



Ділова гра

«Лідер - це я, лідер - це ми,
лідер - це дія»

Хід проведення

I. Блок «Презентація»

Ведучий: У ході першого блоку команда повинна визначити свого лідера, вміти приймати колективні рішення (нестандартні рішення).

Завдання 1. «Презентація»

Ведучий: За певний час члени команди повинні не тільки згадати, як кого звати, а й згадати цікаві факти з життя кожного члена групи. Визначити зі своєї групи самого знаючого, а також самого рішучого, який зможе відповісти на непрості запитання ведучого.

- 1 . Як звуть дівчинку справа (зліва)?
- 2 . Який розмір ноги у сусіда ?
- 3 . Чи є домашні тварини у кого-небудь з групи? Які?
- 4 . Який улюблений урок у сусіда праворуч (ліворуч)?
- 5 . У кого є молодші чи старші брати або сестри?
- 6 . Чи всі хлопці живуть біля школи ?
- 7 . Якого кольору волосся у вашого класного керівника?
- 8 . Якого кольору нігті у дівчат?
- 9 . Улюблений вид спорту?
- 10 . Улюблені квіти у класного керівника?
- 11 . На якому музичному інструменті грає ...?
- 12 . Скільки туристичних вузлів вміє в'язати ...?

Завдання 2. «Бінго» чи «Знайди того, хто...»

Класним керівникам та командам роздаємо таблиці, які потрібно заповнити незалежно один від одного. У результаті перевіримо, як знають класні керівники свої команди, їх вміння та інтереси. Наприклад:

Хто знає дві іноземні мови? Хто бував у Києві?

У кого дома живе папуга? Хто вміє водить автомобіль?

Хто знає значення слова «Синхофазатрон» та інші.

Завдання 3. «Чарівний магазин»

Ведучий: У нашому «чарівному магазині» є всі людські властивості, почуття, вчинки. Їх можна «купити» в обмін на те, що у кожної команди в надлишку. Команди повинні вирішити, що в їх команді багато, але це повинні бути позитивні якості, тому що в магазині погане не приймають.

Капітан називає «надлишкові» позитивні якості команди і називає ті якості, які б хотіли придбати в свою чергу вони.

II Блок. «Лідер - це Дія»

Завдання 1. «Хто є Лідером?»

Ведучий: Багато людей думають, що бути лідером – це вроджена природна якість і лише деякі люди знають, як працювати з іншими. Правда в тому, що ці якості можна розвивати. Тільки після того, як ми усвідомимо труднощі, пов'язані з роботою з різними людьми, почнемо розвивати необхідні навички, щоб долати ці труднощі і самим ставати справжніми лідерами. Ви постійно повинні знати самих себе і постійно вдосконалювати себе. Кожна команда повинна назвати дві якості, притаманні лідеру.

Завдання 2. «Плюси» і «мінуси» Лідера»

Ведучий: На фліпчарті зображений айсберг, розділений хвилею океану. На верхній частині айсберга «плюси» лідера, а на нижній частині (підводного) «мінуси».

Потім ми можемо перевернути лист, айсберг не змінюється, а чи змінюються «плюси» і «мінуси» лідера? (Обговорення)



Ведучий задає капітанам але членам команд запитання:

«Чи добре бути Лідером?»

«Що дає тобі бути Лідером?»

«Чи брав ти на себе коли-небудь рішення за команду?»

«Чи отримував ти догану за неправильні дії і вчинки своєї команди?»

Обговорення.

Завдання 3. «Портрет Лідера»

Ведучий: На великому аркуші команда малює портрет лідера, за яким можна визначити його характерні властивості, Потім лідери команд презентують свої малюнки.

Наприклад: «Чому у лідера великі вуха?»

«Для чого багато рук?»

«Навіщо сережка у вусі?»

«Посмішка на все обличчя?»

Завдання 4. «Лідери в історії»

Ведучий: Кожна команда називає одну історичну особистість і її «плюси» і «мінуси» для історії людства. Назвіть вчинок, який підкреслить історичну важливість кожного лідера.

Завдання 5. «Ваш найкращий учинок».

Обговорення в міні-групах .

Діти розповідають про свої вчинки (мабуть незвичайні, але корисні та якими можна пишатися).



III. Підведення підсумків

Ведучий: Для чого ми грали у цю гру? Так, щоб переконатися, що ми з вами дуже різні, але інколи наші мрії та бажання збігаються.

Тоді ми створюємо групи, колективи, знаходимо друзів. Наш колектив – це дитяча організація, організація майбутніх лідерів. І хоча всі ви різні, у вас є одна спільна мета – пізнавати світ, рости й товаришувати, а також спільна мрія – мрія про щасливе майбутнє.

Давайте станемо в коло й подякуємо один одному за участь у грі. Адже завдяки кожному з вас, ми дізналися дещо нове і про себе і про своїх товаришів