**Игры на выявление лидера**

**Делай как я**.

Группа танцует в кругу. Кто-нибудь (из данного круга) говорит: «Делай как я!», и все должны повторять за ним движения. После этого кто-нибудь другой говорит: «Делай как я!». И все начинают повторять уже за ним. И так далее.

**Карабас**.

Все сидят. Ведущий показывает определенное количество пальцев на вытянутой руке. Не договариваясь, должно встать со стульев столько же человек, сколько пальцев было показано.

Ребята, стремящиеся к лидерству, будут вставать чаще.

**Семейная фотография**.

Группе предлагается представить, что она большая семья и им нужно сфотографироваться. Выбирается «фотограф». Он должен всех расположить для фотографирования. Первым он выбирает «дедушку», который тоже помогает расстановке. Дальше дети должны самостоятельно решить, кому кем быть и где стоять.

Эта игра на выявление лидеров, отслеживания групповой динамики. Также интересно посмотреть за распределением ролей, активностью – пассивностью в выборе месторасположения.

После расстановки и распределения ролей игру можно закончить так: «фотограф» считает до трех, все хлопают в ладоши. На счет «три» все кричат «[сыр](http://ambivox.info/wiki/%D0%A1%D1%8B%D1%80)».

**Фигуры**.

Группа встает в круг. Все держатся обеими руками за общую [веревку](http://ambivox.info/w/index.php?title=%D0%92%D0%B5%D1%80%D1%91%D0%B2%D0%BA%D0%B0&action=edit&redlink=1). Все при этом должны стоять плотно друг к другу, а веревка – натянута.

Группе дается задание с закрытыми глазами делать фигуру (квадрат, треугольник, шестиугольник и т. д.). Глаза можно открыть тогда, когда группа решит, что фигура построена. Обсуждение во время построения фигуры запрещается.

**Фиксация**.

Все играющие встают в круг. Каждый участник выбирает любого человека стоящего в кругу себе в пару, никому об этом не говоря. Вожатый объясняет, что каждый должен сделать 15 шагов (не больше и не меньше) так, чтобы подойти к намеченному человеку и зафиксировать какую-либо заранее придуманную фигуру в паре с этим человеком. Вожатый громко вслух считает до 15, на каждый счет делается один шаг. Игра позволяет выделить эмоциональных лидеров, группировки, которые есть в отряде, определить уровень сплоченности в отряде. Сразу же после проведения игры необходимо провести обсуждение.