

Привет!

Внутри Геймификации тоже бывают игры!

На этой неделе вашей команде предстоит сыграть в три игры.

Вы можете сыграть сразу все игры или распределить их по дням недели – решение остается за вами.

Заранее забронируйте переговорную, чтобы комфортно провести игровой процесс!

По каждой из трех игр необходимо составить краткий отчет и сделать 1 фотографию процесса игры. Вопросы для отчета смотрите в описании игр.

После прохождения всех игр выделите 5 признаков успешной команды и аргументируйте каждый из них. Описывают ли они вашу команду? 😊

Таким образом, итогом этого недельного задания станут 3 отчета по каждой игре, 3 фотографии и ответ на итоговый вопрос о признаках успешной команды.

Отчеты и ответ на итоговый вопрос направляйте в адрес DiscoverMe

Три фотографии направляйте одним письмом внешний адрес DiscoverMe (адрес внешнего ящика уточняйте у модераторов игры)

В теме письма обязательно укажите название команды!

ИГРА №1: ПИП

Цель упражнения:

- концентрация внимания;
- развитие мышления;
- создание благоприятной атмосферы.

Количество участников: до 30 игроков.

Время проведения игры: 5-10 минут.

Описание игры:

Участники сидят в кругу и считают, называя числа по очереди. Счет идет от 1 до 60. При этом участникам можно называть все числа за исключением тех, которые:

- делятся на три;
- в названии числа есть «три» (например, тринадцать).
- Делятся на пять

Вместо этих чисел игроки должны:

- Молча хлопнуть в ладоши (если делятся на три)
- Сказать громко ПИП (если в названии числа есть «три»)
- Топнуть ногой (если делятся на пять)

Остальные участники продолжают счет. При нарушении этих правил счет начинается заново с первого игрока, до тех пор, пока команда не дойдет до 60.

Отчет «ПИП»

1. Сколько игроков приняло участие в игре?
2. Где провели игру?
3. Сколько раз начинали играть заново?
4. Что помогало не ошибаться?
5. 1 фотография процесса игры

ИГРА №2: ЛГУН

Цель упражнения: игра поможет лучше узнать друг друга и выявить невербальные признаки лжи.

Количество игроков: 7-15 человек

Дополнительно: бланки с вопросами (**см. Приложение 1**), ручки, таблица подсчета баллов

Бланки содержат следующие вопросы:

1. Самое далекое место, где мне удалось побывать, это - _____
2. В детстве мне запрещали делать _____, а я все равно делал.
3. Мое хобби - _____
4. Когда я был маленький, я мечтал стать _____
5. Самое большое достижение в моей жизни это - _____
6. У меня есть одна плохая привычка - _____
7. _____

Для начала команде необходимо придумать 7-ой вопрос, аналогичный первым шести, требующий индивидуального ответа.

Бланки с этими вопросами раздаются каждому игроку, и каждый должен заполнить их, отвечая правдиво на все вопросы, кроме одного. Т.е. один ответ будет неправильным, ложным.

Потом, когда все готовы, игроки по очереди читают вслух свои ответы. Задача же остальных - угадать, где неправильный ответ. Предположения высказываются каждым игроком по очереди. Если кто-то угадал, где ложный ответ, ему присуждают 1 балл. Один из участников фиксирует баллы в таблице для ведения счета в игре ЛГУН. А сам «лгун» получает столько баллов, скольких людей ему удалось обмануть.

Выигрывает тот, кто набрал больше всех баллов.

Отчет «Лгун»

1. Сколько игроков приняло участие в игре?
2. Где провели игру?
3. Как удавалось распознавать ложь?
4. Впишите вопрос №7
5. Укажите ФИО победителя
6. 1 фотография процесса игры

ИГРА №3: ХЛОПКИ

Цель упражнения: групповая сплоченность, а также хорошая разминка, позволяющая активизировать группу, снять напряженность.

Количество игроков: 7-15 человек

Дополнительно: 1 участник команды будет ведущим

Описание: участники рассредоточиваются в пространстве таким образом, чтобы расстояние между соседями составляло не менее полуметра, и встают лицом в одном направлении. Далее по условному сигналу ведущего (делает хлопок руками), все поворачиваются в любую сторону на 90, 180, 270 и 360 градусов. Каждый сам решает, куда и на сколько градусов ему повернуться, но договариваться об этом нельзя. На протяжении всей игры разговоры не разрешаются. После поворота участники смотрят друг на друга и по очередному сигналу ведущего (хлопок руками), вновь совершают следующий поворот из того положения, в котором находились ранее.

Задача: добиться того, чтобы после очередного поворота все участники смотрели лицом в одну сторону. Фиксируется количество попыток, потребовавшихся для этого.

Отчет «Хлопки»:

1. Сколько игроков приняло участие в игре?
2. Где провели игру?
3. Сколько «хлопков» потребовалось для прохождения игры?
4. Что помогло пройти игры?
5. 1 фотография процесса игры

Итоговый отчет: 5 аргументированных признаков успешной команды

Самое далекое место, где мне удалось побывать, это - _____

2. В детстве мне запрещали делать _____, а я все равно делал.

3. Мое хобби - _____

4. Когда я был маленький, я мечтал стать _____

5. Самое большое достижение в моей жизни это - _____

6. У меня есть одна плохая привычка - _____

7. _____

1. Самое далекое место, где мне удалось побывать, это - _____

2. В детстве мне запрещали делать _____, а я все равно делал.

3. Мое хобби - _____

4. Когда я был маленький, я мечтал стать _____

5. Самое большое достижение в моей жизни это - _____

6. У меня есть одна плохая привычка - _____

7. _____

1. Самое далекое место, где мне удалось побывать, это - _____

2. В детстве мне запрещали делать _____, а я все равно делал.

3. Мое хобби - _____

4. Когда я был маленький, я мечтал стать _____

5. Самое большое достижение в моей жизни это - _____

6. У меня есть одна плохая привычка - _____

7. _____