**План занятия**

1. Игра “Вымышленное средство передвижение” (вступление для определения не всей иерархии, но отдельных лидеров) – 10 минут

|  |
| --- |
| Участникам дается задание нарисовать на доске вымышленное средство передвижение (на самом деле, суть рисунка не особо важна, но чем больше могут возникнуть разногласий и вопросов в процессе, тем лучше, поэтому рекомендовано брать более сложные вещи). Ведущие внимательно наблюдают, те участники, которые берут на себя роли полного или частичного командования (в крайнем случае, начинают обсуждение каких-то аспектов) являются лидерами группы.  *Аналогия игры «Веревочка», но возможная в условиях кабинета.* |

Ответственные: Марченко Владислав, Светличная Алина, Дыхал Полина

2. Игра “Карабас” – 10 минут

|  |
| --- |
| На вытянутых руках показывается какое-то количество пальцев. Участники должны, не договариваясь, встать со стульев, причём столько человек, сколько показано пальцев.  Ведущие внимательно наблюдают, чаще всего встают более общительные, стремящиеся к лидерству участники. Те, кто встают позже, под конец игры, менее решительные. Есть и такие, которые сначала встают, а затем садятся. Они составляют группу «счастливых». Безынициативной является та группа, которая не встаёт вообще.  Рекомендуется повторить игру 4–5 раз. |

Ответственные: Бишенова Ирина, Науменко Антон

2. Игра “Королевство” – 25 минут

|  |
| --- |
| Ведущий предлагает одному добровольцу из группы взять на себя роль короля или королевы (если в группе много людей можно выбрать двух лидеров, короля и королеву). Следующим шагом Король и Королева выбирают трех или четырех человек первого ранга из группы и назначают их Министрами, Генералами, Слугами, Принцессами, Принцами и так далее. Каждый из этих выбранных людей в свою очередь выбирает одного или двух персонажей и дает им соответствующие роли. Количество выборов зависит от размера группы – если группа менее 20 человек, то оптимальным количеством выборов для Короля будет три (то есть Король может назначать трех человек). Соответственно, первые избранные могут назначить по два человека, которые в свою очередь могут выбрать по одному человеку. Важно, чтобы все участники получили роли. После этого следует расположить "королевство" в пространстве и попросить людей самих по очереди назвать принятые ими роли для того, чтобы все участники игры увидели первоначальную структуру своего государства.    **Действие 1.** Каждому участнику дается шанс изменить что-либо в "Королевстве" Участник игры может произвести любые изменения по своему усмотрению: изменить чью-то позицию в государстве, повысить или понизить кого-то в государственной иерархии, "посадить в тюрьму" одного любого человека. Это выглядит примерно следующим образом: " Я назначаю Первого Министра Слугой!" и человек включается в эту роль. Очень важно прояснить изменения, которые происходят после каждого такого шага. После того, как все игроки сделали свои "ходы", каждый участник снова называет свою новую роль, чтобы стало очевидно, как изменилась структура государства.  **Действие 2.** Каждому игроку дается еще один шанс изменить свою роль в "Королевстве", действуя по тем же правилам. После этого структура государства установлена окончательно. Обсуждение. В обсуждении тренер привлекает внимание участников к тому, что некоторые сохранили свою роль, другие понизили или повысили свою позицию или позицию своих партнеров. Затем тренер предлагает соотнести полученный опыт в игре с ситуациями реальной жизни и поднимает вопрос о возможностях социальных изменений  <https://lektsia.com/14x94ac.html>  <https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2015/10/20/syuzhetno-rolevaya-igra-primer-uroka> |

Ответственные: Вся группа