**Приложение 3. Игры на выявление лидера.**

1. **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.

1. **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.

1. **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.

4. **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.

**5. Кто Быстрее**

Участвуют 2 команды. По хлопку ведущего должны построиться по:

 цвету волос (от светлого к темному или наоборот),

 по размерам обуви (от меньшего к большему),

 алфавиту;

 длине волос,

 цвету глаз (от светлого к темному или наоборот).

 Руководящую должность берут на себя лидеры.

 **6. 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.

7. **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.

**8. 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.

 **9. «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.

**10. «Скульптура»**

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

 **11. «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, активностьюпассивностью 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.

**Социометрия.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Кого бы я пригласил на день рождения?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кого – нет?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кому бы я помог в трудной ситуации?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кому – нет7** | **1****2****3****4****5** |

**Социометрия.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Кого бы я пригласил на день рождения?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кого – нет?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кому бы я помог в трудной ситуации?** | **1****2****3****4****5** |
| **Кому – нет?** | **1****2****3****4****5** |

**Технологическая карта внеклассного мероприятия ( ФГОС)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Тема:**  |  |
| **Класс:** |  |
| **Цель:**  |  |
| ***Учебные задачи, направленные на достижение личностных результатов обучения:*** |  |
| ***Учебные задачи, направленные на достижение метапредметных результатов обучения:*** |  |
| **Ключевые вопросы:**  |  |
| **Оборудование занятия:**  |  |
| **Предварительная подготовка:** |  |
| **Раздаточный материал:**  |  |
| **Прогнозируемый результат:**  |  |
| ***На занятии учащиеся учатся:***  |  |