 1.Шарады

Размер команды: 8–10 человек

Время: 10–25 минут

Правила игры. Разделите команду на группы по 4 или 5 человек. Первому участнику показывают или дают случайный предмет (например, принтер, степлер, клавиатуру), не демонстрируя его остальным. Затем он должен показать, как использовать этот предмет, не показывая сам предмет команде. У команды есть 30 секунд на то, чтобы отгадать название предмета (время можно менять в зависимости от сложности предмета).

Затем наступает очередь другой команды. Игра продолжается до тех пор, пока все участники команды не покажут предмет команде.

### 2. Быстрая перемена

Размер команды: 10–20 человек

Время: 10–15 минут

Правила игры. Разделите команду на две группы и выстройте их друг напротив друга. Команда А получает возможность в течение 15—30 секунд запомнить как можно больше деталей о внешности людей, стоящих напротив. Затем команда А отворачивается, а команда Б старается как можно сильнее изменить свой внешний вид.

Можно делать всё — изменять порядок, в котором стояли игроки, меняться обувью или менять причёску. Примерно через 45 секунд команда А поворачивается обратно. У них есть от 5 до 10 минут на то, чтобы заметить все изменения. Время можно подобрать с учётом размера группы.

Чем полезно это упражнение. Эта игра — хороший способ сделать перерыв посередине долгого дня и на время забыть о работе. Кроме того, в процессе изменения внешности команда получает возможность попрактиковаться в невербальной коммуникации с ограничением во времени.

### 3. Правила поведения

Размер команды: от 5 человек

Время: 20–30 минут

Правила игры. Эта игра хорошо подходит для того, чтобы настроиться на начало нового проекта или семинара. Напишите на доске названия двух категорий: «Значимо» и «Приятно» и попросите группу сказать, что, по их мнению, необходимо, чтобы этот проект или семинар был таким. Это может быть что угодно, от «регулярных перерывов» до «прозрачности и честности». Команда может записывать ключевые слова на доске, а затем обсудить их более подробно.

Идеи, которые все сочтут как *значимыми*, так и *приятными*, будут занесены в правила поведения для проекта или семинара. Составленный таким образом список будет напоминать команде о том, что они должны придерживаться этих ценностей.

Чем полезно это упражнение. Будь то первый день семинара, начало нового проекта или просто утро понедельника, это упражнение будет отличным способом привести всех сотрудников к общему знаменателю. [Установление поведения и ценности для группы](https://asana.com/ru/resources/group-norms-examples) с самого начала и призывая всех соблюдать их с помощью облечённого в письменную форму кодекса поведения, вы формируете чувство локтя в коллективе. А если эта игра проводится виртуально, можно собрать идеи всех участников с помощью нашего [шаблона для коллективного обсуждения](https://asana.com/ru/templates/for/other/team-brainstorm).