



**Деловая игра  
«Лидер»**



# Содержание:

- Цель
- Участники
- Ход проведения
- Задания
- Итоги
- Педагогический анализ результатов игры
- Приложение
- Источник информации об игре

# Цель:

Выявить лидеров классного коллектива и содействовать его сплочению.



# Участники:

- ✓ учащиеся одного класса,
- ✓ Классный руководитель,
- ✓ старшеклассники – организаторы игры.



# Ход проведения:

Коллектив разбивается на микрогруппы (5 -9 человек). В течение игры ученикам предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых увеличивается от первого к последнему.

Ведущий рассказывает участникам, что игра имеет секрет, который им будет открыт только в конце.



# Ход проведения:

О секрете знают организатор игры и его помощники

( по числу микрогрупп).

А секрет игры в том, что помощники внимательно следят за тем, как каждый участник временного коллектива проявляют свою активность в выполнении задания, и дают ему жетон определённого цвета ( ничего ему не объясняя):

- ❖ Белый – для лидера организатора;
- ❖ Жёлтый – для лидера вдохновителя;
- ❖ Красный - для исполнителя;
- ❖ Зелёный – для зрителя.



# Ход проведения:

Ведущий разбивает весь коллектив на микрогруппы с помощью открыток (по временам года, по цветовой гамме).



# Давайте знакомиться!

Каждая группа должна придумать своё название.

Время – 30 секунд!

Проводится перекличка.





# 1 задание

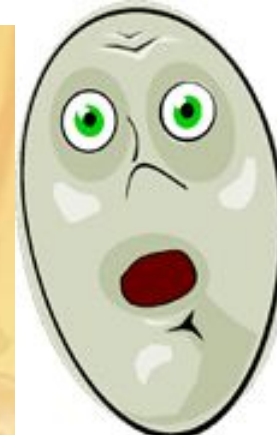
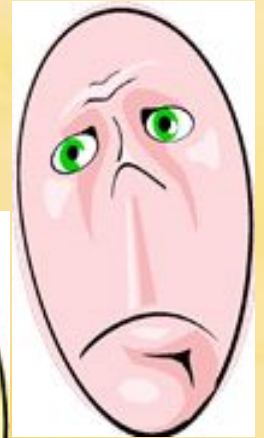


Сложить быстрее всех  
разрезанную  
открытку.



## 2 задание

Нарисовать  
коллективный  
рисунок по теме:  
«Наше настроение»  
Время – 5 минут.



# 3 задание

Буриме.

Сочинить стихотворение по готовой рифме:

1) Птице- снится  
сонно – ворона.



2) Лодка – селёдка  
смело – улетела.



Время -4 минуты.



# 4 задание

Составить кроссворд  
из 3-5 слов по теме:

- 1) спорт,
- 2) природа,
- 3) страны.

Время – 5 минут.



# 5 задание



Все рассказ, где слова  
начинаются на одну  
букву:

С

К

О

Л

П

Время – 3 минуты.



# 6 задание

Инсценировать сказку  
либо написанный  
ранее рассказ в  
различных жанрах.

Время – 5 минут.



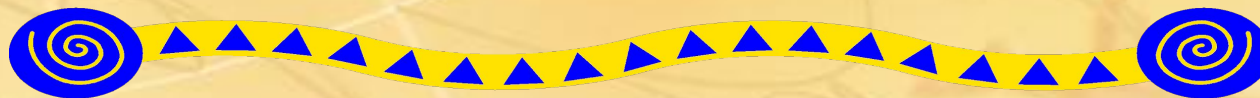
# Итоги

Все участники должны показать свои жетоны организаторам в группах, которые сразу же фиксируют результат. После этого жетоны сдают организатору. Теперь можно раскрыть **секрет** .



# Итоги

Предлагается с юмором представить своих ЛИДЕРОВ.





# Педагогический анализ результатов игры

В течение игры у каждого участника появиться набор жетонов (количество жетонов равно количеству заданий). Помощники ведущего обнаружат, что определённая гамма цветов характерна для определённых участников. Сразу станет ясно, кто из них имеет ярко выраженную активную позицию. У этих участников будут преобладать жетоны «лидер – организатор», «лидер – вдохновитель», меньше – «исполнитель», «зритель».



# Педагогический анализ результатов игры

Организаторам игры следует очень внимательно относиться к участникам-«исполнителям». Они могут быть безынициативными, но желание активно участвовать в деле может стать залогом их хорошей работы в будущем. Такие учащиеся требуют более кропотливой индивидуальной работы. Надо активно включать их в практические дела, доверять им, предоставлять больше возможностей для проявления самостоятельности.



# Приложение

Названи е группы	фамили и	белый	жёлтый	красны й	зелёны й



# Источник информации об игре.

Планирование воспитательной работы в классе: Методическое пособие/Под ред. Е.Н. Степанова.- М.: ТЦ «Сфера»,2001.

