**ТРЕНИНГ «ХОЧУ БЫТЬ…»**

Тренинг направлен на формирование навыков принятия решений, преодоление поведенческих стереотипов, затрудняющих общение; актуализацию потребности в выборе профессии.

**Цель:** актуализация процесса профессионального самоопределения, расширение границ восприятия самого себя и других людей, пробуждение потребности в самосовершенствовании, коррекция самооценки учащихся, выработка навыков социально приемлемого поведения.

**Задача тренера** – направлять действие в русло сюжета, отслеживать реакции участников тренинга, подводить их к самостоятельному осмыслению возникших ситуаций.

Динамическим стержнем тренинга является игровой конфликт, реализуемый через специально заданные роли, которые не должны быть травмирующими для участников и вызывать межличностные конфликты.

Цели тренинга могут быть достигнуты только в атмосфере доверия и непринуждённости.

Необходимо поощрять даже самые незначительные успехи участников, используя как вербальные, так и невербальные способы поощрения.

**Участники игры:** ведущие – тренеры, учащиеся, наблюдатели.

**Сценарий тренинга**

**ДЕНЬ ПЕРВЫЙ.**

**Примечание:** «День» - понятие условное.Между «днями» в ходе игры для участников устраиваются перерывы 10 -20 минут, кофе – паузы.

Участники тренинга образуют круг в достаточно просторном помещении.

**Ведущий 1:** Здравствуйте, те, кто уже выбрал профессию и те, кто только на пороге выбора. Наша группа станет своеобразным театром, где каждый получит возможность сыграть какие – то роли и почувствовать, насколько они ему подходят.

Опыт, приобретённый вами во время этого взаимодействия, неповторим. От каждого из вас зависит, сумеете ли вы этим опытом воспользоваться.

Мы должны предупредить, что не все открытия, возможно, будут для вас приятны.

**Ведущий 2:** От вас требуется игровая активность и соблюдение нескольких несложных правил:

«Здесь и сейчас» - важно только то, что с нами происходит здесь и сейчас. Постарайтесь отвлечься от всего, что ещё вчера вас сближало или разъединяло, и взгляните по – новому на себя и товарищей.

«Умей слушать другого» - не перебивай, не оценивай, не комментируй.

«Храни тайну» - не делай достоянием других то, что касается только присутствующих.

Если звучит вот такой сигнал (ведущий показывает), все мобилизуют своё внимание на ведущем и выполняют его задания.

Соблюдение этих несложных правил позволит обогатить себя новым опытом, при этом сохранив свою неповторимость.

**1 ЭТАП. «ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ».**

**Задачи:** выявить скрытые ресурсы участников, развитие стремления понимать индивидуальные различия окружающих, повысить уровень уважения, привязанностей, доверия участников друг к другу

**Ведущий 1:** Итак, мы начинаем…. Для начала я прошу каждого не просто представиться…если к вам в руки попадает мячик, вы называете своё имя и личностное качество, названия которого начинается с одной из букв собственного имени (качества как положительные, так и отрицательные), а также завершает фразу: «Никто из вас не знает, что я…», рассказывая присутствующим, что он умеет делать лучше всего, чем он выгодно отличается от других, а затем бросает мячик другому участнику и тот выполняет задание.

Упражнение рассчитано на 5-10 минут. Участники тренинга по очереди выполняют упражнение. Ученика, которому трудно сразу выполнить задание, можно пропустить и вернуться к нему тогда, когда более уверенные в себе одноклассники закончат свою работу.

**«Мы отправляемся в плавание»**

**Задачи:**

1. развитие умения быстро принимать оптимальное решение
2. отстаивать свою точку зрения.

**Ведущий 2:** Несколько месяцев назад было объявлено о проведении уникального путешествия вокруг Земли на воздушном шаре. Во всех городах проходили отборочные туры. Мы собрали вас здесь, так как вы стали победителями кастинга для участия в невероятном путешествии – вы лучшие из лучших! Вам предстоит облететь землю на воздушном шаре. Вы будете останавливаться в назначенных местах и изучать достопримечательности. Итак, в добрый путь.

(Звучит музыка).

**2 ЭТАП «НЕПРЕДВИДЕННАЯ КАТАСТРОФА»**

**Материал:** Слайды с достопримечательностями некоторых стран, листы с перечнем предметов (по числу участников).

**Ведущий 1:**Наше путешествие началось. Итак, мы в Греции.

Афины - один из старейших городов мира: первое упоминание о нем относится к XV веку до нашей эры. Афины называют «колыбелью цивилизации»: это место, где родились демократия, западная философия, политические науки, литература, театр и Олимпийские игры.

Взгляните как прекрасен и неповторим Афинский Акрополь.

А как загадочна Италия! Колизей… памятник нелегкой судьбы. Он, возможно, и вовсе не был бы выстроен, если бы не тщеславие императора Веспасиана, преемника Нерона. Желая затмить славу прежнего правителя, Веспасиан распорядился в 70-х годах нашей эры о постройке огромного амфитеатра, который должен был поражать красотой и размерами. За два тысячелетия своего существования он переживал и нашествия варваров, и пожары, каждый раз теряя часть своего облика. Но и сегодня поражает воображение, несмотря на то,что во всем мире считается образцом строгого минимализма.

Собор и площадь Святого Петра в Риме… сердце Ватикана. Громадный купол собора Святого Петра, сооруженный по проекту Микеланджело, взмывает вверх, словно поднятое ветром легкое полотнище.

Изысканная Франция! Эйфелева башня. Едва ли на свете найдется хоть один человек, который не слышал бы об этой знаменитой достопримечательности Парижа. Это 300-метровое сооружение, весящее 10 100 тонн более 40 лет было высочайшим сооружением в мире, пока в 1930 году ее не превзошла одна из достопримечательностей Нью-Йорка, Крайслер-Билдинг.

Старая добрая Англия – знаменитый Биг – Бен,самые большие четырехсторонние часы с колоколами и третья по высоте часовая башня в мире.

По ходу перечисления показываются слайды (набор слайдов может быть любым).

**Ведущий 2:** Ваш путь лежит через Тихий океан. Лететь еще далеко, но…. Что это? В шаре образовалось отверстие, и он начинает медленно падать!!!!

Прямо по курсу вы видите остров. Падение замедлилось после освобождения от балласта, однако возникает необходимость облегчить шар, выбросив другие предметы.

У нас есть только 5 минут, чтобы собрать минимум необходимых вещей. У каждого из вас есть список из 20 предметов. Любой из них пригодился бы на острове. Но вы можете выбрать из них только 10 – больше надувная лодка не выдержит!

**Задание:** Решить, что и в какой последовательности выбросить. Сначала каждый думает сам, затем вместе нужно найти единое решение и записать его.

**Условия выполнения:** высказаться должен каждый, решение принимается при единогласном голосовании. При одном воздержавшемся предложение отменяется. Решение должно быть принято по всему перечню предметов.

**Ведущий 1:** Помните, время падения шара неизвестно, но скорость падения возрастает.

Участникам тренинга раздаются бланки, на которых напечатан перечень предметов, из которых нужно выбрать только 10:

1. Аптечка

2. Компас

3. Фляга с ромом

4. Бинокль

5. Ружьё и патроны

6. Конфеты

7. Спальные мешки

8. Ракетница и сигнальные ракеты

9. Палатки

10. Зеркало

11. Карты

12. Баллон с питьевой водой

13. Надувная лодка

14. Канат

15. Противомоскитная сетка

16. Брезент

17.Рыболовная снасть

18. Топорик

19. Канистра с горючей смесью

20. Спички

**Ведущий 2:** Помните, сначала каждый из вас сделает самостоятельный выбор. Затем группа должна принять коллективное решение. Если вы хотите сделать обсуждение более конструктивным, придерживайтесь следующих правил:

- избегайте защиты своих индивидуальных суждений: подходите к задаче логически;

- не надо менять своё мнение только ради достижения согласия;

- поддерживайте лишь те решения, с которыми можете согласиться хоть отчасти;

- избегайте таких методов сглаживания конфликтов, как голосование;

- рассматривайте множество мнений не как помеху, а как помощь.

**Пояснения для ведущего:** самыми необходимыми предметами являются те, которые служат для привлечения внимания и помогают выжить для прибытия помощи. Средства навигации в этих условиях имеют второстепенное значение, так как знание места кораблекрушения не может улучшить положение потерпевших. Следовательно, самыми важными являются зеркало (для сигнализации воздушным и морским спасателям), канистра с горючей смесью и бинокль.

Вторыми по значимости являются баллон с питьевой водой, шоколад и фляга с ромом (для дезинфекции и профилактики возможных болезней).

Третьими по значению можно считать те средства, с помощью которых в ближайшем будущем можно добыть пищу - ружье и патроны, рыболовная снасть, а также подручные средства, которые могут способствовать выживанию (спальный мешок, брезент, топорик, канат).

Противомоскитная сетка не пригодится (в Тихом океане нет москитов).

Приведенная классификация является приблизительной и допускает изменения при условии достаточной аргументации.

Следует напомнить о необходимости слушать другого и не давать оценок.

Процесс принятия группового решения снимается на видеокамеру.

После просмотра и обсуждения обратите внимание на следующие моменты: какие особенности поведения участников мешали или помогали процессу принятия правильного решения; кто проявлял наибольшую активность; кто оставался в роли наблюдателя; кто оказывал наиболее влияние на принятие решения и почему; какая атмосфера сложилась в группе; полностью ли были использованы интеллектуальные возможности группы и почему; какие действия предпринимали участники для внедрения своих предложений.

При комментировании видеозаписи ведущему следует проявлять максимум осторожности в высказываниях, поскольку взгляд со стороны на многих может произвести уже достаточно сильное впечатление. Задача ведущего обратить внимание на те особенности поведения учащихся, которые повлияли на ход обсуждения и дать возможность ребятам самим оценить эффективность своего поведения.

**Ведущий 1:** Итак, ваша лодка причалила к берегу и вы ступили на землю острова. Давайте перенесём вещи на песок и заодно подумаем, как их ещё можно использовать. На листочках запишите примеры нетрадиционного применения этих предметов. Через 5 минут каждый прочитает, что придумал.

Кому удалось придумать больше всего таких примеров? Назовите самые неожиданные и остроумные, а также самые практичные примеры.

**3 ЭТАП «КАК ЖИТЬ НА ОСТРОВЕ».**

**Задачи:**

1. показать неизбежность возникновения конфликтов
2. вырабатывать навыки конструктивного решения ситуаций путем принятия коллективного решения,
3. развитие чувства ответственности.

**Материал:** листы с перечнем вопросов, которые надо решить; бумага; ручки; маркеры.

**Ведущий 2:** Итак, вы оказались на необитаемом острове с богатой растительностью и животным миром, в том числе ядовитыми растениями и хищными животными. Правда, неизвестно, когда вас начнут искать и когда найдут.

Возникает необходимость в организации жизненного пространства, распределения ролей между вами и принятия правил совместного проживания. Настала пора познакомиться поближе. В первую очередь, осмотримся на местности и зарисуем её.

**Ведущий:** Кроме того,вам предлагаются листы с перечнем вопросов, которые необходимо обсудить. Итогом обсуждения будет «Кодекс» из 6 правил, который обеспечил бы вам выживание.

**Вопросы:**

1. Кто что будет делать?
2. Кто за что будет отвечать?
3. Как будут приниматься решения?
4. Кто будет руководить?
5. Как будет распределяться пища (поровну; по трудовому вкладу; отдавать больше сильным, чтобы лучше работали, или слабым, чтобы выжили)?
6. Как поступать с теми, кто нарушит правила?

Работа в группах 20 минут. На ватманах изображение острова и организации жизненного пространства.

 **Ведущий 2:** Сегодня был очень трудный день, произошла масса событий, в которых каждый из вас принял непосредственное участие. У вас появилась возможность проявить свою уникальность. Пора устраиваться на ночлег, но что это?

**Упражнение «Встреча с аборигеном»**.

(тренировка невербальных навыков, навыков уверенного поведения умения сглаживать конфликты)

**Ведущий 1:** Кто готов объяснить аборигену, что вы пришли с добрыми намерениями. Абориген настроен агрессивно. Вы нарушили своим присутствием его личное пространство! Помните, что в первую минуту общения мы создаем о себе впечатление, которое потом бывает трудно исправить.

После выполнения задания отмечается самый изящный уход от конфликта, самое уверенное поведение.

Перерыв.

**ДЕНЬ ВТОРОЙ.**

**Ведущий 1:** Мы очень рады снова видеть вас.

**«Испытания для вождя»** (оценка лидерских качеств)

**Ведущий 2:** Вы уже получили возможность проявить себя в экстремальных ситуациях. Несмотря на то, что это игра, каждый в какой – то мере испытал стресс, вызванный необходимостью принимать решение. Сейчас я предлагаю решить, кто на ваш взгляд лучше всех справился с ролью вождя? Кого бы вы хотели видеть в роли вождя?

Пауза 2 – 3 минуты, дающая возможность вспомнить впечатления. А теперь на счет «три» каждый покажет на того человека, которому он мог бы доверить свою судьбу. Это может быть и он сам.

Конечно, такой серьёзный вопрос, как выборы вождя, простым голосованием не решается. Чтобы не ошибиться, мы устроим кандидатам в вожди небольшой экзамен, а уж затем решим, кто больше подходит для этой роли. Претендентам предлагается найти выход из следующих ситуаций:

1.Вождь! Беда! На лагерь напали дикие обезьяны. Что нам делать?

2.Вождь! Случилось несчастье. Вот этот человек поддерживал огонь сегодня ночью и заснул. Теперь мы остались без огня. Что нам делать?

3. Вождь! Опасность! Надвигается шторм. Наше жилище разнесёт ветром, а нас самих смоет в океан. Что нам делать?

4.Вождь! Почему такая несправедливость? Одни работают с утра до ночи, добывают пищу, строят жилище, а другие только загорают и едят бананы?

5.Вождь! У нас опять беда! Пропали два человека. Мы их не видели со вчерашнего вечера. Может быть их унесло в океан или на них напали дикие звери? Что нам делать?

6.Вождь! я пришёл к тебе за справедливостью. Вот этот человек украл у меня кокос, который я с таким трудом достал. Накажи его!

(Задания написаны на листках, их зачитывают участники тренинга.)

**Ведущий 1:** Уже сейчас у вас, наверное, сложилось определенное мнение о характере каждого вождя, о стиле руководства. Что вам нравится, а что вызывает раздражение, протест? Кому захотелось стать вождём и почему? А кому расхотелось?

«Вождь» выбирается голосованием. Ему вручается опознавательный знак.

**Ведущий 2:** Теперь, когда у нас есть вождь, на плечи которого можно переложить ответственность за порядок на острове, пора подумать и о том, какую пользу способен принести каждый из вас в этих условиях. Существует ряд действий, без которых не выжить на острове. Давайте подумаем, чем следует заняться в первую очередь. Обозначим круг первоочередных задач (выслушиваем ответы).

**Ведущий 1:** Итак, круг первоочередных задач это строительство жилья, питание, оказание медицинской помощи, охота, наблюдение на воде и на суше, защита от возможного нападения, создание благоприятного микроклимата в коллективе. Шансы спастись увеличатся, если каждый будет делать то, что у него получается лучше, чем у других. Подумайте, в каком качестве вы могли бы сейчас принести максимальную пользу?

**Ведущий 2:** Вакансий меньше, чем претендентов. Это значит, что у нас будет конкуренция. Работа достанется тому, кто успешнее справиться с предложенным заданием. Последнее слово останется за вождем.

**Ведущий 1:** Итак, в нашем положении особое значение имеет роль наблюдателя. Его задача – вовремя заметить пролетающий самолёт или проплывающий корабль и дать сигнал. Следовательно, человек, претендующий на эту роль, должен быть предельно собранным и терпеливым, обладать прекрасным зрением и вниманием.

Выбираются желающие («наблюдатели»)

**Задание:**

Все встают и делают несложные упражнения. По команде ведущего группа застывает в неподвижности. Каждый старается запомнить свою позу. «Разведчики» стараются запомнить всех. Изучив в течение минуты позы и внешний вид участников закрывают глаза или выходят из комнаты. Вождь вносит изменение в прическу или одежду присутствующих. Задача «наблюдателя» как можно быстрее найти это изменение. Победителю этого конкурса предлагается ответить, какими способами он будет подавать сигнал, если заметит самолет или корабль.

Вождь решает, кто будет наблюдателем и вручает ему карточку «дозорный»

**Ведущий 2:** А сейчас встаньте, пожалуйста, в круг. Попробуйте с помощью мимики и жестов изобразить какое – нибудь животное. Желательно, чтобы другие поняли, кого вы изображаете.

Но не это главное. Главное, чтобы в нужный момент вы могли воспроизвести не только свое движение, но и движения каждого из вас. Итак, вы по очереди изображаете свое животное и стараетесь запомнить движения других. Затем один из вас по моей команде ещё раз покажет свое животное и скопирует кого – то из товарищей. Тот, кого только что скопировали, повторяет свое движение и потом движение какого – нибудь другого участника. Тот, кто ошибся и не сумел быстро и правильно воспроизвести движение, выбывает.

**Ведущий 1:** Следующая вакансия для тех, у кого хорошая реакция и координация движений, кто не боится опасности и при этом осторожен – для охотников.

**Ведущий 2:** Кандидаты в охотники, расскажите, что вам известно о повадках животных, которых вы только что изображали. Если ответ достаточно полон (это решает вождь), охотник имеет право на «выстрел»: на вытянутые ладони охотника «зверь» кладет свои лапы, а по команде вождя должен их успеть отдернуть. Задача охотника – вовремя нанести удар.

Вождь определяет победителя и вручает ему карточку «охотник».

**Ведущий 1:** В этом конкурсе принимают участие будущие повара. Им раздаются карточки с названиями тропических фруктов, животных, водорослей, моллюсков, употребляемых в пищу. Из этого набора продуктов они должны приготовить обед, который понравился бы всем. Свой выбор нужно обосновать. Можно сделать обед одинаковый для всех, можно учесть индивидуальные вкусы.

При подведении итогов учитывается мнение каждого, но окончательное решение принимает вождь и награждает счастливчика надписью «повар».

**Ведущий 2:** Сегодняшний день подходит к концу. Каждый из вас имел возможность побывать в необычной ситуации, увидеть что – то новое в себе или в своих товарищах. Кому - то удалось найти применение своим способностям, кому- то ещё предстоит это сделать.

Сейчас сядем у костра и помолчим, глядя на пламя.

Перерыв.

**ДЕНЬ ТРЕТИЙ.**

**Ведущий 1:** Все мы находимся в искусственной ситуации, которая требует от каждого мобилизации всех его умений и качеств. Для кого – то вынужденное общение становится пыткой, а кто – то ухитряется найти в нём не только полезные, но и приятные моменты.

**Ведущий 2:** Каждому наверняка знакомо чувство отчуждения. Вероятно, знакомо и противоположное ощущение – абсолютное взаимопонимание, когда чувства свободно перетекают от одного к другому.

В группе есть уставшие? (приглашаются в центр) Изобразите «замороженного» (окаменевшее, лицо, пустой взгляд). Есть желающие «разморозить» товарища? Делать это можно только мимикой, жестами.

**Ведущий 1:** Теперь, когда все «разморожены», мы можем двигаться дальше. На сегодняшний день четыре человека определили свое место в группе: вождь, наблюдатель, охотник и повар. Для нормальной жизнедеятельности нам необходимы строитель, врач, портной.

**Ведущий 2:** В задачи строителя входит разработка проектов жизненно необходимых строений и общее руководство строительством. Человек, претендующий на это звание, должен обладать не только талантом конструктора, архитектора, но и быть хорошим организатором. Сейчас кандидаты в строители наберут себе команду.

**Ведущий 1:** Поскольку на самом деле в строительстве будут принимать участие все без исключения, начнем с разминки. Расположите руки на небольшом расстоянии ладонями внутрь и почувствуйте пространство между ладонями. Сближайте и отдаляйте руки до тех пор, пока не возникнут необычные ощущения. Это может быть пульсация в ладонях или уплотнение пространства, изменение температуры, покалывание. Границы силового поля становятся все более определенными и вот многие начинают чувствовать, что удерживают между ладонями невидимый «кирпич».

А теперь главный конструктор осторожно передаст свой кирпич соседу слева и так далее. Конструктор задает темп. Кирпичи передаем до тех пор, пока движения не станут автоматическими.

Когда бригады укомплектованы, конструкторы получают одинаковые наборы строительных материалов, из которых им предстоит воздвигнуть спроектированные ими сооружения.

**Упражнение «Строим дом»** (модификация упражнения «Вавилонская башня» Д.В.Рязановой)

Участники получают скотч, ножницы, степлер и стопку газет. Ведущий: «Вам необходимо построить дом. После постройки он должен простоять хотя бы несколько минут. Нельзя использовать столы, стулья, другие предметы и людей».

**Ведущий 2:** Мы ограничиваем команды только во времени - 5 минут. Остальное – методы и приемы строительства, выбор объекта зависит от конструктора.

Вождь будет внимательно наблюдать за ходом строительства, так как ему предстоит определить победителя (оценка проекта с точки зрения практичности надежности в данных условиях, качество работы, слаженность действий строителей, аргументация конструктора при защите своего проекта).

В нашем случае использовался конструктор «Лего».

Вопросы вождю: Чем отличался стиль работы победившей команды? А стиль руководства победившего конструктора?

Вопрос конструкторам: Что помогает и мешает в общении с другими людьми?

Вопросы участникам: Что чувствуют ваши руки? Какие эмоции вызывало это упражнение? В какой момент вы уловили ритм движения? Что было приятнее – брать кирпич или отдавать?

Следующее упражнение проводится без подготовки и рассчитано на эффект внезапности.

**Ведущий 1:** Случилось несчастье - нашего вождя ужалила кобра. Что делать? Если в течение минуты не будет оказана помощь, он погибнет. Кто спасет человека?

Вопросы наблюдающим: Насколько профессиональны были действия спасающего? Можно ли доверить ему свое здоровье?

Вопрос спасающему: Что заставило взять инициативу в свои руки?

Вопрос спасенному: Что чувствовал пациент?

Окончательное решение принимается вождем. Человеку, спасшему вождя, прикалывается карточка «врач».

**Ведущий 2:** Последняя вакансия на нашем острове условно называется портной. Этот человек должен обладать хорошим вкусом. Его задача – не только одевать путешественников в соответствии с погодными условиями и их стилем, но и вносить в их жизнь красоту и гармонию. Кандидаты на эту должность должны совмещать в себе задатки дизайнера и модельера с практическими навыками, позволяющими реализовать свои замыслы.

Суть конкурса: из предложенных материалов изготовить практичную и красивую одежду для обитателей острова и прокомментировать свою модель. На выполнение этого задания – 5 минут. Оценивается удобство, простота изготовления в реальных условиях и красота.

Победителю этого конкурса присваивается звание «модельер».

**Ведущий 1:** А сейчас, когда все вакансии заняты, хотелось бы обратиться к «безработным». Попробуйте осмыслить свое положение в этой ситуации. Кто – то очень доволен своим положением, а кто – то расстроен и нуждается в утешении.

Несмотря на то, что у нас игровая ситуация, проблема на которую мы вышли весьма реальна. Кому - то в этой игре (как, впрочем, и в жизни) повезло и он занял свою нишу. Для тех, кому это пока не удалось, есть повод задуматься.

**Ведущий 2:** Вы столкнулись с тем, что не всегда ваши предложения оказываются востребованы. Возможно, обществу просто не нужно то, что вы можете предложить. За вами всегда остается право выбора. Человек имеет не только право на труд, но и право на безработицу. Но если он сделает этот выбор, то уже не сможет ничего требовать от общества, потому что сам ничего не способен предложить взамен на рынке труда. А если ему есть что предложить, то возникает еще одна проблема – конкуренция, то есть опасность, что на вашем пути встанет человек, который может делать то же, что и вы, но более профессионально или за меньшую плату.

**Ведущий1:** Вот и заканчивается наше необычайное путешествие. Я вижу вертолёт. Это спасение! Каждому из Вас хотелось бы поделиться впечатлениями со своими близкими, рассказать о значимом для вас.

Представьте, что у вас в руках телефон. Вы можете сделать 1 звонок и поделиться своими ощущениями и переживаниями.

1. Какие чувства испытывали во время игры?
2. Что оказалось сложным? Почему?
3. Что понравилось? Что не понравилось?
4. Изменилось ли ваше мнение к выбору профессии, как и почему?

Пока вертолет не приземлился, у нас есть возможность сделать фото на память.

Вождь выстраивает участников для фото.

**Ведущий 2:** С вертолетом возникла проблема? Такой большой груз он не сможет поднять. Какие будут предложения?

Я попрошу мысленно каждого из вас вспомнить, какие открытия вы сделали за время игры. От каких своих качеств и привычек вы хотели бы избавиться? Чем больше ненужного мы оставим на острове, тем легче нам будет подниматься. Каждый из ребят записывает на листке бумаги вредные привычки, черты характера, от которых хотел бы избавиться. (Листы сжигаются или рвутся на мелкие клочки).

**Ведущий 1:** Мы благодарим вас, что вы были с нами. Надеемся, что вы стали немного мудрее, внимательнее к себе и другим. В любом случае вы поднялись на новую ступень в трудном и всегда болезненном процессе самопознания. Главное, чтобы вы не останавливались на этом пути. Мы желаем вам смелости и терпения.

Попробуйте измениться и все изменится. Просто скажите себе сегодня с утра: «Хочу быть …» А мы поможем вам своими добрыми советами! До свидания!