**Тренинговые игры («Башня», «Яйцепад», «Мост»)**

Все участники делятся на 2-3-5 команд (чем их больше, тем лучше) по 3- 5-7 человек (в зависимости от общего количества участников на игровой поляне. Количество участников в каждой команде должно быть одинаково, четно/нечетно).

**Главная задача игры для команд: при помощи данного им инструмента и инвентаря (только то, что дано, ничего добавлять нельзя), необходимо построить самостоятельно устойчивую (без посторонней помощи человека, без посторонних предметов и без крепления к стенам, стульям, потолку или другим сооружениям) башню, которая должна быть выше всех, по сравнению с башнями других команд, а на момент ее проверки, по окончанию игры, удержать свою высоту и устойчивость. Форму строительства башни и взаимодействие участников между собой во время строительства, каждая команда вырабатывает самостоятельно, но, не нарушая своей роли, данной каждому участнику.**

Каждой команде для строительства дается: 4 листа офсетной бумаги формата А-4, четыре одинаковых фломастера, 50 трубочек для коктейля, один тонкий скотч, 1 пару ножниц, кусочек канцелярской клейкой резинки или пластилина для закрепления к полу.

Перед началом игры, каждому участнику в команде нужно получить роль (это лучше сделать по жребию: роль написана на отдельных карточках, которые перевернуты информацией вниз. Каждый участник вытягивает карточку и сообщает о том, какая роль ему досталась, которой он должен придерживаться в течение всей игры, не нарушая, таким образом, правил игры).

Каждая роль имеет свои ограничения физического характера при строительстве башни (важно понимать, что для детей роли в игре должны идти по кругу, чтобы они могли почувствовать себя в разных ролях):

- «сварщик» (!название роли для детей!) или «слепой» (!название роли для взрослых, старше 16 лет!) - по этой роли нельзя будет открывать глаза на протяжении установленного времени игры,

- «плотник» - «безрукий» (не использует в работе руки),

- «рабочий» - «безногий» (не использует ноги),

- «прораб» - «немой» (не говорит),

- «инженер» - «инвалид» (не использует руки и ноги, но может использовать зрение и слух),

- «архитектор» - «здоровый человек» (наделен всеми физическими качествами и имеет право без каких-либо ограничений участвовать в строительстве башни),

- «наблюдатель» (эту роль можно вводить, а можно и не вводить в игру). Его задача – ничего не делать и не говорить, а просто наблюдать за работой внутри команды, когда по кругу до него дошла такая роль. А в конце игры, в момент обсуждения, иметь возможность что-то добавить.

Если участников меньше или больше, то роль «рабочий» добавляются или убираются другие роли, но «архитектор» должен обязательно оставаться. Для наилучшего результата «вживания в роль», можно руки, ноги, глаза и рот завязывать шарфами или бумажным скотчем (но только если каждый участник играет одну роль в течение всей игры).

Ведущий дает старт игры, которая не должна по времени превышать 1 часа, но и быть меньше 30 минут (это зависит от количества участников команд. Чем их меньше, тем больше времени им дается на строительство. Или, если в игре применяется «игровой ход», в котором, каждый участник должен попробовать все роли команды на себе – тогда время игры должно соответствовать кратному числу участников: например, 6 участников/30 минут при минимуме и 60 минут при максимуме игры). В последние пять минут, ведущий ведет обратный отсчет, чтобы команды успели закончить свою работу. В эти последние минуты, все участники убирают роли и доделывают свое сооружение как обычные участники игры. На этом этапе игры они могут вплести в строительство не только листочки ролей, но и ножницы и бабину от скотча, которые могут стать хорошим подспорьем для укрепления, удержания или возвышения башни (об этом участники в начале игры должны сами догадаться по условиям игры, но в эти последние 5 минут, ведущий должен об этом сказать, как напоминание, чтобы у команд был шанс доработать идею башни).

По окончании строительства башни, ведущий замеряет «линейкой-рулеткой» высоту каждой башни всех команд, особенно если некоторые башни выглядят одинаково. Если «на глаз» видно, что одна команда со своей башней вырвалась вперед всех команд по высоте своей башни, то замер производить не обязательно.

**В игре выигрывает та команда, у которой самая высокая башня и устойчиво стоит без посторонней помощи рук/ног и других частей тела участников; без дополнительных устройств, не выданных команде в начале игры и не прикреплена к стенам, стульям, потолку помещения или столбам и сооружениям любого характера вне помещения, если игра проводится не в помещении.**

Затем все участники садятся в круг и анализируют игру, обсуждая свои роли в ней:

- какая роль была самой интересной для себя, а какая нет и почему;

- трудно ли было свыкнуться с ролью и как тебя принимали, или не принимали с ней в команде;

- что понравилось и не понравилось в игре.

Педагогический аспект игры заключается в том, что само строительство башни не так и важно, как важно взаимодействие людей между собой в игре, чтобы понять, на сколько, иногда тяжело что-то делать, если у тебя есть какой-либо физический недостаток, который так же влияет и на психологические особенности принятия/непринятия командой. Игра обучает вырабатывать понимание «особых возможностей» как у себя, так и у членов команды.

**Как должны выглядеть карточки с ролями для игры (вариант для детей):**

Вы – «Архитектор» строительства этого строения. У Вас нет никаких ограничений.

Вы – «Сварщик». Вы выполняете свою работу с закрытыми глазами.

Вы – «Плотник». Вы выполняете свою работу без помощи рук.

Вы – «Инженер». Вы работаете, не вставая с места, и не помогаете команде руками и ногами. А слушать и говорить можете.

Вы – «Прораб». Вы выполняете свою работу без единого звука.

Вы – «Рабочий». Вы повредили обе ноги и не можете работать с их помощью.

**Игра «Яйцепад»**

(основа игры прописана выше – в игре «Башня», меняется задача игры и материалы для нее)

**Главная задача для команд: при помощи данного им инструмента и инвентаря, необходимо построить самостоятельно устойчивое (без посторонней помощи и без посторонних предметов) устройство, по которому должно спустится в свободном падении с высоты 50 см. (спинка стула) сырое яйцо (само яйцо не должно быть упаковано во что-либо) и не быть разбитым\поврежденным. Подвесным сооружение делать нельзя. Яйцо должно скатиться вниз, на пол. Форму строительства устройства и взаимодействие участников между собой во время строительства, каждая команда вырабатывает самостоятельно, но, не нарушая своей роли, данной каждому участнику.**

Каждой команде для строительства дается: сырые яйца – 2 штуки; полиэтиленовый пакет – 1 штука (2 штуки, если пакеты небольшие); скотч маленький – 1 штука; бумага А-4 – 5 листов; ножницы – 1 пара; воздушные шарики – 2 штуки; стул со спинкой, высота которой не менее 50 см от основания стула (пола).

**В игре выигрывает та команда, у которой сброшенное ведущим яйцо с указанной высоты на пол (подвесным сооружение делать нельзя. Яйцо должно скатиться вниз, на пол!) и не разбилось; устройство яйцепада держится без посторонней помощи рук/ног и других частей тела участников; без дополнительных устройств, не выданных команде в начале игры и не прикреплена к стенам, потолку помещения или столбам и сооружениям любого характера вне помещения, если игра проводится не в помещении.**

**Игра «Мост»**

**(основа игры прописана выше – в игре «Башня», меняется задача игры и материалы для нее)**

**Главная задача игры для команд: при помощи данного им инвентаря, построить самостоятельно устойчивый (без посторонней помощи и без посторонних предметов) мост, который должен соответствовать определенным размерам: высотой – 50 см, длиной – 70 см, шириной – не менее 5 см., а также удержать определенный вес на протяжении 1 минуты. Форму строительства моста и взаимодействие участников между собой и командами во время строительства, каждая команда вырабатывает самостоятельно, но, не нарушая своей роли, данной каждому участнику в команде.**

Каждой команде для строительства дается: 7 листов офсетной бумаги формата А-4. Остальное: тонкий скотч, ножницы, линейка дается командам в пользование на 3 минуты и распределяются между командами (если их 3) или находятся у ведущего (если команд меньше или больше 3). Или, можно дать все материалы командам (на усмотрение ведущего).

**В игре выигрывает та команда, у которой мост соответствует максимально приближенным размерам (не менее оговоренных) и держит вес в момент проверки 1 минуту; стоит без посторонней помощи рук/ног и других частей тела участников; без дополнительных устройств, не выданных команде в начале игры и не прикреплена к стенам, стульям, потолку помещения или столбам и сооружениям любого характера вне помещения, если игра проводится не в помещении.**

! На распечатку для раздачи !

Вы – «Архитектор» строительства этого строения. У Вас нет никаких ограничений.

Вы – «Сварщик». Вы выполняете свою работу с закрытыми глазами.

Вы – «Плотник». Вы выполняете свою работу без помощи рук.

Вы – «Инженер». Вы работаете, не вставая с места, и не помогаете команде руками и ногами. А слушать и говорить можете.

Вы – «Прораб». Вы выполняете свою работу без единого звука.

Вы – «Рабочий». Вы повредили обе ноги и не можете работать с их помощью.