1 Правила поведения

**Размер команды**: от 5 и более человек

**Время**: 15 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. [Устанавливая нормы 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

### 2 Рисование спиной к спине

**Размер команды**: от 4 и более человек

**Время**: 10 - 15 минут

**Правила игры**. Разделите команду на группы по два человека и посадите их спиной к спине. Дайте одному человеку бумагу и ручку, а другому человеку покажите изображение чего-то, что достаточно просто нарисовать (это может быть машина, цветок или дом). Человек, который видел изображение, должен описать его своему напарнику, при этом не называя предмет, который нужно нарисовать. Второй человек должен его нарисовать. Можно описывать форму, размер и текстуру, но нельзя сказать, например, «Нарисуй лилию». Когда все рисунки будут готовы, представьте их на всеобщее обозрение и посмотрите, насколько они похожи на оригиналы.

**Чем полезно это упражнение**. Эта игра — забавный способ поработать над коммуникационными навыками, в особенности над умением слушать. Кроме того, она даёт участникам коллектива возможность проявить творческое мышление, найдя нестандартный способ описать изображение коллеге.

3 Общие черты

**Размер команды**: от 10 человек

**Время**: 20 минут

**Правила игры**. Разделите команду на группы от пяти человек. Затем попросите сотрудников найти, что общего есть у всех участников группы. Это может быть любимый сериал, вкус мороженого или хобби. Все должны постараться найти схожие черты, которые не будут слишком поверхностными или очевидными. Чем больше общих черт они найдут у себя, тем лучше! Если позволяет время, попросите разные группы поделиться друг с другом своими находками.

**Чем полезно это упражнение**. Эта игра позволяет сотрудникам узнать о том, что было бы затруднительно в других обстоятельствах. Её также можно использовать, чтобы снова объединить команды, в которых чувствуется разобщённость. Обсуждение одинаковых симпатий и антипатий помогает почувствовать близость с коллегами.

4 Плюсы и минусы

**Время:** 5-6 минут  
**Количество участников:** два или более, можно разделить участников на команды по 5-7 чел  
**Инвентарь:** не нужен  
**Правила:** игрок A рассказывает игроку Б или команде какой-то неприятный эпизод из своего прошлого (из личной жизни или с работы). Это должно быть событие, произошедшее на самом деле. Затем игрок A снова рассказывает об этом событии, но говорит только о его положительных сторонах. Игрок Б или команда помогает найти позитивную сторону неприятной ситуации. После этого игроки меняются ролями.

**Цель:** участники вместе учатся переосмысливать негативный опыт, извлекая из него ценные уроки, общение в таком ключе дает совершенно новый взгляд на коллегу и его ситуацию. Вариант сближения.