

Цель

Осмысление опыта, полученного в ходе тренингов: снижение тревожности в связи с началом ново-го этапа обучения, развитие навыков группового общения (умения оказывать и принимать помощь группы)

Оборудование

Магнитофон с записями популярных мелодий, задания к конкурсам, большой палас, ручки и листы бумаги, стулья по количеству участников.

Ведущему необходимы помощники-ассистенты, которые будут по ходу игры подсчитывать баллы и выбирать номинантов по результатам отдельных этапов (конкурсов) — несколько наиболее успешных игроков.

Перед началом игры необходимо собрать анкеты участников тренинга.

Общее время проведения игры 80-90 минут.

Инструкция к игре

Вам предстоит проделать большой путь. Вместе вы будете идти к цели (цель — это большой приз) и увидите, что делать что-то вместе иногда бывает труднее, но уж точно интереснее и веселее.

Вам предстоит принять участие в нескольких кон-курсах (этапах). За каждый из них вы будете полу- чать баллы — все вместе или по командам, но в лю- бом случае в конце игры баллы всех команд будут складываться.

Обратите особое внимание, что это — не соревно- вание между командами: деление на команды не- обходимо для удобства работы, но между команда- ми допускается взаимопомощь. Чем больше баллов вы наберете, тем больший приз получите. Кроме того, по результатам каждого конкурса, в зависимости от ваших успехов, вы буде- те получать ключ-подсказку, по которому в конце игры попробуете угадать, какой именно приз вы за- работали.

В конце игры мы сложим все баллы и посмотрим, какой из трех призов вы заработали: маленький, большой или средний.

Разминка

Могут быть использованы любые разогревающие упражнения, например «Шестерка», «Любое число», «Коллективный счет», «Те, кто» и т.д.

Конкурс «Интеллект»

Участники игры делятся на 5 команд (любым спо-собом, опробованным в ходе тренингов) так, чтобы в каждой команде оказались ученики из разных клас-сов.

Инструкция

Это конкурс, который потребует от вас сообра-зительности. За каждое правильно выполненное задание команде присуждается 1 балл. Команда, которая быстрее справилась с заданием, может помочь другим командам. Не забывайте, что задача участников

*—
набрать максимальное число баллов на всех. За грубость или шум баллы могут быть сняты.*

Работа команд сопровождается негромкой музы-кой. По завершении этапа участники получают пер-вый «ключ» от приза («зашумленная» буква «Т»).

Задания

Для первой команды

Дополните предложение:

... — это человек, который шьет одежду.

... — это человек, который водит машину.

... — это человек, который играет на рояле.

Для второй команды Найдите правильный ответ:

а) Вова, Лена и Саша сидели на скамейке. Запишите, в каком порядке (слева направо) они сидели, если Саша сидел слева от Вовы, а Лена сидела слева от Саши. (Ответ: Лена, Саша, Вова.)

б) Собака легче, чем жук. Собака тяжелее, чем лошадь. Кто легче всех и кто тяжелее всех? (Ответ: жук — самый тяжелый, лошадь — самая легкая.)

в) Чего нет ни в дыне, ни в тыкве, но есть в арбузах, помидорах, огурцах? (Ответ: буква «Р».)

Для третьей команды

Найдите закономерность и запишите недостающее число:

8 14 22 32... (ответ: 44)

9 12 17 24... (ответ: 33)

22 15 9 4... (ответ: 0)

Для четвертой команды

Запишите слова, противоположные по значению:

Белый —

Бледный —

Веселый —

Глупый —

Сильный —

Богатый —

Для пятой команды

Отгадай загадки и запиши ответы:

В сенокос — горька,

А в мороз — сладка.

Что за ягодка?

(Рябина)

Я бел как снег. В чести у всех. Я нравлюсь вам Во вред зубам. (*Сахар*)

Зелененький,

Полосатенький,

А в середке сладенький.

(Арбуз)

Ведущему на заметку

Задания этого этапа неодинаковые по трудности. Желательно, чтобы дети сами догадались, что необходимо помогать другим командам. Для этого ведущий должен подчеркивать, что это — не соревнование между командами, а общая работа, которую необходимо сделать как можно быстрее с максимальным результатом, рационально распределяя силы.

Конкурс «Катастрофа»

Выполняется без деления на команды.

Инструкция

Вы находитесь на борту самолета, который терпит бедствие. Через несколько минут вам грозит неминуемая гибель. Вдруг в салоне появляется волшебник, который предлагает всех спасти. Однако за свое спасение вы должны поделиться с ним самыми лучшими качествами, которые у вас есть. Нужно отдать одно качество за... участника (ов).

Все решения вы должны принимать вместе, нельзя кричать, ругаться или отмалчиваться. За каждое на-рушение — / штрафной балл. За каждое качество — 1 балл.

Особое условие: спастись можно только всем вместе, если не хватит положительных качеств хотя бы на одного участника — погибнут все.

Результаты записываются по ходу конкурса.

Ведущему на заметку

Надо напомнить, что о достоинствах мы говорили в ходе тренингов. Если люди делятся друг с другом своими лучшими качествами, они их не теряют.

Количество спасаемых за одно положительное качество определяется общим количеством участников игры и возможностями участников: в сильных классах дети обладают лучшим словарным запасом и могут предложить большее количество положительных качеств,

По результатам этапа дается второй «ключ» от приза («зашумленная» буква «О»).

Объявляются и записываются на доске результаты конкурса «Интеллект».

Конкурс «Сказка»

Участники делятся на 6 команд любым способом. Каждая команда получает по одной сказке и сочиняет ее окончание при помощи наименьшего количества фраз. Повествование должно вестись от имени указанного персонажа с учетом его характера. Максимальный балл — 10. Чем логичнее и короче концовка — тем больше баллов.

Время на обсуждение — 5 минут, на представление своей сказки — по 1 минуте (общее время этого этапа 15 минут).

Работа команд сопровождается негромкой музыкой.

Результаты объявляются и записываются на доске по мере выступления команд.

По завершении этапа участники получают третий «ключ» от приза («зашумленная» буква «Р»).

Материалы к конкурсу

Пошел как-то Иван Царевич на охоту. Вышел на огромного медведя. Глядь в колчан: а у всех стрел наконечники надломлены — кто-то из скрытых врагов во дворце постарался. Бросился он от медведя, а бежать-то некуда: с одной стороны пропасть, с другой — отвесная скала, с третьей — болото. А тут уже и медведь приближается... *(Продолжить*

сказку
лица Ивана Царевича.)

от

Маленький Скворец давно мечтал научиться летать, но это ему никак не удавалось. И вот однажды, когда он уже потерял надежду, случайно вывалился из гнезда и со страха так замахал крыльями, что взлетел. А когда он оглянулся вокруг; то вдруг понял... *(Продолжить сказку от лица Маленького Скворца.)*

Отправилась как-то Машенька в лес по ягоды и повстречала там удивительного старика, который подарил ей маленькое, с виду обыкновенное зеркальце. Взглянула она в зеркальце, а там... *(Продолжить сказку от лица Машеньки.)*

Жила-была Канцелярская Кнопка. Как-то раз попала она в руки к злобному мальчишке, который стал подкладывать ее ребятам на стул. Когда они, присев на стул, вскакивали как ужаленные, мальчишка мерзко хохотал. Кнопке ее роль очень не нравилась. И вот... *(Продолжить сказку от лица Кнопки.)*

Жил-был Футбольный Мяч. У него была необычная жизнь: в отличие от своих знакомых, он оказывался полезен только тогда, когда его начинали бить. Да еще ногами. В конце концов это ему надоело... *(Продолжить сказку от лица Мяча.)*

Один Юный Волшебник любил проказничать и совершать разные чудачества без разрешения взрослых. Тогда его Мама-волшебница взяла и сделала его стеклянным. Теперь, когда он стал прозрачным, она могла сразу увидеть, если он что-то задумал... *(Продолжить сказку от лица Мама.)*

Конкурс «Лабиринт»

Выполняется без деления на команды. Для этого этапа потребуется перевернутый изнанкой вверх большой палас. Изнанка паласа должна быть расчерчена на равные квадраты.

Инструкция

Участники выстраиваются цепочкой вдоль кромки паласа. Это лабиринт. Есть только один путь через ловушки. Вам необходимо айти этот единственно правильный путь. Тот, кто попадет в ловушку, пропадет. Искать путь предстоит, делая по одному шагу с квадрата на квадрат. Если сделанный шаг правильный, участник может продолжать путь, если он попал в ловушку, ведущий дает зяа^(любой звуковой сигнал).

Запрещается: разговаривать, показывать или по-мечать квадраты на поле, находиться на поле одно- временно двум участникам, перескакивать через квадрат, нарушать очередность прохода.

Каждому необходимо внимательно следить за тем, как проходили другие, чтобы запомнить правильный путь. Если участник попадает в ловушку, он должен вернуться, встать в конец цепочки и заново дожидаться своей очереди. Те, кто успешно прошел лабиринт, остаются на противоположной стороне паласа. Самую, трудную задачу предстоит выполнить первому участнику. Помните, что за каждое нарушение вся группа получает по штрафному баллу.

За каждого успешно прошедшего игрока команда получает 1 балл, за каждое нарушение правил вычитается 1 балл. Количество баллов за этот этап: общая сумма баллов, соответствующая числу успешных участников, минус сумма штрафных баллов.

Результаты объявляются и записываются по окончании конкурса. ~

По завершении участники получают четвертый ключ от приза («зашумленная» буква «Т»).

Ведущему на заметку

Необходимо заранее выбрать и запомнить квадраты, соответствующие правильному пути.

После завершения последнего этапа объявляют-ся призеры в номинациях: «Самые интеллектуаль-ные» (по итогам конкурса «Интеллект»); «Самые находчивые» (по итогам конкурса «Катастрофа»); «Самые творческие» (по итогам конкурса «Сказка»); «Самые ловкие» (по итогам конкурса «Лабиринт»).

Необходимо, чтобы были охвачены все участни-ки. По мере объявления призеров в номинациях они подходят к мешку с подарками и с закрытыми гла-зами на счет «3» вынимают свой приз.

Ведущий демонстрирует участникам гербы клас-сов, выполненные на последнем занятии и допол-ненные коллективными классными фотографиями. Гербы склеиваются друг с другом по типу сот так, как это делали сами дети на последнем тренинге. Общий герб укрепляется в середине круга.

Ведущий подчеркивает, что все участники игры продемонстрировали способность к взаимной под-держке, удачно дополняли друг друга. Взаимовы-ручка, наверняка, будет помогать вам не только в играх, но и в учебе и в других делах.

После этого проводится рефлексия: участники, сидя в кругу, обсуждают, что понравилось в игре, как удалось справиться с заданиями, какие встретились трудности. Далее объявляется общее число баллов, складываются все «ключи» от приза, участники за-читывают его название — «ТОРТ».

Игра завершается общим чаепитием.

**Составил социальный педагог
КГКУ СО СРЦН «Приморский»
Е.Н. Матулис**