

Тема: Ролевая игра «Необитаемый остров»

Цель: командообразование.

Задачи:

- сплочение коллектива, для коллективных путей решения;
- развитие воображения, находчивости;
- развитие навыков уверенного поведения, лидерских качеств, повышение самооценки.

ХОД ИГРЫ:

1.Общая, вводная информация об игре.

Время: 5 мин. – групповая работа, отвечаем на вопросы:

- Что вы подразумеваете под командообразованием?
- Для чего необходимо?
- Что важно при формировании команды?

2. Правила и принципы работы на тренинге

Цель: формулировка и согласование норм и правил поведения участников.

Время: 10 мин.

1. Задание "Обломки корабля"

Цель: сплочение группы, развитие взаимопомощи и взаимоподдержки, развитие фантазии и воображения.

Ресурсы: большое помещение, «обломки» -плотный картон (газета).

Время: 10-15 мин.

«Представьте себе, что однажды вам на телефон пришло смс, где вам предлагают 3-х дневный круиз на корабле по оз. Байкал, все включено и абсолютно бесплатно! Путешествие было приятным и интересным. Однако на третий, последний день вашего замечательного путешествия, неожиданно начался сильный ветер, который поднимал волны Байкала всё выше и выше, в итоге, огромные волны сокрушаясь нанесли большое повреждение вашему кораблю. Ваше положение было усугублено тем, что в трюме вспыхнул пожар, мгновенно распространившийся по всему кораблю. К счастью никто не пострадал, но вы оказались посреди озера на обломках корабля. Штормовые волны разметали вас и унесли обломки в разные стороны от места кораблекрушения. Ваша задача – постараться удержаться на плаву как можно дольше, а также спасти всех членов команды.

Еще сутки не прекращался ураган и некоторые обломки стали гореть и тонуть. С каждой минутой обломков становилось все меньше и меньше...»

Ваша задача удержаться на корабле и всех спасти, давайте попробуем найти командира и как он будет держаться на плаву.

2. Задание "Опиши остров"

Цель: тренировка умения слышать и слушать, тренировка концентрации на партнере; развитие памяти и аудиального восприятия.

Ход игры: "Измученные, вы увидели на горизонте землю и обрадованные устремились к берегу вплавь. Выйдя на берег, вы увидели... ваша задача описать остров. Игра будет идти с «накоплением» - информация будет накапливаться от игрока к игроку. Каждый участник использует сделанное, сказанное, показанное до него и передает эстафету дальше, добавляя к полученному ранее материалу свою информацию.

Выглядит следующим образом. Первый участник произносит любое предложение на заданную тему: Опишите необитаемый остров, на который вы попали». Второй буквально дословно повторяет услышанное предложение, добавляя к нему своё. Третий возвращается по смыслу к предыдущим двум предложениям и добавляет свое и т.д."

3. Задание "Маскировка"

Цель: развитие воображения, умения работать в команде.

Вы не знаете сколько времени вы еще будете находиться на острове, в поисках еды и места для лагеря, вы решили исследовать таёжные просторы.

Вы забрели в чашу густого леса, и неожиданно из-за бугра, к Вам на встречу вышел медведь Ваша задача замаскироваться... медведь уходит.

Вы отправились дальше, и вновь на вашем пути встретились очередные жители тайги стая волков. Вам нужно замаскироваться. Большой секач (кабан). Одинокая рысь. Из пещеры в скале вылетела огромная стая летучих мышей.

Примечание: в создании скульптур должны быть задействованы все участники! Группа дальше не сможет двигаться. Пока каждый участник не найдет свое место в скульптуре. (т.к. занятие онлайн, мы обсуждаем как бы это выглядело в жизни).

4. Задание "Поселение"

Ресурсы: флипчарт, маркеры, цв. карандаши, скотч, ватман.

«После всех испытаний, вы наконец, вышли из непроходимого таежного леса, и увидели прекрасную долину вдоль озера Байкал, изумрудно-зеленая трава, вокруг много деревьев, дикоросов, разные виды птиц и зверушек. Вам понравилось это место, и вы решили здесь остаться и обосновать новую цивилизацию. Что же нужно для этого сделать? Ваша задача – разбиться на группы, каждая из которых должна создать за 10 мин: 1. - выбрать вождя племени, 2. - придумать название и визитную карточку племени и создать тотем.

5. Задание "Эврика!"

Цель: развитие находчивости

И так, продолжим: "как-то гуляя по берегу озера, кто-то нашел необычный предмет. Что же это? Это оказался брелок для ключей. Ваша задача – придумать как можно больше способов использования брелока за 5 мин".

Примечание: После 5 мин. Группы по очереди называют применение брелока, побеждает та команда. Которая больше придумала применений!

6. Задание "Письмо в бутылке"

Цель: сплочение группы, развитие умения работать в команде.

«Ну что же, ваш остров оказался весьма комфортным. Однако день приходит за днем, а на горизонте не видно ни одного корабля и вертолета в небе. Остров оказался удаленным от оживленных водных и воздушных путей и может статься, спасатели уже прекратили поиски пассажиров вашего судна, посчитав погибшими.

На берегу вы нашли пустую бутылку и эта находка, разумеется породила у вас идею отправить письмо, доверив его волнам, и сообщить людям о том, что вы живы и здоровы. У вас имеется возможность написать письмо, которое вы положите в эту бутылку. Напоминаю, на всякий случай, что координаты своего острова вы не знаете.

Подготовка:

1. Попросите игроков выбрать секретаря, который будет записывать нужную информацию.

2. Начальная буква имен вашей группы – это начало слова. Из всех слов нужно составить телеграфное сообщение. Члены группы придумывают текст и решают, кто должен быть адресатом.

3. допустим, инициалы членов подгруппы выглядит так: Л, Б, У, Н, В, О. Телеграмма может быть следующей: "Любимый босс у нас все ОК".

Завершение. Рефлексия.

"Ну что же, Ваши письма в бутылках прочитали люди с большого берега, и ваша команда была спасена группой спасателей!".

Теперь я предлагаю всем участникам "вернуться" с нашего большого путешествия, поделиться по кругу своими впечатлениями об игре, отвечая на вопросы: Какие были трудности? Где было легко? Что больше всего понравилось? Как Вы себя чувствуете?

Упражнение "Аплодисменты"