

Лидер

Задача: выявление лидеров, генераторов идей и исполнителей, создание творческой атмосферы в группе, набор представителей в рекламно-гастрольное агентство.

Ход игры. Участники игры делятся на микрогруппы. После выполнения заданий участники обмениваются жетонами трех цветов: красные вручаются тем, кто подает идеи, зеленые - тем, кто их реализует, желтые - тем, кто не участвовал в выполнении заданий (желтых может и не быть)

1-е задание - разминка. Каждый представляет соседа справа, предварительно пообщавшись с ним две минуты. Пять самых ярких представителей получают пять красных жетонов.

2-е задание Вокруг пяти лидеров участники игры по желанию формируют пять микрогрупп. Каждой группе дается задание: нарисовать дружеский шарж на любого из присутствующих. Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто рисует - зеленые. Участники, получившие красные жетоны, переходят в другую микрогруппу (по часовой стрелке).

3-е задание - придумать творческую подпись к шаржу (предварительно ведущий собирает шаржи и раздает их в микрогруппы, учитывая, чтобы они не попали в ту же группу). Тем, кто подает идеи, вручаются красные жетоны, тем, кто их реализует - зеленые.

4-е задание - <Три д> (Друг для Друга) придумать для соседней группы творческое задание. Участники с красными жетонами вновь меняют группу.

5-е задание: ведущий для всех микрогрупп дает одинаковое задание.