

## Занятие с элементами тренинга «Тропа доверия»

Цель: развитие навыков невербального общения, эмпатии, межгруппового взаимодействия, формирование доверия к членам группы, выявление и изучение уровня развития детского коллектива на момент проведения игры.

При проведении следует учесть следующие моменты:

1. Состав команд – 10 человек.
2. Прохождение этапов идет на время.
3. Каждый этап должен быть снабжен табличкой с номером этапа.
4. У каждой команды должен быть маршрутный лист, в котором указываются этапы, время прохождения и ставится подпись судей проводящих этапы. Маршрутный лист сдается на последнем этапе.
5. Команды должны придумать название и выбрать капитана.

### Ход занятия:

Приветствие. Представление команд: название.

Объяснение правил игры: побеждает та команда, которая быстрее остальных пройдет все этапы игры. Время, которое вы потратите на прохождение каждого этапа, фиксируется в маршрутном листе, победителем становится команда, потратившая меньше всех времени.

Капитан команды отдает маршрутный лист судье последнего этапа.

#### 1 ЭТАП: «ПОСИДЕЛКИ»

Задание: Участникам команды необходимо сесть так, чтобы каждый сидел друг у друга на коленях.

#### 2 ЭТАП: «НОМЕРКИ»

Задание: Члены команды, перейдя на этот этап, выстраиваются в одну шеренгу и поворачиваются спиной к судье. Судья прикрепляет на спину в хаотичном порядке, заранее заготовленные номерки (от 1 до 12) участникам команды, после чего просит их повернуться к нему лицом. Задача команды как можно быстрее без слов, построиться по порядку номеров.

#### 3 ЭТАП: «ПОЙМИ МЕНЯ»

Задание: Команда выстраивается в колонну друг за другом. Каждый участник команды по очереди вытягивает карточку. Первый хлопает по плечу 2-го участника команды, тот поворачивается. После этого 1-й игрок без слов, показывает 2-му игроку слово. 2-й игрок называет слово, затем вытягивает карточку и показывает слово 3-му игроку. Так до последнего игрока.

#### 4 ЭТАП: «ФАКС»

Команда выстраивается в колонну друг за другом. Каждый из вас – это факс. Первый в колонне получает картинку, которую нужно быстро и точно передать сообщением. Картинка передается путем «рисования» ее пальцем на спине впереди сидящего, и так далее. При этом участники не должны переговариваться. Когда сообщение дойдет до первого, он изображает на листе бумаги тот предмет, который, как ему кажется, рисовали на его спине, и кричит «Готово!». Если рисунок не совпадает с изначальным, этап считается не пройденным и в маршрутном листе указываем максимальное время – 3 минуты.

#### 5 ЭТАП: «ПЕРЕПРАВА»

Задание: Выбираем четверых членов команды, кто будет держать веревку. Остальные участники (8 чел) должны переправиться через веревку (паутину), натянутую на определенной высоте над землей. При этом совершенно нельзя касаться веревки, если все же это произошло, то игрок начинает заново.

**6 ЭТАП: «МЯЧИК»**

Задание: Команда выстраивается в шеренгу. Задача: не используя руки передать мячик зажатый подбородком от первого игрока до последнего. Если мячик падает, задание выполняется заново.

**НАГРАЖДЕНИЕ:** подведение итогов, вручение грамот, приза.

**МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ КОМАНДЫ \_\_\_\_\_**

<b>№</b>	<b>ЭТАП</b>	<b>ВРЕМЯ ПРОХОЖДЕНИЯ</b>	<b>ПОДПИСЬ СУДЬИ</b>
1	<b>ПОСИДЕЛКИ</b>		
2	<b>НОМЕРКИ</b>		
3	<b>ПОЙМИ МЕНЯ</b>		
4	<b>ФАКС</b>		
5	<b>ПЕРЕПРАВА</b>		
6	<b>МЯЧИК</b>		
<b>Общее время:</b>		_____ мин _____ сек	