*МБУ «Социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних»*

*Ивнянского района*

### ДЕЛОВАЯ ИГРА

***«ЛИДЕР»***

**ЦЕЛИ:** выявить лидеров детского коллектива и содействовать его сплочению.

**ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ:** деловая игра.

УЧАСТНИКИ ИГРЫ: воспитанники, воспитатель, выступающий в роли ведущего (педагог - психолог), помощники- организаторы.

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ИГРЫ:**

Необходимо быть очень внимательными к участникам- исполнителям. Они могут быть безынициативными, но желание активно участвовать в деле может стать залогом хорошей работы в будущем. Такие воспитанники требуют более кропотливой индивидуальной работы. Надо активно включать их в практические дела, доверять им, предоставлять больше возможностей для проявления самостоятельности.

Группа разбивается на микрогруппы до 7 человек. В течение игры учащимся предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых увеличивается от первого к последнему.

 Ведущий рассказывает учащимся, что игра имеет секрет, который им будет открыт только в конце. О секрете знает только ведущий и его помощники.

**СЕКРЕТ ИГРЫ:**

Помощники внимательно следят за тем, как каждый участник временного коллектива проявляет активность в выполнении заданий, и дает ему жетоны определенного цвета

( ничего не объясняя):

-белый жетон для лидера- организатора;

-желтый - лидера- вдохновителя;

-красный - исполнителя;

-зеленый - зрителя.

**ХОД ИГРЫ:**

Ведущий разбивает группу на микрогруппы с помощью открыток (по цветовой гамме).

**ЗАДАНИЕ 1.** Придумайте название своей группе.

(каждая группа представляет свое название через 30 с).

**ЗАДАНИЕ 2**. Сложить быстрее всех разрезанную открытку.

**ЗАДАНИЕ 3**. Нарисовать коллективный рисунок на тему «дерево» (время работы – 5 минут).

**ЗАДАНИЕ 4**. Конкурс- буриме. Сочинить стихотворение по готовой рифме (см. приложение). Время работы- 4 минуты.

**ЗАДАНИЕ 5**. Составить кроссворд из 5-6 вопросов- слов по теме «Спорт». Время работы- 5 минут.

**ЗАДАНИЕ 6.** Написать рассказ, где все слова начинаются на одну букву. Время выполнения- 3 минуты.

**ЗАДАНИЕ 7**. Инсценировать сказку «Репка» (на подготовку- 5 минут).

 После окончания всех конкурсов ведущий просит учащихся показать свои жетоны организаторам игры, которые фиксируют результаты.

 Затем раскрывается секрет игры, обсуждаются результат

#  Приложение

# ПТИЦЕ - СНИТСЯ

**СОННО – ВОРОНА**

# ПТИЦЕ - СНИТСЯ

**СОННО – ВОРОНА**

# ПТИЦЕ - СНИТСЯ

**СОННО – ВОРОНА**

**«С» «К»**

**------------------**

 **«Л»**