**ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЯ ЛИДЕРА**

**Три перемены в одежде**

Один человек выходит и становится перед остальными, чтобы те могли его внимательно осмотреть. Время на осмотр от одной до пяти минут. Потом он уходит из помещения и производит в своей одежде какие-либо три малозаметных перемены: расстегивает пуговицу, развязывает шнурки, слегка завертывает рукав у рубашки, из кармана высовывает уголок платка, переворачивает пояс у брюк. Произведя три перемены он возвращается к остальным. Каждый должен сказать, какие перемены произошли.

**Скала**

Отряд выстраивается на скамейке или на стульях в ряд вплотную друг к другу. Рассчитывается по порядку номеров. Затем ему предлагается по одному человеку поменяться местами. То есть – номер 1 становится последним, аккуратно переходя и держась за ребят. Затем номер 2 и так далее. Передвигать стулья и спрыгивать на пол запрещается. Если кто – то не удерживается , то все начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех , кроме человека, который возьмет на себя роль координатора. Этого человека вожатый выбирает сам или по желанию из потенциальных ребят – лидеров. Другая разновидность этой игры – координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

**Волшебный Плащ**

Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошел при дворе Северного короля. Сыновья весело играли во дворцовом саду. Вдруг один из мальчиков исчез. Но принцев было много, и никто не заметил случившегося. Только за ужином было обнаружено исчезновение одного из принцев. Все сразу догадались, что тут не обошлось без чар… Руководитель дает команду разбежаться по полю и кружиться с закрытыми глазами. По команда они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Руководитель накрывает одного из игроков плащом и дает разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого похитил волшебник.

**Ехали Цыгане**

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку , состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3 – 5 минут. Интерпретация: кучер –на данный момент главный лидер – организатор в отряде стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса ,телега, лошади – те , на ком все стремятся “ехать” , и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший ”, но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.

По окончанию игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

**Веревочка**

Для проведения этой игры возьмите верёвку и свяжите её концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина верёвки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за верёвку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук верёвку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**Шаг Вперед**

Ребята становятся в ширенгу пошире, по команде делают шаг вперед, при этом ведущий ограничивает количество шагающих: «10 человек – шаг вперед! 5 человек – шаг вперед!». Лидеры — организаторы сразу хорошо видны.

**Кто Быстрее**

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

1. цвету волос (от светлого к темному или наоборот),
2. по размерам обуви (от меньшего к большему),
3. алфавиту;
4. длине волос,
5. цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

Руководящую должность берут на себя лидеры.

**Четыре Стороны Света**

Команда выстраивается в шеренгу, не плотно друг к другу. Как вы знаете, есть 4 стороны света. Участники закрывают глаза, им также нельзя разговаривать и договариваться. По хлопку ребятам надо подпрыгнуть на месте так, чтобы развернуться и оказаться смотрящими в одну из сторон. Дается три попытки. [авторская разработка]

**Положи Руку**

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

**Джойстик**

Все встают друг против друга, причем каждый берет за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперед над столом. На стол кладется небольшой предмет (монета, сережка и т.п.). Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком», передавая первому команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на предмет на столе. Игру можно провести в форме соревнования. Если вы решили устроить из этой игры соревнование, не забудьте определить независимых судей, чтобы никто не жульничал.

**«Бесконечное кольцо»**

Группа встает в круг и берется за руки. В руке у первого и последнего концы веревок. Необходимо, не отпуская рук, сделать кольцо и пропустить через него всю команду и вернуться обратно.

**«Делай раз, делай два»**

Игроки стоят за стульями.  
По команде ведущего: «Делай раз», — все должны одновременно поднять стулья. По команде: «Делай два», — все играющие должны оббежать стулья и сесть на них. Все действия должны выполняться одновременно. Игра способствует выявлению лидера – организатора, именно он должен догадаться первым подать команду опустить стулья в первом случае, и сесть – во втором.

«**Скульптура»**

Вожатый предлагает командам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд” в течении 5 минут. По тому, кто возьмет на себя роль прораба, судят о лидерах.

**«Проводник»**

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: Запрет на разговоры. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. Последний – машинист поезда. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). Хлопок по обоим плечам – вперед. Хлопок по обоим плечам двойной – назад. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становиться – впереди всех и повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

**«Волшебный мячик»**

У вожатого в руке мячик (сделанный из одного листа бумаги формата А4). Называя свое имя, он кидает мячик любому ребенку из круга, ребенок другому. Мячик должен пройти всех ребят. Затем вожатый дает следующие задание: «Теперь мячик должен пройти всех вас в том же порядке за 1 минуту». После того как у них это получилось, вы сокращаете время: 30 секунд, 3 секунды и 1. Знайте, что это возможно. Во-первых, ребята могут двигаться. Во-вторых, мячик должен пройти все руки. В-третьих, его нельзя взять одному ребенку и провести по ручкам остальных. Необходимо добиться того, чтобы ребята собственными, размышлениями и пробами дошли до следующего решения: Соединяя руки всех участников, построили колодец. Варианты могут быть и другие.

**«Карета»**

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде на ушко вы даете одинаковое задание – построить карету из людей. Время на подготовку 2 минуты. Очень важно следить за всем процессом, который происходит в командах: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

**«Фотограф»**

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они — большая семья и нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю семью для фотографирования. Первым из семьи выбирается «дедушка» он тоже может участвовать в расстановки членов «семьи». Более никаких установок для детей не даётся, они должны сами решить, кому кем быть и где стоять. А вы постойте и понаблюдайте за этой занимательной картиной. Роль «фотографа» и «дедушек» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Но, однако, не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью-пассивностью в выборе месторасположения.  
Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий-антипатий в группах. После распределения ролей и расстановки «членов семьи» «фотограф» считает до трёх. На счёт «три!» все дружно и очень громко кричат «сыр» и делают одновременный хлопок в ладоши.

**«Калейдоскоп»**

Вот ещё один вариант выделения лидеров, состоящей из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скомандую: «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!». Для того чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берёт на себя человек, стремящийся стремящихся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы, ни о чём не договариваться, быстро встало полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?! Обычно, функций организатора опять же берёт на себя лидер, но лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием переложить ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

**«Веревочка»**

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.)

Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник».

Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения, либо он говорит, кому надо расходиться, кому стоять на месте, либо предлагает рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, опять же руководя действиями.

Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Игру можно продолжить, усложняя задачу, и предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

**«Карабас»**

Следующей подобной игрой будет игра «Карабас». Для проведения игры детей рассаживают в круг, вместе с ними садится вожатый, который предлагает условия игры: «Ребята, вы все знаете сказку о Буратино и помните бородатого Карабаса-Барабаса, у которого был театр. Теперь все вы – куклы. Я произнесу слово «КА-РА-БАС» и покажу на вытянутых руках какое-то количество пальцев. А вы должны будете, не договариваясь встать со стульев, причем столько человек, сколько покажу пальцев. Эта игра развивает внимание и быстроту реакции».

В этом игровом тесте необходимо участие двух вожатых. Задача одного – проводить игру, второго – внимательно наблюдать за поведением ребят.

Чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству ребята. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «Совестливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встает вообще.

Рекомендуется повторить игру 4–5 раз.

**Игры на выявление лидера**

**Делай как я**.

Группа танцует в кругу. Кто-нибудь (из данного круга) говорит: «Делай как я!», и все должны повторять за ним движения. После этого кто-нибудь другой говорит: «Делай как я!». И все начинают повторять уже за ним. И так далее.

**Карабас**.

Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано.

Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.

**Семейная фотография**.

Группе предлагается представить, что она большая семья и им нужно сфотографироваться. Выбирается «фотограф». Он должен всех расположить для фотографирования. Первым он выбирает «дедушку», который тоже помогает расстановке. Дальше дети должны самостоятельно решить, кому кем быть и где стоять.

Эта игра на выявление лидеров, отслеживания групповой динамики. Также интересно посмотреть за распределением ролей, активностью – пассивностью в выборе месторасположения.

После расстановки и распределения ролей игру можно закончить так: «фотограф» считает до трех, все хлопают в ладоши. На счет «три» все кричат «[сыр](http://ambivox.info/wiki/%D0%A1%D1%8B%D1%80)».

**Фигуры**.

Группа встает в круг. Все держатся обеими руками за общую [веревку](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%92%D0%B5%D1%80%D1%91%D0%B2%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1). Все при этом должны стоять плотно друг к другу, а веревка – натянута.

Группе дается задание с закрытыми глазами делать фигуру (квадрат, треугольник, шестиугольник и т. д.). Глаза можно открыть тогда, когда группа решит, что фигура построена. Обсуждение во время построения фигуры запрещается.

**Фиксация**.

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.