**Упражнение «Дух группы»**

Участники рисуют на листе ватмана любую фигуру, олицетворяющую группу (например, фигуру человека, здание университета, большое дерево, гору и т.д.). Лист бумаги с нарисованной фигурой лежит в центре круга. У каждого участника есть 1 минута на то, чтобы подумать, какая манера вести себя, какие установки будут полезны для совместной работы, а какие нет. После этого участники должны написать внутри фигуры ключевое слово – название качества, чувства, ощущения, которое кажется им полезным для эффективного взаимодействия в группе. На этом же листе, но за пределами фигуры участники записывают то, чего они хотели бы избежать в групповом взаимодействии. Затем ведущий предлагает подобрать для фигуры имя. Реквизит: ватман, фломастеры, цветные карандаши.

Время проведения: 30 минут.

**Упражнение «Необитаемый остров»**

Представьте себе, что в результате кораблекрушения вы оказались на необитаемом острове. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в ваши родные края. Ваша задача – создать для себя условия, которые смогли бы вас удовлетворить. Вам необходимо:

А) освоить остров, организовать на нем хозяйство;

Б) наладить на нем социальную жизнь (создать организацию, распределить функции, роли, обязанности и т.п.);

В) установить правила и нормы совместной жизни на острове (в форме 10 основных предписаний). На это вам дается полчаса и полная свобода действий в рамках пунктов а – в.

Обсуждение: Что вы чувствовали во время организации жизни на острове? Какую роль вы выполняли на острове? Вы были удовлетворены этой ролью? Если нет, то какая роль вам больше бы подошла? Как воспринималось поведение других на острове?

Реквизит: лист бумаги с инструкцией, ручки. Время проведения: 20-30 минут игра, 10 рефлексия.

**Упражнение «Красная Шапочка без… »**

Участникам необходимо рассказать сказу про Красную Шапочку, не произнося в рассказе букву «Л».

Слова, содержащие запрещенную букву можно заменять синонимами, главное сохранить суть сказки. Группа садится в круг, первый игрок начинает рассказ и ведѐт его до той минуты, когда звучит "запрещенная буква" или до первой замены. Следующий по очереди в случае ошибки предыдущего игрока начинает сказку сначала, в случае удачной замены слова, продолжает повествование до первой замены.

И так далее. Время проведения: 15- 20 минут.