

## **Деление группы.**

Для любого тренера важно иметь в своей копилке различные приемы деления группы на пары и микрогруппы. Ведь деление - это отличная возможность дополнительно влиять на динамику тренинга. И способ деления может стать отдельным упражнением, нести некую содержательность и даже возможность для обсуждения.

### **Деление по качествам.**

Тренер поочередно вызывает из группы людей обладающих каким-либо качеством. Например, группу нужно поделить на 4 микрогруппы. Сначала тренер вызывает 4-х самых смелых участников. (Их в дальнейшем можно назначить капитанами). Они встают лицом к группе. За их спинами капитанов (в шеренгу) встают «самые красивые», их тренер также вызывает из общей группы. Далее за спинами «красивых» встают «самые умные» и т.д. Вариации характеристик могут быть самые разные: самые творческие, самые сильные, самые креативные. В конце разделения останется несколько человек - самые осторожные. Им можно предложить самостоятельно выбрать группу.

### **Выбор лидера.**

Вызовите участников по числу нужных вам команд. Они становятся, капитанами и начинают поочередно из общей группы набирать себе членов команды.

### **Деление на двух и более персонажей.**

Например, Дедов Морозов и Снегурочек, волков и зайцев, Тома и Джерри, Тимона и Пумбу, лису и колобка, небо и землю, пряники и печенье. на царя, царевича, короля и королевича; на Атоса, Портоса, Арамиса и Д'Артаньяна; на черви, бубны, крести и пики; на зиму, весну, лето и осень.

### **Разноцветные стикеры.**

Участники встают в круг и закрывают глаза. Тренер прикрепляет на спину каждому цветной листочек. По команде тренера все открывают глаза. После чего все участники должны молча объединиться в группы.

### **«Звуки Му».**

Всю группу превращает в животных. Вначале тренер должен поделить всех на «первый-второй-третий – четвертый», потом назначает каждого каким-либо животным. Например, первые становятся кошками, вторые - собаками, третьи коровами, четвертые - осликами. Количество животных должно равняться числу нужных групп. Задача группы, после команды тренера найти своих сородичей. Говорить нельзя, а можно только воспроизводить звуки своего животного. Группа объединяется в стаю, и объявляет о своей готовности.

### **Дерево**

Это, наверное, один из самых известных и универсальных способов деления большой группы на команды. Хорош он тем, что почти не требует участия ведущего и позволяет избавиться от недовольства участников по поводу состава команд. Секрет состоит в том, что участники сами выбирают состав команд. Ведущий только контролирует очередность выбора. Итак, из группы, по количеству команд, выбирается несколько ребят. Каждый из них выбирает по одному человеку в свою команду. Те, кого выбрали, в свою очередь, выбирают следующих. Так, по цепочке, продолжается до тех пор, пока не выберут всех участников.

### **Зоопарк**

Все участники стоят или сидят в кругу. Ведущий, проходя по кругу, говорит каждому на ухо название какого-нибудь животного. Сколько команд вы хотите сделать, столько и видов животных нужно назвать. Например, если нужны три команды, то из животных пусть будут собака, кошка и мышка. Когда каждому будет известно то животное, которое он будет представлять, игрокам нужно объединиться в команды, состоящие из животных одного вида. Непременное условие – нельзя ничего говорить вслух. Можно подражать поведению «своего» животного, издавать характерные для него звуки и т.п. Как только игра закончится, у вас будут те команды, которые вам нужны.

### **Волшебные цвета**

Это вид деления похож на предыдущий. Но, вместо названий животных, ведущий рисует карандашом (фломастером) на лбу у каждого игрока точку определённого цвета. Когда точки будут нарисованы всем, нужно, не говоря ни слова, собраться в команды по цветам. Первому игроку на ухо говорится цвет, например красный. Второму игроку - другой цвет, например зелёный. Далее вы опять говорите красный, и так далее чередуете цвета. После того, как у каждого будет свой цвет, на счет раз-два-три каждый должен найти свою команду по цвету. В зависимости от того, на сколько команд вам надо разделить группу, столько и берется цветов. Например, вы называете три цвета, если необходимо создать три команды и т.д.

#### **Числа**

Каждый игрок подходит к ведущему(или к одному из ведущих) и называет число. Ведущий после раздумья отправляет в одну из команд. На самом деле никаких вычислений ведущий не производит, а распределяет куда хочет. Можно, например, перебирать в голове таблицу умножения, чтобы был вид, что вычисляешь. Удобство в том, что ведущий может сделать такие команды, какие хочет, а детям будет казаться, что распределение случайно. Имеет смысл сказать, что все должны называть разные числа.

#### **Животные**

Каждому игроку ведущий на ухо шепчет название одного из  $n$  животных. Далее 2 варианта:

1. Нужно изображать то животное, которое тебе шепнули и собраться в команду.(Тут часто среди животных дают кролика и кенгуру)
2. Нужно с закрытыми глазами издавать звуки этого животного и опять же собраться в команды.

#### **Ленточки**

В шапку нарезаются ленточки нужного количества цветов, каждый вытягивал ленточку... потом судя по цветам они расходятся на команды.

#### **Открытка-пазл**

Несколько открыток(сколько нужно команд) разрезают на части(частей столько - сколько будет человек в команде). Каждый вытягивает кусок открытки. Первое задание собраться командой и собрать свою открытку.

#### **Миксер**

Из картона вырезается "фишки"(столько - сколько всего человек). "Фишка" имеет несколько параметров: цвет, форма, цифра на одной стороне, рисунок на другой стороне. Соответственно люди вытащившие эти "фишки" могут быть разбиты на команды по разному(по цвету, по форме ...). Это даёт возможность в ходе одной игры, менять составы команд. Что особенно удобно в играх на сплочение.

#### **1,2 .. n**

Участники рассчитываются с первого по  $n$ -ый номер, соответственно образуется  $n$  команд.

Шишечка, ёлочка, палочка(Можно подобрать любые слова)

Ведущий идёт вдоль ребят и перечисляет "Шишечка, ёлочка, палочка ...", указывая на ребят.

Соответственно потом "Шишечки" образуют первую команду, "Ёлочки" - вторую, а "Палочки" - третью.

#### **Собери открытку**

Перед игрой готовятся открытки по количеству будущих команд. Одну открытку организатор разрезает на столько частей, сколько человек должно быть в одной команде. Предварительно перемешав разрезанные открытки, ведущий раздаёт их ребятам. По сигналу команды организуются, составляя картинки.

#### **Одинаковая фигура**

Необходимы разнообразные фигуры (кружочки, треугольники, квадраты и т.д.), разнообразие фигур зависит от нужного количества команд, количество одинаковых фигур — от числа игроков в команде. Ребята, выбравшие одну и ту же фигуру, образуют одну команду.

#### **Краски**

Необходимы разноцветные квадратики (это могут быть треугольники, звездочки и т.д.) Количество цветов зависит от количества команд. Количество квадратиков одного цвета от числа игроков в команде. Ребята, выбравшие один и тот же цвет, образуют одну команду.

#### **По цепочке**

Выбирают несколько человек по числу нужных команд. Каждому из них по очереди предлагается выбрать себе пару из числа оставшихся. Затем двое выбирают себе в команду третьего, трое — четвертого, четвертый выбирает пятого и т.д.

### **Что в имени тебе моем?**

До мероприятия ведущий анализирует имена и фамилии у ребят предлагает им составить команды по:

- количеству букв в имени;
- количеству гласных или согласных в имени и т.д.

### **С листом календаря**

Всем играющим прикалывают на грудь по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания.

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п. — безразлично, числа значения не имеют).
2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют).
3. Собраться так, чтобы образовался год 1982-й (или другой, по указанию руководителя).

### **Позывные**

Вначале определяется число требуемых команд (к примеру, четыре). Заранее перед игрой на бумажном квадрате записываются названия, слова, цифры: («13», «01», «666», «911»). Надо как можно быстрее объединиться в группы с одним названием. Для этого, получив бумажный квадратик и прочитав слово, записанное на нем, необходимо найти ребят, у которых такие же бумажки, и, выкрикивая это слово, собрать свою команду.

### **Суэта**

Каждому играющему ведущий на ушко говорит что ему нужно сделать (ушипнуть, пожать руку, щелкнуть по носу и т.д.). Количество разнообразных действий зависит от количества команд. Играющие ходят молча и по действиям ищут членов своей команды.

### **Круглый год**

Ведущий просит ребят объединиться в группы в зависимости от времени года, когда они родились. Таким образом получится четыре группы: зима, весна, лето, осень

### **Цепочка**

Если вы хотите создать группы из участников с устоявшимися отношениями, то действует принцип деления по «цепочке»: вы выбираете столько человек, сколько нужно команд, они (каждый следующий) набирают себе следующих и т.д.

### **Зеркало**

Для произвольного деления можно использовать «зеркало»: один участник поворачивается спиной, вожатый указывает на кого-то и спрашивает «зеркало», в какую команду определить этого человека.

### **Кто я**

Заранее: Выберите тему, которая у детей будет иметь успех, ну например, популярное кино или телевизионные звезды, музыканты, песни, кинофильмы, или телешоу. Если у Вас есть старшая группа, то у Вас может быть более широкий диапазон тем и более сложные выборы. А так, давайте использовать, ну например мультипликационных персонажей. Напишите имена мультипликационных персонажей на небольшие карточки. Удостоверьтесь, что названия являются четкими. Играть: Сделайте так, чтобы все отвернулись. Прикрепите булавкой или наклейте скотчем или закиньте сзади (если карточка висит на нитке на шее) карточки с названием на их спину (но так, чтобы они не видели написанное). Все теперь должны задавать вопросы друг другу относительно их (карточек) характера. Ответы могут быть только «да» или «нет». Как только они угадывают написанное, они могут поместить карточку спереди, чтобы указать на то, что они выполнили задачу. Это - также отличный способ разделить на подгруппы. С мультфильмами у Вас могли бы быть все персонажи для разных известных мультфильмов по группам.

### **Пазл**

Можно также раздать участникам «пазл» — картинки или фразы, разрезанные на кусочки. Те, кто соберут свою фразу или картинку, и будут составлять группу.

### **Деление на подгруппы по слову, движению, действию**

Предлагаете детям рассчитаться на 1—4 (в зависимости от нужного количества групп) и собраться в группы по порядковому номеру:

- назвать дни недели, части суток, месяца, времена года и разделиться на микрогруппы;

- называть по цепочке 3—4 цвета (повторяя только их, например: красный, синий, зеленый) и собраться в группу тех, кто назвал один и тот же цвет;
- назвать по цепочке 3—4 животных, растения, транспортные средства и т.п. и объединиться в соответствующие группы;
- вспомнить по цепочке 3—4 разных движения (действия), повторяя их в том же порядке.

#### **Деление на подгруппы по предметам, объединенным одним названием (признаком)**

Предлагаете каждому ребенку взять по одному предмету и найти у других предмет, подходящий ему. Дети собираются в малые группы и уточняют, почему они собрались вместе. Например, раздаете картинки животных, птиц и рыб (по 6 штук). Каждый ребенок берет одну картинку и находит, у кого еще есть рыбы (птицы, животные). Таким образом, получается 3 группы по 6 человек. Они могут рассказать другим, почему собрались вместе (или остальные должны это угадать). В качестве материала можно использовать:

- отдельные мелкие предметы, которые можно объединить по названию или какому-либо признаку в одну группу;
- геометрические фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разные по названию (например, 6 красных кругов, 6 красных квадратов, 6 красных треугольников и т.д.);
- геометрические фигуры, одинаковые по названию и цвету, но разные по размеру (например, 6 больших красных треугольников, 6 малых красных треугольников, 6 малых зеленых квадратов);
- мелкие игрушки или картинки с изображением животных, птиц, рыб, насекомых, транспортных средств и т.п.;
- муляжи или силуэтные изображения овощей, фруктов, деревьев;
- предметы быта: одежда, обувь, посуда, ткань.
- по цвету. Из цветной бумаги вырезают одну фигуру (круг, квадрат) по 5-7 штук каждого цвета, раздают ребятам. По сигналу собирают группы ребят с одинаковыми по цвету кружочками.
- по сказочным героям. На отдельных листочках пишут имена сказочных героев из нескольких сказок, раздают ребятам по одному листочку. Дети собираются по сказкам.
- по открыткам. Несколько открыток (5-7, сколько надо групп) разрезают на части (сколько ребят будет в одной группе). У каждого ребенка по одному кусочку открытки. Надо составить целую открытку. Это и будет группа.

При этом общее количество предметов должно соответствовать числу детей в группе, и они должны быть подобраны так, чтобы их можно было разделить по признакам на несколько — в зависимости от количества детей — небольших групп.

#### **Объединение путем образования пар (троек, четверок, шестерок)**

Предлагаете каждому ребенку какое-либо индивидуальное задание, и после его выполнения он должен найти себе товарища, с которым можно объединить результаты заданий. Затем каждая пара находит себе еще пару или две, и таким образом создается малая группа, которая способна продолжать дальнейшую работу. Например,

- каждый ребенок готовит рассказ по своей картинке и рассказывает его кому-либо из группы, выслушивая ответный рассказ.
- Дети попарно рассматривают пейзажную картину. Каждой паре нужно договориться между собой, в каком месте «внутри» этой картины они хотели бы побывать.
- Дети делятся на пары и рассказывают друг другу о своем любимом предмете. (Вариант задания: рассказать друг другу потешку, стихотворение, загадку, скороговорку.)
- Игра «Найди двойняшку» — дети делятся на пары по «похожести» и должны объяснить всем, чем они похожи, предварительно обговорив это в своей паре.

## Работа с группой.

Прежде, чем начать любую работу с малой социальной группой, необходимо эту группу сформировать. Выбор малой группы связан с вопросом о ее размерах, где принято говорить о нижнем и верхнем количественном пределах группы. Согласно разделяемому нами мнению большинства ученых, малая группа начинается с диады (2 человека), а мнения по максимальному объему на этот счет значительно расходятся.

Иногда это количество ограничивается числом возможных личных контактов между членами группы (а это 20–40 человек), иногда «магическим» числом Джеймса –  $7 \pm 2$  (объем оперативной памяти человека). Это магическое число и является наиболее оптимальным, поскольку такая группа является наиболее управляемой и продуктивной, с увеличением же ее объема (особенно свыше 12 человек) возрастает число подгрупп, и усиливается противодействие решениям руководителя со стороны лидеров микрогрупп, затрудняется координация общегрупповых усилий.

Вот мы и определились с количеством участников группы, а что дальше? А дальше следует действовать в соответствии с планом, который следует построить в соответствии с логикой развития группы. А для этого необходимо знать этапы развития группы.

1. ОРИЕНТАЦИЯ (оргпериод). Ведущая деятельность: знакомство, сплочение.

В это время каждому члену группы присуще:

- Готовность к работе и радужные ожидания
- Изучение ситуации и действующих лиц
- Зависимость от авторитетов и иерархии
- Потребность найти свое место
- Адаптация, вхождение каждого в коллективные отношения

Задачи оргпериода:

- Познакомить ребят, создать благоприятный эмоциональный настрой
- Предъявить единые требования к режиму дня и дисциплине
- Узнать их увлечения, характера, выявить лидеров
- Познакомить всех с содержанием работы, откорректировать план с учетом пожеланий и предложений

ИГРЫ ОРГПЕРИОДА (примеры)

1. Все участники садятся в круг. Каждый по очереди делает вслух комплимент по любому поводу своему соседу справа, эстафета продолжается. Комплимент может касаться как внешних признаков, так и черт характера. Например: «Таня, у тебя красивые глаза», «Саша, мне нравится твоя улыбка», «Оля, ты очень доброжелательная» и т.д. Эта игра – первый шаг на пути к знакомству коллектива, проводится для доброжелательного настроения группы.
2. Вызываются двое, которые должны по очереди говорить комплименты, например, на букву "О". Проигравшим считается тот, у кого в запасе не осталось слов.
3. Играющие стоят в кругу и в произвольном порядке перекидывают друг другу мяч. Бросок должен сопровождаться комплиментом тому, кому кидается мяч. Чем больше мяч, тем лучше — это заставляет людей раскрыться.
4. Каждый участник игры готовит собственное представление – свою устную визитную карточку. Она может быть настоящей, а может – в каком-либо образе, например: руководитель фирмы, актер, спортсмен, учитель... Представляясь группе, каждый участник, помимо слов, должен еще показать какой-нибудь жест, характерный для его образа. В конце игры можно провести тест на проверку памяти – попытаться вспомнить, кто какие жесты показывал.
5. Все играющие делятся поровну и становятся в две круга один внутри другого лицом к стоящим в другом круге. Далее все получают задание: по сигналу сдвигаться. Сдвигаясь, образуются пары между двумя кругами. Необходимо узнать имя напарника, улыбнуться ему, и каждому выкинуть на пальцах от 1 до 3 (побеждает большее число). Затем нужно выполнить задание по количеству пальцев: 1 – пожать друг другу руки, 2 – обняться, 3 – поцеловаться. Потом по сигналу все сдвигаются на одного человека и все заново, но в новой паре.
6. Группе сообщается, что они оказались на необитаемом острове. Вдруг на горизонте они увидели корабль. Это их последний шанс, поэтому нужно постараться любым способом привлечь к себе внимание. После этого можно спросить у группы – кто кого заметил. Этот человек загибает палец, а потом смотрят, у кого пальцев больше.

2. РАЗОЧАРОВАНИЕ (период скрытых конфликтов). Ведущая деятельность: поиск компромисса, сотрудничества.

В это время каждому члену группы присуще:

- Чувство несоответствия надежд и реальности;
- Недовольство авторитетами;
- Недовольство целями, задачами, методами и планами действия;
- Чувство некомпетентности;
- Споры за власть и внимание;
- Отсутствие доминирующей потребности

Задачи периода:

- Вызвать в группе состояние неудовлетворенности отсутствием единства;
- Вывести частные мнения и оценки из внутренней сферы на арену широкого демократического обсуждения;
- Добиться единства оценок и мнений по наиболее важным вопросам жизни и отношений в группе;
- Определить совместную деятельность, актуальную в данной ситуации для каждого и для всех;
- Способствовать успеху этой деятельности;
- Склонить в свою сторону лидеров групп.

### ИГРЫ ПЕРИОДА РАЗОЧАРОВАНИЯ

Но всего этого можно избежать, если провести «Ожидания. Опасения. Соглашение.» Это упражнение оргпериода, цель которого – прояснить позицию каждого и выработать совместную стратегию решения поставленных задач.

Лист ватмана делится на три равные части. Первая часть называется «Ожидания». Здесь в режиме мозгового штурма каждый отвечает на вопрос о том, почему он хочет здесь находиться, чего он ожидал, когда ехал на это мероприятие. Например: познакомиться с новыми людьми, отдохнуть, узнать что-то новое, что будут вкусно кормить.

Вторая часть называется «Опасения». Здесь, снова в режиме мозгового штурма, каждый высказывается на тему, чего я не хочу, чтобы здесь было; что меня пугает в новом месте. Например: недружный коллектив, мало свободного времени, жесткие кровати.

И, наконец, третья часть называется «Соглашения». Здесь вся группа, совместно принимает решение о том, по каким правилам она будет жить все эти дни, каким образом они могут сделать так, чтобы сбылись ожидания, и не сбылись опасения. Правила могут быть следующие:

- Закон правой руки. Если человек поднимает правую руку, значит он хочет что-то сказать, и все должны замолчать.
- «0:0». Всегда и везде приходите во время, не опаздывать.
- Доброго отношения к людям. Не грубить, не хамить, не перебивать, считаться с мнением каждого.
- Слушать и слышать, или закон одного раза. Когда человек говорит, его все слушают, и все требования исполняются сразу, чтобы не приходилось их повторять.
- Не согласен – отвергай. Отвергаешь – предлагай. Предлагаешь – делай.
- Каждое дело творчески, а иначе зачем? Все делать как-нибудь необычно, с выдумкой: идти в столовую – с песней; косить сено – с музыкой; рисовать газету – зубочистками, УРРА!!!

Примеры:

1. Все становятся в круг. Ведущий начинает изображать кистями рук птицу. Затем он посылает ее кому-нибудь, а тот должен ее принять и сам начать изображать птицу. И так далее пока птица не побывает у всех в руках. В конце она возвращается к ведущему.
2. Один человек (желательно выпавший из коллектива) ложиться и закрывает глаза. Ведущий начинает рассказывать историю о человеке, уснувшем однажды под деревом. И этот человек так понравился дереву, что оно решило сделать ему подарок и подняло его на своих ветвях (остальные мальчики поднимают лежащего). А листья дерева начали нежно гладить человека (девочки гладят поднятого). А потом ветви его опустили на землю, и он проснулся.

Маленькие педагогические советы:

- Создавать атмосферу откровенности на обсуждениях;

- найти подходящий момент для решающего разговора;
- возможность высказывания своего мнения;
- анализировать и прогнозировать то, что может произойти;
- организовать дело, которое может их объединить;
- четко знать то, что осудят все.

3. РАЗРЕШЕНИЕ. Ведущая деятельность: разделение обязанностей для внутригрупповых мероприятий. В это время каждому члену группы присуще:

- Сглаживание разницы в ожиданиях и действительности;
- Разрешение противоречий;
- Достижение гармонии, доверия, уважения, уверенности и поддержки;
- Содействие самоопределению группы, как самой лучшей.
- Разделение обязанностей и ответственности;
- Этап разрешения означает, что каждый в группе:
  - — понимает, о чем речь;
  - — имеет право голоса;
  - — поддерживает решение;
  - — желает работать.

Для того чтобы как можно более эффективно распределить обязанности, можно ввести внутригрупповое чередование творческих поручений (ЧТП). Чем больше их будет, тем интереснее будет каждому члену группы попробовать себя в разных ролях, побывать в ситуации ответственности за какую-то важную деятельность. ЧТП могут быть весьма разнообразными:

- дежурный командир;
- дежурный по столовой;
- «золушка» (отвечает за чистоту в комнатах или где-нибудь ещё);
- человек-будильник;
- почтальон (разносит подарки, посылки и письма членам своей группы или какой-то другой);
- глашатай (он объявляет расписание дня, или громко кричит, созывая всю группу);
- летописец-1 (фиксирует в интересной форме, что произошло с группой за этот день);
- летописец-2 (записывает идеи во время мозгового штурма);
- и т.д. Все, что вам необходимо для внутригрупповой деятельности.

Кроме того, для активизации общения в группе можно ввести два небольших игровых момента. Первое – это почта (для этого и нужен почтальон), чтобы писать друг другу письма, пожелания, признания, которые ребята не могут высказать вслух. И второе – это игра, которая называется: Тайный друг

4. РАБОТА (период делового сотрудничества). Ведущая деятельность: по достижению цели, сотрудничество с другими группами. В это время каждому члену группы присуще:

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Радость от участия в работе группы;</li> <li>▪ Совместная взаимосвязанная работа;</li> <li>▪ Деловые отношения, связанные с общей деятельностью;</li> <li>▪ Высококачественная работа;</li> <li>▪ Передача роли лидера;</li> <li>▪ Чувство силы команды;</li> <li>▪ Межколлективные отношения;</li> <li>▪ Настрой на успех;</li> <li>▪ Желание быть вместе, общаться друг с другом, провести ещё одно дело.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Утверждение чувства ответственности за успех деятельности группы;</li> <li>▪ Поддержка мажорного настроения в группе за счет содействия успеху деятельности;</li> <li>▪ Гуманизация деловых отношений;</li> <li>▪ Учить планировать, анализировать, давать оценку деятельности, подводить итоги, учить самооценке;</li> <li>▪ Сделать процесс деятельности наиболее творческим и интересным;</li> <li>▪ Обеспечение широкого круга общения группы на базе деятельности;</li> <li>▪ Предоставить каждому возможность осознать себя, свои возможности</li> </ul> |
|---|---|
- Задачи периода работы:
- Укрепление организационной структуры, как заданной среды обитания каждой личности;

На этом этапе группер либо полностью сливается с коллективом, ведя себя как его рядовой член, либо просто занимает позицию наблюдателя, выполняя только функцию контроля и напоминания. Группа работает сама по себе, так как внутри нее уже сформирован и налажен четкий механизм действий.

Здесь важно обратить внимание на то, каким образом строятся взаимоотношения в группе. Существует несколько схем взаимодействия:

- «колесо»
- «цепь»
- «игрек»
- «круг»
- «сложный круг» (наиболее эффективная структура коммуникаций)

Это с одной стороны. Кроме того, важно обратить внимание на другую часть структуры группы, которая касается положения человека в группе, т.е. его неформального статуса. Существует 2 положительных и 2 отрицательных статуса:

«Звезда» – наиболее благоприятное положение в группе. Лидер, авторитет, законодатель мод, стиля отношений. Их может быть несколько.

«Предпочитаемый» – основная масса людей в группе, опора лидера, его окружение, исполнители.

«Изолированный» – отрицательного мнения к человеку не складывается, вообще никакого мнения не складывается, он выпадает, его забывают, он не участвует в жизни группы.

«Отверженный» – человек, который противопоставляет себя группе, находится с ней в постоянном конфликте, анти-лидер, шут, козел отпущения.

Задача группера – сделать так, чтобы в группе не появилось людей с отрицательными статусами. А если таковые имеются, то, как можно скорее, исправить положение, включить их в деятельность, направить энергию в положительное русло. Это можно сделать, вызвав всех на откровенный разговор, найти для него дело, которое он захочет выполнять с удовольствием или поиграть в игры (например, «Дерево»).

Маленькие педагогические советы:

- не увлекайся, следи за соблюдением режимных моментов;
- обеспечить взаимодействие с другими группами;
- заведись сам, заведи отряд;
- одни требования для всех, нет «любимчиков» и наоборот;
- интересуйся впечатлениями и мнениями других о прожитом дне;
- смотри иногда на свою группу «со стороны»;
- не старайся сделать все сам, дай другим проявить себя.

5. ЗАВЕРШЕНИЕ. Ведущая деятельность: анализ и рефлексия. В это время каждому члену группы присуще:

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Грусть и признательность;</li><li>▪ Резкий подъем или спад настроения;</li><li>▪ Гордость за достижения;</li><li>▪ Чувство близости к членам группы;</li><li>▪ Идейное единство отношений;</li><li>▪ Уверенность, внутренняя раскомплексованность;</li><li>▪ Терпение друг к другу, принятие друг друга, какие есть.</li></ul> | <p>Задачи периода завершения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Обеспечить анализ деятельности, самоанализ;</li><li>▪ Побудить к дальнейшему саморазвитию;</li><li>▪ Содействовать применению полученных навыков;</li><li>▪ Содействовать качественному росту коллектива;</li><li>▪ Содействовать перспективности внутригрупповых отношений.</li></ul> |
|--|--|

На этом этапе обязательно следует проанализировать «Ожидания. Опасения. Соглашение.» Что сбылось, что не сбылось; что было хорошо, что – плохо; как этому способствовало соглашение; чего не хватало. Тут происходят прощальные костры, вечер с разговором на тему «Что хорошего со мной произошло за эти дни», прощальные письма, раскрываются «тайные друзья».

ИГРЫ ПЕРИОДА ЗАВЕРШЕНИЯ (примеры)