**Ролевые игры на выявление лидерских качеств**

**Визитная карточка**

Цели:

• потренировать способности к выявлению Я концепции реальной самоидентификации лидера;

• развивать способности лидера соединять идеи из разных областей эмпирического и чувственного опыта;

• тренировать такие лидерские качества, как подвижность мышления и навыки эффективной коммуникации;

• способствовать тренировке умения излагать материал внятно и ярко.

Размер группы: желательно не более 20 участников. Это связано не с возможностью проведения упражнения, а с его эффективностью. Больший размер группы приведет к размыванию внимания и ослаблению концентрации на партнере.

Ресурсы: по большому ватманскому листу на каждого участника; для группы — фломастеры, ножницы, клейкая лента, краски, клей, большое количество печатной продукции (рекламные проспекты, брошюры, иллюстрированные журналы и газеты).

Время: около часа.

Ход упражнения

"Визитная карточка" - серьезное задание, представляющее нам возможность стимулировать самоанализ, самоидентификацию участника тренинга. Такая работа является необходимым предварительным этапом для самоактуализации — вытаскивания из пассива в актив поведения всех тех необходимых представлений, умений, навыков, которыми обладает претендент на лидерство.

Это упражнение отлично работает на начальной стадии тренинга, так как оно предполагает знакомство участников группы друг с другом. Кроме того, условия работы потребуют от участников многообразных и недирективных контактов с членами команды.

Сначала каждый участник складывает полученный им ватманский лист по вертикали пополам и делает в этом месте разрез (большой настолько, чтобы в образовавшееся отверстие можно было просунуть голову). Если теперь мы наденем на себя лист, то увидим, что превратились в живую рекламную тумбу, у которой есть лицевая и тыльная сторона.

На передней части листа участники тренинга составят индивидуальный коллаж, рассказывающий о личных особенностях игрока. Здесь, на "грудке", нужно подчеркнуть достоинства, но не забыть и о качествах, которые, мягко скажем, не доставляют вам особой радости. На тыльной стороне ватманского листа ("спинке") отразим то, к чему вы стремитесь, о чем мечтаете, чего хотели бы достичь.

Сам коллаж составляется из текстов, рисунков, фотографий, которые можно вырезать из имеющейся печатной продукции и дополнить при необходимости рисунками и надписями, сделанными от руки.

Когда работа по созданию визитной карточки завершена, все надевают на себя получившиеся коллажи и совершают променад по комнате. Все гуляют, знакомятся с визитками друг друга, общаются, задают вопросы. Приятная негромкая музыка - отличный фон для этого парада индивидуальностей.

Завершение (рефлексия): обсуждение упражнения.

— Как вам кажется, возможно ли эффективно руководить другими, не зная толком, кто ты сам есть?

— Кажется ли вам, что в ходе задания вы смогли лучше понять, что вы за человек? Удалось ли вам достаточно полно и внятно создать свою визитную карточку?

— Что было легче - говорить о своих достоинствах или отражать на листе свои недостатки?

— Нашли ли вы среди партнеров кого-то, кто похож на вас? кто очень отличается от вас?

— Чей коллаж запомнился вам больше всего и почему?

— Как может подобный вид работы повлиять на развитие лидерских качеств?

Начали!

Ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Ведущий предлагает условия: «Сейчас команды будут выполнять задания после того, как я скомандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом создается дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того, чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». «Итак, кто быстрее?!» Обычно, функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвертое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!»

Проведя эту игру, вы можете увидеть наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным».

Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если и команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный.

Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива.

**Ролевая игра "Cглаживание конфликтов"**

Цель упражнения: отработка умений и навыков сглаживания конфликтов.

Ведущий рассказывает о важности такого умения как умение быстро и эффективно сглаживать конфликты; объявляет о том, что сейчас опытным путем стоит попытаться выяснить основные методы урегулирования конфликтов.

Участники разбиваются на тройки. На протяжении 5 минут каждая тройка придумывает сценарий, по которому двое участников представляют конфликтующие стороны (например, ссорящихся супругов), а третий - играет миротворца, арбитра.

На обсуждение ведущий выносит следующие вопросы:

- Какие методы сглаживания конфликтов были продемонстрированы?

- Какие, на ваш взгляд, интересные находки использовали участники во время игры?

- Как стоило повести себя тем участникам, кому не удалось сгладить конфликт?

**Игра «Круг и Я»**

Источник - М. Кипнис, "Тренируем умение вести за собой, быть мотором и вдохновителем" (АСТ, Прайм-Еврознак).

Цели:

дать возможность участникам тренинга проявить лидерские качества;

обучить умению распознать характер ситуации, действовать адекватно существующим условиям;

поупражняться в способности убеждать как в навыке, необходимом для лидера;

изучить влияние соперничества на групповое взаимодействие.

Размер группы: оптимальное количество участников 8-15 человек.

Ресурсы: не требуются.

Упражнение можно проводить и в помещении, и на открытой площадке.

Время: 20 минут.

Ход упражнения

Для этого упражнения потребуется смельчак-доброволец, готовый первым вступить в игру.

Участники образуют тесный круг, который будет всячески препятствовать попаданию в него нашего доблестного героя.

Ему дается всего три минуты, чтобы силой убеждения (уговорами, угрозами, обещаниями), ловкостью (пронырнуть, проскользнуть, прорваться, в конце концов), хитростью (посулы, комплименты), искренностью убедить круг и отдельных его представителей впустить его в центр.

Наш герой отходит от круга на два-три метра. Все участники стоят к нему спинами, сжавшись в тесный и сплоченный круг, взявшись за руки...

Начали!

Спасибо за смелость. Кто следующий готов померяться с кругом интеллектуальными и физическими силами? На старт. Начали!

**Завершение**

В конце упражнения обязательно обсуждаем стратегию поведения игроков. Как они вели себя здесь, а как - в обычных житейских условиях? Есть ли разница между смоделированным и реальным поведением? Если да\нет, то почему?

А теперь снова вернемся к упражнению, немного изменив задачу. Каждый, кто решится сыграть против круга, обязан будет избрать и продемонстрировать абсолютно не свойственную ему стратегию поведения. Мы ведь в театре, вот и потребуется стеснительному сыграть роль самоуверенного, даже нагловатого, гордому - "бить на жалость", а тому, кто привык к агрессивному поведению, убеждать круг тихо и абсолютно интеллигентно... Попытайтесь максимально вжиться в новую роль.

Рефлексия: обсуждение упражнения.

Легко ли играть по чужому сценарию?

Что дает нам вхождение в роль, в поведенческий стереотип другого человека?

Что нового я открыл в себе, в товарищах?

Игра «Лидер – это…»

Источник - М. Кипнис, "Тренируем умение вести за собой, быть мотором и вдохновителем" (АСТ, Прайм-Еврознак).

Цели:

освоить активный стиль общения и развить в группе отношения партнерства;

потренироваться в определении четких и ясных признаков лидерского поведения, осознании лидерских качеств.

Размер группы: какой угодно большой.

Ресурсы: листы полуватмана, ножницы, клей, маркеры, карандаши, множество рекламных проспектов, журналов, газет.

Время: около часа.

Ход игры:

Это задание - отличный "разогрев" группы перед тренингом лидерства. Материалы, которые в игровой форме представят и обсудят участники, послужат ориентиром для всего блока занятий. Возможно, тренер и группа будут возвращаться к ним не раз в ходе встреч. Поэтому желательно использовать большие листы, которые легче сохранить в течение длительного срока.

Всем игрокам предоставляются разнообразные канцелярские материалы, газеты, журналы, рекламные проспекты. В течение 30-40 минут они готовят (поодиночке либо в парах) некий коллаж с использованием газетных заголовков, фотографий, рисунков от руки или найденных в рекламных изданиях, журналах, газетах.

Тема работы: "Я - лидер!" В работе нужно попытаться в визуальной форме представить качества, которые характеризуют лидера, рассказать о своих способностях вести за собой людей, руководить ими. Пока группа работает, в комнате звучит фоном энергичная, ритмическая музыка, создающая рабочее настроение, поддерживающая творческий настрой участников.

Когда время на подготовку закончено, музыка микшируется - это знак участникам начать уборку рабочих мест, освобождение комнаты от обрезков и мусора. В это время тренер нумерует полученные от участников анонимные листы и развешивает их. После того как "субботник" завершен и место освобождено для продолжения работы, начинаем "лидерский променад". Все лидеры прогуливаются по комнате, на стенах которой закреплены скотчем рекламные постеры, и делают для себя пометки, кто является, по их мнению, авторами увиденных работ.

Завершение:

Собираемся вместе и обсуждаем увиденное. Участники зачитывают свои мнения об авторстве работ, рассказывают, что им показалось наиболее привлекательным, ярким в работе товарищей.

В заключение на доске или флип-чарте записываем набор лидерских качеств.

Итак, лидер — это...

Вот несколько мнений, прозвучавших на одном из тренингов в ответ на вопрос: "Кто такой лидер, кого мы можем назвать лидером?"

Итак, лидер - это:

прежде всего - доминантная личность;

аккорд, который предшествует тонике - острый, но приводящий к явному результату,

у него быстрая реакция на ситуацию и эффективный выбор средств влияния на проблему;

подавляющий изъявление других мыслей и чувств;

выделяющийся из массы;

тот, за кем хочется идти;

тот, который настолько заметен и харизматичен, что слушаться его или нет - такого вопроса просто не возникает;

имеющий максимально большое влияние на окружение;

человек, способный преобразовать ситуацию на пользу себе и другим;

тот, чьи качества управленца, администратора, организатора проявлены в большей, чем у других, степени.

**Упражнения на разминку**

«Нетрадиционное приветствие» - хаотично передвигаясь по комнате, участникам при встрече с кем – либо приветствуют его следующим образом:

кивком головы;

улыбкой;

глазами;

посредством рукопожатия;

прикосновением плеча к плечу;

прикосновением спины к спине и т.д.

**«Самопрезентация»** - каждому члену группы предлагается представиться. Каждый участник представляясь называет качества, которые способствуют или мешают эффективному общению, называют свое хобби, девиз жизни. Представление ведется по кругу. Участники имеют право задавать любые вопросы.

«Назови свое имя» - назовите свое имя и положительное качество (то, что цените в себе)

Обсуждение:

-Что вы цените в себе?

-Трудно ли было находить в себе положительные качества?

-Что ты чувствовал при этом?

«Аббревиатура имени» - участникам необходимо представить себя по имени, в котором каждая буква соответствует определенной черте характера.

«Алексей, апельсин, Амстердам» - каждый из участников по очереди представляет себя группе с помощью триады, в которой:

- первое слово – его имя,

- второе – блюдо (желательно – которое он любит!),

-  заключительное слово – название города.

Закавыка в том, что все три слова начинаются с той же буквы, что и имя участника, к тому же за весь круг нельзя ни разу повторить названия блюд и городов, прозвучавших ранее!

«Имя и образ» - участникам занятия предлагается назвать свое имя и тот образ, с которым оно ассоциируется у самого участника. Например: Наталья – облако.

«Я – телесное» - необходимо провести параллель между собой и своим телом, какой – то его частью и обосновать свой ответ. Например: Игорь – плечо. На меня можно положиться, я надежный, всегда могу подставить свое плечо.

«Интервью» - участники разбиваются на пары и в течение 10-15 минут проводят взаимное интервью. По окончании – каждый представляет своего партнера. Участники также задают любые вопросы.

«Я люблю, я не люблю» - каждый участник должен жестами показать, что он любит и что не любит.

Необходимо, чтобы участники повторили по кругу, что любит или не любит их сосед по кругу.

«Рулончик» - участники игры передают по кругу рулон бумаги. Каждый отрывает себе столько клочков, сколько хочет, чем больше, тем лучше. Затем объявляется правило: каждый должен рассказать о себе и своей жизни столько фактов, сколько - оторванных клочков.

Обсуждение:

-Трудно ли было рассказывать о себе?

- А запоминать за другими?

-Что для тебя было ново или интересно?

«Мое настроение в данный момент» - участникам необходимо при помощи патомимических средств выразительности показать свое настроение, остальные участники группы должны угадать это чувство.

«Имена» - каждый участник по очереди называет свое имя и качество, которое привлекает его в других людях.

«Линейка, стройся» - участникам предлагается построиться в линию по заданному признаку, но делать это необходимо молча:

по росту

по цвету глаз

по дате рождения и т.д.

**Игра «Ладошка»** - каждому выдается лист бумаги и фломастер. Участники обводят свои ладони.

На пальцах контура необходимо написать свои хорошие качества. Листочки подписываются с другой стороны и передаются по кругу. Не читая чужых фраз необходимо написать качество, которое вы бы выделили у владельца данного листа.

Обсуждение:

- Совпали ли качества, написанные вами с качествами, которыми вас характеризуют другие люди?

- Считаете ли вы суждения своих коллег верными?

- Всегда ли вы прислушиваетесь к мнению других людей о вас?

«Всеобщее внимание» - всем участникам игры предлагается выполнить одну и ту же простейшую задачу. Любыми средствами, не прибегая, конечно, к физическим воздействиям и местным катастрофам, постарайтесь привлечь к себе внимание окружающих. Задача усложняется тем, что одновременно ее стараются выполнить все участники игры. Определите, кому это удалось и за счет каких средств. Итак, все участники игры пытаются обратить на себя внимание как можно большего числа играющих. Начали! Подсчитываем, в заключение, кто привлек внимание большего числа участников игры.