**«Игры, направленные на развитие коммуникативных навыков, основ толерантной коммуникации».**

***1.***          ***Игра «Узнай по голосам»***

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

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

Продолжительность игры 20-25 минут.

*Ход игры*

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

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

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

 ***2.***          ***Игра «Волшебный магазин»***

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

***Продолжительность игры вместе с обсуждением 40 минут.***

***Ход игры:***

 Ведущий предлагает школьникам подумать, какими личными качествами они обладают. Затем просит представить волшебный магазин, где каждый является про­давцом. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.), кото­рых, как он считает, у него в избытке, или те, от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т.д. Все желающие могут побывать в любой из ролей.

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

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

***3.***          ***Игра «Кораблекрушение»***

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

***-***                     ***выявить статус членов группы, личностные качества.***

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

Ход игры.

**1 этап игры. Вводная беседа.**

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

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

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

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

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

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

**2-й этап игры.**

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

***Карточки микрогруппам.***

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

 -                                                   Зеркало для бритья

 -                                                   Канистра с водой

-                                                   Рыболовная снасть

-                                                   Карты тихого океана

-                                                   Надувная подушка

-                                                   Небольшая канистра солярки

-                                                   Транзисторный приемник

-                                                   Прибор, отпугивающий акул

-                                                   5 квадратных метров непрозрачной пластиковой пленки

-                                                   Бутылка спирта

-                                                   5 метров нейлоновой веревки

-                                                   2 коробки шоколада

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

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

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

-   Решайте! 1 минута! /Ответы микрогрупп/

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

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

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

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

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

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

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

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

Через 15 минут предоставляется слово каждой команде/

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

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

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

-         Как вы строите отношения друг с другом?

-         Есть ли у вас лидер? Кто он?

-         Как вы решаете сложные вопросы вашей жизни?

-         Как происходит разделение труда, обязанностей?

-         Кто за это отвечает? /слово командам/

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

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

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

-   Через 5 минут попрошу зачитать письмо. /Слово командам/

-   Письмо отправлено. Но у вас появились плотницкие инструменты.

-   Что вы будете с ними делать?

-   Воспользуетесь ли этим подарком судьбы?

-         Что будет дальше?

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

 3-й этап игры.

Подведение итогов игры.

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

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