

#### תיאור משחק:

משחק קלפים בקבוצות המדמה סביבת עבודה ותכנון לוז של משתתפי הקבוצות. כל שחקן יחזיק מספר קלפים. ישנם סוגים שונים של קלפים, ויצטרך לשבץ את הקלפים בלוז היומי הנתון לו. סוגי הקלפים האפשריים: משימות....

מטרת המשחק היא עבודה בשיתוף פעולה תוך ביצוע משימות אישיות וקבוצתיות ואיזון בניהן. כל פעולה מזכה את המשתתף בנקודות אישיות וקבוצתיות. השחקן רוצה להגיע למספר הנקודות המירבי מבין כולם כדי לנצח?

המשחק יתנהל במספר סיבובים משתנה בהתאם למצב המשחק שנבחר – קצר, בינוני או ארוך.

עם זאת ניתן להפסיק בכל שלב את המשחק ולקבל את סיכום משחק – מי שיכול לעצור את המשחק זה בעיקר מנהל החדר.

אמנם מטרת המשחק היא להשיג את הניקוד הגבוה ביותר איך ינו דגש על חיזוק עיקרון העבודה המשותפת בין השחקנים והבנת נקודת המבט של האנשים הנמצאים סביבנו בחיי היומיום שלנו במסגרת בה אנו נמצאים.

תפקידי השחקנים משתנה כל כמה סיבובים.

#### מרכיבי המשחק:

- עבור כל שחקן יהיה:
  1. הגדרת תפקיד אותו הוא משחק (מתחלף כל כמה סיבובים).
  2. המשימות לאותו הסיבוב – הקלפים.
  3. לוז – לוח הזמנים של השחקן בו הוא רוצה לשבץ את המשימות והאירועים שלו.
  4. הניקוד של השחקן
  5. מספר סיבוב
  6. אפקטים – קלפי אפקטים שמשפיעים על אופן המשחק של אותו שחקן. מעניק לו יתרונות/חסרונות במהלך המשחק.
- טיימר לסוף הסיבוב.
- התראות
- מסך סוף סיבוב המכיל גם תובנות אישיות וקבוצתיות.

#### מהלך המשחק:

#### תחילת משחק:

התחברות ללובי – מנהל המשחק מחכה שייתחברו X אנשים והוא יכול להתחיל את המשחק ע"י לחיצת כפתור.

#### תחילת סיבוב וקבלת תפקיד:

1. כל שחקן מקבל הגדרת תפקיד.
2. השחקן מקבל X קלפים ראשוניים ליד.
3. השחקן יכול לבחור לשלוח קלפים נוספים – עד Y קלפים. (אם לשחקן יש קלפים שנשארו לו ביד הוא מקבל עונש/קנס על כל קלף).

4. הקלפים ההתחלתיים חייבים להיות משימות, אם אתה בוחר לשלוף עוד קלפים אזהרה הקלפים הנשלפים יכולים להיות משימה/אפקט. כלומר יכול להיות לטובה או לרעה.
5. משימות שדורשות אנשים נוספים או תפקידים אחרים על השחקן לתאם עם הבן אדם המתאים ולתאם זאת בלז.
6. סיבוב נגמר כאשר נגמר הזמן.
7. בכל סוף סיבוב מקבלים מסך סיכום של התובנות מהסיבוב שהיה.
8. בסוף המשחק ניתן לראות את סיכום התובנות של כל הסיבובים שהיו + מנצחים.

#### חוקי משחק:

#### **שיטת הניקוד:**

- לכל משימה יש ניקוד אישי וניקוד קבוצתי.
- הניקוד הקבוצתי משותף לכל הקבוצה.
- הקבוצה צריכה להגיע לרף מסוים של ניקוד קבוצתי אחרת כולם מפסידים בסוף.
- בסוף כל סיבוב נערכת הגרלה שהסיכוי של כל שחקן לזכות בה הוא מספר הנקודות הקבוצתיות שהוא תרם חלקי מספר הנקודות הקבוצתיות הכולל.
- הפרסים יכולים להיות: מספר נקודות נוסף, אפקטים כמו – כל משימה יכולה להיחשב כחצי מהזמן ואז אפשר לשבץ יותר משימות. יכול להיות בחירת קלף של פרס מתוך 3 הקלפים הבאים בחפיסה ועוד....

#### **סוף משחק:**

- מי מנצח? השחקן שיש לו הכי הרבה נקודות אישיות כאשר הניקוד הקבוצתי גדול או שווה לסף X שיוגדר.
- שיקלול שמספר הנקודות האישיות הגבוה יכול להיות ביחס לשיקלול כלשהו של מספר הנקודות הקבוצתיות/מספר הנקודות הקבוצתיות שהשחקן תרם.
- המשחק יכול להיגמר גם ללא מנצחים כלומר – אם השחקנים לא הגיעו לסף הנקודות הקבוצתיות שנידרש כדי לנצח במשחק.
- המשחק יכול להיגמר גם אם מנהל החדר ביקש לסיים את המשחק לפני שכל הסבבים נגמרו.
- המשחק ייגמר כאשר ייגמר הזמן של הסבב האחרון שהוגדר לפי אורך המשחק.

#### תובנות:

#### **סטטיסטיקה:**

- תובנות שיטחיות של סיכום המהלכים שנעשו בסבב או במהלך המשחק כולו ע"י השחקן.
- תובנות אלו יכולות להתפרס על גבי אחוז סוגי המשימות שהשחקן שיבץ בלז ביחס לסוגים אחרים. כמות הנקודות וסוגן שהשחקן צבר ועוד..

#### **תובנות שנגזרות מסטטיסטיקה:**

- המלצות לשבץ סוגי משימות שונים בהתאם לאופי המשחק של השחקן. כלומר, אם השחקן אוסף יותר נקודות אישיות ביחד לנקודות הקבוצתיות – המטרה היא לחזק את ערך העבודה המשותפת בין השחקנים ולכן יש אינטרס שהשחקן יילמד לשבץ יותר משימות קבוצתיות במהלך המשחק. באותו אופן אם השחקן משבץ יותר מידי משימות קבוצתיות אינו יכול לסיים את המשימות האישיות שלו ולא יילמד לאזן בצורה ריאלית את האינטרס האישי מול האינטרס הקבוצתי.

## תובנות של סוף המשחק:

- ניתן לתת סוג של "תארים" לשחקן בהתאם לאופן המשחק המשחק שלו. כלומר, אם זה שחקן שתרם הכי הרבה נקודות קבוצתיות ניתן לתת לו את התואר של "The team player" וכו'. ניתן לתת תארים שהם יותר "משעשעים" שייתרמו לחווית המשתמש של השחקן.

תמונות:

My Day		Tasks			
		time	requires	points	
				Personal	Team
8					
9		60 min {	code review	ME, Developer	15 15
10					
11		30 min {	fix bug	ME	20 0
12					
13	מחל-קה"מ		fix my PC	ME, IT	30 0
14					
15			Team meeting	@everybody	0 100
16					
17					

My Day		Tasks			
		time	requires	points	
				Personal	Team
8					
9			code review	ME, Developer	15 15
10					
11			fix bug	ME	20 0
12					
13	מחל-קה"מ		fix my PC	ME, IT	30 0
14					
15			Team meeting	@everybody	0 100
16					
17					

waiting for BAR response  
 approved by IT  
 proposed  
 accept  
 decline

לדבריו מן השנים האלו

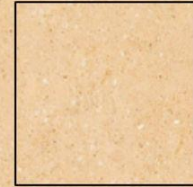
## End of round 5

- personal points: 75/100
- Team points 105/100 → ⊕ Level up ⊕  
⊕ Happy hour unlocked ⊕

## insights

### team player

היום הקדש 54% אנחנו לך  
אנחנו קודמים. כל הכבוד!  
כך: ראשית כל אנחנו אנחנו



המחיר Personal ~ מרומם  
Team / points  
אם נהיה ה