**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ЦЕНТР СЕМЕЙНОГО УСТРОЙСТВА ДЛЯ ДЕТЕЙ - СИРОТ, ДЕТЕЙ, ОСТАВШИХСЯ БЕЗ ПОПЕЧЕНИЯ РОДИТЕЛЕЙ,**

**И ДЕТЕЙ, ОКАЗАВШИХСЯ В ТРУДНОЙ ЖИЗНЕННОЙ СИТУАЦИИ»**

**МО «АЛДАНСКИЙ РАЙОН»  
678900, РС (Якутия), Алданский район, г. Алдан, ул. Калинина,2\5**

**Тел: (41145)  329-52.**

**Факс: (41145)329-52**

**E-mail: aldan\_detdom@mail.ru**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Методическое пособие по тимбилдингу**

**(командообразованию)**

**Что такое тимбилдинг?**

**Авторское пособие педагога-организатора**

**МКУ «Центр семейного устройства»**

**Кофановой Яны Юрьевны,**

**педагога l категории**

**ЧТО ТАКОЕ ТИМБИЛДИНГ?**

Наверняка многие слышали это слово, но не все точно знают, что же оно означает. Определение этого термина в Википедии:

Тимбилдинг (англ. Team building) – построение команды, термин, обычно используемый в котексте бизнеса и применяемый к широкому диапазону действий для создания и повышения эффективност работи команды.

Еще тимбилдинг можно назвать командообразованием. Другими словами, тимбилдинг – это комплекс мероприятий, которые направлены на сплочение команды путем совместного активного отдыха, подвижных спортивных игр, коллективных развлекательных программ, тренингов и прочего.

**ИСТОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ И РАЗВИТИЯ КОНЦЕПЦИИ ТИМБИЛДИНГА:**

Чьи же работы легли в основу концепции тимбилдинга? Перечислим основных исследователей и далее подробнее остановимся на сути их трудов.

* Элтон Мэйо Хоторнские; эксперименты; 1880-1949; США .
* Абрахам Маслоу; Мотивация; 1908-1970; США.
* Джон Эдейр; Лидерство; 1934 - наст. Время; США.
* Мередит Белбин; Команда; 1926 - наст. Время; Англия.
* Майерс Бриггс; 16 типов; 1897-1980; США Дуглас
* Дуглас МакГрегор Организационное поведение 1906-1964 США
* Брюс Такман Динамика команды 1938 - наст. время США
* Джордж Хеберт Натуральный метод 1875-1957 Франция
* Уильям Дайер Тимбилдинг 1925-1997 США

В бизнес-литературе сложно найти единую дату первого упоминания термина «**[тимбилдинг](https://www.eventcons.ru/uslugi/timbilding.html)**», как и термина «**командообразование**». Большинство ученых склонны считать родоначальником концепции тимбилдинга американского профессора, психолога и социолога Элтона Мэйо (Elton Mayo, 1880— 1949), который является автором и основателем Хоторнских экспериментов, проведённых в 1927 — 1932 гг. (The Hawthorne Experiments). Элтон Мэйо, изучая влияние различных факторов (условий и организации труда, заработной платы, межличностных отношений, стиля руководства и др.) на повышение производительности труда на промышленном предприятии Western Electric Hawthorne Works в Чикаго, доказал особую роль человеческого и группового фактора. Проводя эти эксперименты, Мэйо обнаружил так называемый Хоторнский эффект, состоявший в том, что индивидуальное поведение участников эксперимента менялось благодаря повышению их осведомленности о проводимом с их участием тестировании. Наиболее важным для основ тимбилдинга было обнаружение того факта, что производительность участников эксперимента увеличивалась в ответ на психологические стимулы, такие как проявление интереса и внимания к работе участника эксперимента, усиление его чувства вовлеченности в процесс и ощущения важности и значимости. Самыми важными выводами Мэйо были следующие:

* Взаимоотношения между руководителем и подчиненным влияют на производительность;
* Рабочие нормы значительно влияют на производительность;
* Рабочее место имеет свою культуру;
* Забота и поддержка более важны, чем физические условия труда.

**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ, ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ – ВЛИЯНИЕ НА ТЕОРИЮ ТИМБИЛДИНГА**

* Однако приведем здесь несколько других психологических и поведенческих концепций и теорий, элементы которых также повлияли на формирование теории тимбилдинга. Мередит Белбин (Meredit Belbin) изучал максимизацию результативности команд и командную динамику и стал первым в организационной науке, кто провозгласил максимальный вклад ролевого распределения в повышение эффективности работы команды. Теория девяти ролей Мередита Белбина активно используется в теории командообразования. Четкое ролевое распределение многократно повышает эффективность деятельности команды.
* [](https://www.eventcons.ru/images/service/timbilding/info_about_teambuilding/piramida-maslou.png)Невозможно не упомянуть здесь о великом Абрахаме Маслоу (Abraham Maslow) и его пирамиде — иерархии человеческих потребностей. Пирамида мотивации Маслоу активно применятся в тимбилдингах для изучения мотивации команд и выявления степени развития команды и ее потребностей.
* Джон Эдейр (John Adair) внес свой вклад в тимбилдинг созданием теории лидерства. Он определяет лидерство как передаваемый и приобретаемый навык и выделяет основные лидерские функции, выполнение которых приведет команду к успеху.
* Заслуга Katharine Cook Briggs и ее дочери Isabel Briggs Myers для тимбилдинга состоит в создании MBTI (Myers Briggs Types Indicator) — 16-типичной типологии личностей. Типология ярко иллюстрирует наличие различных, даже полярных друг другу типов личности, и теория тимбилдинга учит использовать полярные различия с максимальной выгодой для достижения максимальной эффективности работы в команде.
* Стоит упомянуть здесь также классика поведенческой теории организации Дугласа МакГрегора (Douglas McGregor), автора всемирно известной теории X и Y (и впоследствии Z). Понимание двух полярных концепций X и Y и теории Z рабочего поведения помогает формировать правильные ожидания и восприятие процесса, ставить реалистичные задачи.
* И еще одной, не менее важной концепцией, активно использующейся в теории командообразования, стала концепция Брюса Тукмана (Bruce Tuckman) — концепция FSNP: «Формирование — Шторм — Нормализация — Результаты» («Forming — Storming — Norming — Performing»). В своей концепции он фиксирует четыре важные и неотъемлемые стадии, через которые предстоит пройти каждой команде в своем развитии, если она стремится к достижению высоких результатов.
* Многие известные психологи, не работая явно над концепций тимбилдинга, внесли в ее формирование свои элементы. Курт Левин (Kurt Lewin) — созданием концепции групповой динамики. Уильям Шутц (William Schutz) — созданием теории межличностных отношений и психологической совместимости, согласно которой три самых важных фактора межличностных отношений — включенность, контроль, влияние — определяют большинство ситуаций человеческого взаимодействия.

**ТЕОРИИ МЕНЕДЖМЕНТА О ТИМБИЛДИНГЕ**

* Итак, в теории менеджмента сложилось две точки зрения о тимбилдинге:
* Первая рассматривает тимбилдинг как процесс построения команды, основываясь на разработанных в менеджменте и психологии направлениях — организационном развитии, организационной динамике, психологии группы и групповой динамике. И с данной точки зрения все видные деятели менеджмента и психологии, развивавшие эти направления, рассматриваются как активные участники развития концепции тимбилдинга.
* Согласно второй точке зрения, тимбилдинг — это альтернативное направление в обучении и развитии, потому что коренным образом отличается по своей природе — процесс проходит на природе, и участники учатся посредством опыта и активного взаимодействия. И концепция тимбилдинга трактуется как базовое направление Experiential Education и Active Learning.

**ТИМБИЛДИНГ В РОССИИ**

В России и странах СНГ тимбилдинг появился уже в конце 20 века. Первым применяемым методом тимбилдинга был метод бизнес - тренингов. Со временем стали набирать популярность и другие способы – спортивные и психологические игры, творческие мероприятия и другие.  
Сейчас понятие «тимбилдинг» всё больше расширяется, добавляются новые варианты сплочения коллектива взрослых и детей, вырабатываются новые тактики. Даже проведение коллективных праздников часто сопровождается различными играми, нацеленными на создание духа единства.

В молодёжных объединениях разного уровня – среди школьников и студентов – в последнее время стал «модным» тимбилдинг для выявления лидерских качеств, выработки командных механизмов, развития творческой фантазии и создания нестандартных форм проведения креативных праздников и программ – флешмобов, агитбригад, фестивалей, игр -квестов…

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТИМБИЛДИНГА:**

Каким бы коллективом вы ни руководили – большим, средним или маленьким, детским, или взрослым, – для достижения успеха всегда нужны участники, которые будут эффективными командными игроками и смогут находить и использовать нестандартные решения стандартных задач.  
***Главные цели и задачи тимбилдинга заключаются в:***

* создании чувства единства коллектива, организованности и сплоченности;
* замене у участников чувства конкуренции на чувство сотрудничества;
* обучении эффективному взаимодействию между членами коллектива
* (взрослых или детского объединения);
* выработке доверия и понимания в команде;
* сплочении команды, выводе «командного духа» на новый уровень;
* укреплении горизонтальных связей в коллективе (детском объединении);
* повышении мотивации деятельности;
* укреплении авторитета руководителя команды (педагога-организатора,
* лидеров ученического самоуправления) на неофициальном уровне;
* психологической разгрузке участников процесса.

Далеко не каждый организатор развлекательной программы, тренинга, заседания школы лидерского актива может самостоятельно организовать мероприятия по тимбилдингу, поэтому в детском коллективе педагогу -организатору необходимо подготовить команду тимбилдинг – тренеров, (игротехников). Сейчас с помощью интернет – ресурсов можно найти много информации и рекомендаций по формированию командных качеств у детей, подростков, взрослых членов коллектива с использованием тимбилдинга.

***Как организовать проведение тимбилдинга самостоятельно:***

1. **Определитесь с целью и бюджетом.**Проанализируйте, чего вы хотите добиться этими мероприятиями и какую сумму готовы потратить на это.
2. **Определитесь со временем проведения.**Сотрудники отнесутся к этому с большим энтузиазмом, если вы не заставите их тратить на мероприятия их выходные дни. Проводите в рабочее время, с учетом загруженности работников, то же касается и учащихся.
3. **Заручитесь поддержкой профессионалов.**Проконсультируйтесь с педагогом-психологом он подскажет, как все провести с максимальным эффектом.
4. **Проанализируйте, сколько времени будет затрачено.**Если хотите организовать выездной тимбилдинг, позаботьтесь о транспорте.
5. **Сделайте так, чтобы все прошло весело и увлекательно.**Заинтересовать людей – вот что важно. Вряд ли им будет интересно слушать нудную лекцию о сплоченности коллектива.
6. **Организуйте обед.** И это не шутка. Вкусное любят все, а если мероприятие длительное, урчание голодных животов точно не пойдет на пользу команде.
7. **Главный принцип «Все равны между собой».**Все пройдет успешно, если все участники будут понимать, что они на одном уровне, независимо от должности и социального положения и т.д..
8. **Поставьте перед командой задачу, которая заставила бы участников показать все их способности**.
9. **Организуйте наличие обратной связи.**Через пару дней после окончания мероприятия, проведите анонимный опрос, пусть каждый напишет, что думает о проведенном тимбилдинге. Проанализировав все замечания и мнения, вы поймете, что было сделано правильно, а над чем нужно поработать.

**КЛАСИФИКАЦИЯ ТИМБИЛДИНГА:**

* *Исторические мероприятия:* позволяют перевоплощаться хоть в фараона Хеопса, хоть в Гарри Поттера;
* *Творческие мероприятия:* от создания музыкальных групп до рисования картин и постановки спектаклей;
* *Психологический тимбилдинг*: подразумевает тестирование, выполнение заданий, связанных с психологией;
* [*Спортивный тимбилдинг*](https://kakzarabativat.ru/nachinayushhim-predprinimatelyam/sportivnyj-timbilding/): можно провести хоть бег в мешках, хоть прыжки на скакалке. Чаще всего организуется на открытом воздухе;
* *Экзотический тимбилдинг*: команда готовит сложное, многоэтапное блюдо. Такая кулинария сближает людей.

### ПРИМЕРЫ ИГР:

**Игра № 1. «Вперед»!**

Из группы детей нужно выбрать одного. Пусть это сделают сами дети. Ребенок, которого выбрали, встает в стороне от других детей. Остальные дети встают кругом на небольшом расстоянии друг от друга. Ребенок, который был выбран вначале становится ведущим. Он может выбрать себе место между любыми двумя игроками.

Детей нужно предупредить, что говорить можно только одно слово: «Вперед!».

Затем хлопните в ладоши, это означает, что игра начата. Ведущий смотрит на кого-либо из круга и ждет, пока тот скажет «Вперед!». Как только это прозвучит, начинает двигаться на место того ребенка, который ее сказал. Суть всей игры в том, чтобы любой участник, который произносит команду «Вперед!», быстро услышал ее от другого игрока и освободил для него свое место.

Если дети хорошо справляются с заданием, можно устроить соревнование на время.

**Игра № 2. Обруч.**

Из инвентаря нужен будет только обруч. Попросите чтобы дети встали тесным кругом, при этом одна рука должна быть внутри круга, приподнята на уровень головы. Объясните детям, что нужно вытянуть один палец той руки, которая поднята. На эти пальцы сверху положите обруч.

Разъясните, что тянуть обруч и цеплять его пальцами нельзя.

Следующим заданием будет опустить обруч на пол. Дайте детям возможность разобраться, как это сделать. Они примут свое решение, не подсказывайте.

Когда игра закончится, попросите детей рассказать, с каким сложностями они столкнулись.

**Игра № 3. Древняя банка.**

Инвентарем в этой игре будет обычная стеклянная банка. В нее что-нибудь положите или налейте. Дети при этом должны встать кругом. Для одного или нескольких детей установите ограничения: например, завяжите глаза.

Покажите детям банку, скажите что ее нужно передавать друг другу. Ронять ее нельзя, выплескивать содержимое тоже. Если банка оказывается на полу, игра начинается снова.

В конце игры можно обсудить с детьми их действия и тактику. Пусть расскажут, как они справлялись с заданием.

**Игра № 4. Соберите эмблему.**

Распечатайте на обычном листе логотип вашей компании, только в цветном изображении. Затем разрежьте его на несколько частей. Каждая команда должна собрать свой логотип быстрее, чем вторая.

**Игра № 5. Игра со словами.**

Каждому сотруднику раздается анкета, в которой приведены аббревиатуры, значение которых знают только ведущие. Каждому у кого есть анкета, нужно к аббревиатурам дописать строку из песни либо стихотворения.

**Игра № 6. Придумай рекламу.**

Командам дается 15 минут на то, чтобы придумать необычную и яркую рекламу для вашей компании. Победит та команда, которая создаст самую веселую и запоминающуюся рекламу.

**Игра № 7.  Командное состязание «Идеальный товар».**

*Целью* этого соревнования служит формирование свежего взгляда на товар или услугу, которые производятся либо оказываются вашей компанией.

*Ход соревнования:*делим коллектив на команды, минимум 3, максимум 7 человек в одной. Заранее составляем карточки, на которых написаны качества товара, который производит компания. Например: доступный по цене, свежий и так далее. Команда выбирает для себя любые 10 карточек, основываясь на них, проводит презентацию.

Другие команды выбирают то качество продукта, которое они считают главным в презентации соперников. По итогу формируется список различных качеств.

Его используют для формирования отношения к продукту или услуге.

**Игра №8. Квест «Сокровища Флинта».**

*Суть:* коллектив попадает на остров, где в сундуке спрятаны сокровища пирата Флинта. Чтобы их найти, нужно перевоплотиться в пиратов и пройти испытания.

Главная задача – понять, что означает командный дух.

*Ход квеста:*каждая команда выбирает для себя название, девизы и капитанов. Затем группам предлагается пройти испытания, например, такие:

Разгадывание логических головоломок;

Покорение высот;

Личные испытания для каждого игрока (организованные по типу испытаний в игре Форт Боярд).

Когда команды выполнят все задания, объединяются все подсказки, которые они нашли, в одну карту. Затем все группы проходят испытание общее для всех. Во время него они находят и сокровища Флинта: палатку, части вигвама или шалаша. Собирают его все вместе.

Конечно, сокровища могут быть любыми, не обязательно такими, как в примере.

В конце программы вручают вымпелы и дипломы. Затем обсуждают итоги квеста и способы достижения цели.

**Игра № 9.  «Разговоры в темноте».**

Количество участников: минимум — 2, максимум — 30.

*Цель:* укрепить команду, сплотить ее, применяя эффект темноты.

*Ход игры:*участникам даются для выполнения различные задания.

Определить в темноте, какого размера комната;

Решить сообща пространственную задачу.

*Специалисты утверждают, что в момент проведения такого тренинга, легко можно выявить, кто в коллективе «антилидер».*

**Игра № 10. Шерстяное покрывало.**

Постепенно набирает популярность в РФ. Это по большей степени не тренинг, а игра, рассчитанная минут на 20.

*Ход мероприятия:*ведущий демонстрирует участникам шерстяной клубок. Затем бросает его одному из участвующих, так создается первая коммуникация. Оставляя в руках нитку, этот участник бросает клубок следующему.

Другим участникам также нужно раздать клубочки, которые таким же образом перебрасываются друг другу. Зал постепенно будет накрыт покрывалом из шерсти.

В ходе игры люди становятся раскрепощеннее, им весело, в то же время между ними налаживается связь. Принцип здесь простой: от того, как действует каждый человек, зависит, будет ли успешным все мероприятие.

**Игра № 11. Распутайте узел.**

*Цель:* сформировать навыки работы в команде.

*Ход мероприятия:*все участники становятся в круг и держатся за руки. Задача ведущего запутать это кольцо, а задача команды – распутаться в кратчайшее время, не разорвав кольца.

В итоге становится четко видно, как сотрудники взаимодействуют друг с другом. Насколько слаженно они могут действовать для достижения цели.

**Игра № 12.  «Переход через болото».**

Мероприятие проводится в помещении.

*Цель:* объединить людей в команде, научить их прислушиваться к мнению друг друга.

*Инвентарь:* листы бумаги формата А4.

*Ход игры:*на полу рисуют извилистый и сложный путь через болото.

Каждому члену команды раздают лист бумаги, это «кочка» на болоте. Каждый участник должен, наступая на свою кочку, перейти через болото. Но в болоте живет ужасный и голодный крокодил, который утягивает к себе кочки, остающиеся пустыми. Поэтому игрок всегда должен стоять на «кочке».

Вся команда должна перейти болото по одному, соблюдая полную тишину. Казалось бы, это просто, но на практике требует больших усилий, особенно если человек в команде много.

Бывает, что перейти получается только с 5 попытки, когда команда становится единым организмом.

**Игра № 13.  Оркестр.**

*Цель:* проанализировать, слаженно ли действует коллектив.

*Ход игры:*на экране через проектор либо на интерактивной доске выводят короткую фразу, в которой есть знаки препинания, кавычки и пробелы.

Задача команды состоит в том, чтобы фраза была произнесена, но без использования слов. Для этого на гласные буквы все должны одновременно хлопать, на согласные реагировать топотом, на знаки препинания, кавычки и пробелы нужно вставать и садиться. Конечно, одновременно.

*Итог получается забавный и показательный одновременно: пока члены команды не догадаются посадить в центр того, кто будет «дирижировать» оркестром, выполнить все слаженно не получится.*

**Игра № 14.  Фестиваль проектов**

*Цель:*

Улучшить атмосферу в коллективе;

Поднять командный дух;

Эмоционально сплотить учащихся;

Раскрыть творческий потенциал подростков;

Повысить доверие друг к другу

*Ход мероприятия:*команды создают проект, определяя проблему, цель, и конечный результат, вплоть до получения долгожданной награды.

В программе три этапа: на первом участников вовлекают в обсуждение проблемы, у каждой команды своя проблема (актуальность) на втором каждая команда создаёт свой проект, на третьем все презентуют свои творения.

**Игра № 15. Создание объектов из картона.**

*Цель:* побудить коллектив к взаимодействию путем совместного творчества.

*Ход мероприятия:*учащимся раздаются скотч, бумага, картон, клей и ножницы. Заданием может быть постройка любого объекта из картона: создание огромной ростовой куклы или гоночного автомобиля.

В конце подводятся итоги.

**Игра № 16. Создание цепной реакции.**

*Цель:* раскрытие и анализ творческого потенциала сотрудников компании.

*Ход мероприятия:*участникам команды ведущий дает задания – собрать из домино картину или построить участок цепи из магнитов. На все отводится один час, после чего цепь должна быть замкнута. Самое важное: конец одного участка цепи должен быть началом другого.

В конце запускаем цепную реакцию: вся цепь должна сработать как единое целое.

**Игра № 16. Поиск золота Маккены.**

*Цель:* научить коллектив поддерживать друг друга, повысить эффективность взаимодействия.

*Участники:* коллектив до 100 человек.

*Инвентарь:* столы, стулья.

*Место:* можно проводить в помещении либо на природе в теплое время года.

*Ход программы:*ведущий объясняет цель мероприятия – найти все сокровища, определить какой ключ от сундука правильный (нужно продемонстрировать несколько ключей с разной нумерацией), решить логические либо математические задачи. Всем командам раздают папки, в которых наборы ключей, фишки и задачи.

Каждая команда выбирает капитана, разрабатывает свою стратегию и решает предложенные задачи.

Команда-победитель награждается главным призом.

**Игра № 17. Веревочные курсы.**

Это активный тренинг, здесь нужно преодолевать не только физические, но и эмоциональные препятствия. Каждое испытание – это самостоятельная задача.

Если тренинг проводится для подростков, то обязательно под руководством взрослого. При этом участников в каждой команде не должно быть более 12 человек.

Обязательным условием является выполнение заданий всеми участниками, если не справился хотя бы один, вся группа возвращается на исходную позицию.

*Примеры заданий:*

Вся команда должна разместиться на банкетке или стуле средней величины. Обе ноги от земли должны быть убраны, а продержать так следует минимум 5 сек.

Перед мероприятием из веревок плетется паутина, с числом ячеек по числу участников игры. Основная цель – преодолеть паутину всей группой, не прикасаясь к ней. Если кто-то касается паутины, вся группа возвращается обратно и начинает испытание сначала.

Могут быть и другие варианты заданий. Все зависит от количества участников, а также от их возраста и физических возможностей.

После проведения тренинга можно обсудить результаты и попросить детей рассказать, чему их научил этот курс.

**Игра № 18.** **Танцевальная терапия.**

Очень свежий и оригинальный вариант. Хотя, предлагая его проведение, можно столкнуться с возражениями.

*Суть:* музыка оказывает положительное воздействие на нервную систему людей, позволяет снять психологическую нагрузку. А танец и выполнение упражнений в составе команды делают коллектив более дружным.

*Инвентарь:* только спортивная форма, в которую должны быть одеты участники.

Задания могут быть самыми разными: от создания хоровода, до танцев в темноте.

*Во время тренинга люди раскрываются, перестают стесняться, снимают внутренние блоки.*

**Игра № 19. «Самолетик».**

*Цель*: познакомить новых сотрудников с коллективом.

*Ход тренинга:*каждый игрок делает из плотной бумаги самолетик. Это важно для того, чтобы самолет не унесло ветром. На самолетике каждый пишет о себе любую личную информацию, которую считает нужным. Например, расскажет о своих планах на отпуск, о своей детской мечте и так далее.

После того как анкеты будут заполнены, все запускают самолетики. Владелец самолетика, улетевшего дальше других, получает приз. Затем все бегут, поднимают любые самолетики и снова их запускают.

**Игра № 20. Постройка крепости.**

*Цель:* научить участников команды взаимодействовать в сложной ситуации. Проводить лучше в теплое время года на природе.

*Ход игры:*все сотрудники делятся на 2 команды. Ведущий завязывает им глаза.

На поляне расставляют большие коробки и наполненные водой ведра. Каждой команде разъясняют, что вокруг себя нужно взвести крепость из имеющихся коробок. Причем все участники команды должны быть замурованы внутри этой крепости.

Для контроля назначают наблюдателей, чьи глаза развязаны. Если кто-то оказывается снаружи крепости, наблюдатели поливают его водой.

Завершается такой тимбилдинг обсуждением, каждая команда высказывает что ей понравилось, а что не очень.

**Игра № 21.** «Кто быстрее».

Коллектив делится на несколько групп, в каждой из которых выбирается капитан. По команде каждый капитан должен построить свою группу в квадрат (круг, треугольник) по определенному признаку – росту, цвету волос, первой букве имени и т.д. Кто быстрее справится с заданием, тот и будет победителем.

**Игра № 22.** «Узнаем друг друга с новой стороны».

Каждый из участников анонимно пишет на листке бумаге какие-либо факты о себе, описывает события из своей жизни, либо просто свои предпочтения в чем-либо. Далее все листки складываются в одну корзину и перемешиваются. Каждый по очереди достает листок и зачитывает его вслух, а команда должна догадаться, кто является автором написанного.

**Игра № 23.**  «Скакалка».

Формируются команды по 7-10 человек. Используя огромную длинную скакалку, игроки синхронно совершают прыжки через нее. Выигравшей является та команда, которая перепрыгнула наибольшее количество раз, не

сбившись и не запутавшись в скакалке.

**Игра № 24.**  «**Перейди болото**».  
Место проведения - спортивный зал.

Условия командообразования: ВСЯ команда, по одному, один за другим, в полной тишине, должна преодолеть препятствия (пройти по кочкам). Создаются «сказочные» условия трудностей: в болоте спит кровожадный и беспощадный крокодил, он хватает и утаскивает в болото каждого, кто наступит мимо кочки, и даже сами кочки.

Реквизит: кочки - листы бумаги А-4, дается по 1 листу каждому участнику

команды;  
путь по "болоту" "рисуется" мелом извилистой линией, контуры

намечаются цветным или строительным скотчем прямо на полу.

Задача участников - наступая на кочки, перебраться через болото.  
НО! кочка не должна пустовать, иначе и ее утянет крокодил! На кочке всегда должна находиться нога игрока, можно две ноги, пустовать кочке не можно!

Необходимо выбрать в команду 15 детей с каждого отряда-участника, двое детей будут выполнять роль «крокодилов». Одновременно могут играть 2-3 отряда (команды). При всей, казалось бы, легкости, пройти группе в 15 человек препятстия очень трудно. "Крокодилы" (это могут быть как дети из отрядов –

участников, так и тренери - лидеры ученического самоуправления), они должны сновать между ног, утягивать эти листы, а еще отвлекать команду, провоцируя на разговор! За все нарушения команда возвращается назад, и игра начинается для неё сначала!  
Победить команда может только тогда, когда каждый участник станет прислушиваться друг к другу, стараться действовать слаженно.  
А это и есть главная задача тимбилдинга!

**Игра № 25.**  «**Слаженная команда**».  
Место проведения – актовый зал, комната детского объединения, класс.

Реквизиты: - столы, за которыми сидят участники;

- доска, на которой пишется текст, или стенд с прикреплённым на

нём ватманом для записи, или экран с проектором.

Условия проведения тимбилдинга: на доске (ватмане, экране) пишется небольшая фраза со знаками препинания, кавычками и пробелами, например:

«Наше детское объединение – самое лучшее в районе».

Играет одна команда 15-20 человек, действия должны быть слаженными и одновременными.

Задача команды: произнести эту фразу без слов, на гласные буквы – хлопать,  
на согласные – топать, кавычки, пробелы и знаки препинания - надо встать и сесть.

Как показывает опыт, сделать это совсем не просто, можно посадить в центр «дирижёра».

Такую командную игру можно провести на таких праздничных программах, как «А ну-ка, девушки», «А ну-ка, парни», «День Святого Валентина», «День рождения отряда (дружины)», когда можно написать какую-либо фразу про участника или в целом про коллектив.

**Игра № 25.**  **«Украинский двоколор»**  
(развлечение для большой аудитории).  
Место проведения: спортивный или актовый зал.

Реквизиты: воздушные шары двух цветов – жёлтого и синего.

(Тренеры тимбилдинга раздают шары двух цветов: жёлтые и синие, чем большем, тем лучше! Зрители надувают их, образуя из шаров цвета украинского флага. Ну а дальше - делай, что хочешь, повторяя за аниматором – тренером. Аниматор стоит перед аудиторией и дирижирует: качаем шарами, держа их в руках, влево, вправо (реально создается впечатление, что

это флаг, что он развевается!); делаем морскую волну: вверху солнце – жёлтые шары, внизу море – синие шары (плавно поднимая и опуская шары,

имитируем колыхания волны).  
В заключение дружно всем сделать Салют: лопнуть шары одновременно.  
Получается настоящий салют!

**Заключение**

Подводя итоги, хотелось бы сказать, что подготовить такие мероприятия и провести их задача несложная, если посоветоваться с профессионалами в этой области. Во многих учебных заведениях подобные тренинги проводят штатные психологи и неплохо с этим справляются.

Можно обратиться к профессиональным компаниям, которые применяют современные технологии и могут направить любую игру в то русло, которое необходимо.

Что касается сценариев, вы можете воспользоваться нашей подборкой, а также разработать свои уникальные идеи и воплотить их в жизнь.

**Список использованной литературы:**

- портал TRENERSKAYA.RU

- http://s49.radikal.ru/i123/0911/1d/5493c51781bd.jpg

- http://fb.ru/article/155477/timbilding---chto-eto-timbilding-stsenarii-uprajneniya- organizatsiya-timbildinga

- https://www.eventcons.ru/timbilding/252-history.html