

Цель: снятие психологического напряжения, развитие умения осознавать и формулировать свои проблемы.

Необходимые материалы: листы бумаги, ручки, коробка.

Ход упражнения. Ведущий показывает небольшую коробку и говорит: «В эту коробку мы соберём сегодня все неприятности, разочарования, обиды и огорчения. Если Вам что-то мешает, Вы можете прошептать это прямо в коробку. Я пушу её по кругу. Потом я её заклею и унесу, а вместе с ней пусть исчезнут и Ваши переживания». Коробка передаётся по кругу [14].

«АНКЕТА-ГАЗЕТА»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, содействует развитию рефлексии.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры, ножницы.

Ход упражнения. На большом листе бумаги (ватмана) участникам предлагается выразить свое отношение, дать оценку состоявшегося взаимодействия в виде рисунков, дружеских шаржей, карикатур, стихотворных строк, небольших прозаических текстов, пожеланий, замечаний, предложений, вопросов и т.п. После того, как в оформлении и выпуске газеты все приняли участие, она вывешивается на всеобщее обозрение.

«КОЛЛАЖ»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, содействует развитию рефлексии.

Необходимые материалы: листы бумаги, карандаши/фломастеры, ножницы, глянецовые журналы, разнообразные изображения, фотографии.

Ход упражнения. Коллажирование позволяет определить существующее на данный момент психологическое состояние человека, выявить актуальное содержание его самосознания, его личностные переживания. Эффективным является включение в коллаж рисунков, личных фотографий участников, авторами которых они являются, либо на которых они запечатлены. «Вырежьте из журналов картинки оформите их в композицию. С элементами можно делать всё, что угодно, можно дополнить работу надписями, комментариями, закрасить и декорировать пустоты, быть конкретным или абстрактным». *Анализ коллажа: расположение элементов на листе, размер элементов, их расположение относительно других элементов, основания выбора того или иного элемента, элементы пристраиваются друг к другу, дополняют общую идею коллажа, прослеживается общий сюжет.*

«РИТУАЛ ПРОЩАНИЯ»

Цель: упражнение способствует разрядке, созданию доброй атмосферы, содействует развитию рефлексии.

Необходимые материалы: не требуется.

Ход упражнения. Участники сидят в кругу, сначала кладут руку на плечо соседа слева, гладят плечо и произносят: «ты сегодня лучше всех», затем кладут руку на плечо соседа справа и произносят: «ты сегодня лучше всех». Затем участники гладят себя по голове и произносят: «я сегодня лучше всех». Ведущий (вожатый/психолог) завершает упражнение фразой: «вы сегодня лучше всех».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авидон И, О. Гончарова «Тренинг взаимодействия в конфликте», С-П «Речь» 2008.
2. Андреева О.И. Феномен лидерства. - К.: Освита. - 2014. - 312 с.
3. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для сплочения команды. / Учебно-методическое пособие. — СПб., СПбНИИ физической культуры, 2006., — 44 с.
4. Емельянова М. Воспитание ребенка-лидера [Текст] / М. Емельянова // Воспитание школьников. - 2006. - №5. - с. 23-25.
5. Кунакбаева А. М. Развитие лидерских качеств у старших школьников // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 10. – С. 196–200.
6. Милютина Е., Лучинкина А. Игровые технологии: учебн. Пособие /Е. Милютина, А.Лучинкина. – К.:Ника-центр, 2015.-252с.
7. Фопель К. Сплоченность и толерантность в группе. Психологические игры и упражнения [Текст] Пер. с нем. / К. Фопель. – М.: Генезис, 2006 г.
8. Чернышев А.С. Организованность и лидерство в молодежных группах: теория, эксперимент, практика: избр. тр. Курск: Курск. гос. ун-т, 2006. 244 с.
9. Шепелева Л. «Программы социально – психологических тренингов», изд-во «Питер», Санкт – Петербург, 2011 г.
10. «Шпаргалка начинающего тренера»: методическое пособие для студентов – кураторов /Д.С. Лиханова, Е.Ф. Камалеева – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2014. – 44 с.
11. Комплекс занятий на развитие креативности у школьников 12-16 лет [Электронный ресурс], Режим доступа: <http://ped-kopilka.ru/blogs/blog54678/kompleks-zanjatii-na-razvitie-kreativnosti-tvorcy-realnosti.html>
12. **Сборник психологических игр** [Электронный ресурс], Режим доступа: <http://www.vashpsixolog.ru/correctional-work-school-psychologist/104-correction-games/1429-sbornik-p>
13. Короткие психологические игры [Электронный ресурс], Режим доступа: <https://kopilkaurokov.ru/psihologu/prochee/psikhologhichieskiie-ighry-na-urokakh-v-shkolie>
14. Психологические игры для подростков [Электронный ресурс], Режим доступа: <http://ped-kopilka.ru/psihologija/psihologicheskie-igry-dlja-podrostkov.html>