Занятие № 1

по программе «Лидер 21 века»

**тема «Игры на знакомство и адаптацию»**

Кто такой лидер?

*Лидер* – ведущий – человек, способный повести за собой, пробудить интерес к делу. Он стремится «выложиться» для достижения общей цели, активно влияет на окружающих, наиболее полно понимает интересы большинства. Именно с ним хочется посоветоваться в трудные минуты, поделиться радостью, он может понять, посочувствовать, всегда готов прийти на помощь, от него во многом зависит настроение, он способен «завести» окружающих.

        Различают лидеров – созидателей и лидеров – разрушителей.

*Лидер – созидатель* действует в интересах дела, в интересах организации и всех ее членов, которых он ведет за собой ( по большому счету в интересах всех людей).

*Лидер – разрушитель*действует в своих собственных интересах, для него на первом месте не дело, не люди, а собственное эгоистическое желание показать себя, используя для этого дело и окружающих (зачастую на вред и делу, и людям).

        Встречаются лидеры, роли которых различны: *лидеры – организаторы (деловые лидеры), лидеры – генераторы эмоционального настроения (эмоциональные лидеры), лидеры – инициаторы, эрудиты, умельцы.*

Деловые лидеры играют основную роль в решении задач, поставленных перед коллективом в реализации трудовой, спортивной, поисковой – туристской и другой деятельности.

*Лидеры* – инициаторы выделяются в деятельности на этапе выдвижения идей, в поиске новых сфер деятельности для коллектива.

*Лидер* – умелец – это наиболее подготовленный в конкретном виде деятельности член коллектива (например, в походе – самый опытный турист).

*Роль эмоциональных лидеров связана с действиями, относящимися в основном к сфере межличностного общения в коллективе, группе в рамках организации.*Ребята, успешно действуют в обеих сферах жизни организации, выдвигаются на роли абсолютных лидеров*.*

*Деловые – лидеры осознают межличностные отношения.* Это обусловлено стремлением деловых лидеров хорошо знать подавляющее большинство своих товарищей по организации, что позволяет им соответственно этим знаниям строить свои отношения.

*Эмоциональные лидеры*зачастую не испытывают потребности в управлении коллективом. Отрицательные взаимоотношения между членами коллектива в организации точнее характеризуют деловые лидеры.

*Для воздействия на коллектив наряду с умением воспринимать личные отношения, большое значение имеет умение определять статус сверстников.*В этом лучше всех ориентируются абсолютные лидеры, на втором месте идут деловые лидеры. От эмоциональных лидеров в большей степени зависит психологический климат в коллективе, самочувствие сверстников, а также принятые нравственные ценности.

*Лидера выдвигает деятельность.*Поэтому через специально организованную разнообразную по содержанию деятельность можно обеспечить не только ситуации, направленные на сплочение организации, но и, прежде всего, благополучные возможности для успеха ребят, обладающих развивающимся потенциалом влияния на сверстников.

        Для развития организации как коллектива характерна постоянная смена лидеров в зависимости от вида, характера и содержания деятельности, что обеспечивает каждому члену организации возможность пребывания в роли лидера, и приобретение навыков организации других людей и самоорганизации.

Рефлексия – что понравилось, что не понравилось, что было легко, какие встретились трудности, самочувствие на данный момент.

Игра «Кто я» - участники стоят в кругу называют друг друга своими именами и наделяют качествами личности, которые начинаются на начальную букву имени.

Игра «Знакомство» - каждый по очереди рассказывает о себе и о своем имени, отвечая на вопросы: нравится ли вам ваше имя? Кто вас так назвал и почему? Знаете ли вы, что означает ваше имя, и какими чертами характера оно вас наделяет? Как вам нравится, когда вас называют?

«Познай себя и других». Дети сидят по кругу. У каждого листок бумаги и ручка. Он называет свое имя, затем на листе бумаги пишет личное дело –  Я: кто «Я» в этом мире. Например, Я – человек, Я – ребенок, Я – Вася и т.д. На этом же листе – «Футболка»: что ты напишешь спереди и сзади своей личной футболки (спереди – то, что люди увидят в тебе «с первого взгляда», в начале знакомства, сзади – то, что увидят в процессе общения) «Девиз» (жизненное кредо) – на этом же листе бумаги. Сделав работу, предлагается рассказать о себе, используя «Личное дело», «Футболку», «Девиз», но, не ограничиваясь ими.

Игра «Телепатия». «разминка»: дети закрывают глаза и пытаются вспомнить имена ребят, во что они одеты, как выглядят. Открыв глаза, каждый молча проверяет себя. (игра проводится без обсуждения).

Дети сидят по кругу с открытыми глазами. Молча, только контактом глаз они должны договориться между собой, и образовать пару (нельзя моргать, подмигивать). После сигнала ведущего договорившиеся пары меняются местами.  Обсуждение: каждый рассказывает, с кем он договорился глазами, легко ли это было, какие способы использовал.

Приветствие «Я рад с вами общаться…».

Участники вместе с тренером встают в круг, поочередно называют свое имя и говорят фразу «Я рад с вами общаться», обращаясь при этом к рядом стоящему.

Упражнение-разминка «Как я себя чувствую».

Цель: раскрепощение и сплочение группы. Члены группы становятся в круг.  Один из участников выходит на середину круга выполняет некое действие, выражающее его самочувствие в настоящий момент. Все остальные члены группы повторяют продемонстрированное действие и при этом говорят названное имя. Своё самочувствие может выразить каждый участник.

Упражнение «Слепая геометрия».

Участники встают в круг, берутся за руки и закрывают глаза. Инструкция: « Сейчас ваша задача, держась за руки с закрытыми глазами, выстроиться в квадрат (треугольник, круг, овал). Затем проводится обсуждение: что помогло справиться с заданием, что мешало.

Информирование***:*** 1 закон лидера – **«Лидер видит будущее»**

Лидер не обязательно должен быть самым умным или самым сильным. Он должен быть героем, героем – в собственном сознании и в глазах других людей. Это тот человек, который способен увлечь за собой. *Главное качество лидера – видение будущего***.**

Видение будущего – это загадочный феномен. Лидер живёт будущим как настоящим. Чтобы быть впереди других, нужно уметь жить будущим уже сегодня. Человек, живущий будущим, не видит преград в достижении этого будущего. Так, например, Наполеон четко видел перед собой цель – завоевание Италии – но при этом не видел преграды – горы Альпы – поэтому он смог добиться чего хотел.

        Нейрофизиолог Давид Ингвар на основании многочисленных опытов доказал, что лидеры видят будущее парадоксально: как воспоминание, как воспоминание о будущем. На этом феномене основан метод Леонардо да Винчи. Человек, используя этот метод, мысленно заглядывает в будущее, вживается в это состояние и в мельчайших подробностях  представляет, что проблема уже решена. А потом как бы вспоминая, успешно справляется  со сложной задачей.

        Перспектива должно быть достижимой, лидер должен ставить перед собой реалистичные цели. (Ребятам задается вопрос о том,  есть ли у них цели и насколько они реалистичны.)

        Осознанный выбор пути, умение принять верное решение, знание того, как избежать поражения, - все эти качества позволяют лидеру добивать успеха».

        После информирования проводится совместное обсуждение.

1. Игра «Запомни Имя»

Посадить всех в круг, чтобы создать ощущение группового единства и дать каждому возможность видеть и обращать внимание на говорящего. Задайте простой вопрос: «Какой твой любимый фрукт?», «Какой вид спорта ты предпочитаешь?», «Какой суп тебе больше всего нравиться?». Нужно обойти круг и попросить каждого сидящего ответить на вопрос, назвав при этом четко своё имя. А затем можно попросить детей повторить то, что каждый до него ответил. Важно задать простые вопросы, чтобы последний участник мог запомнить и повторить всё, что было до него сказано. Поскольку эта игра включает много повторений, она является отличным упражнением не только для запоминания имён, но также для того, чтобы узнать каждого члена группы.

2. Психологическая игра «Адаптация».

Психологическая игра «Адаптация» проводится для выявления лидеров, генераторов идей и исполнителей, создания творческой атмосферы. Для этого в начале игры группа делится на микрогруппы. За выполнение заданий вручаются жетоны трех цветов: красные – тому, кто подает идеи, зеленые – тому, кто их реализует, желтые – тому, кто не участвует (желтых может и не быть).

*Первое задание* – разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись две минуты. Определяются пять самых ярких представителей, которые становятся лидерами. Они получают пять красных жетонов.

*Второе задание* – вокруг пяти лидеров собираются пять микрогрупп, которые формируются по желанию. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Чья идея – красный жетон, кто нарисовал – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

*Третье задание* – придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый.

*Четвертое задание* – «три «Д» (Друг Для Друга): придумать для соседней группы задание. Чья идея – красный жетон, кто выполнял – зеленый. Ребята с красными жетонами переходят в другую группу.

*Пятое задание* – ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание. Игра заканчивается коллективным обсуждением происходящего и вручением лидерам групп знаков «исследователей».

Карточка для ответов.

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

Карточка для ответов.

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

Карточка для ответов.

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