

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА «ТРЕНИНГИ С КОМАНДОЙ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА СПЛОЧЕНИЕ»

Поменяться местами

Начинает вожатый. Он предлагает ребятам встать в круг и внимательно посмотреть друг на друга. «Сейчас я, - говорит вожатый, - буду называть некоторые признаки. И те, у кого они есть, должны поменяться местами. Водящий же, в данном случае, это буду я, должен занять одно из свободных мест. Зазевавшийся, тот, кто не успел, становится водящим. Понятно? Давайте попробуем.

Пусть поменяются местами те, ...

... у кого обувь без шнурков,

... у кого на руке часы,

... у кого в одежде есть красный цвет и т.д.

Постепенно от внешних признаков игра переходит к более серьезным.

Пересядьте те,

... у кого есть братья (сестры),

... кто любит математику,

... кого люди считают добрым,

... у кого есть хорошие друзья,

... кто готов прийти на помощь в трудную минуту и др.

Когда упражнение завершено, вожатый может спросить у ребят, как они себя чувствуют, каково их настроение, что они узнали в ходе игры.

Резюме: «Мы все разные, но у нас много общего». А чтобы еще лучше узнать друг друга вожатый предлагает следующую игру.

Игра со стульями

Вожатый предлагает детям взять по одному стулу, предварительно расставленные у стены и поставить их в круг так, чтобы всем было удобно, видно и слышно друг друга. Обычно это делается с довольно-таки громким шумом. Когда все расселись по стульям, вожатый уточняет: «Посмотрите внимательно, всем ли удобно, есть ли возможность встать со стула и, например, встать за него, взявшись за спинку, не помешав при этом другому? Получилась ли у нас ровная геометрическая фигура - круг? И почему мы при этом так шумим?

Давайте попробуем еще раз. Но, составлять фигуру из стульев нужно будет молча, беззвучно, сговариваясь при этом только словами и жестами. Не забудьте, пожалуйста, и меня, я тоже хочу оказаться в круге со своим стулом. Попробуем другие геометрические фигуры - прямоугольник, квадрат, ромб, овал. И вновь возвращаемся к кругу. Ребята с первых шагов должны приучаться к завершенности и целесообразности всего происходящего во время групповых занятий.

Ищу тебя

Вожатый обращается к ребятам: «Сейчас все получите карточки, на которых нарисованы или написаны имена различных литературных героев. Прежде всего, вы должны узнать этого героя, из какого он литературного произведения, кто автор этого произведения. Другим свои карточки не показывать и пока ни с кем не советоваться. А затем в течение 3-х минут вы должны придумать от имени этого литературного героя объявление на последнюю страницу нашей газеты в рубрику «Ищу тебя», «Знакомства», «Требуются». Место в нашей газете ограничено, поэтому продолжительность вашего объявления не должна быть дольше 1 минуты. Задание вам понятно? Приступаем. Можно взять бумагу и ручки, если вам надо записать ваше объявление. Это упражнение - подготовительное для разбивки ребят на пары, но оно позволяет вожатому узнать, как ребята знают литературные произведения, их героев и авторов. Эти знания нам потом пригодятся в другой игре.

Когда ребята начинают озвучивать свои объявления, вожатый помогает им, обращает внимание на отдельные детали. Например: «Обращаться (адрес), просит назвать автора. Желательно, чтобы имени своего героя ребята не говорили, чтобы потом было интереснее искать свою пару. После того, как все объявления озвучены, вожатый предлагает ребятам, вернее их героям, найти друг друга по объявлению и сесть по парам. Для проверки они предъявляют полученные ранее карточки.

Интервью

Мы продолжаем играть - в газету. Только сейчас ее героями станут не литературные персонажи, а вы сами.

Пусть один из вас будет юным журналистом, а другой - человеком, у которого ему надо будет взять интервью. Надеюсь, все знают, что это такое: в ходе беседы узнать о человеке как можно больше интересных фактов, помочь ему раскрыться, чтобы затем представить этого человека читателям или зрителям. Но ни в коем случае нельзя превращать вашу беседу в допрос. Если Вашему собеседнику не нравится ваш вопрос, он может на него не отвечать. Через некоторое время по моему сигналу вы меняетесь ролями: собеседник становится журналистом и начинает расспрашивать своего коллегу. Постарайтесь, чтобы вопросы были умными, а ответы представляли интерес для всех читателей вашей газеты. Время для интервьюирования - 3 минуты. Через три минуты - смена ролей. Начали.

После того, как ребята поработали в парах, можно дать каждому журналисту слово для представления «героя» своего материала. При этом вожатый своими вопросами старается подчеркнуть общие и индивидуальные особенности каждого ребенка. Если же группа большая, а времени мало, то можно провести блиц-интервью.

Вожатый обращается к журналистам: «Кто из собеседников, героев вашего материала...

- ... хорошо учится в школе?
- ... любит слушать популярную эстрадную музыку?
- ... любит ходить на дискотеки?
- ... был участником предметных олимпиад?
- ... побеждал в спортивных конкурсах?
- ... играет на музыкальных инструментах?

Вопросы, как видите, направлены на выявление общих признаков подростков, их интересов и умений. Попутно можно задать и несколько «провокационных» вопросов:

- кто из ваших собеседников...
- ... курит,
- ... пробовал спиртные напитки,
- ... ездил в общественном транспорте «зайцем»,
- ... еще не написал письмо родителям

а также вопросы, касающиеся знаний ребят прав человека:

- кто знает, как называется документ, провозглашающий права ребенка?
- испытал ли кто-нибудь ситуацию, когда нарушались права человека?
- кто знает страну, где люди лишены своих прав из-за расы?
- как называется организация, борющаяся за права человека?

Чтобы «журналистам» было легче отвечать на вопросы блиц-интервью, можно придумать, например, следующие жесты: если он знает, что его собеседник на этот вопрос отвечает положительно, то он показывает на него раскрытой ладонью левой руки. Правой же рукой он отвечает за себя: если он сам на заданный вопрос отвечает утвердительно (знает, умеет, делает, любит), то выставляет вперед правую руку с поднятым вверх большим пальцем, если же ответ - отрицательный большой палец показывает вниз (как в Древнем Риме - большой палец вверх - жизнь, вниз - смерть).

Разумеется, «правовые» вопросы ребята друг другу не задавали, но здесь можно попросить ребят ответить принятыми знаками, прокомментировать их ответы, дать разъяснения, замотивировать ребят на изучение правовых документов.

После того, как блиц-интервью закончено, вожатый просит журналистов назвать по одному качеству или признаку своего собеседника, которое присуще только ему и отличает его от других людей.

После этого можно спросить у ребят, понравилась ли им эта игра? Какую роль было труднее играть - журналиста или собеседника? Трудно ли было «разговорить» своего партнера? Что нового вы узнали о ребятах из нашего отряда? Кто вас удивил? Чего больше у нас оказалось - общего или индивидуального? Что было бы, если бы мы все были одинаковыми? Надо ли сохранять свою индивидуальность или в жизни проще быть «как все»? Какими должны быть законы, чтобы всем в обществе жилось хорошо?

На эту последнюю часть игры необходимо обратить внимание. После общения в парах, ребята легче идут на общий разговор, не боятся высказывать свое мнение. Выводом из этой беседы должны стать предложения - придумать такие правила и законы, чтобы вам в нашем отряде жилось весело и счастливо, чтобы каждый чувствовать себя комфортно.

Путаница

Закончить этот цикл упражнений можно следующим. Вожатый предлагает всем встать в круг и объясняет правила следующей игры: «Встаньте, пожалуйста», поближе друг к другу, почти касаясь плечами. Протяните обе руки к центру нашего круга. По моей команде все одновременно возьмемся за руки и сделаем это так, чтобы в каждой руке каждого из нас оказалась чья-то одна рука. При этом постараемся не братьяся за руки с теми, кто стоит рядом с вами. Внимание, раз, два, три».

После того, как вожатый убедился, что все руки соединены попарно, он предлагает ребятам «распутаться» не разнимая рук. Сам он также принимает участие в упражнении, но при этом активного влияния на «распутывание» не оказывает. Во время выполнения упражнения достаточно часто возникает идея невозможности решения поставленной задачи. В этом случае вожатый должен спокойно сказать: «Эта задача решаемая, распутаться можно всегда». Упражнение может завершиться одним из трех вариантов:

1. Все участники группы окажутся в одном кругу (при этом кто-то может стоять лицом в круг, кто-то спиной, это неважно, главное, чтобы все последовательно образовали круг).

2. Участники группы образуют два или больше независимых круга.

3. Участники группы образуют круги, которые соединены друг с другом, как звенья в цепочке.

Время, затрачиваемое группами на выполнение этого упражнения, может быть очень разным.

Когда задача выполнена, можно обратиться к ребятам с вопросами: «Что нам помогало справиться с поставленной задачей?» или «Что можно было бы делать иначе для того, чтобы быстрее справиться с поставленной задачей?».

В ходе обсуждения участники обычно приходят к мнению, что успешно решать такую задачу в ходе совместной деятельности помогает доброжелательное, бережное отношение друг к другу, забота о том, чтобы каждый чувствовал себя комфортно, постоянная ориентация в ситуации, учет мнения каждого, появление оригинальных идей и т.д. Этот материал может быть полезен в содержательном плане для формирования законов жизни отряда, в то же время упражнение сплачивает группу.

Однако в силу того, что оно предполагает тесный физический контакт, использовать его надо с большой осторожностью. Если Вы предполагаете,

что у кого-то из участников в результате проведения упражнения возрастет напряженность, следует воздержаться от его проведения.

Необитаемый остров

Это упражнение также состоит из 3-х частей. Первая часть упражнения на создание работоспособности в группе, установление взаимопонимания «Атомы и молекулы». Обращаясь к ребятам вожатый говорит «Давайте вспомним химию. Все вещества в нашем мире состоят из молекул, а молекулы, соответственно, из атом. Атом - это мельчайшая частица материи. Представьте себе, что вы - атомы. Сделайте, пожалуйста, вот так: руки в стороны ладошками вверх, согните руки в локтях, кончики пальцев положите на плечи. Вот такие у нас будут атомы. Атомы постоянно находятся в движении, время от времени соединяясь в молекулы. Число атомов в молекуле может быть разное. Вы сейчас так же начнете быстро двигаться по этой комнате, стараясь не задевать друг друга. А как только я назову какую-нибудь цифру, например 3, вы должны будете создать молекулу из нужного числа атомов. Молекулы будут выглядеть так: атомы поворачиваются лицом друг к другу и касаются локотками. Понятно? Начали!

При проведении этого упражнения следует обратить внимание, чтобы число участников делилось на называемые цифры, чтобы не было «одиноких» атомов.

В конце упражнения называется число участников группы, чтобы они все встали в общий круг, касаясь друг друга локтями. Когда упражнение завершено, вожатый предлагает всем занять места за столами и ответить на вопросы «Как вы себя чувствуете? Можем ли мы продолжать нашу работу?»

Вторая часть этого упражнения представляет собой довольно-таки известную игру «Катастрофа на воздушном шаре». Она направлена на формирование групповой сплоченности, выявление лидерства, а также проясняющая, насколько соображения личного выигрыша могут заслонять цели большие и важные. Сначала вожатый дает вводную в игру, а затем вручает каждому игроку список вещей, находящихся в корзине воздушного шара, который предстоит проранжировать.

Катастрофа на воздушном шаре

Закройте глаза и представьте себе, что вы - экипаж научной экспедиции, которая производила научные изыскания на ряде островов Тихого океана. Вы собрали много интересных материалов, работа почти закончена. С помощью воздушного шара вы производили аэрофотосъемку акватории и островов, на нем же вы решили долететь до побережья. Вы загрузили в корзину все свои вещи, которыми пользовались во время вашей жизни на острове, шар наполнился кислородом и вы взлетели. Высота над уровнем океана 200 м, а до ближайшей земли 500-550 км. Но что это? На горизонте появляется небольшая точка, и эта точка приближается! Это

гигантский орел, он смотрит на вас недобрыми глазами! Он кружит над вами, взмывает над шаром, исчезает из поля вашего зрения - и вдруг вы слышите клекот, царапанье по обшивке шара, удары и шипение. У вас есть винтовка, кто-то из вас стреляет наудачу - и орел, теряя кровь, на своих широких крыльях медленно скользит в сторону и вниз. Но и ваш шар тоже начинает терять высоту. Корзина воздушного шара может держаться на воде, но если начнется шторм, шар перевернется. Вдалеке, по направлению ветра, несколько островов, по всей видимости, необитаемых. Есть шанс спастись, если освободиться от не самых нужных вещей - и долететь до островов. Но что выбросить? Ведь какие-то вещи могут пригодиться, чтобы жить на этих необитаемых островах, а сколько там придется жить, не знает никто. О климате в этих широтах ничего не известно: сейчас тепло, но какова зима?

Все открыли глаза - и оказались в своей группе. Все сейчас получат список вещей, находящихся в корзине шара, и последовательно будут «выкидывать» вещи, чтобы долететь до острова. Первым номером отмечается то, что вы решаете выкинуть в первую очередь, второй номер - во вторую, семнадцатым номером - то, что вы будете выкидывать в последнюю очередь. Работа абсолютно самостоятельная, с соседями ничего обсуждать нельзя. На всю работу у вас 10 минут.

Список вещей, находящихся в корзине воздушного шара

№ п/п	Наименование вещей	Вес	4 решения			
			один	двое	четыре	группа
1.	Посуда (котелки, миски, ложки, кружки)	12 кг				
2.	Ракетница с сигнальными ракетами	6 кг				
3.	Аптечка с медикаментами	7 кг				
4.	Топоры, лопата, ломик	12 кг				
5.	Консервы мясные	20 кг				
6.	Винтовка с запасом патронов	25 кг				
7.	Большая палатка (на 10 мест)	10 кг				
8.	Канистра с питьевой водой	20 л				
9.	Шоколад и конфеты	15 кг				
10.	Баллоны с кислородом	50 кг				
11.	Рыболовные снасти	1 кг				
12.	Радиоприемник транзисторный	2,5 кг				

13.	Лодка резиновая, надувная	20 кг				
14.	Фото и кинокамеры	25 кг				
15.	Секстант (прибор для определения местонахождения по звездам)	5 кг				
16.	Теплая одежда и одеяла	50 кг				
17.	Уникальная дверь для зоопарка	25 кг				
18.	Комплект географических карт	2 кг				
19.	Материалы ваших научных исследований (8 папок)	6 кг				
20.	Соль, сахар	5 кг				

Часть третья этого упражнения называется «Необитаемый остров». Она непосредственно связана с «Катастрофой на воздушном шаре» и может проводиться на следующий день.

Необитаемый остров

Инструкция к игре. Волею судьбы вы оказались на необитаемом острове. Здесь богатый животный и растительный мир, но есть опасности: ядовитые растения, холодная зима, возможны визиты каннибалов с соседних островов. Сплоченной группой продержаться можно, а в одиночку - почти нереально. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни в родные края. Ваша задача - создать для себя условия, в которых вы могли бы выжить. Поймите серьезность и драматичность происшедшего, тем более, что за такой срок люди иногда дичают, за раздражительностью испытывают ярость и драки насмерть. Тут не место для легкомыслия - вам нужно чем-то питаться и нужно выжить. Настройте себя соответствующим образом, наблюдайте за собой: как проявите себя в этой жизни?

... Прошло уже несколько дней, как вы упали на остров. Вы все живы, раненым оказана возможная помощь, тяжело больных нет. Вы предполагаете, что этот остров находится в стороне от линий движения морских судов и придется обустроить свою жизнь здесь в расчете на несколько лет. С чего вы начнете? Сразу приходит на ум Робинзон Крузо и его первые шаги: разведка острова, поиск воды и пищи, сбор предметов и вещей, «которые могут пригодиться». Но ведь Робинзон был один, а вас целая группа, да еще каждый со своим характером!

После того, как удовлетворены первые материальные потребности и приняты меры безопасности, не кажется ли вам, что следует провести большой совет, чтобы определиться, как следует организовать жизнь на острове?

Вам необходимо решить следующие вопросы:

1. Выживание. Какие меры необходимо предпринять, чтобы обеспечить вашу колонию пищей, одеждой, жильем? Как распределить обязанности: учитывать ли при этом индивидуальные возможности или у все должен быть наряд, выполнение которого строго обязательно? Как обеспечить право на жизнь каждому? Или у вас не будет такого права? Как вы определите перспективу жизни на вашем острове? Что станет главной целью жизни вашей колонии?

2. Защита. По какому принципу будет организована жизнь в вашей колонии? Из истории вы знаете различные типы организации человеческих сообществ: родоплеменное, монархическое, демократическое. Что возьмете за основу вы? Кто будет защищать интересы членов вашей колонии - общее собрание - вече, вождь, группа старейшин или группа сильнейших? Каким образом будет контролироваться выполнение? Какие меры будут приниматься к тем, кто не выполняет решения или свои обязанности?

3. Развитие. По ситуации вы все - группа ученых-исследователей, так что большинству из вас физический труд не знаком. Будете ли вы учитывать знания и умения каждого при распределении обязанностей, и как вы эти знания будете передавать другим? Как будут осваиваться новые и необходимые знания и умения? Как вы будете сохранять человеческую культуру?

4. Обеспечение активного участия в жизни общества. Какие нормы взаимоотношений вы установите в своей колонии? Будет ли учитываться мнение меньшинства или даже одного человека при принятии решений? Будет ли иметь право жить в вашей колонии человек, который никого не слушает и никому не подчиняется? А если такой образ жизни сделает его обузой для других? Каковы пределы власти вашей колонии? Станет ли она вмешиваться в частную жизнь?

Будут ли у вас общие праздники? Какие традиции и ритуалы вы введете? Будут ли у вас свой герб, флаг, гимн?

Размышляя над этими вопросами, попробуйте составить свой свод законов, конституцию вашего острова.

Работу можно построить по следующей схеме:

1. Разбивка на группы. Если вы увидели, что в игре «Воздушный шар» определилось 3-4 лидера, к мнению которых прислушивались и оно, в большинстве случаев побеждало, то формирование групп можно построить следующим образом: Вы вызываете этих ребят, ставите перед остальными и говорите: «Дирекция нашего научно-исследовательского института решила организовать новую экспедицию. Вы хорошо себя зарекомендовали в предыдущих экспедициях и вы рекомендованы в качестве руководителей. Поздравляем!

Из числа сотрудников вы должны выбрать себе 2-х помощников - сначала по хозяйственной части - того, кто, на ваш взгляд, будет четко вести

хозяйство экспедиции, ничего не забудет при комплектовании снаряжения, кто сумеет наладить быт вашей группы. Одно условие: помощником должно быть лицо противоположного пола, чтобы избежать дискриминации: юноши - начальники выбирают девушек - помощников и наоборот. Пожалуйста, выбирайте.

Теперь вы двое должны выбрать помощника руководителя по научной части. Вспомните, кто из присутствующих подавал наиболее грамотные советы, кто обладает ценными знаниями, которые пригодятся в жизни в тяжелых условиях. Выбирайте.

Теперь вам втроем необходимо выбрать в группу человека, который помимо того, что прекрасно владеет своей профессией, всегда охотно помогает другим, работает на грани слияния разных наук, разных профессий. Кто умеет увидеть необычное в обычном, найти нетрадиционный способ применения обычных, казалось бы, вещей. Таких людей называют Генераторами идей. Вы видите таких? Выбирайте.

Каждой группе необходима душа компании - человек, с которым можно поделиться самым сокровенным, кто поддержит и поможет в трудную минуту. Вам в экспедиции нужен такой человек? Выбирайте.

Человек, который не любит разлагольствоваться. Человек, готовый вас поддержать и просто выполнить нужную работу. Скромный, работающий, исполнительный. Вам нужен в экспедиции такой? Выбирайте.

Итак, группы почти сформированы. Осталось несколько человек. И им мы предоставим право самим выбрать группы, в которых они бы чувствовали себя наиболее нужными и полезными. Выбирайте, ребята.

Этот способ помогает сделать группы примерно равносильными, выявить лидеров и тех, кто пока еще не очень проявил себя, обратить внимание на положительные качества ребят.

2. Вводная вожатого о ситуации на острове и задачах, которые предстоит решить группам.

3. Работа групп. Обсуждение и оформление свода законов (очень мельчить не надо, по 4 вышеуказанным позициям), Герба, флага, гимна. Всего на работу группам можно дать не более 45 минут.

4. Защита: от каждой группы выступает один спикер, представляющий и комментирующий законы. Все остальные группы имеют право задать по 1 вопросу на уточнение. Критические замечания не допускаются. Отвечать на вопросы групп может как сам спикер, так и любой член его группы. Время на выступление спикера - 4 минуты. На ответы на вопросы - 3 минуты.

5. После того, как все спикеры выступили, каждая группа еще раз внимательно читает все варианты свода законов, сравнивает со своим, выбирает лучший или компромиссный вариант. Обычно «накал страстей» к этому моменту уже спадает и доработать Свод законов можно поручить Совету представителей от каждой группы, а всем остальным предложить

смену деятельности - спортивные или подвижные игры на воздухе или прогулку.

6. Представление Советом представителей итогового документа - Свода законов и сравнение его текста с текстом Всеобщей декларации прав человека. В чем сходство и в чем различие. Комментарий вожатого об истории создания декларации, о выполнении ее законов в мире.

7. Подведение итогов игры. Мы с вами попробовали себя в роли законодателей. Создавая новое общество на необитаемом острове, мы опирались на общечеловеческие ценности: добро, истину, красоту. Мы пытались разобраться в таких понятиях как свобода, выбор, ответственность. Все это возможно достичь, если будут взаимопонимание и уважение между людьми. Именно на этих ключевых позициях строится и основной свод законов обитателей нашей Земли. К сожалению, он декларируется, но не везде и не всегда выполняется. Примеры нарушений Прав человека мы с вами можем назвать. А вот научиться защищать свои права мы с вами будем на следующих занятиях.

Вопросы для обсуждения:

1. Изменились ли в ходе игры ваши представления о том, какие права являются наиболее важными?

2. Есть ли еще права, которыми вы бы хотели дополнить Свод законов?

3. Назвали ли кто-нибудь право, которое не было ни в одном списке и вы с ним согласны?

4. Почему работа над Сводом законов была для вас полезной?

Эта игра-путешествие поможет вожатому и ребятам выработать свои правила и нормы жизни в отряде, нормы взаимоотношений в лагере, поможет лучше понять законы и традиции лагеря.