

5 игр на формирование коллектива

1. На льдине

Участвуют не менее 8-10 человек. Стулья по количеству участников.

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.

2. Волшебный клубочек

Участники игры садятся в круг, ведущий предлагает, передавая друг другу клубок шерстяных ниток и наматывая часть нитки на запястье, говорить следующее: «Меня зовут... Больше всего на свете я люблю..., а не люблю... Хочу с тобой дружить, потому что...»

После того как высказались участники, ведущий подводит итог: «Наш клубочек волшебный смог нас

объединить, теперь мы самый настоящий коллектив, мы вместе и мы — сила!»

3. Части моего «Я»

Материалы. Бумага, наборы цветных карандашей (6 цветов). Ведущий предлагает подросткам вспомнить, какими они бывают в разных ситуациях в зависимости от обстоятельств (порой настолько непохожими на себя самих, будто это разные люди), как они, случается, ведут внутренний диалог с собой, и попытаться нарисовать эти разные части своего «Я».

После выполнения задания все участники и ведущий по очереди показывают свои рисунки группе, рассказывают, что на них изображено. Подростки обмениваются впечатлениями: трудно ли было выполнить задание, трудно ли объяснить, что изобразили. При согласии каждого из участников ведущий собирает рисунки (желающие могут их оставить себе).

4. Волшебный магазин

Ведущий предлагает подросткам подумать, какими качествами они обладают. Затем он просит представить себе волшебный магазин, в котором каждый в обмен на одни свои качества (ум, смелость, честность, лень, занудство, равнодушие), может получить другие личностные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т. д. В дискуссии ребята делятся своими переживаниями от игры, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно, и т. д.

5. «Да», «нет», «не знаю»

Цель: развитие умения общаться, выражать свои мысли по тому или иному вопросу, отстаивать свою точку зрения, приводить аргументы в пользу того или иного ответа.

Заранее заготовленные карточки с ответами «ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ» перед началом игры крепятся по противоположным частям комнаты.

Ведущий зачитывает вопрос, ребята, выбрав тот или иной ответ, встают к стене с нужной карточкой. Ведущий поочередно опрашивает участников о своем выборе. Задача — отстаивать свою точку зрения в выборе ответа, доказать ее правильность.