

## Об игре.

Основной задачей игры является тренировка связанности в коммуникациях, разработке и согласовании правил взаимодействия в условиях выхода из зоны комфорта, что способствует достижению взаимопонимания при согласовании проектов или процессов компании.

Игра проводится в пространстве достаточном для комфортного движения 10-25 пар людей. Это может быть зал, площадка, поляна (в случае проведения игры на свежем воздухе) и т.д.

## Что потребуется для игры.

Для игры, помимо игрового пространства, потребуется определённый игровой инвентарь и ведущий, с одним-двумя помощниками. В качестве инвентаря необходимы плотные платки, которыми можно будет прикрыть глаза одному из участников в паре, что бы второй мог удерживать концы платка руками. Так же потребуются карточки пяти цветов, по двести штук каждого цвета, каждая пятая из которых будет помечена.

## Игровой процесс.

Участники разбиваются на пары. Система разбития на пары может быть какой угодно, главное, чтобы в парах были люди, которые не тесно знакомы друг с другом. Каждая пара представляет собой «организатора», того кто координирует и направляет усилия и «технолога», того кто выполняет работу. Технологу глаза завязываются платком, концы которого организатор берет в руки. По полю игры в случайном порядке размещаются цветные карточки. По сигналу ведущего, пары начинают собирать карточки, при этом занявший роль «организатора» может только вербально руководить и направлять, а непосредственно сбором занимается «технолог». Собранные карточки он должен держать в руках, в том порядке, в котором собирал их. До окончания раунда карточки нельзя перемешивать или как-то ещё с ними взаимодействовать.

Игра разбита на четыре раунда по три минуты. В начале раунда так же отводится около трех минут на постановку задачи и после раунда три минуты на подсчет и подведение итогов. Опишем игровые раунды подробнее:

1. **В первом раунде игры** ведущий дает задание парам игроков собирать карточки. По истечению времени раунда пары останавливаются и производится подсчет количества собранных карточек разных цветов суммарно и отдельно, количества помеченных карточек. Важным тут является не наивысший результат, а наоборот наименьший.
2. **Во втором раунде**, ведущий в качестве минимальных требований по сбору карточек задает наихудший количественный результат прошлого раунда (то есть, если в первом раунде наименьшим количеством карточек на руках было десять, а помеченных две, то сейчас их так же должно быть не меньше десяти, плюс две помеченные). По окончании раунда вновь производится подсчет, но тут помимо количества карточек требуется подсчитать количество совпадений одинакового цвета лежащих рядом.
3. **В третьем раунде**, задачей становится сбор карточек по количеству не меньше чем минимальный результат и соблюдение того же количества совпадений карточек одинакового цвета что и в предыдущем раунде. (то есть, если во втором раунде было собрано минимум сорок карточек, десять помеченных и минимально количество совпадений одинаковых цветов было два, то и сейчас минимум необходимо собрать сорок карточек, десять помеченных и минимум с двумя совпадениями цветов). В конце раунда помимо предыдущих подсчётов, считаем минимальное количество совпадений цветов через две карточки.
4. **В четвертом раунде**, участников нужно объединить в группы по несколько пар и так же как это ранее, задать минимальные требования по сбору карточек, основываясь на наименьших результатах предыдущего раунда.

Между раундами игры ведущий отвечает на вопросы по правилам игры, а также дает время на обсуждение, обязательно обращая внимание участников на то, что общаться можно не только внутри пар, но и с игроками из других пар.

## **Внешнее описание постановки, внутри игровая информация, рефлексия.**

В качестве основы для игры, ведущий закладывает проблематику на связанность и взаимодействие в рамках установленных правил, относящуюся к организации для которой проводится игра. Примером такой проблематики может быть проведение туристических мероприятий на территории, разработка процессов в компании, согласование реорганизации компании и т.д. Во время игрового процесса так же следует выбрать для фокусов подсчётов текущего раунда какое-либо объяснение, подходящее по логике к заложенной проблематике. Например, совпадение одинаковых цветов карточек во втором раунде, можно назвать ошибкой в процессах или попыткой дважды отчитаться за одно и то же мероприятие. Такое описание даст для игроков большее погружение в процесс и облегчит проведение итоговой рефлексии для ведущего.

По ходу игры участники должны пройти через следующие моменты:

1. Попытка строго следовать правилам.
2. Структурирование своей работы с одной стороны и попытка выяснить по каким же правилам надо действовать с другой.
3. Понимание, что улучшение характеристик своей работы зависит не столько от их «пары», сколько от договоренностей по проведению работ с другими парами.

При рефлексии важно разобрать всё связанное с количеством собранных карточек, цветовой рядностью, количеством карточек с маркерами и т.д.