

# Упражнения на командообразование и принятие совместных решений.

## 1. Лего

Необходимый инвентарь: набор Лего (или любой другой конструктор).

Правила игры. Разбейтесь на небольшие команды из двух и более участников.

Выберите ведущего, не входящего ни в одну из команд, который должен за 10 минут построить из блоков Лего произвольную конструкцию. После этого команды должны за 15 минут в точности воспроизвести эту конструкцию, используя блоки того же цвета и формы. Но видеть оригинальную конструкцию может только один участник от каждой команды. Этому участнику придется понятно и точно описать размеры, цвета и форму оригинальной конструкции. Если вам кажется, что это слишком легко, запретите «видящему» участнику прикасаться к конструкции, которую строит его команда. Эта игра поможет вам понять всю важность эффективного обмена информацией.

## 2. Тонущий корабль

Необходимый инвентарь: веревка, одеяло или клейкая лента, чтобы обозначить место на полу.

Правила игры. Отметьте с помощью веревки (одеяла, клейкой ленты) ограниченный участок на полу, и пусть ваша команда на него встанет. Постепенно сокращайте это пространство в течение 10-15 минут, а участники пусть ищут способ удержаться друг друга внутри и не «вывалиться за борт».

## 3. Башня из спагетти и зефира

Развивает навыки командной работы.

Необходимый инвентарь: по 20 штук сырых спагетти, одному мотку клейкой ленты, метровому куску веревки и одному зефиру на каждую команду.

Правила игры. Ваша цель — построить самую высокую башню, способную стоять самостоятельно, опередив команды соперников. Если хотите усложнить игру, поставьте дополнительное условие: зефир должен находиться на вершине башни и использоваться в качестве «купола». Это упражнение учит активному мышлению, а также укрепляет командный дух и развивает лидерские способности.

## **4. Запутанная история**

Необходимый инвентарь: не нужен.

Правила игры. Все участники должны встать в круг, затем каждый игрок берет за руки двух любых игроков, не стоящих с ним рядом. После того, как все возьмутся за руки, попросите игроков «распутаться» и образовать идеальную окружность, не разжимая рук. Для этого участникам игры потребуется творческое и стратегическое мышление.

## **5. Конкурс на самую «тупую» идею**

Необходимый инвентарь: не нужен.

Правила игры. Иногда «тупые» идеи оказываются самыми удачными. Попросите, чтобы каждый из участников предложил самый «тупой» вариант решения насущной проблемы. А затем, составив длинный список, попробуйте найти решение, которое окажется не таким уж тупым.

## **6. Что бы сделал X?**

Необходимый инвентарь: не нужен.

Правила игры. Пусть каждый из участников представит себя кем-то из знаменитостей или выдающихся людей, которые ему нравятся. Затем спросите у каждого игрока, какое мнение мог бы высказать их персонаж, если бы столкнулся с текущей проблемой? Как бы он ее решил? Это позволит каждому из участников задуматься о возможном решении, которое иначе могло бы не прийти им в голову.

## **7. Молчащее зеркало, говорящее зеркало**

Необходимый инвентарь: не нужен.

Выбираются два человека, которые будут зеркалами – молчащим и говорящим. Выбирается ведущий, он становится лицом к зеркалам. За его спиной встает любой из присутствующих. Задача молчащего зеркала показать пантомимикой этого человека, задача говорящего – говорить ассоциации с этим человеком. Ведущий может обратиться к любому из зеркал, чтобы отгадать, кто стоит за его спиной.

## 8. Геометрическая фигура

Необходимый инвентарь: не нужен.

Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

## 9. Фотоаппарат

Необходимый инвентарь: не нужен.

Группа делится на пары. Первый в паре становится фотографом, второй фотоаппаратом. Фотоаппарат закрывает глаза, фотограф подводит его к интересному месту в помещении, и слегка нажимая на его голову «делает снимки» (Фотоаппарат на секунду открывает глаза, а потом закрывает опять). Потом фотоаппарат должен угадать, в каком месте «сделаны снимки». Затем роли меняются. На самом деле упражнение имеет скрытый подтекст, о котором говорится на последующем обсуждении. Наиболее важные моменты следующие: кто, из фотографов как вел за собой свой фотоаппарат, предупреждал ли об опасностях, думал ли о напарнике или только о себе. Насколько фотоаппарату было комфортно со своим фотографом, насколько он доверял ему. Кому приятнее было быть фотографом (то есть ведущим), кому фотоаппаратом (то есть ведомым) и т.д.

## 10. Ура, меня любят!

Необходимый инвентарь: не нужен.

Все игроки встают в круг, лицом друг к другу, «немеют», опускают головы вниз, смотрят на носки своих ботинок. По сигналу ведущего (на счет три) все поднимают глаза и смотрят на одного из стоящих в кругу людей. Если двое встретились взглядами, они громко кричат «Ура, меня любят!!!», протягивают друг другу руки, обнимаются и выходят из круга. Круг сужается. Игра продолжается до тех пор, пока не образуются все пары.

## **11. «Передай другому»**

Необходимый инвентарь: небольшой чистый предмет, который без особого усилия можно взять руками. Здесь могут оказаться яблоко, апельсин, мягкая игрушка, спички, воздушный шарик, мячик, деревяшка и т. д.

Можно разбить отряд на две команды. Команды стоят в кругу. Надо передавать «кто быстрее» предмет по кругу, но так, чтобы не брать их руками. Кто уронит предмет или схватит руками, безжалостно удаляется из игры. Помогать себе можно всем чем угодно, только не руками.

*Подготовила педагог-психолог Центра Социализации Молодежи  
Жилякова Юлия Викторовна*