

# 30

Александр  
Орлов

**игр для  
сплочения  
КОМАНДЫ**

Александр Орлов

**30 игр для сплочения команды.  
В педагогике, бизнесе, семье**

«Издательские решения»

**Орлов А.**

30 игр для сплочения команды. В педагогике, бизнесе, семье /  
А. Орлов — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-834835-8

С помощью этой книги вы сможете достигнуть двух целей: 1. создать сплоченную команду, готовую к достижению значимых результатов, и 2. избежать ошибок в использовании игр благодаря полезной маркировке и понятному описанию. Книгой легко и удобно пользоваться. Она будет полезна психологам, педагогам, вожатым, бизнес-тренерам, ведущим развлекательных и корпоративных мероприятий, руководителям групп и коллективов, а также родителям и всем, кто любит игры.

ISBN 978-5-44-834835-8

© Орлов А.  
© Издательские решения

## Содержание

Инструкция по применению (предисловие)	6
Маркировка игр	7
Игра №1. Фирменный знак	9
Игра №2. Плот	11
Конец ознакомительного фрагмента.	12

# **30 игр для сплочения команды В педагогике, бизнесе, семье**

**Александр Орлов**

© Александр Орлов, 2017

ISBN 978-5-4483-4835-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## **Инструкция по применению (предисловие)**

Представьте себе будущее, где все обучение – в школе, университете, на работе – построено на играх. Сложных и простых, настольных играх и компьютерных симуляциях на мониторе или в виртуальной реальности. Большую часть знаний и навыков ребенок и взрослый получают, играя по одному или в группах, а затем переносят их в реальную жизнь.

Представили? На самом деле это будущее уже наступает. Большинство экспертов от Павла Дурова – основателя социальной сети ВКонтакте до разработчиков Атласа новых профессий из Сколково согласны в том, что игра – это лучший способ получения образования в современной реальности.

Игры универсальны, полифункциональны. Они легко интегрируются в любую деятельность человека, превращая рутинные процессы в захватывающие, позволяя многократно тренировать необходимые умения, при этом не заскучав. Игра создает условия для стремления к получению максимально возможного результата, раскрывая способности человека, и превращает сам процесс обучения в удовольствие.

Игры интуитивно понятны, подходят людям с разным типом восприятия – аудиалам, визуалам, кинестетикам, дигиалам.

Игры не только дают знания, они способны развивать нас как личность. В современном мире именно гармонично развитая личность становится и главным преимуществом, и, следовательно, главной ценностью. Такой человек будет успешен и в профессии, и в личных отношениях с другими людьми.

Почему это важно? Эксперты-визионеры считают, что наибольших успехов личность добивается в сплоченной команде, а социальный прогресс сегодня связан именно с результатами работы команд единомышленников. Ценность такой команды каждый из нас ощущает уже в семье, а затем в детском саду, школе, университете и среди коллег.

Существует много игр для командообразования, но нужно грамотно и главное, вовремя их применять. Попробуйте предложить группе незнакомых друг с другом людей известную игру на доверие, где один участник падает спиной вперед, а остальные должны его поймать, и вы получите обратный результат: тревогу, недоверие и, скорее всего, отказ от игры и взаимодействия.

В этой книге 30 игр, которые помогут любой группе людей, впервые встретившихся или уже знакомых друг с другом, стать настоящей командой. Игры упорядочены по уровню сложности, длительности, необходимому материалу и количеству участников. Отдельное внимание уделено уровню комфортности игр в разных по степени знакомства группах. Игры, собранные здесь, подойдут и школьникам, и коллегам, и партнерам.

С помощью этой книги этому вы сможете достигнуть двух целей:

1. создать сплоченную команду, готовую к достижению значимых результатов и
2. избежать ошибок в использовании игр, благодаря полезной маркировке и понятному описанию.

Книгой легко и удобно пользоваться. Для того, чтобы вы могли быстро найти подходящую игру, каждая из них имеет наглядную маркировку по 5 критериям, а в конце книги размещен навигатор игр.

## Маркировка игр

### Уровень сложности



– простой. Игра будет понятна и взрослым и детям.



– сложный. Игра подойдет для взрослых людей.

### Уровень комфортности



– высокий. Игра будет эффективна и в группе малознакомых людей, и среди товарищей.



– низкий. Игра раскроет свою пользу только в сложившейся группе людей. Не применяйте эту игру на первых стадиях работы с командой.

### Длительность



– короткая игра продолжительностью до 30 минут.



– длинная игра, от 30 минут до 1 часа.

### Количество участников



– до 10 человек. Игра для небольшой команды.



– более 10 человек. Игра для большой группы.

### Предварительная подготовка и материалы



– не требуются. Играть можно сразу и в любом месте.



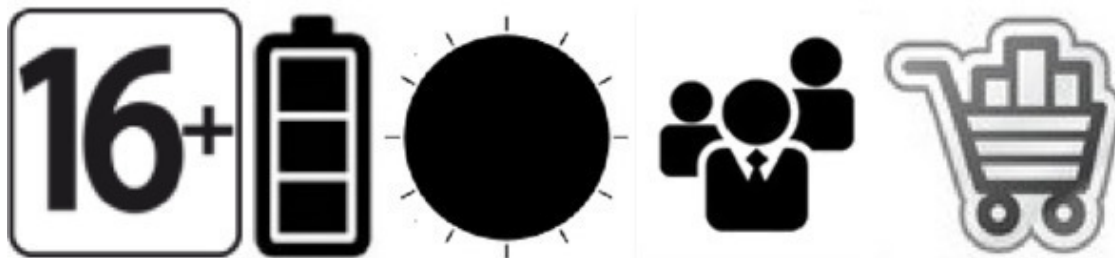
– требуется. Для эффективной игры нужно подготовить место или материалы.

Книга будет полезна психологам, педагогам, вожатым, бизнес-тренерам, ведущим развлекательных и корпоративных мероприятий, руководителям групп и коллективов, а также родителям и всем, кто любит игры.

**Успешных игр и сплоченной команды!**



## Игра №1. Фирменный знак



*Эта творческая игра будет полезна как для сплочения новой группы, так и для укрепления единства в сложившейся команде. В результате усиливается групповая интеграция и повышается уровень психологической совместимости между игроками. Для проведения игры нужно заранее попросить участников принести три-четыре предмета, которые отражают их личность или деятельность.*

Цель игры – создать фирменный знак команды.

Ведущий объясняет игрокам, что фирменный знак – это разновидность логотипа, эмблема или символ, который используется для повышения узнаваемости, выражения имиджа. Он должен быть запоминаемым, оригинальным, выразительным и лаконичным.

Игрокам необходимо за 30 минут придумать фирменный знак своей команды и сделать его из предметов, которые отражают их личность или деятельность. Группа должна использовать все предметы, принесенные участниками.

За 10 и 5 минут до окончания времени ведущий напоминает об этом игрокам. После завершения игры команда может сфотографироваться рядом со своим фирменным знаком.

### **Дополнительно:**

В качестве примера можно продемонстрировать участникам несколько фирменных знаков известных организаций и компаний. Это поможет игрокам, особенно в новой группе, начать обсуждение идей.

Интеграция группы достигается за счет того, что члены команды глубже вовлекаются в решение общей творческой задачи, так как составляющими являются предметы, отобранные каждым из них.

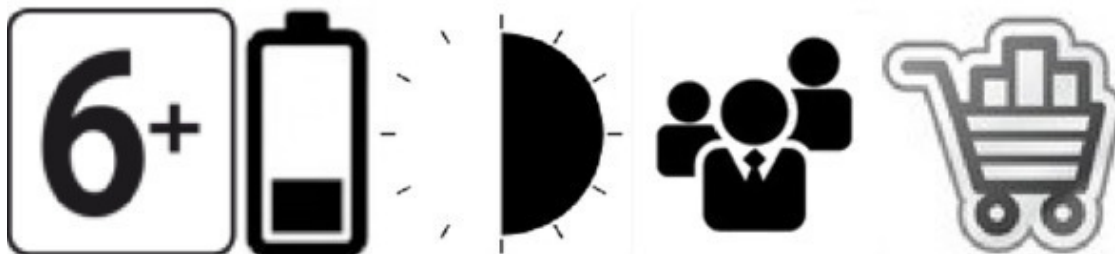
### **Усложнение:**

В большой группе игру можно провести, разделив участников на несколько команд. В этом случае выделите дополнительное время для краткого представления своего фирменного знака каждой подгруппой.

Если игра проводится как часть корпоративного мероприятия, то в качестве материалов можно предложить предметы, связанные с профессиональной деятельностью участников.

Например, для педагогов детского сада – игрушки, для учителей – учебники, для музыкантов – инструменты и т. п.

## Игра №2. Плот



*Эта увлекательная игра создает атмосферу творческого поиска, а участники учатся принимать нестандартные решения для достижения цели. В результате повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. Для игры необходим «плот» – небольшая площадка на полу, границы которой обозначены мелом или скотчем.*

Цель игры – уместиться на плоту всем членам команды.

Ведущий объясняет игрокам, что команде нужно переправиться через реку, а единственным плавательным средством является маленький плот, на котором должна уплыть вся группа.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.