

**БОЛЬШАЯ
ПЕРЕМЕНА**

проект от росмолодёжь

Российское движение
→ детей и молодёжи

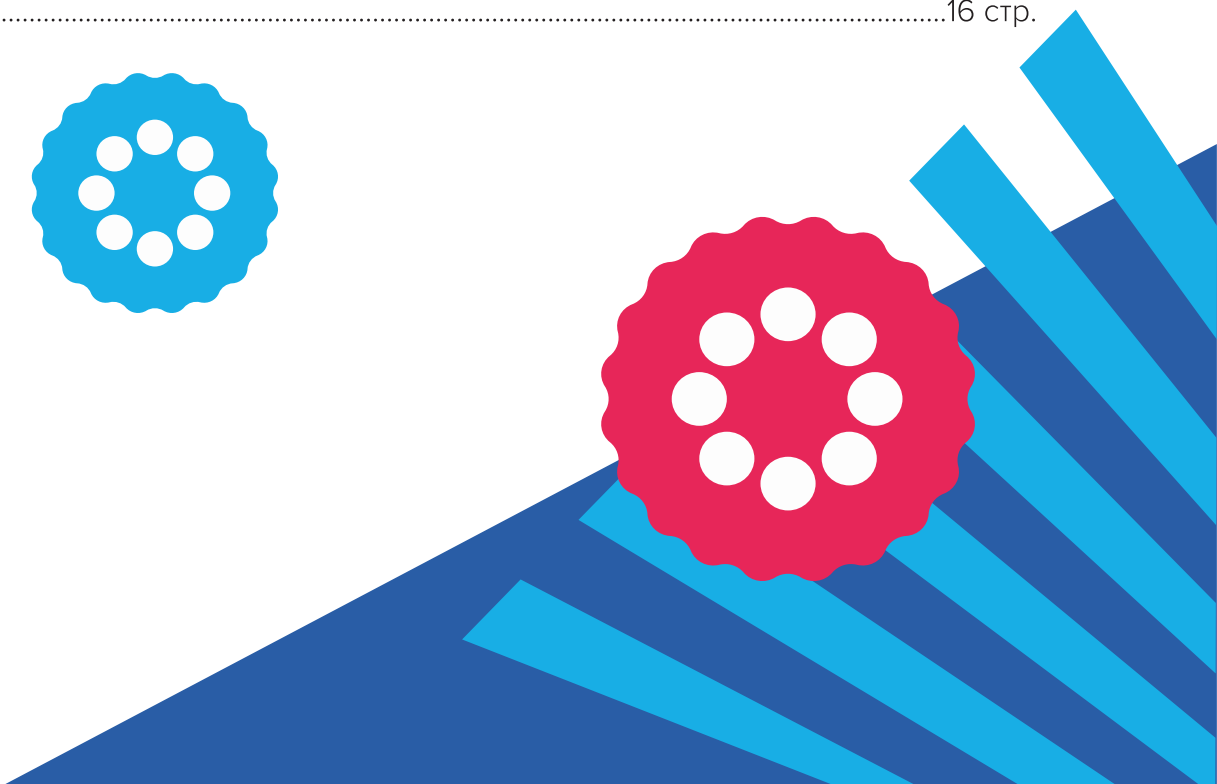
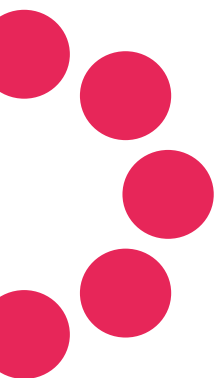
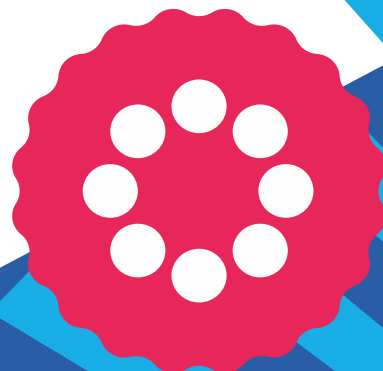
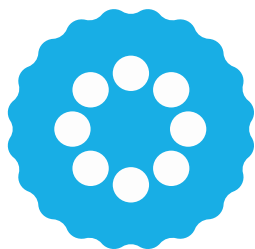
«ЕСТЬ КОНТАКТ!»

**ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА
И ФОРМИРОВАНИЯ КОМАНДЫ**

Библиотека педагога-наставника
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРОЛОГ	2 стр.
ИГРЫ НА ПЕРВИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО.....	3 стр.
1. Игра «Билетики»	3 стр.
2. Упражнение «Ассоциация»	4 стр.
3. Упражнение «Моя атмосфера».....	5 стр.
4. Игра «Бросок»	6 стр.
5. Игра «Передай заряд»	7 стр.
6. Упражнение «Линии сети».....	8 стр.
7. Игра «Циферблат»	9 стр.
ИГРЫ НА ВТОРИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО.....	10 стр.
1. Игра «Зоя ходит».....	10 стр.
2. Упражнение «Скала».....	11 стр.
3. Упражнение «Ищу друга».....	12 стр.
4. Упражнение «Апельсин».....	13 стр.
ИГРЫ НА АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.....	13 стр.
1. Игра «Поход»	13 стр.
2. Упражнение «Балда и черти».....	14 стр.
ЭПИЛОГ	16 стр.



**Уважаемые педагоги!**

Миссия «Большой перемены» — создать гармоничную развивающую среду, которая поможет в равной степени раскрыть уникальные таланты, способности и возможности каждого ребенка. Вы держите в руках сборник психологических игр «Большой перемены». Этот эффективный инструмент позволит вам сформировать сообщество ребят на базе клуба «Большой перемены» на этапе первых ознакомительных встреч с новыми участниками в начале учебного года. Знакомство является одним из важнейших процессов создания сообщества, и ему необходимо уделить достаточно много внимания. Создание доброжелательной атмосферы влияет на то, насколько комфортным будет процесс адаптации новых участников, насколько высоко у них сформируется мотивация остаться в новом сообществе. Одним из наиболее эффективных тренинговых инструментов для такого процесса являются психологические игры и упражнения.

Игры распределены по трем уровням на три раздела.

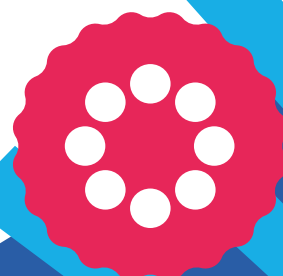
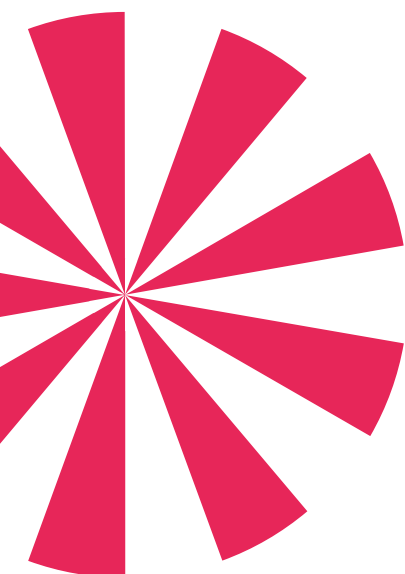
В первом разделе представлены игры для первичного непринужденного знакомства, когда мы только «прощупываем почву» взаимоотношений между участниками.

Во втором разделе представлены упражнения, которые направлены на вторичное знакомство, или упражнения для поднятия групповой динамики, которые в сочетании с упражнениями первого раздела позволят провести полноценное знакомство со сближением.

В третьем разделе представлены психологические игры на активное взаимодействие и налаживание коммуникации между участниками. В сочетании с упражнениями первого и второго разделов психологические упражнения завершают полноценный процесс активного командообразования внутри коллектива.

Каждую игру необходимо подбирать индивидуально в соответствии с возрастом и количеством вашей аудитории, а также соблюдать принцип «от простого к сложному»: для начала брать игру из первого раздела, далее - из второго, потом - из третьего.

**ЖЕЛАЕМ ВАМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УСПЕХОВ
В НОВОМ УЧЕБНОМ ГОДУ!**



ИГРЫ НА ПЕРВИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО

В данном разделе представлены игры на знакомства, они же «ледоколы» – самые простые и эффективные игры для создания атмосферы доверия и позитивного настроения в любой, даже самой «разношерстной» команде. Они также помогают участникам тренинга познакомиться и подружиться.

С помощью игр на знакомство тренер сможет наладить контакт между участниками, помочь робким людям быстро адаптироваться в новой среде.

1. ИГРА «БИЛЕТИКИ»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создание условий для знакомства и раскрепощения участников группы при первом взаимодействии;
- создание условий для запоминания имен участников.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

не требуются

ИНСТРУКЦИЯ

Играющие образуют два круга: девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары.

Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц».

По команде ведущего «Поехали!» круги начинают двигаться в разные стороны. Ведущий кричит: «Контролер!», и «билетики» остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару.

«Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем».

При встрече «билетик» и пассажир знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему «билетик». Затем игроков можно поменять ролями.

Примечание. Игру можно сопровождать музыкой.

2. УПРАЖНЕНИЕ «АССОЦИАЦИЯ»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создание условий для знакомства и раскрытия участников группы при первом взаимодействии;
- анализ ожидания участников от тренинга, причин их участия в групповой работе.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

карты с изображениями (по типу Имаджинариума, метафорических карт и т.п.)
или любые разные киндер-игрушки



ИНСТРУКЦИЯ

На плоскую поверхность выкладываются карточки и предметы с определенной характеристикой, разные по «характеру». Каждому участнику предлагается выбрать одну игрушку или одну карточку, с которыми он ассоциирует себя. На выбор — одна минута. В течение минуты взять один предмет, который больше всех ассоциируется с ними самими.

Далее участникам необходимо представиться, рассказать, откуда они и почему взяли именно такие «ассоциации». Кроме того, нужно рассказать о своих ожиданиях от программы.

Участники могут представляться по кругу или в хаотичном порядке передавая слово следующему игроку на свой выбор.

Модератор также участвует в процессе.



3. УПРАЖНЕНИЕ «МОЯ АТМОСФЕРА»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создать условия для знакомства и раскрепощения участников группы при первом взаимодействии;
- анализ ожидания участников от тренинга, причин их участия в групповой работе.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

телефоны участников с выходом в интернет (достаточно нескольких на команду)

ИНСТРУКЦИЯ

Участникам предлагается найти в интернете одну картинку, которая максимально точно, на их взгляд, характеризует их. На это дается 5 минут. Если у участника нет телефона и возможности найти картинку, он может ее нарисовать или найти в аудитории предмет, который в какой-то степени характеризует его. Кроме того, за интернетом можно обратиться к соседу.

При представлении участнику необходимо назвать свое имя, рассказать, откуда он и почему выбрал именно эту картинку или взял этот предмет, а также рассказать о своих ожиданиях от программы.

Участники могут представляться по кругу или в хаотичном порядке, передавая слово следующему игроку на свой выбор.

Модератор также участвует в процессе.

4. ИГРА «БРОСОК»



ВРЕМЯ: 10 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- проведение нестандартного знакомства участников тренинга;
- создание условий для запоминания имен;
- освоение психогимнастики для развития внимательности.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

3 шарика небольшой формы (могут быть сделаны из бумаги и малярного скотча)



ИНСТРУКЦИЯ

Участники и модератор встают в круг. Модератор берет один шарик, называет свое имя и город, откуда он, кидает шарик любому человеку из круга, следующий человек называет свое имя и город, кидает следующему и т.д. Шарик нельзя кидать человеку, у которого он был, и соседям слева и справа.

Когда шарик побывает в руках у всех участников, он возвращается к модератору. Модератор просит повторить траекторию движения шарика, но уже молча без называния имен. Следующий этап. Траектория движения шарика сохраняется, но задача усложняется: при броске шарика нужно назвать три имени – имя человека, от которого получил шарик, свое имя и имя человека, которому кидаешь.

Шарик проходит весь круг и возвращается к модератору. Модератор просит повторить траекторию шарика, но при этом будет задействовано не один шарик, а три. Задача участников не уронить не один шарик на пол, иначе придется начать заново. В зависимости от успехов группы можно усложнять (повышать скорость) или упрощать (например, дать 3 шанса уронить шарик) правила игры и задачи.

Последний этап упражнения: участникам необходимо поменяться местами в хаотичном режиме, при этом они не могут становиться рядом с прежними соседями. Как только участники нашли себе новое место, модератор просит еще раз провести мяч, кидать тем же людям, которым кидали ранее, и называть их имена.



5. ИГРА «ПЕРЕДАЙ ЗАРЯД»

ВРЕМЯ: ОТ 5 ДО 20 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- проведение нестандартного знакомства участников тренинга;
- создание условий для запоминания имен;
- освоение психогимнастики для развития внимательности.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

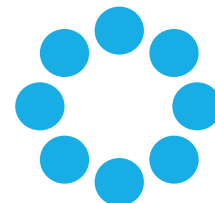
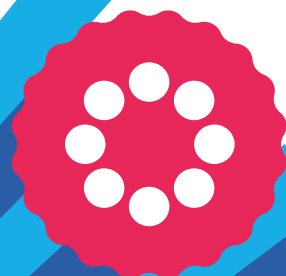
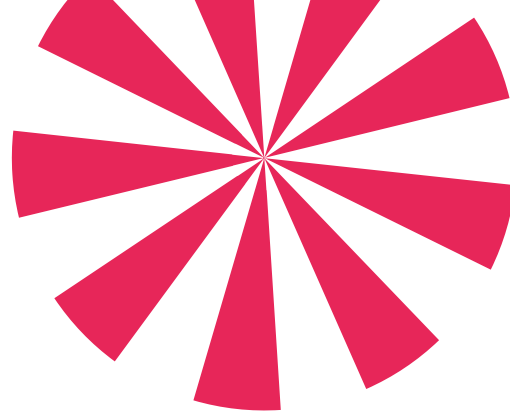
не требуется

ИНСТРУКЦИЯ

Участники встают в круг. Задача участников: с помощью характерного движения (хлопок левой ладони о правую и одновременное выпрямление правой руки по направлению) передать заряд как можно быстрее человеку. Передавать сигнал можно хаотично любому из круга, кроме соседей слева и справа. Человек, получивший «заряд», должен как можно скорее послать его следующему участнику. Как только участники привыкли к движению и у них повысилась групповая динамика, можно переходить к следующему этапу и добавлять имена.

Участнику необходимо назвать имя человека, которому он передает «заряд», и выполнить движение (оно сохраняется). Через несколько минут можно проводить игру на вылет. Если участник ошибся в имени, принял чужой «заряд», очень долго принимает и отдает «заряд», то он выбывает. Проводится до двух оставшихся. Между ними объявляется дуэль.

Дуэль: участники игра стоят спинами друг к другу, делают 5 шагов по счету модератора и оборачиваясь отдают «заряд», кто сделал первым, тот выигрывает.



Б. УПРАЖНЕНИЕ «ЛИНИИ СЕТИ»

ВРЕМЯ: ОТ 5 ДО 20 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- знакомство, сокращение дистанции в общении;
- активизация членов группы, появление сплоченности;
- создание атмосферы коллективного сотрудничества.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

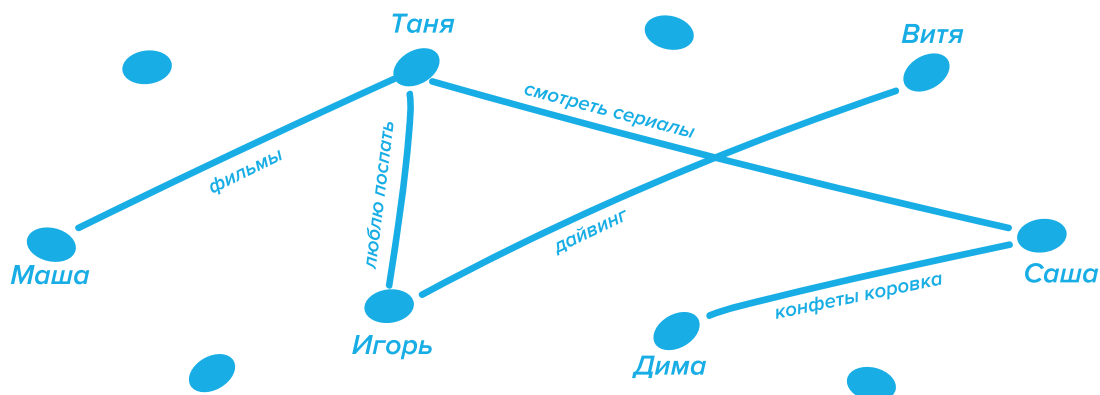
2 бумаги-флипа, маркеры



ИНСТРУКЦИЯ

На стене вешаются два склеенных флипа, каждый участник берет маркер и по периметру пишет свое имя и оформляет его уникальным образом (например, делает в качестве граффити, обводит в кружок, рисует кошку рядом и т.д.).

В течение 7 минут участникам необходимо пообщаться с каждым человеком из малой группы и найти что-то общее, что их объединяет (например, они оба слушают рок, у них у обоих машина красного цвета). Как только общая характеристика найдена, участникам необходимо соединить на флипе их имена линией и на линии подписать эту общую характеристику.



По истечении 7 минут каждый представляет наиболее запоминающуюся общую характеристику с другим.

7. ИГРА «ЦИФЕРБЛАТ»

ВРЕМЯ: 15 МИНУТ

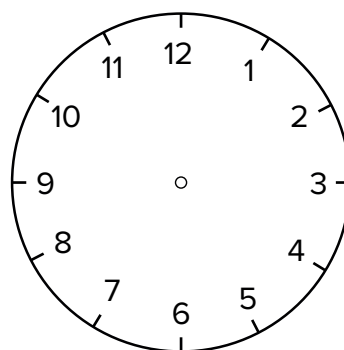
ЦЕЛЬ

- знакомство, сокращение дистанции в общении;
- активизация членов группы, возникновение групповой сплоченности;
- создать атмосферу коллективного сотрудничества.



НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

бумага А4 по количеству участников с напечатанным циферблатом, ручки



ИНСТРУКЦИЯ

Участникам необходимо раздать по листку бумаги, на котором каждый должен нарисовать часы. Если есть возможность — можно заранее распечатать картинку с часами.

Участникам дается 5 минут на назначение встреч. Напротив каждого деления часов необходимо записать имя человека, с которым будет происходить встреча. В идеале не должно быть назначено несколько встреч с одним и тем же человеком (но зависит от количества участников).

Когда все готовы — модератор объявляет текущее время и тему для разговора. Например, «сейчас три часа дня, и мы встречаемся, чтобы обсудить любимый вид спорта». На обсуждение — 1,5 минуты. После этого участники находят следующего участника, с которым у них назначена встреча на это время, и общаются на заданную тему.

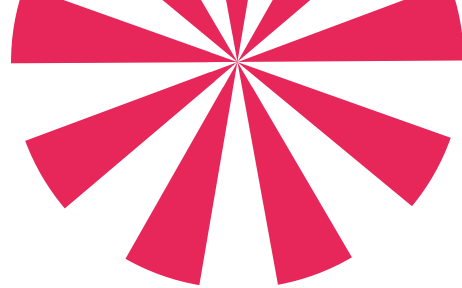
Так продолжается, пока не будут названы все часы на циферблате.

Предлагаемые темы:

- | | |
|---|---|
| 1) Любимый вид спорта; | 7) Любимый анекдот; |
| 2) Самый запоминающийся день в жизни; | 8) Домашние животные; |
| 3) Работа мечты; | 9) Школьные годы; |
| 4) Город, который нужно обязательно посетить; | 10) Самый запоминающийся День рождения; |
| 5) Самая вкусная еда, которую я пробовал; | 11) Мотивация для работы. Какая она? |
| 6) Суперспособность, которую хотел бы иметь; | 12) Почему «Большая Перемена»? |



ИГРЫ НА ВТОРИЧНОЕ ЗНАКОМСТВО



Знакомство – один из самых важных этапов создания коллектива. Всем будет комфортнее и приятнее знать имена окружающих людей. Вторичное знакомство - возможность узнать друг друга чуть ближе. Участникам предстоит на этом этапе узнать об увлечениях, умениях и пристрастиях своих новых знакомых.

С помощью данных упражнений реализуются активное развитие мышечной системы, выход накопленной энергии, смекалка и ловкость. Данные упражнения также помогут познакомиться вновь, узнать друг друга с другой стороны и разрушить тактильный барьер.

1. ИГРА «Зоя ХОДИТ»

ВРЕМЯ: 10 - 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создание условий для доверительных взаимоотношений;
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие;
- проживание ситуации помощи и поддержки.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

стулья, которые могут быть расставлены хаотично, на один стул больше, чем участников

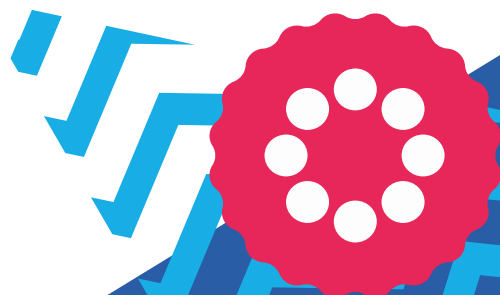
ИНСТРУКЦИЯ

Участники рассаживаются по заданному пространству на стульях, остается 1 свободный стул. Модератор – Зоя.

Примечание. Модератору необходимо войти в роль Зои и выйти из роли модератора на момент проведения упражнения.

Задача участников – в течении 1 минуты не дать Зое сесть на свободный стул. Участники могут встать со стульев, но не могут садиться на тот же стул обратно, нельзя садиться на стул вдвоем, запрещено трогать Зою и преграждать ей путь.

Между попытками модератор предлагает участникам обсудить стратегию решения этой задачи.



2. УПРАЖНЕНИЕ «СКАЛА»

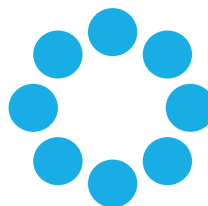
ВРЕМЯ: 10 - 15 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создание условий для доверительных взаимоотношений;
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие;
- проживание ситуации помощи и поддержки.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

малярный скотч, стена



ИНСТРУКЦИЯ

На полу заранее наклеена малярным скотчем линия вдоль стены, перпендикулярно ей от стены - еще две линии, одна из которых, ближняя к участникам, длиннее (длина скалы - (кол-во участников) \times 2 - 2, ширина - 1,5 стопы).

Инструкция участникам: встать всей командой на этот выступ, но сделать это особым образом. Первый человек просто встает на него. Второй должен пройти через первого, не заступая за линию, и встать. Третий - через двух, и т.д. Если кто-то оступается, т.е. «падает в пропасть», то все начинается заново. Задание выполняется в полной тишине. У вас есть 2 минуты, чтобы договориться о том, как вы будете это делать.

Если участники 2 раза не смогли выполнить задание, можно дать 20 секунд на обсуждение.

Примечание: необходимо следить за техникой безопасности!



3. УПРАЖНЕНИЕ «ИЩУ ДРУГА»

ВРЕМЯ: 25 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- активизация группы для обсуждения личных и межгрупповых отношений.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

бумага А4, ручки, фломастеры

ИНСТРУКЦИЯ

Каждый участник группы пишет на чистом листе анонимное объявление о поиске друга. Ограничений и четкого алгоритма нет, главное - не подписываться! На написание отводится 5 минут.

Эти объявления расклеиваются по комнате. Затем все участники, прогуливаясь по комнате, читают их и выбирают максимум 3 объявления, на которые они откликнулись бы, и ставят на них галочку, крестик, смайлик и т.п.

Потом все объявления собираются и подсчитываются количества откликов.

АНАЛИЗ

Что вы чувствуете после выполнения этого упражнения?

Чем вы руководствовались, когда выбирали объявления, на которое откликнулись? Сколько времени вам на это понадобилось?

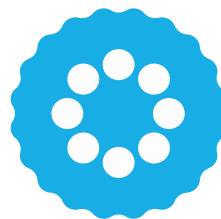
На чем сделан акцент в вашем объявлении: на описании себя или предъявление требований к потенциальному другу? Почему?

Сколько человек откликнулись на ваши объявления?

Сейчас вы бы изменили текст своего объявления?

Далее следует провести второй круг и посмотреть, что изменилось у участников.

После выполнения задания участники должны обменяться контактными данными с теми, кто им понравился.





4. УПРАЖНЕНИЕ «АПЕЛЬСИН»

ВРЕМЯ: 5 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- создание условий для доверительных взаимоотношений;
- предоставление возможности вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие;
- снятие тактильного барьера.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

мячик размером с апельсин



ИНСТРУКЦИЯ

Участники стоят в кругу. Одному из них дают «апельсин» (мячик) и просят зажать его между шеей и подбородком. Задача участников – передать этот апельсин по кругу так, чтобы не прикасаться к нему руками. Если «апельсин» падает, упражнение начинается заново.

ИГРЫ НА АКТИВНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

В этом разделе представлена психологическая игра, где сам игровой сюжет является общим фоном, на котором происходит решение развивающих и психологических задач. Такая деятельность способствует развитию базовых психических свойств и процессов личности, а также развитию рефлексии и саморефлексии.

1. ИГРА «ПОХОД»

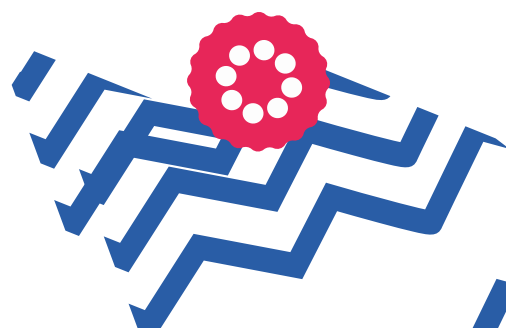
ВРЕМЯ: 25 МИНУТ

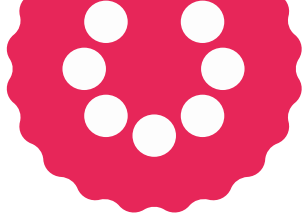
ЦЕЛЬ

- развитие базовых психических свойств и процессов личности;
- снятие группового напряжения;
- активация групповой деятельности.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

не требуется





ИНСТРУКЦИЯ

Модератор «отправляется в поход» и берет с собой предметы, объединенные одним признаком, например: круглое, зеленое, живое. Но знает об этом только ведущий.

Начиная первый кон, он говорит что-то вроде: «Я беру с собой в поход лампочку» (допустим, походнику пришло в голову взять с собой только вещи из стекла). Другие игроки по очереди предлагают свои варианты, пытаются угадать общий признак. Например: «Я беру с собой в поход зажигалку. Ты возьмешь меня в поход?»

Если названный предмет обладает загаданным признаком, ведущий берет игрока в поход, если нет — не берет.

Если за первый кон признак не угадали, ведущий раскрывает очередной предмет, который он берет с собой, и угадывание продолжается. Игрок, отгадавший признак, становится новым ведущим.

2. УПРАЖНЕНИЕ «БАЛДА И ЧЕРТЫ»

ВРЕМЯ: 40 МИНУТ

ЦЕЛЬ

- развитие базовых психических свойств и процессов личности;
- снятие группового напряжения;
- активация групповой деятельности;
- анализ взаимодействия участников, навыки переговоров, навыки выявления потребностей.

НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

раздаточный материал с текстами легенд



Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертям сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертями, было сказано, что за 1 чертову душу в год черти должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поздравился и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертики. У чертей в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертей 3 нескля). У чертей на болоте свой клан. Они не хотят распадаться, любят это место и не хотят с него уходить. Между тем, ходят упорные слухи, что, во-первых, болота хотят дезинфицировать, и, во-вторых, по санитарным нормам в одном болоте не может жить более 15 чертей, а на сегодняшний день их уже 25. Черти готовы переселиться на другие болота, но по законам их клана его разделение возможно только тогда, когда число чертей превысит 30. Денег у чертей больше чем достаточно, чтобы заплатить Балде сумму, которую он запросит. Чертей страшат дезинфекция и разобщение клана. Ваша главная задача состоит в том, чтобы удержаться на болоте любой ценой. Подпись главного черта всегда являлась самым весомым аргументом, печати у чертей нет.



Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертям сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертями, было сказано, что за 1 чертову душу в год черти должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поздравился и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертики. У чертей в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертей 3 нескля). Поп проинструктировал Балду, что денег нужно собрать по количеству чертей в болоте. Сколько их сейчас — неизвестно. Кроме того, если выплата денег пройдет успешно, то можно сдать в аренду 3 оставшихся болота и выгодно оформить новый договор. А если черти будут артачиться, и не захотят выплатить деньги, то поп окропит болота святой водой и молодые черти заболуют.

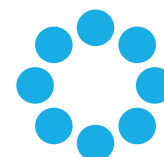


ИНСТРУКЦИЯ

Участники объединяются в две команды: «Черти» и «Балда». Формируется 2 круга. Общими усилиями вспоминается старая сказка, тренер помогает участникам восстановить основную суть. Сначала тренер даёт общую легенду, затем легенду для каждой команды отдельно. Далее группы выбирают трёх переговорщиков, остальные участники — наблюдатели, они не имеют права принимать участие в переговорах.

Переговоры состоят из трёх раундов по 10 минут. На каждый раунд выходит новая тройка игроков. Каждая группа имеет право один раз взять тайм-аут на 5 минут для того, чтобы обсудить свои дальнейшие действия. Во время тайм-аута группа имеет право заменить одних переговорщиков на других. Если в конце отведённого времени стороны не договорились, можно дополнительно дать 5 минут на выработку окончательных договорённостей сторон.

ЛЕГЕНДЫ



ЛЕГЕНДА ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ

Жил-был поп, у которого была большая усадьба, а вокруг четыре болота. Ровно 5 лет назад поп сдал одно из своих болот в аренду чертям сроком на 5 лет. В договоре, подписанном попом и чертями, было сказано, что за 1 чертову душу в год черти должны были заплатить 1 мешок золота или 1 ларь драгоценных камней. Сроки уплаты денег оговорены не были. Поп в течение 5 лет был в отлучке и дань с чертей не собирал. Сейчас он вернулся, поиздержался и нуждается в деньгах. Он поручает своему работнику Балде заняться этим делом. На момент подписания договора в болоте находились 1 черт и 2 чертихи. У чертей, в отличие от людей, дети рождаются быстрее (срок беременности у чертихи 3 месяца).

ЛЕГЕНДЫ (СОКРАЩЕННЫЕ, У УЧАСТНИКОВ БОЛЕЕ РАСПИСАННЫЕ)

ЛЕГЕНДА ДЛЯ КОМАНДЫ «ЧЕРТИ»

У чертей на болоте свой клан. Они не хотят распадаться, любят это место и не хотят с него уходить. Между тем, ходят упорные слухи, что, во-первых, болота хотят дезинфицировать, и, во-вторых, по санитарным нормам в одном болоте не может жить более 15 чертей, а на сегодняшний день их уже 25. Черти готовы переселиться на другие болота, но по законам их клана его разбиение возможно только тогда, когда число чертей превысит 30. Денег у чертей более чем достаточно, чтобы заплатить Балде сумму, которую он запросит. Чертей страшат дезинфекция и разобщение клана. Главная задача чертей состоит в том, чтобы удержаться на болоте любой ценой. Подпись главного черта всегда являлась самым весомым аргументом, печати у чертей нет.

ЛЕГЕНДА ДЛЯ КОМАНДЫ «БАЛДА»

Поп проинструктировал Балду, что денег нужно собрать по количеству чертей в болоте. Сколько их сейчас — неизвестно. Кроме того, если выплата денег пройдёт успешно, то можно сдать в аренду 3 оставшихся болота и выгодно оформить новый договор. А если черти будут артачиться, и не захотят выплатить деньги, то поп окропит болото святой водой, и молодые черти заболеют.

Примечание: Несмотря на то, что интересы сторон абсолютно совпадают (одним денег получить побольше, другим — болота), они договариваются не всегда, скатываются на свои установки.

Желательно снимать ход упражнения на видео и далее анализировать при просмотре — это значительно увеличивает эффективность упражнения.

Вводная часть	5-7 мин
1 раунд	5 мин — первое ознакомление с инструкцией, разработка стратегии и выбор переговорщиков; 5 минут — переговоры
2 раунд	5 мин — разработка стратегии 4 мин — переговоры
3 раунд	5 мин — стратегия 4 мин — переговоры
Выводы	5-10 мин

ЭПИЛОГ

Цель командообразования — не просто научить каждого работника выполнять свою роль «винтика» в сложном механизме трудового коллектива, а по мере необходимости принимать на себя разные роли, двигаясь к общему успеху.