**Задание:**Давайте попробуем составить список классных инструментов, которые помогут взбодрить как детскую команду, так и зарядиться для креативной работы самим. Назовем это «игры для разогрева».   
Подумайте, какие активности настроят на сотворчество ребят на разных этапах работы. Загрузите документ с описанием активностей и указанием этапов (эмпатия, фокусировка, генерация, выбор идей, прототипирование, тестирование).  
Можете поделиться как вашими разработками, так и материалами, найденными в интернете, но, пожалуйста, теми, которые кажутся вам адекватными и неизбитыми.

**Согласованные действия"**

Навыки взаимосвязи и взаимодействия хорошо тренируются упражнениями на парные физические действия. Участникам предлагается выполнить этюды:

– пилка дров;

– гребля;

– перемотка ниток;

– перетягивание каната и т.д.

Сначала эти упражнения представляются довольно простыми. Однако при выполнении их участникам необходимо помнить о согласованности действий и о целесообразности распределения напряжения. Можно предложить включиться в выполнение упражнения и другим участникам (перетягивание каната, прыгалки, игра в воображаемый мячик и т.д.). Один из вариантов предлагаемых упражнений – "Канатоходец". "Канатоходец" имитирует проход по канату. Он идет по прямой (воображаемой) линии по полу, но "как бы" по канату: скользя и балансируя, ища равновесия. Партнер дует на него со стороны, как бы пытаясь "сдуть" канатоходца с каната. Дует он с расстояния вытянутой руки, но не в лицо, а примерно в грудь. Цель канатоходца – удержаться, несмотря на препятствие.

Процесс поиска идей с помощью дизайн-мышления состоит из пяти этапов:

1. эмпатия, на данном этапе разобрать, что нужно делать, когда бросаешь мяч
2. анализ и определение проблемы, нужно составить список глаголов
3. генерация идей, сначала придумать как можно больше решений, не отсекая сразу варианты, которые кажутся неудачными. Например: встречи, на которых команда придумывает идеи в ходе обсуждения и развивает идеи друг друга. Результат этапа — выбор идеи, для которой команда будет создавать прототип.
4. Прототипирование - прототип может быть разным — от скетча и модели из картона до тестовой версии приложения. Главная задача прототипа — показать продукт пользователю. Не нужно тратить на подготовку прототипа много времени: чем раньше пользователь протестирует продукт и даст обратную связь, тем лучше. Использовать гипотезы проверять их на след. Этапе.
5. И на 5 этапе необходимо протестировать все представленные идеи и проблематику и протестировать.. активна ли идея и позиция в игре.