**Деловая игра «Ноев ковчег»**

Автор: Гаджиева Татьяна Васильевна

Педагог-психолог МБОУ СОШ №16

г. Новый Уренгой, ЯНАО

**Цель:** выявление лидерских и руководящих способностей, групповое сплочение.

**Оптимальное количество участников:** 10-12 человек.

**Сюжет игры**

После падения на Землю огромной кометы были разрушены все государства. Однако, небольшое количество людей было спасено, укрывшись в бомбоубежище.

Спустя 10 лет, когда Земная атмосфера была восстановлена, спасшиеся люди покинули своё убежище. Перед ними встала задача построения нового государства.

Все люди разделились на два больших поселения. Одно было названо Вейгасом, а другое – Та-Хо. После множества перипетий люди так и не смогли решить, какое из поселений станет столицей будущего государства.

Поэтому был объявлен конкурс на лучший проект будущего государства. Итак, город, чей проект окажется лучшим, получит статус столицы.

Надо придумать не только государственную систему, но и название государства.

**Игровая цель:** получить статус государства.

**Распределение ролей:**

1. Деловые роли (явные) участники задают и распределяют между собой сами.
2. Тайные роли присваиваются методом жеребьевки.

**Набор тайных ролей одинаков для обеих команд:**

* Лазутчик противника.Ваша задача состоит в попытках сеять неразбериху в команде.
* Разведчик.Вы должны подслушивать и подсматривать планы противника.
* Дама бальзаковского возраста.Вы постоянно со всеми выясняете отношения.
* Кляузник.Вы рассказываете вашему начальнику об ошибках и недочетах ваших коллег

**Этапы игры.**

1. Распределение должностей (ролей)
2. Разработка проекта
3. Работа в парах во время экспедиции
4. Подведение итогов

**Игровое время:** 1 месяц=15 минутам

**Общее время проведения игры:** 2 часа=8 игровых месяцев.

**Трудности:**

1. Через 3 месяца (45 мин.) упорной работы на поселения обрушился невиданный ураган. Поселения понесли колоссальные убытки – запасы воды и еды иссекают. Срочно надо отправить в глубь леса экспедицию за едой и водой. Экспедиция должна состоять из 3-х человек. Продолжительность похода 1 месяц (15 мин.) – по 3 участника из каждой команды покидают игру на 15 минут. Вытягивают спички – сломанная – участник экспедиции.
2. На седьмом месяце жизни вне бомбоубежища по 2 человека из каждого города заразились неизвестной болезнью и были изолированы на карантин. По 2 участника из каждой команды выбывают. Выбывающие опять назначаются путем выбора спички.

**Завершение игры**

4-е выбывших участника вместе с ведущим становятся судьями. По завершению срока разработки проектов результаты работы каждой команды должны быть устно представлены участниками соответствующей команды.

Игроки противоположного поселения отмечают недочеты и минусы проекта противника. Судейская команда подсчитывает количество недочетов. Команда, чья программа набрала наименьшее количество минусов, становится победителем и их поселение получает статус столицы государства.

**Оценка психологом полученных результатов**

Чтобы выявить, присущи ли заявленные лидерские и руководительские способности участникам деловой игры, психолог оценивает по пятибалльной шкале активность участия в разработке проекта, место игровой роли участника (деловая роль) в предложенной командой иерархии государственных должностей.

**Основные понятия**

**Лидерство** – система социально-психологических явлений, связанных с выходом человека в лидеры и его поведением в роли лидера.

**Лидер** – личность, чьи установки и ориентации для всех или большинства членов группы являются референтными.

**Руководство** – это процесс управления социальной группой, осуществляемый руководителем, посредником социального контроля и власти, на основе правовых полномочий и норм социальной общности, в которую включена малая группа.

**Лидерские способности:**

* активность;
* умение организовать деятельность группы;
* коммуникабельность;
* инициативность.

**Руководящие способности:**

* умение брать на себя ответственность;
* умение делегировать полномочия;
* умение эффективно организовывать деятельность других;
* способность к самостоятельному и быстрому принятию решения;
* эффективный стиль общения.

Приложение

|  |
| --- |
| **Разведчик**  Вы должны подслушивать и подсматривать планы противника. |

|  |
| --- |
| **Дама бальзаковского возраста**  Вы постоянно со всеми выясняете отношения. |

|  |
| --- |
| **Кляузник**  Вы рассказываете вашему начальнику об ошибках и недочетах ваших коллег |

|  |
| --- |
| **Параноик**  Вам кажется, что кругом шпионы, и Вы подозреваете каждого в измене |

|  |
| --- |
| **Параноик**  Вам кажется, что кругом шпионы, и Вы подозреваете каждого в измене |

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Лазутчик противника**  Ваша задача состоит в попытках сеять неразбериху в команде. |   Вы очень восторженный человек, и когда кто-то придумывает какую-то идею, Вы сразу бросаетесь обнимать его и пожимать ему руку. |

|  |
| --- |
| Вы очень восторженный человек, и когда кто-то придумывает какую-то идею, Вы сразу бросаетесь обнимать его и пожимать ему руку. |

|  |
| --- |
| Когда звучит слово «давайте», Вы радостно хлопаете в ладоши |
| Когда звучит слово «давайте», Вы радостно хлопаете в ладоши |
| ***Город Вейгас***  **Задача команды** получить статус столицы государства.  Вам необходимо придумать государственную систему (законы, правила, кто будет управлять государством), название государства. |

|  |
| --- |
| ***Город Та-Хо***  **Задача команды** получить статус столицы государства.  Вам необходимо придумать государственную систему (законы, правила, кто будет управлять государством), название государства. |