

ИГРЫ НА ВЫЯВЛЕНИЕ ЛИДЕРОВ

Всюду, где собираются вместе более двух человек, возникает проблема лидерства. В процессе формирования группы некоторые её участники начинают играть более активную роль, им отдают предпочтение, к их словам прислушиваются с большим уважением, короче говоря, они приобретают доминирующее положение. Таким путём происходит разделение участников группы на ведущих и ведомых, т.е. на лидеров и последователей.

Выявленный лидер может стать основным связующим звеном в цепи взаимоотношений вожатого с группой.

АМЕРИКАНОЧКА

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

БОЛЬШАЯ СЕМЕЙНАЯ ФОТОГРАФИЯ

Эту игру лучше проводить в оргпериод для выявления лидера, а также в середине смены, и использовать как наглядный материал в вашем коллективе.

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 постоите 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.

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.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4 или «опустили». Это – лидер-организатор.

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, причём столько человек, сколько я 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 «счастливых». Безынициативной является та группа отряда, которая не встаёт вообще.

Рекомендуется повторить игру 4-5 раз.

ИГРА «ЛИДЕР»

1 тур «Карабас»

Всем участникам раздаются порядковые номера. Проводится разбивка на команды следующим образом. Ведущий игры «выкидывает» столько количество пальцев, сколько команд нужно получить. Должно встать столько человек, сколько ведущий показывает пальцев. Разговаривать запрещается. Те участники, которые встали, получают жетоны. Далее они набирают свои команды. Количество человек в команде должно быть одинаковым.

2 тур «Фраза»

Каждой команде выдаются слова известной фразы, каждое слово написано на отдельной карточке (фразы для команд одинаковые). Задание: собрать фразу как можно быстрее. Жетон получает тот, кто внес наибольший вклад. Этот участник переходит в другую команду по часовой стрелке.

3 тур «Семейная фотография»

Каждая команда должна «сделать» семейную фотографию. Распределяются в каждой команде роли: фотограф, дедушка и другие. Жетоны получают фотограф и дедушка, затем они переходят в другие команды по часовой стрелке (фотограф – в следующую, а дедушка в позаследующую).

4 тур «Собрание»

Каждая команда должна выбрать председателя собрания. Жетон получает председатель, и он переходит в другую команду по часовой стрелке.

5 тур «Банк идей»

Каждая команда в течение 2 минут придумывает дело, которое можно провести в отряде, и рекламирует ее. Жетоны получают тот, чью идею предложили от команды, и тот, кто рекламирует идею. Они переходят в другую команду по часовой стрелке.

6 тур «Задание для соседней команды»

Каждая команда в течение 1 минуты придумывает задание для другой команды, а затем проводит. Жетоны получают тот, кто предложил задание, и тот, кто проводил задание. Они переходят в другие команды по часовой стрелке (один – в следующую, другой – в позаследующую).

7 тур «Шарж»

Каждая команда в течение 3 минут рисует шарж на одного человека из соседней команды (против часовой стрелки). Жетоны получают тот, кто предложил идею шаржа, и тот, кто ее воплотил. Шаржи передаются другой команде по часовой стрелке. Участники, получившие жетоны переходят в другие команды по часовой стрелке (один – в следующую, другой – в позаследующую).

8 тур «Подпись к шаржу»

Каждая команда в течение 2 минут делает оригинальную подпись к полученному шаржу. Жетон получает автор подписи. Он переходит в другую команду. Шаржи дарятся.

9 тур «Метки»

Каждому участнику выдается бумажка с двумя метками: красная и черная (возможен вариант с одной красной меткой). Под красной меткой пишется номер участника, которого они считают лидером. Под черной меткой пишется номер участника, который не может быть лидером.

10 тур «Лидеры»

Подсчитываются количество жетонов и красных меток. Называются участники, занявшие 1 – 5 места. Подводятся итоги игры. После этой игры можно проводить выборы органов самоуправления в отряде.

КТО БЫСТРЕЕ?

Все играющие делятся на команды. Команда выполняет задание быстро и четко. Обычно после начала выполнения задания выявляются лидеры в каждой группе.

1. Постройтесь, используя всех игроков команды:

- квадрат;
- треугольник;
- круг;
- ромб;
- угол;
- букву;
- птичий косяк.

2. Построиться в шеренгу по:

- ✓ росту;
- ✓ цвету волос;
- ✓ алфавиту имен;
- ✓ размеру ноги.

НАЧАЛИ

Вот ещё один вариант выявления лидеров, состоящий из нескольких игр. Для этого ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Вожатый предлагает условия: «Сейчас команды будут выполняться после того, как я скамандую «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 к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чём не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!»

Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят в 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, функции организатора опять же берёт на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командиру на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвёртое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-нибудь разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трёхместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, невыявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если в команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трёхместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить её можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива. (См. ниже)

Следует отметить, что основными типами лидерства являются эмоциональное и интеллектуальное лидерство. Не последнее место в коллективе занимает лидер-организатор. Кому возглавить ваш отряд, зависит не только от личных симпатий, но и от вида деятельности, направления жизни отряда в данную смену.

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

СЕЛИ-ВСТАЛИ

Я буду называть число, ваша задача сделать так, чтобы молча и не договариваясь с помощью слов и жестов, встало столько человек, сколько я назову.

ТЕСТ «Я – ЛИДЕР»

Очень интересно и полезно было бы провести среди ребят тест на определение лидерских качеств. Пусть каждый из них сам попробует оценить свои способности, повести отряд за собой, стать организатором и вдохновителем жизни в коллективе.

Инструкция к этому тесту будет такова: «Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

Вопросы к тесту «Я – лидер»

1. Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.
2. Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.
3. Я знаю, как преодолевать трудности.
4. Люблю искать и пробовать новое.
5. Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.
6. Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.
7. Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.
8. Все знакомые относятся ко мне хорошо.
9. Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.
10. Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.
11. Я хорошо планирую своё время и работу.
12. Я легко увлекаюсь новым делом.

13. Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.
14. Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.
15. Ни один человек не является для меня загадкой.
16. Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.
17. Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.
18. Для меня важно достижение цели.
19. Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.
20. Я готов рисковать, чтобы испытать новое.
21. Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.
22. У меня всегда всё получается.
23. Хорошо чувствую настроение своих товарищей.
24. Я умею поднимать настроение в группе своих товарищей.
25. Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.
26. Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.
27. Не существует проблемы, которую я не могу решить.
28. Принимая решение, перебираю различные варианты.
29. Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.
30. Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.
31. В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.
32. Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.
33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.
34. Я никогда не поступал так, как другие.
35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.
36. Я никогда не поступал так, как другие.
37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.
38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.
39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.
40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.
41. Никто и никогда не испортил мне настроение.
42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.
43. Решая проблемы, использую опыт других.
44. Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.
45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.
46. Я умею контролировать работу моих товарищей.
47. Умею находить общий язык с людьми.
48. Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41).

Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

- А – умение управлять собой;
- Б – осознание цели (знаю, чего хочу);
- В – умение решать проблемы;
- Г – наличие творческого подхода;
- Д – влияние на окружающих;
- Е – знание правил организаторской работы;
- Ж – Организаторские способности;
- З – умение работать с группой.

Карточка для ответов теста «Я – лидер»

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8

9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

Если сумма в столбце меньше 10, то качество развито слабо, и надо работать над его совершенствованием, если больше 10, то это качество развито средне или сильно.

Но прежде, чем сделать заключение о том, лидер ли подросток, обратите внимание на баллы, выставленные при ответах на вопросы 8, 15, 22, 27, 29, 34, 36, 41. Если на каждый из них поставлено более 1 балла, мы считаем, что ты был неискренним в самооценке. Результаты теста можно изобразить в графике.

У каждого лидера есть свой «почерк», своя манера, свой способ в организации коллективных дел. Эти свойственные лидеру приёмы воздействия на личность или на группу называют стилем работы.

А.Н. Лутошкин выделяет стили:

1. Разящие стрелы. Призывающий, настаивающий, жёстко требующий. Эффективен в только ещё складывающихся коллективах.
2. Возвращающийся бумеранг. Советующий, консультирующий, коллегиальный, требующий. Эффективен в сложившихся коллективах.
3. Снующий челнок. Уговаривающий, просящий, компромиссный. Эффективен в зависимости от ситуации.
4. Плывущий плот. Соглашающийся, уступчивый, не вмешивающийся. Эффективен только как вспомогательный.

Возможно, вы найдёте полезными для работы советы будущим лидерам английских учёных М.Вудсона и Д.Френсиса:

1. Установите ясные цели. Умные коллективы часто сами находят путь, если знают, к чему надо прийти.
2. Начинать с малого. «Большой дуб вырастает из маленького жёлудя». Успех укрепляет доверие и создаёт основу для нового успеха. Люди предпочитают идеи, в которых они могут разобраться.
3. Прежде чем действовать, добейтесь согласия. Причастность вырастает из понимания. Без согласия почти ничего нельзя изменить. Достижение согласия требует немалого времени.
4. Составьте реальный график. «Москва не сразу строилась». Научиться – означает от чего-то отучиться. Культурный уровень меняется очень медленно.
5. Советуйтесь часто и искренне. Люди могут сказать много ценного. Когда вы советуется, то тем самым укрепляете согласие. Советоваться – это не форма, а содержание. Манипулирование подрывает возможность создать коллектив
6. Свяжите создание коллектива с организационной работой. Люди с большей готовностью пойдут на эксперимент, если это не требует большого объёма дополнительной работы. Для создания коллектива используйте возможность регулярных заседаний и обычных заданий. Положительные результаты будут очевиднее.
7. Смело встречайте «политические» проблемы. Не кладите сложные вопросы под сукно. Будьте реалистом в своих планах. Если вы будете играть в политику, то дискредитируете свои усилия.
8. Поощряйте открытость и искренность. С глубоко укоренившимися предрассудками и взглядами легче справиться, если обсуждать их открыто. Не подавляйте дискуссии.

9. Не вызывайте ложных надежд. Обещать легче всего. Невыполненные обещания дискредитируют вас.
10. Если нужно, перестройте свою работу. Организационная работа требует времени. Создание коллектива может увеличить индивидуальный объём работы.
11. Помните, что неизвестное пугает больше, чем известное. Помните, что развитие в основном саморегулируется. Если проблему изложить вслух, она уже не кажется страшной. Возраст, способности и взгляды создают ограничения. В конечном счете, мы сами отвечаем за своё развитие.
12. Помните, что «вы можете загнать лошадь в воду, но не можете заставить её пить». Людей нельзя заставить изменить отношение. Людей можно заставить притворяться, будто они меняются.
13. Помните о тех, кто вне игры. Зависть может помогать развитию. Люди любят сами быть участниками.
14. Помните, что создание коллектива может вызвать другие проблемы. Другие группы людей могут почувствовать опасность. Отдельные единомышленники могут перерасти свои нынешние функции.
15. При создании коллектива используйте и возможности. Может иметь место индивидуальное развитие. Новые идеи порождают дальнейшее творчество. Существующие системы и методы могут оказаться под вопросом. Делегируйте (передавайте) полномочия. У людей разные сильные стороны и опыт. Делегирование (передача) полномочий обычно означает развитие.
16. Принимайте помощь извне, если это необходимо. Тщательно выбирайте, к кому обратиться. Принимайте на себя ответственность за свои действия. У каждого человека со стороны свой взгляд на проблему и свой опыт. Люди со стороны не участвовали в организационной работе. Человек извне скорее окажется беспристрастным.
17. Учитесь на ошибках. Признавайте свою неправоту. Регулярно анализируйте ход дела. Поощряйте обратную связь – это самое ценное, что вам могут дать коллеги.
18. Делайте то, о чём вы говорите. Дела говорят сами за себя.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.