

Деловая игра «Лидер»

Цель: выявить лидеров классного коллектива и содействовать его сплочению.

Участники игры: учащиеся одного класса, классный руководитель, старшеклассники – организаторы игры.

Ход проведения игры: коллектив разбивается на мик-

рогруппы по 5-9 человек. В ходе игры ученикам предлагается выполнить ряд заданий, сложность которых возрастает от первого к последнему.

Ведущий игры рассказывает ученикам, что игра имеет «секрет», который им будет открыт только в конце. О «секрете» знают только организаторы игры и его помощники (по количеству микрогрупп). А «секрет» игры в том, что помощники внимательно следят за тем, как каждый участник временного коллектива проявляет активность в выполнении задания и дают ему жетоны определённого цвета (ничего ему не объясняя):

- белый жетон для лидера-организатора;
- жёлтый жетон для лидера-вдохновителя;
- красный жетон для исполнителя;
- зелёный жетон для зрителя.

Ведущий разбивает весь коллектив на микрогруппы с помощью открыток (по временам года, по цветовой гамме). Для знакомства ведущий предлагает придумать название своей группы. Через 30 секунд предлагается переключка групп.

Затем ведущий предлагает выполнить следующие задания:

1. Сложить быстрее всех разрезанную открытку или какую-то фигуру.
2. Нарисовать коллективный рисунок по общей теме (предмет или выразить чувства, настроение). Время работы – 5 минут.
3. Конкурс-буриме. Сочинить стихотворение по готовой рифме за 3-4 минуты.

Например:

Птице – снится, Сонно – ворона,
Лодка – селёдка, Смело – улетела.

4. Составить кроссворд из 5-6 вопросов-слов по оп-

ределённой теме: спорт, страны мира, живопись, природа и др. Время выполнения — до 5 минут.

5. Написать рассказ, где все слова начинаются на одну букву («с», «к», «о», «л», «п») — 3 минуты.

6. Инсценировать сказку в различных жанрах либо написанный прежде рассказ. На подготовку — 5 минут.

После окончания всех конкурсов ведущий просит участников показать свои жетоны организаторам в группах, которые сразу же фиксируют результат. После этого они сдают свои жетоны. Теперь им можно раскрыть «секрет» игры. Ведущий предлагает подвести итоги игры и представить своих лидеров с юмором, весело и задорно.

Педагогический анализ результатов конкурса. В течение игры у каждого участника появится набор жетонов (количество жетонов равно кол имеет 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 будет преобладать много жетонов «лидер-организатор» и «лидер-вдохновитель», меньше «исполнитель» и «зритель».

Организаторам деловой 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 учащиеся требуют более кропотливой индивидуальной работы. Надо активно включать их в практические дела, доверять им, предоставлять больше возможностей для проявления самостоятельности.