

## **ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРА**

### **«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 всё начинается сначала. Действует запрет на разговоры для всех, кроме человека, который возьмёт на себя роль координатора. Другая разновидность этой игры: координатору предлагается построить отряд по росту, по цвету носков, по размеру ботинок, длине волос и так далее.

### **«ВОЛШЕБНЫЙ ПЛАЩ»**

Водящий произносит текст: «Всем хорошо известен волшебный плащ чародея, которым он накрывал какого-либо героя, делая его невидимым для окружающих. Однажды такой случай произошёл 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 ...». Водящий даёт команду детям разбежаться по площадке и кружиться с закрытыми глазами. По команде они останавливаются, садятся на корточки, а голову кладут на колени. Водящий накрывает одного из игроков плащом и даёт разрешение другим встать и открыть глаза. Выиграл тот, кто первым догадался, кого же похитил волшебник.

### **«ЕХАЛИ ЦЫГАНЕ»**

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колёс, извозчика, пассажиров, жеребёнка 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; «колёса, телега, лошади» – те, на ком все стремятся «ехать» и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга; «жеребёнок» – «выпавший», но с претензиями на лидерство, «пассажиры» – основная масса.

По окончании игры необходимо спросить ребят, все ли согласны с таким распределением и на какое место они претендуют.

### **«ВЕРЁВОЧКА»**

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 ВПЕРЁД»**

Ребята становятся в одну шеренгу на небольшом расстоянии друг от друга, по команде делают шаг вперёд, при этом ведущий ограничивает

количество шагающих: «10 человек – шаг вперёд! 5 человек – шаг вперёд!». Лидеры-организаторы сразу хорошо видны.

Другой вариант: ребята сидят на стульях или скамейке в один ряд, по аналогичным командам вожатого им следует встать.

### **«КТО БЫСТРЕЕ»**

Участвуют 2 команды. По команде ведущего участники команд должны построиться по: цвету волос (от светлого к тёмному или наоборот); по размеру обуви (от меньшего к большему или наоборот); именам по алфавиту; длине волос; цвету глаз.

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 друг с другом. По хлопку ребятам надо подпрыгнуть на месте так, чтобы развернуться и оказаться смотрящими в одну из сторон. Дается три попытки.

### **«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 подсчётом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода.

### **«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 ребятам построить скульптурную экспозицию «Наш отряд» в течение 5 минут. По тому, кто возьмёт на себя роль «прораба», судят о лидере.

### **«ПРОВОДНИК».**

Ребята выстраиваются в колонну по одному в затылок друг другу, положив руки на плечи. Вожатый объясняет правила: 1. Запрет на разговоры. 2. У всех, кроме стоящего последним, закрыты глаза. 3. Последний – машинист поезда. 4. Хлопок по левому (правому) плечу – поворот влево (вправо). 5. Хлопок по обоим плечам – движение вперёд. 6. Двойной хлопок по обоим плечам – движение назад. 7. Хлопок по обоим плечам дробью – стоп.

Задача машиниста – провести паровозик несколько поворотов. После чего последний становится впереди всех, игру повторяют. По умению управлять судят о лидерах.

### **«КАРЕТА»**

Все ребята делятся на две команды. И каждой команде шёпотом вы даёте 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 всё равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно чётко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров.

## **«БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ»**

Предлагается, чтобы ребята представили, что все они – большая семья, им нужно всем вместе сфотографироваться для семейного альбома. Необходимо выбрать «фотографа». Он должен расположить всю «семью» для фотографирования. Первым из «семьи» выбирается «самый старший её член» («дедушка» или «бабушка»), который тоже может участвовать в расстановке остальных «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. Роли «фотографа» и «самого старшего» обычно берутся исполнять стремящиеся к лидерству ребята. Однако не исключены элементы руководства и других «членов семьи». Вам будет очень интересно понаблюдать за распределением ролей, активностью или пассивностью в выборе расположения на «фотографии».

Эта игра, проведённая в середине смены, может открыть вам новых лидеров и раскрыть систему симпатий или 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 выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: 1. «Все действия в группах будут выполняться только после того, как я скамандую: «Начали!»». 2. «Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и более точно выполнит задание».

Таким образом вы создадите дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

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

Второе задание. Участники команд присаживаются на стулья или скамьи. Здесь необходимо, чтобы, ни о чём не договариваясь, быстро встала со своих мест половина от каждой команды: «Начали!». Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера. Другой вариант: дети встают в один ряд и по команде выходят на шаг вперёд.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, им нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». Итак, кто быстрее?! Обычно функции организатора опять же берёт на себя лидер, но он сам чаще всего выбирает себе роль «зайца».

### **«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 пальцев я покажу. 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 встаёт вообще. Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

### **«СКОЛЬКО ПОКАЖЕШЬ?»**

Приготовьте правый кулак. Ваша задача по моей команде выкинуть любое количество пальцев. Но это ещё не все. Нужно, чтобы за как можно меньшее количество попыток у всего коллектива количество пальцев совпало. Договариваться можно исключительно при помощи взгляда.

### **«ФРАЗА»**

Отряд делится на две команды. Каждой команде выдаются слова известной фразы, каждое слово написано на отдельной карточке (фразы для команд одинаковые). Задание: собрать фразу как можно быстрее. Роль организаторов и главных помощников, как правило, берут на себя лидеры.

### **«ЧИСЛА И БУКВЫ»**

Отряд целиком или, разбившись на группы, пробует построить, взявшись за руки в кругу, различные буквы и цифры (по команде вожакого).

### **«НАПИШИ ЗВЕРЯ»**

Каждый пишет на бумаге какое-нибудь животное, никому его не показывая. После того, как все животные написаны, все по очереди их зачитывают. После этого предлагается, не общаясь друг с другом, ещё раз написать какое-нибудь животное. Итоговая цель: у всех должен оказаться один и тот же зверь (это надо объяснить после первого круга). Игра позволяет выявить «оппозицию», явных и теневых лидеров.

## **«ОБЪЕДИНЕНИЯ»**

Эта игра заключается в образовании групп. Внимательно слушайте указания ведущего, а затем бегите, организуйте и ищите подходящую вам группу. Вы можете собрать свою или стать участником чьей-либо группы. Например, найдите группу из трёх человек, которых вы хотели бы узнать лучше; найдите такую группу из пяти человек, чтобы у каждого что-нибудь из одежды было одного и того же цвета; найдите группу из четырёх человек, у которых последняя цифра телефонного номера та же, что и у вас; найдите пятерых, у кого столько же братьев и сестёр, сколько и у вас; найдите четверых детей в кроссовках; найдите троих с длинными волосами.

Ребята, которые активнее и чаще других собирают свои группы и есть лидеры.