

**ОПИСАНИЕ  
ЕЛЕНА БОБРОВСКАЯ**

# **КАМНИ, УЖИ, МОСТЫ**

**СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА НА РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ  
КОМАНДНОЙ РАБОТЫ  
И СОТРУДНИЧЕСТВА**

**14+**

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Дать участникам прожить и проанализировать собственные стратегии и паттерны работы в группе, отношение к принятию решений и взаимодействие с другими людьми и группами.

## КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ

8 – 20 человек

## ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

1,5 – 2 часа

## МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

Обязательно наличие двух изолированных друг от друга помещений, в которых команды не слышат друг друга. Распечатанные бланки для выбора стратегий и подсчета баллов.

## ХОД ИГРЫ ВСТУПЛЕНИЕ

(около 7 минут)

Ведущий объявляет о проведении игры и предлагает участникамделиться на две группы. Если кто-то из участников не хочет участвовать в игре, можно предложить функцию наблюдателя (об этом ниже). После того как группа разделилась на две команды, ведущий раздает игровые бланки и предлагает познакомиться с ними и озвучивает правила игры:

1.

Команды находятся в разных помещениях

2.

Игра проходит в 10 раундов

3.

Цель – набрать наибольшее возможное количество баллов

4.

В каждом раунде команды выбирают одну из трех возможных стратегий – «камни», «ужи» или «мосты».

Ведущий курсирует между командами и спрашивает, какая стратегия выбрана, только после этого озвучивается стратегия, выбранная другой командой

5.

В зависимости от выбранных стратегий командам плюсятся или минуются баллы – в соответствии с таблицей на игровом бланке. Так, например, если команда А выбрала стратегию «камень», а команда Б – стратегию «мост», то команда А получит 4 балла, а команда Б потеряет 4 балла

6.

По результатам каждого раунда выбор и баллы вносятся в игровые бланки

7.

В первом раунде будет дано чуть больше времени, чтобы понять и обсудить возможные стратегии


8.

В 5 и 6 раундах будет удвоение баллов. В 7, 8, 9 – пятикратное увеличение. В 10 – десятикратное увеличение

9.

Два раза возможны переговоры – перед 5 и перед 10 раундом. Для переговоров команды отправляют по одному переговорщику в какое-то третье помещение.





После озвучивания правил и краткого прояснения возникших вопросов команды расходятся по разным комнатам. Если кому-то не очень понятны стратегии, то лучше их уже пояснить внутри команды в ходе первого раунда.

Пока команды разбираются со стратегиями и выбором первого раунда, ведущий делает брифинг наблюдателям. Их задача – наблюдать за поведением и реакциями в командах – кто задает тон, кто активен, кто пассивен, как принимаются решения, чем руководствуются участники при выборе стратегий. При желании можно записывать в блокнот наиболее яркие фразы. Видео- или аудиосъемка строго запрещены, так как игровое пространство должно давать ощущение безопасности.

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

(около 45 минут)

Ведущий ходит между командами, собирает с них выбранные стратегии, озвучивает результаты. В первом раунде возможны некоторые дополнительные пояснения. Предупреждает о том, что баллы будут умножаться. Присутствует при переговорах. Фиксирует результаты у себя в бланке и сверяет эти результаты с теми отметками, которые команды делают у себя.

При необходимости можно усложнить условия, например, сказать, что решение в команде должно быть принято единогласно.

Прямо в командах объявляются результаты 10 раунда. После этого все собираются в одном помещении.

Ведущий еще раз объявляет результат каждой команды, а после суммирует результаты двух команд – как это и указано в бланке, в строке «общий итог». То есть набранным количеством баллов считается общая сумма.

## ДЕБРИФИНГ


(около 40 – 60 минут)

1. Сначала идут вопросы, как участники себя чувствуют, удовлетворены ли они результатами, как им работалось в команде, что они чувствуют по отношению к другой команде, что они за собой заметили и т. п. В этом раунде дебрифинга важно снять сильные эмоции, возможные разочарования, вывести участников из состояния игры. Если эмоции зашкаливают, то можно сделать какой-то физический ритуальный жест (выпрыгнуть из игры, выдохнуть игру и т. п.).

2. Далее ведущий задает вопросы про концовку игры, когда объявили «общий результат» - как участники понимают это окончание, как оно объясняет цель игры и полученные результаты, какие выводы участники делают из этого. Почему команды бились каждая за свой результат или в какой момент и почему был взят курс на сотрудничество (стратегия «мосты»)? Как эта игра коррелирует с реальной жизнью? С взаимодействием в группе и между группами? Какие видятся жизненные параллели? Каковы причины и возможные последствия этих явлений?

Можно углубиться в вопросы общества соперничества и достижений, в вопросы нулевой суммы при решении глобальных задач, в вопросы доверия как общественного капитала, сотрудничества или соперничества между разными организациями и секторами и т. п. Возможно проиллюстрировать теорией игр (задача про двух узников). Можно обсудить сам процесс принятия решений, ведения переговоров и того, насколько участники удовлетворены этим процессом.

Возможны и другие темы – в зависимости от того, что соответствует теме вашего мероприятия и запросу участников.



3. В третьем раунде дебрифинга участники делятся своими выводами – какие ключевые осмысления и намерения они берут с собой, что они про себя поняли и хотели бы как-то менять, в чем хотят укрепиться и т. п. , **важно сделать трансфер в жизнь после игры.**

Описание составлено:

Елена Бобровская, 20.09.2020



# “КАМНИ, УЖИ, МОСТЫ”

	А	К ("Камень")	У ("Уж")	М ("Мост")
Б				
К ("Камень")	-2	-2	+2	+4
У ("Уж")	-2	+2	0	+2
М ("Мост")	-4	+4	+2	+2

ТУР		ПЕРЕ-ГОВО-	СТРАТЕГИЯ "А"	РЕЗУЛЬТАТ "А"	СТРАТЕГИЯ "Б"	РЕЗУЛЬТАТ "Б"
1	x1	нет				
2	x1	нет				
3	x1	нет				
4	x1	нет				
5	x2	да				
6	x2	нет				
7	x5	нет				
8	x5	да				
9	x5	нет				
10	x10	да				
Итого						
Общий итог						