

**БОЛЬШАЯ
ПЕРЕМЕНА**

проект от росмолодёжь

→ Российское движение
детей и молодёжи

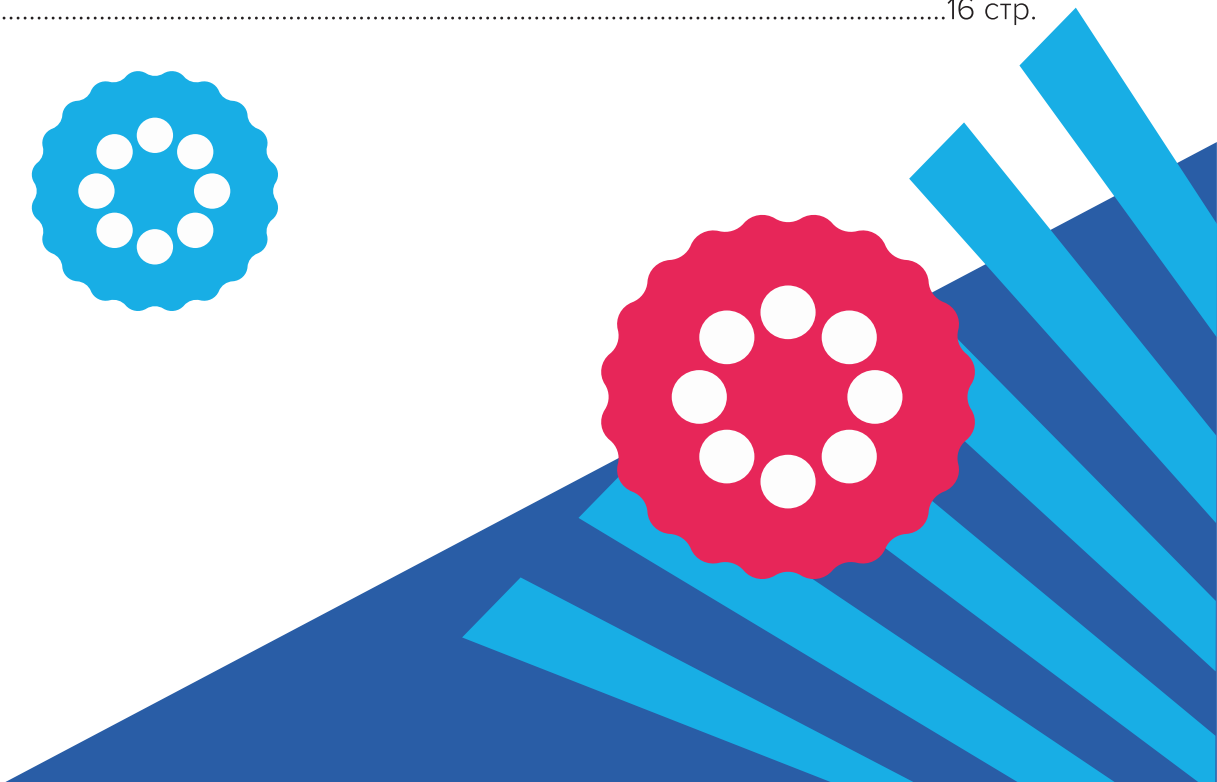
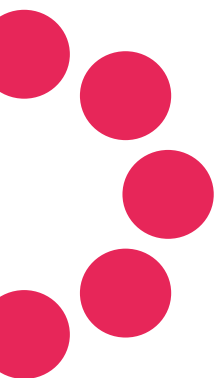
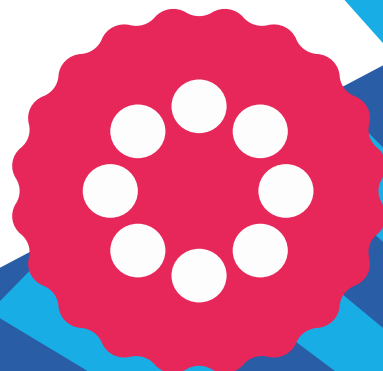
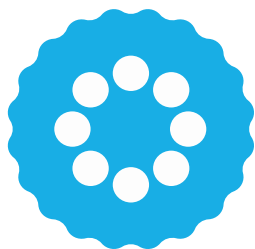
«ЕСТЬ КОНТАКТ!»

**ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА
И ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНДЫ**

Библиотека педагога-наставника
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРОЛОГ.....	2 стр.
ИГРЫ НА ПЕРВИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО.....	3 стр.
1. Упражнение «Билетики».....	3 стр.
2. Упражнение «Ассоциация себя».....	4 стр.
3. Упражнение «Моя атмосфера».....	5 стр.
4. Упражнение «Бросок».....	6 стр.
5. Упражнение «Передай заряд».....	7 стр.
6. Упражнение «Линии сети».....	8 стр.
7. Упражнение «Циферблат».....	9 стр.
ИГРЫ НА ВТОРИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО.....	10 стр.
1. Упражнение «Зоя ходит».....	10 стр.
2. Упражнение «Скала».....	11 стр.
3. Упражнение «Ищу друга».....	12 стр.
4. Упражнение «Апельсин».....	13 стр.
ИГРЫ НА АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.....	13 стр.
1. Упражнение «Поход».....	13 стр.
2. Упражнение «Балда и черти».....	14 стр.
ЭПИЛОГ.....	16 стр.





Уважаемые педагоги!

Миссия «Большой перемены» – создать гармоничную развивающую среду, которая поможет в равной степени раскрыть уникальные таланты, способности, возможности каждого ребенка. Вы держите в руках сборник психологических игр «Большой перемены». Этот эффективный инструмент позволит вам сформировать сообщество ребят на базе клубов «Большой перемены» на этапе первых ознакомительных встреч с новыми участниками в начале учебного года. Знакомство является одним из важных процессов создания сообщества, которому должно быть уделено достаточно много внимания. Создание доброжелательной атмосферы влияет на то, насколько комфортным будет процесс адаптации новых участников, насколько у них сформируется мотивация остаться в новом сообществе. Одним из наиболее эффективных тренинговых инструментов для такого процесса являются психологические игры.

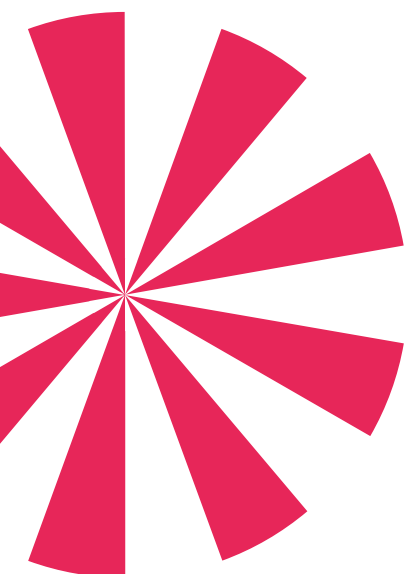
Игры распределены по трем уровням на три раздела:

В первом разделе представлены игры для первичного, более простого и непринужденного знакомства, когда мы только «прощупываем почву» между участниками. Во втором разделе представлены упражнения, которые направлены на вторичное знакомство или упражнения для поднятия групповой динамики, которые в сочетании с упражнениями первого раздела, позволяют провести полноценное знакомство со сближением.

В третьем разделе представлены психологические игры на активное взаимодействие и налаживание коммуникации между участниками. В сочетании с упражнениями первого и второго разделов психологические упражнения завершают полноценный процесс активного командообразования внутри коллектива.

Каждую игру необходимо подбирать индивидуально по возрастной и численной категории вашей аудитории, а также соблюдать принцип «от простого к сложному»: для начала брать игру из первого раздела, потом из второго, потом из третьего.

ЖЕЛАЕМ ВАМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УСПЕХОВ В НОВОМ УЧЕБНОМ ГОДУ!



ИГРЫ НА ПЕРВИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО

В данном разделе представлены Игры на знакомства, они же «ледоколы» – самые простые и эффективные игры для создания атмосферы доверия и позитивного настроения в любой, даже самой «разношерстной» команде, они также помогают участникам тренинга познакомиться и подружиться.

С помощью игры на знакомство тренер сможет наладить контакт между участниками, помочь робким людям быстро адаптироваться в новой среде.

1. УПРАЖНЕНИЕ «БИЛЕТКИ»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- способствовать знакомству и раскрепощению участников группы при первом взаимодействии
- создание условий для запоминания имен

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- нет необходимых ресурсов

ИНСТРУКЦИЯ

Играющие образуют два круга.

Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары.

Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц».

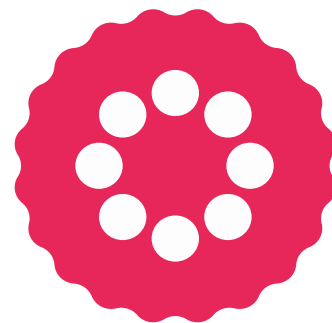
По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару.

«Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем».

При встрече «билетик» и «пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик.

Примечание: Игру можно сопровождать музыкой.

2. УПРАЖНЕНИЕ «АССОЦИАЦИЯ СЕБЯ»



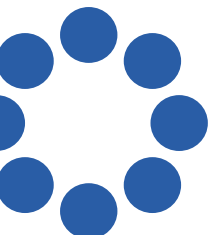
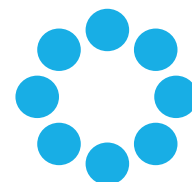
ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- способствовать знакомству и раскрепощению участников группы при первом взаимодействии
- выяснить ожидания участников от тренинга, причины их участия в групповой работе

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- карты с изображением (по типу Имаджинариума, метафорических карт и т.п.)/игрушки киндера разной формы и т.п.



ИНСТРУКЦИЯ

На плоскую поверхность выкладываются предметы с определенной характеристикой, разные по «характеру». Участникам предлагается в течение минуты взять один предмет, который больше всех ассоциируется с ними самими.

После того как каждый участник взял хотя бы один предмет, начинается представление себя и предмета в малых группах.

При представлении участнику необходимо представиться, рассказать, откуда он и почему взял именно этот предмет, кроме того, рассказать о своих ожиданиях от программы.

Участники могут представляться по кругу или в хаотичном порядке передавая слово на свой выбор.

Модератор также участвует в процессе.

3. УПРАЖНЕНИЕ «МОЯ АТМОСФЕРА»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- способствовать знакомству и раскрепощению участников группы при первом взаимодействии

- выяснить ожидания участников от тренинга, причины их участия в групповой работе

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- телефоны участников с выходом в интернет (если есть не у всех, ничего страшного)

ИНСТРУКЦИЯ

Участникам предлагается найти в интернете одну картинку, которая максимально точно, на их взгляд, характеризует их. На это дается 5 минут. Если у участника нет телефона и возможности найти картинку, он может ее нарисовать или же создать/найти предмет в аудитории, который в какой-то степени характеризует его.

Примечание: Если у участника нет собственного средства для выхода в интернет, он может обратиться к соседу.

При представлении участнику необходимо назвать свое имя, рассказать, откуда он и почему выбрал именно эту картинку/ взял этот предмет, кроме того, рассказать о своих ожиданиях от программы.

Участники могут представляться по кругу или в хаотичном порядке передавая слово на свой выбор.

Модератор также участвует в процессе.

4. УПРАЖНЕНИЕ «БРОСОК»



ВРЕМЯ: 10 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- проведение нестандартного знакомства участников тренинга
- создание условий для запоминания имен
- психогимнастика для развития внимательности к дальнейшему обучению

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- 3 шарика небольшой формы (могут быть сделаны из бумаги и малярного скотча)



ИНСТРУКЦИЯ

Участники встают в круг, модератор также в кругу. Модератор берет один шарик, называет свое и город откуда он, кидает шарик любому человеку из круга, следующий человек называет свое имя и город, кидает следующему и т.д. Шарик нельзя кидать человеку, у которого он был, нельзя кидать соседям слева и справа.

Когда шарик прошелся по каждому, и каждый назвал свое имя и город, шарик возвращается к модератору. Модератор просит молча повторить траекторию шарика без называния имен. Участники молча воплощают траекторию полета мяча.

Следующий этап. Траектория сохраняется, задача человека, который кидает, назвать три имени: человека, от которого получил шарик, свое имя и имя человека, которому кидает.

Шарик проходит весь круг и возвращается к модератору. Модератор просит повторить траекторию шарика, но при этом будет задействовано не один шарик, а три. Задача участников не уронить не один шарик на пол, иначе попытка начинается заново. В зависимости от успехов группы можно усложнять (повышать скорость) или упрощать (например, дать 3 шанса уронить шарик).

Последний этап упражнения: участникам необходимо поменяться местами в хаотичном режиме, при этом они не могут становиться с теми же соседями, что и были до. Как только участники нашли себе новое место, модератор просит еще раз провести мяч, кидать тем же людям, которым кидали, и называть их имена.



5. УПРАЖНЕНИЕ «ПЕРЕДАЙ ЗАРЯД»

ВРЕМЯ: ОТ 5 ДО 20 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- проведение нестандартного знакомства участников тренинга
- создание условий для запоминания имен
- психогимнастика для развития внимательности к дальнейшему обучению

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

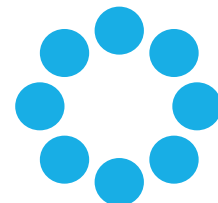
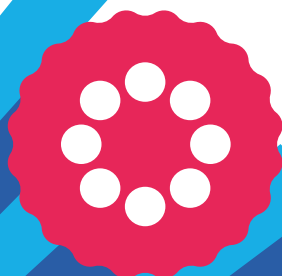
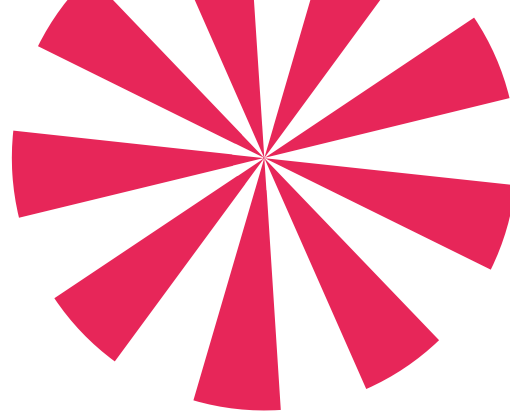
- не требуется

ИНСТРУКЦИЯ

Участники встают в круг. Задача участников: с помощью характерного движения (хлопок левой ладони о правую и одновременное выпрямление правой руки по направлению) передать заряд как можно быстрее человеку. Передавать сигнал можно хаотично любому из круга, кроме соседей слева и справа. Человек, получивший «заряд», должен как можно скорее послать его следующему участнику. Как только участники привыкли к движению и у них повысилась групповая динамика, можно переходить к следующему этапу и добавлять имена.

Участникам необходимо называть имя человека, которому он передает заряд, движение сохраняется. Через несколько минут после начала можно проводить на вылет. Если участник ошибся в имени, принял чужой «заряд», очень долго принимает и отдает «заряд», то он выбывает. Проводится до двух оставшихся. Между ними случается дуэль.

Дуэль: участники стоят спинами друг к другу, делают 5 шагов по счету модератора и оборачиваясь отдают «заряд», кто сделал первым, тот выигрывает.



Б. УПРАЖНЕНИЕ «ЛИНИИ СЕТИ»

ВРЕМЯ: ОТ 5 ДО 20 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- знакомство, сокращение дистанции в общении
- способствовать активизации членов группы, возникновению групповой сплоченности
- создать атмосферу коллективного сотрудничества

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

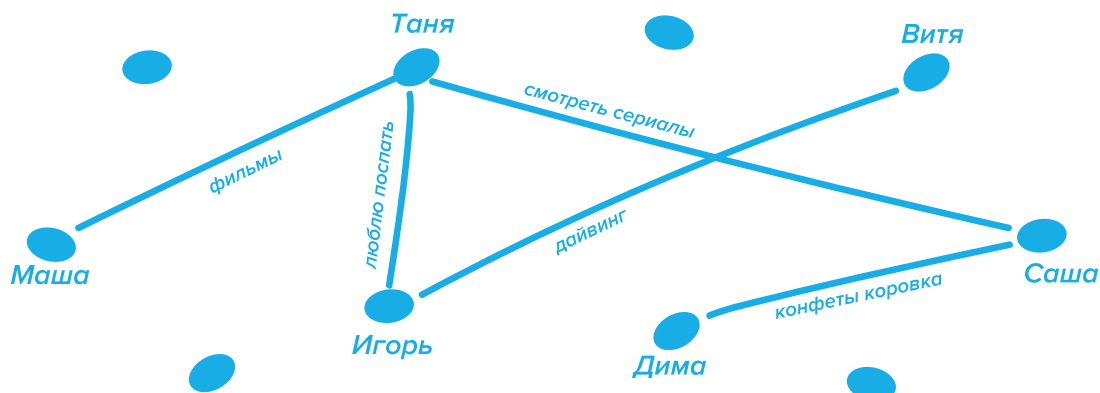
- 2 бумаги-флипа, маркеры



ИНСТРУКЦИЯ

На стене вешаются два склеенных флипа, каждый участник берет маркер и по периметру листов пишет свое имя и оформляет его уникальным образом (например, делает в качестве граффити, обводит в кружок, рисует кошку рядом и т.д.).

В течение 7 минут участникам необходимо пообщаться с каждым человеком из малой группы и найти что-то общее, что их объединяет (например, они оба слушают рок, у них у обоих машина красного цвета). Как только общая характеристика найдена, участникам необходимо соединить на флипе их имена линией и на линии подписать эту общую характеристику.



По истечении 7 минут каждый представляет наиболее запоминающуюся общую характеристику с другим.

7. УПРАЖНЕНИЕ «ЦИФЕРБЛАТ»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

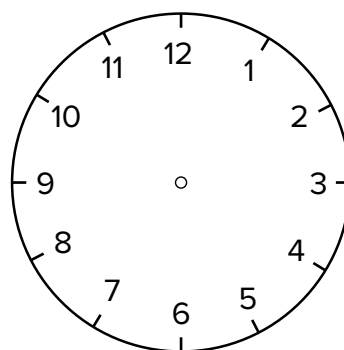
ЦЕЛЬ

- знакомство, сокращение дистанции в общении
- способствовать активизации членов группы, возникновению групповой сплоченности
- создать атмосферу коллективного сотрудничества



НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- бумага А4 по количеству участников с напечатанным циферблатом, ручки



ИНСТРУКЦИЯ

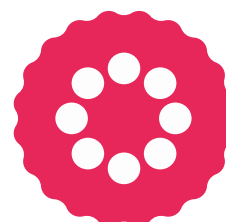
Участникам необходимо раздать по листку бумаги, на котором каждый должен нарисовать часы. Если есть возможность — можно заранее распечатать картинку с часами. Участникам дается 5 минут на назначение встреч. Напротив каждого деления часов необходимо записать имя человека, с которым будет происходить встреча. В идеале не должно быть назначено несколько встреч с одним и тем же человеком (но зависит от количества участников).

Когда все готовы — модератор объявляет текущее время и тему для разговора. Например, «сейчас три часа дня, и мы встречаемся, чтобы обсудить любимый вид спорта». На обсуждение 1,5 минуты. После этого участники находят следующего участника, с которым у них назначена встреча на это время, и общаются на заданную тему.

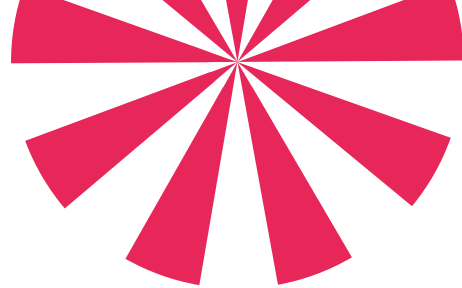
Так продолжается, пока не будут названы все часы на циферблате.

Предлагаемые темы:

- | | |
|--|--|
| 1) Любимый вид спорта | 7) Любимый анекдот |
| 2) Самый запоминающийся день в жизни | 8) Домашние животные |
| 3) Работа мечты | 9) Школьные годы |
| 4) Город, который нужно обязательно посетить | 10) Самый запоминающийся День рождения |
| 5) Самая вкусная еда, которую я пробовал | 11) Мотивация для работы. Какая она? |
| 6) Суперспособность, которую хотел бы иметь | 12) Почему «Большая Перемена»? |



ИГРЫ НА ВТОРИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО



Знакомство - одна из самых важных вещей в коллективе. Всем будет комфортнее и приятнее знать имена окружающих людей. **Вторичное знакомство** - возможность узнать друг друга чуть ближе. Участникам предстоит узнать на этом этапе об увлечениях, умениях и пристрастиях аудитории, в которой они находятся.

С помощью данных упражнений реализуются активное развитие мышечной системы, выход накопленной энергии, смекалка и ловкость. Данные упражнения также помогут познакомиться вновь, узнать друг друга с другой стороны и разрушить тактильный барьер.

1. УПРАЖНЕНИЕ «Зоя Ходит»

ВРЕМЯ: 10 - 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создать условия для доверительных взаимоотношений
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие
- проживание ситуации помощи и поддержки

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- стулья, которые могут быть расставлены хаотично, на один стул больше, чем участников

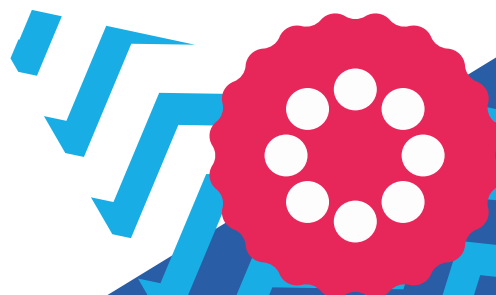
ИНСТРУКЦИЯ

Участники рассаживаются по заданному пространству на стульях, остается 1 свободный стул. Модератор – Зоя.

Примечание: для лучшего эффекта модератору необходимо войти в роль Зои и выйти из роли модератора на момент проведения упражнения.

Задача участников – в течении 1 минуты не дать Зое сесть на свободный стул. Участники могут встать со стульев, но не могут садиться на тот же стул обратно, нельзя садиться на стул вдвоем, запрещено трогать Зою и преграждать ей путь.

Между попытками модератор предлагает участникам обсудить стратегию решения этой задачи.



2. УПРАЖНЕНИЕ «СКАЛА»

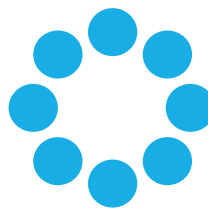
ВРЕМЯ: 10 - 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создать условия для доверительных взаимоотношений
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие
- проживание ситуации помощи и поддержки

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- малярный скотч, стена



ИНСТРУКЦИЯ

На полу заранее наклеена малярным скотчем линия вдоль стены, перпендикулярно ей от стены - еще две линии, одна из которых, ближняя к участникам, длиннее (длина скалы - (кол-во участников) \times 2 - 2, ширина - 1,5 стопы). Теперь давайте на деле проверим, насколько наша команда готова к серьезным испытаниям.

Инструкция участникам: встать всей командой на этот выступ, но сделать это особым образом. Первый человек просто встает на него. Второй должен пройти через первого, не заступая за линию, и встать. Третий - через двух, и т.д. Если кто-то оступается, т.е. падает в пропасть, то все начинается заново. Задание выполняется в полной тишине. У вас есть 2 минуты, чтобы договориться о том, как вы будете это делать.

Если участники 2 раза не смогли выполнить задание, можно дать 20 секунд на обсуждение.

Примечание: необходимо следить за техникой безопасности!

3. УПРАЖНЕНИЕ «ИЩУ ДРУГА»

ВРЕМЯ: 25 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- активизировать группу для обсуждения личных и межгрупповых отношений

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- бумага А4, ручки, фломастеры

ИНСТРУКЦИЯ

Каждый участник группы пишет на чистом листе объявление о поиске друга, ограничений и четкого алгоритма нет, главное не подписываться!

На написание отводится 5 минут. Эти объявления расклеиваются по комнате. Затем все участники, прогуливаясь по комнате, читают их и выбирают максимум 3 объявления, на которые они откликнулись бы, и ставят на них галочку, крестик, смайлик и т.п.

Потом все объявления собираются и подсчитываются количества откликов.

АНАЛИЗ

Что вы чувствуете после выполнения этого упражнения?
Чем вы руководствовались, когда выбирали объявления, на которое откликнулись?
Сколько времени вам на это понадобилось?
На чем сделан акцент в вашем объявлении: на описании себя или предъявление требований к потенциальному другу? Почему?
Сколько человек откликнулись на ваши объявления?
Сейчас вы бы изменили текст своего объявления?

Далее следует провести второй круг и посмотреть, что изменилось у участников. После выполнения задания участники должны обменяться контактными данными с теми, кто им понравился.

4. УПРАЖНЕНИЕ «АПЕЛЬСИН»

ВРЕМЯ: 5 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создать условия для доверительных взаимоотношений
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие
- снятие тактильного барьера

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- мячик, размером с апельсин



ИНСТРУКЦИЯ

Участники стоят в кругу. Одному из них дают «апельсин» - теннисный мячик и просят зажать его между шеей и подбородком.

Задача участников – передать этот апельсин по кругу так, чтобы не прикасаться к нему руками, а каждый следующий участник брал его как первый – под подбородок.

Если «апельсин» падает, упражнение начинается заново.

ИГРЫ НА АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

В этом разделе представлена психологическая игра, где сам игровой сюжет является общим фоном, на котором происходит решение развивающих и психологических задач. Такая деятельность способствует развитию базовых психических свойств и процессов личности, а также развитию рефлексии и саморефлексии.

1. УПРАЖНЕНИЕ «ПОХОД»

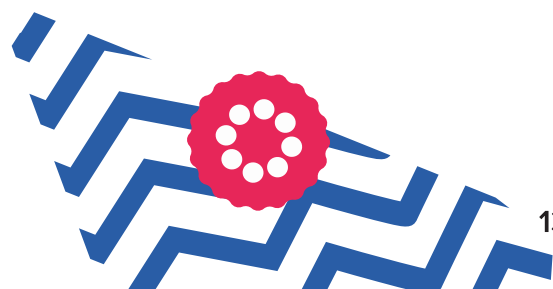
ВРЕМЯ: 25 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- развитие базовых психических свойств и процессов личности
- снятие группового напряжения
- активация групповой деятельности

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

- не нужны





ИНСТРУКЦИЯ

Модератор отправляется в поход и берет с собой предметы, объединенные одним признаком, например: круглое, зеленое, живое. Но знает об этом только ведущий.

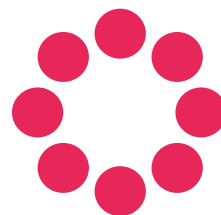
Начиная первый кон, он говорит что-то вроде: «Я беру с собой в поход лампочку» (допустим, походнику пришло в голову взять с собой только вещи из стекла).

Другие игроки по очереди предлагают свои варианты, пытаясь угадать общий признак. Например: «Я беру с собой в поход зажигалку. Ты возьмешь меня в поход?»

Если названный предмет обладает загаданным признаком, ведущий берет игрока в поход, если нет — то нет.

Если за первый кон признак не угадали, ведущий раскрывает очередной предмет, который он берет с собой, и угадывание продолжается. Игрок, отгадавший признак, становится новым ведущим.

2. УПРАЖНЕНИЕ «БАЛДА И ЧЕРТЫ»



ВРЕМЯ: 40 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- развитие базовых психических свойств и процессов личности
- снятие группового напряжения
- активация групповой деятельности
- оценка взаимодействия участников, навыки переговоров, навыки выявления потребностей

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

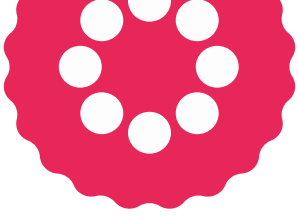
- раздаточный материал (две инструкции с личной легендой), общая легенда



Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертам сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертами, было сказано, что за 1 чертову душу в год черты должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поздержался и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертихи. У чертей в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертей 3 месяца). У чертей на болоте свой клан. Они не хотят распадаться, любят это место и не хотят с него уходить. Между тем, кошат упорные слухи, что, во-первых, болота хотят дезинфицировать, и, во-вторых, по санитарным нормам в одном болоте не может жить более 15 чертей, а на сегодняшний день их уже 25. Черты готовы переселиться на другие болота, но по законам их клана его разбиение возможно только тогда, когда число чертей превысит 30. Денег у чертей больше чем достаточно, чтобы заплатить Балде сумму, которую он запросит. Чертей страшат дезинфекция и разбиение клана. Ваша главная задача состоит в том, чтобы удержаться на болоте любой ценой. Подпись главного черта всегда являлась самым весомым аргументом, печати у чертей нет.



Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертам сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертами, было сказано, что за 1 чертову душу в год черты должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поздержался и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертихи. У чертей в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертей 3 месяца). Поп проинструктировал Балду, что денег нужно собрать по количеству чертей в болоте. Сколько их сейчас — неизвестно. Кроме того, если выплата денег пройдет успешно, то можно сдать в аренду 3 оставшихся болота и выгодно оформить новый договор. А если черты будут артачиться, и не захотят выплатить деньги, то поп окропит болото святой водой и молодые черты заболуют.



ИНСТРУКЦИЯ

Участники объединяются в две команды — «Черти» и «Балда». Формируется 2 круга. Общими усилиями вспоминается старая сказка, тренер помогает участникам восстановить основную суть. Сначала тренер даёт общую легенду, затем легенду для каждой команды отдельно. Далее группы выбирают трёх переговорщиков, остальные участники — наблюдатели, они не имеют права принимать участие в переговорах.

Переговоры состоят из трёх раундов по 10 минут. На каждый раунд выходит новая тройка игроков. Каждая группа имеет право один раз взять тайм-аут на 5 минут для того, чтобы обсудить свои дальнейшие действия. Во время тайм-аута группа имеет право заменить одних переговорщиков на других. Если в конце отведённого времени стороны не договорились, можно дополнительно дать 5 минут на выработку окончательных договорённостей сторон.

ЛЕГЕНДЫ



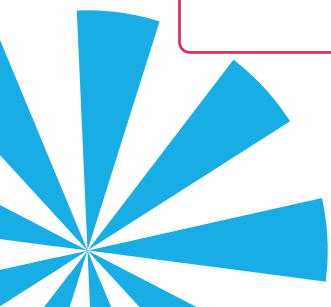
ЛЕГЕНДА ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ

Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертям сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертями, было сказано, что за 1 чертову душу в год черти должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поиздержался и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертихи. У чертей, в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертихи 3 месяца).

ЛЕГЕНДЫ (СОКРАЩЕННЫЕ, У УЧАСТНИКОВ БОЛЕЕ РАСПИСАННЫЕ)

ЛЕГЕНДА ДЛЯ КОМАНДЫ «ЧЕРТИ»

У чертей на болоте свой клан. Они не хотят распадаться, любят это место и не хотят с него уходить. Между тем, ходят упорные слухи, что, во-первых, болота хотят дезинфицировать, и, во-вторых, по санитарным нормам в одном болоте не может жить более 15 чертей, а на сегодняшний день их уже 25. Черти готовы переселиться на другие болота, но по законам их клана его разбиение возможно только тогда, когда число чертей превысит 30. Денег у чертей более чем достаточно, чтобы заплатить Балде сумму, которую он запросит. Чертей страшат дезинфекция и разобщение клана. Главная задача чертей состоит в том, чтобы удержаться на болоте любой ценой. Подпись главного черта всегда являлась самым весомым аргументом, печати у чертей нет.



ЛЕГЕНДА ДЛЯ КОМАНДЫ «БАЛДА»

Поп проинструктировал Балду, что денег нужно собрать по количеству чертей в болоте. Сколько их сейчас — неизвестно. Кроме того, если выплата денег пройдёт успешно, то можно сдать в аренду 3 оставшихся болота и выгодно оформить новый договор. А если черти будут артачиться, и не захотят выплатить деньги, то поп окропит болото святой водой, и молодые черти заболеют.

***Примечание:** Несмотря на то, что интересы сторон абсолютно совпадают (одним денег получить побольше, другим — болота), они договариваются не всегда, скатываются на свои установки. Желательно снимать ход упражнения на видео и далее анализировать при просмотре — это значительно увеличивает эффективность упражнения.*

Вводная часть	5-7 мин
1 раунд	5 мин — первое ознакомление с инструкцией, разработка стратегии и выбор переговорщиков; 5 минут — переговоры
2 раунд	5 мин — разработка стратегии 4 мин — переговоры
3 раунд	5 мин — стратегия 4 мин — переговоры
Выводы	5-10 мин

ЭПИЛОГ

Цель командообразования — не просто научить каждого работника выполнять свою роль «винтика» в сложном механизме трудового коллектива, а по мере необходимости принимать на себя разные роли, продвигаясь к общему успеху.