Оглавление

«Атомы-молекулы» 2
«Бананы-бананы» 3
«Составь кроссворд» 4
«Курьер» 5
«Да здравствует команда!» 7
«Землетрясение» 8
«Вы еще не знаете, что я люблю» 9
«Иван Васильевич меняет профессию» 10
«Джунгли» 13
«Спички» 14
«Мои предпочтения» 15
«Лавка талисманов» 16
«Тест на внимание» 19
Трехминутный тест 19
«Яблоня ожиданий» 20
«Вечеринка с подписями» 21
«Веревочка» 22
«Вещь» 23
«Волк, коза и семеро козлят» 24
«Кто, что, когда и почему украл?» 25
«Кто я?» 27
«Кто я?-2» 28
«Зоопарк» 29

Название игры	**«Атомы-молекулы»**
Тип игры	разминка, релаксация, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	любой
Длительность	10-15 минут
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Ведущий объясняет, что все участники являются атомами. Как известно, чем выше температура окружающей среды, тем быстрее двигаются атомы. И, соответственно, чем ниже температура — тем медленнее. В физике этот закон называется «броуновское движение». Ведущий задает температуру в достаточно быстром темпе (от минусовой до плюсовой), а участники двигаются согласно заданной температуре (например, при $t + 100^0$ — все бегают, при -40^0 — все двигаются еле-еле). Можно сталкиваться между собой и изменять траекторию движения. Время от времени, ведущий хлопает в ладоши и говорит: «молекулы по (3, 4, 5, 6, 7 и т.д.)», при этом участники должны собраться в «молекулы» из заданного числа «атомов». Кто не успевает, должен выполнить любое приемлемое задание ведущего (например, попрыгать 5 раз).
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	При дефиците времени можно играть только в «броуновское движение»
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Дмитрий Григорьев, Фонд им. С.Я. Маршака (Москва)

Название игры	**«Бананы-бананы»**
Тип игры	разминка, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	вся группа (вместе)
Размер группы	любой
Длительность	10-15 минут
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Группа встает в круг. Ведущий предлагает повторять за ним слова, интонацию и движения. Интонация к каждому циклу слов и движений — обычная, грозным низким голосом, пискляво, эротично. Цикл слов и движений: ▪ «Бананы-бананы» — обе руки выбрасываются сначала влево, потом вправо, пальцы как будто брызгают водой на кого-то. ▪ «Срываем бананы» — то же самое движение рук, пальцы как будто что-то берут/срывают. ▪ «Чистим бананы» — то же самое движение рук, пальцы как будто снимают кожуру сверху вниз. ▪ «Едим бананы» — поочередно подносим руки ко рту, словно едим воображаемые бананы.
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	Можно продолжить варьировать интонации.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Дмитрий Богачев (Великий Новгород)

Название игры	**«Составь кроссворд»**
Тип игры	моделирование
Тематика игры	создание единого терминологического поля
В игре участвуют	группа полностью, разбитая на несколько малых групп
Размер группы	любой
Длительность	до 60 минут (в зависимости от размера группы)
Подручные материалы	листы формата А1 и линейки по числу малых групп, маркеры, бумажный скотч
Правила проведения игры	Тренер предлагает группе методом мозгового штурма назвать темы, для которых было бы интересно обсудить терминологию. Затем список ранжируется с помощью голосования: каждый участник может отметить не более 3 тем, которые лично ему интересны. Темы ранжируются в зависимости от количества набранных голосов. Малые группы самостоятельно выбирают тему для обсуждения в своей группе либо тренер распределяет темы директивно. Каждая команда получает лист формата А1, линейку и маркер. Задание состоит в том, чтобы определить термины/слова, характеризующие данную тему и составить из них кроссворд. Таким образом, команда должна будет обсудить толкование/определение каждого выбранного ими термина. На задание команде дается 30 минут. Готовые кроссворды вывешиваются на стенах.
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	Для команды, разделенной на малые группы, можно заранее определить общую тему, проработать ее в группах, а затем сравнить результаты. Можно дать дополнительное задание группам обменяться кроссвордами и разгадать их, а потом обсудить понятность толкования терминов.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	▪ Как шло обсуждение в группе? ▪ Дало ли это обсуждение что-то лично вам? группе в целом?
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	К. Кононович, НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Курьер»**
Тип игры	моделирование
Тематика игры	моделирование процессов обмена информацией внутри организации, команды
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	оптимально — до 25-30 человек, но можно и больше (соответственно, увеличивается время игры)
Длительность	от 60 до 120 минут (в зависимости от размеров группы)
Подручные материалы	2 листа ватмана, маркеры, упаковка бумаги, ручки (у участников), видеокамера и видеодвойка (если есть такая возможность)
Правила проведения игры	Группа делится на малые группы (можно использовать перед этим любую игру, в которой есть принцип деления на группы — например, «Фруктовый салат»). Оптимально по времени и удобству проведения, сделать не более 4-5 групп, а в каждой группе не более 4-5 участников. Каждая группа придумывает себе название. Помимо групп необходимо 2-3 курьера, которые будут обеспечивать обмен информацией и один диспетчер (тренер), который будет фиксировать информацию. Если есть видео, то по желанию можно выделить из числа ведущих наблюдателя (тренера), который будет снимать процесс игры. Каждая группа получает лист с определенной информацией (см. далее «Вспомогательные материалы»), которую не должны видеть участники других групп. Озвучивается задание группам — например, «(какое мероприятие?) пройдет (какого числа?) (где?)» — чья группа точнее и быстрее справится. Ведущий предварительно намечает места, где могут разместиться группы — места должны быть достаточно изолированы друг от друга, чтобы группы не могли слышать и видеть друг друга, но не слишком далеко (по опыту, замедляет работу курьеров и увеличивает длительность игры). Места выписываются на ватман и возле каждого указывается название каждой группы — нужно для работы курьеров. Также заранее должна быть подготовлена таблица для курьеров (см. далее «Вспомогательные материалы»), которую участники пока не должны видеть. Группы получают полоски бумаги (нарезать полоски из листа формата А4 размером примерно 5×21 см) — каждая группа должна иметь достаточный запас бумаги (не менее 100 полосок). На этих полосках будут писаться «письма». Ведущий озвучивает правила игры: В одном «письме» можно задавать только один вопрос. В одном «письме» можно давать ответ только на один вопрос. На каждом «письме» обязательно указывать «Кому» от «Кого» (название группы). Как только группа решила, что имеет правильный ответ на поставленный вопрос, она должна послать «письмо» диспетчеру с уведомлением, что решение найдено. Группы расходятся по местам, начинают обсуждать полученную информацию и писать «письма». Курьеры постоянно обходят группы. Посетив группу, курьер забирает «письма», приходит к диспетчеру и сообщает ему: название группы-отправителя, названия групп-получателей и количество «писем» для каждой группы-получателя. Диспетчер отмечает информацию в таблице, затем курьер разносит письма по адресатам, попутно забирая от них новые «письма».
	Как только группа присылает уведомление диспетчеру о достигнутом решении, диспетчер отмечает группу в таблице порядковым номером (кто прислал первым, вторым…). Как только поступило первое уведомление, диспетчер через курьеров сообщает остальным группам, что в их распоряжении осталось 5 или 10 минут на принятие решения (лимит времени устанавливается по усмотрению диспетчера). Группы также просят написать свой ответ на отдельном листе бумаги, указав также название группы, и принести с собой в общий зал.

Интерпретация результатов	Через назначенное время группы собираются в зале. Пока группы собираются, диспетчер и наблюдатель (тренеры) считают и анализируют табличные результаты. Группы сдают свои листы с ответами, ведущий вывешивает их на видном месте. Там же вывешивается и таблица с результатами подсчетов и отметками (сколько «входящих» и «исходящих» писем пришлось на каждую группу; самый активный «писатель», самый активный «получатель»). Ведущие просят каждую группу рассказать, как был найден ответ (см. «Вопросы для обсуждения…»). Затем может быть проведена серия вопросов для курьеров и наблюдателя о том, что они видели. Ведущие также соотносят то как шел процесс поиска решения в каждой группе с показаниями таблицы.
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	Интересно засечь, через сколько времени после ухода на места каждая группа написала первые «письма» и сколько «писем» было в первой партии. Важно четко отмечать количество «писем», не запутаться и делать все быстро. Результаты таблицы необходимы для обсуждения итогов игры. После заполнения таблицы итогов (по ходу обсуждения) можно обратить внимание на ключевые правила и ошибки при коммуникации внутри организации.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	▪ Какова была выбранная вами стратегия? ▪ Распределяли ли вы роли в процессе работы? Какие это были роли? ▪ Сразу ли вы попросили другие группы прислать вам их информацию? ▪ Все ли адресаты вам ответили на этот запрос? ▪ Были ли эти ответы точными или интерпретацией группы или готовым ответом/мнением группы? ▪ Сверяли ли вы свой результат с результатами других групп? ▪ Что вы поменяли в процессе работы?
Вспомогательные материалы	Пример содержания задания *корректируется под текущую дату и место, но не в ущерб сложности* группа 1: «Это будет не семинар. Событие состоится не позднее 29 числа в одном из городов Северо-запада России» группа 2: «Мероприятие пройдет не раньше 25 августа не в Псковской и не в Архангельской областях». группа 3: «Тренинг пройдет в августе 2004 года не в выходные дни. В качестве места проведения рассматриваются Карелия и Новгородская область». группа 4: «День проведения мероприятия точно не пятница. Республика Марий-Эл и Калининградская область не рассматриваются в качестве места проведения из-за своей удаленности». группа 5: «День проведения мероприятия в Олонце точно не среда». ***Таблица для диспетчера*** ***Столбцы таблицы для подведения итогов*** ▪ Что было важно? ▪ Что мешало, затрудняло работу? ▪ Что бы вы изменили/усовершенствовали в механизме обмена информацией на будущее?
Источник информации	Лаймонас Рагаускас, Литовская Ассоциация Образования Взрослых

Название игры	**«Да здравствует команда!»**
Тип игры	знакомство, сплочение
Тематика игры	построение команды, более тесное знакомство друг с другом, соревнование
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	минимум — 20, максимум — не ограничен. При меньшем количестве участников необходимо сократить количество ячеек в «Сетке команды».
Длительность	от 25 минут (в зависимости от размеров группы)
Подручные материалы	«Сетка команды» по количеству участников и 2 для тренеров (для экономии времени в игре можно давать уже заполненную характеристиками «сетку»). 1-3 небольших приза для победителей
Правила проведения игры	Тренеры раздают всем участникам «Сетку команды» и объясняют задание. Участники должны бродить по залу и искать тех, кому подходит та или иная характеристика, написанная в ячейках «Сетки команды». Когда такой человек находится, он должен написать свое имя в этой ячейке. В отведенное время участники должны постараться заполнить как можно больше ячеек в своей сетке. **Важно!** Один участник может написать свое имя только в одной ячейке каждой сетки. Каждый участник по возможности должен стремиться дать разным собеседникам свои разные характеристики, не повторяться. На выполнение задания (для группы 20 человек) дается 10 минут. По истечении времени вся группа вновь рассаживается по местам. Тренеры подводят итоги.
Интерпретация результатов	Теперь каждый участник должен постараться собрать слово «команда» в своей «сетке команды». Тренеры называют номер ячейки для буквы. Если в этой ячейке есть чье-то имя, букву можно вписать. Если ячейка не заполнена, буква не вписывается. Для каждой буквы слова «команда» называется свой номер ячейки. Тот, кто первый получит слово «команда» и скажет громко: «Да здравствует команда!» — победитель. Процесс может повторяться до выявления трех победителей.
Возможные варианты игры	Если группа небольшая и есть время, можно попросить участников кратко рассказать о себе, используя характеристики из «сетки». Либо можно попросить участников сказать 2-3 характеристики о каждом участнике по порядку. Можно заполнить сетку, попросив участников написать на бумажке факт из жизни, свойство характера или привычку, о которой никто не знает; собрать бумажки и внести в ячейки «сетки». Можно вместо характеристик использовать предпочтения, например: «Какой/каким бы вы предпочли быть — лысым или немым?». Можно использовать характеристики для дальнейшей разбивки на малые группы.
Рекомендации для ведущего	Номера для слова «команда» лучше определять случайным образом — вытаскивать бумажки с номерами или попросить об этом разных участников.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	«Сетка команды» — таблица 5 × 5 ячеек, пронумерованная до 25 слева направо и сверху вниз. См. два варианта «сеток» в приложении.
Источник информации	Г. Паркер, Р. Кропп «Формирование команды», доработано Кононович К., НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Землетрясение»**
Тип игры	разминка, «ледокол», диагностика команды
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группа по тройкам плюс сменный ведущий
Размер группы	от 10 человек и более
Длительность	5-10 минут
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Группа разбивается на группы по 3 человека. два участника встают лицом друг к другу и держатся за руки («домики»), третий стоит внутри «домика («люди»). Домики всегда двигаются в паре, не разжимая руки. Один должен быть лишним — «бездомный», он — ведущий. Если ведущий говорит: «домики ищут людей», то все «домики» оставляют своих «людей» и ищут новых. «Люди» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится новым ведущим. Если ведущий говорит: «люди ищут домики», то все «люди» оставляют свои «домики» и ищут новые. «Домики» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится ведущим. Если ведущий говорит: «землетрясение», то все: и «люди» и «домики» ищут себе новых. Оставшийся без «домика» становится ведущим.
Интерпретация результатов	Могут оцениваться внимание и скорость реакции, умение уступить, лидерство.
Возможные варианты игры	Игра «Третий лишний»
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Дмитрий Григорьев, Фонд им. С.Я. Маршака (Москва)

Название игры	**«Вы еще не знаете, что я люблю»**
Тип игры	знакомство, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	вся группа (поочередно)
Размер группы	любой
Длительность	зависит от размера группы (из расчета — 1 минута на участника)
Подручные материалы	мячик или любой подручный предмет небольшого размера, который можно передавать
Правила проведения игры	По кругу передается мячик (или иной любой предмет). Каждый участник продолжает фразу: «Вы еще не знаете, что я люблю (вариант — делать в свободное время) … (называется какой-то факт о себе, который большинству неизвестен)». Игра продолжается пока каждый участник не представится.
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	Можно варьировать тематику того, что человек любит — делать в свободное время, делать в команде, есть, читать и т.д.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	В.А. Данилова, Фонд «Сообщество» (Великий Новгород)

Название игры	**«Иван Васильевич меняет профессию»**
Тип игры	моделирование
Тематика игры	работа с командой, поиск новых идей
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	20 и более (оптимально — не более 30 человек)
Длительность	20-30 минут
Подручные материалы	листы флип-чарта, маркеры
Правила проведения игры	Метод включает следующие процедуры: **Выбор фокального объекта** — определение фокуса ключевого слова (выражения), которое содержит сущность проблемы. Если проблема состоит в поиске новых функций (свойств) технического объекта, фокусом может быть его наименование (напр., часы, телевизор, карандаш и др.). **Подбор случайных объектов** — выбор ряда других объектов: случайных имен существительных, не имеющих отношения к фокальному объекту. При этом проще эти имена случайным образом заимствовать из книг, газет и т.д. Рекомендуется использовать слова, не связанные напрямую с объектом проектирования (напр., кошка, бриллиант, пластмасса, лампа, космос, волнение и т.п.). **Выделение их свойств, качеств** (какой? что делает?) — определение 10-20 признаков, свойств, качеств для каждого выбранного в предыдущем пункте имени существительного в виде имен прилагательных и форм существования (напр., «кошка»: пушистая, тёплая, мяукает, видит в темноте…; «бриллиант»: твёрдый, прозрачный, гранёный…; «пластмасса»: стареющая, легкая…; «лампа» — ультрафиолетовая, люминесцентная, настольная…; «космос» — безграничный, вечный…). Рекомендуется использовать слова из разных областей: техника, поэзия, фантастика. Кроме того, необходимо вспоминать не только полезные, но также нейтральные и негативные свойства и качества объектов (например, нож мясорубки при работе одновременно выполняет несколько функций: полезную функцию — «измельчать продукт», вредную функцию — «сминать продукт», нейтральную функцию – «нагревать продукт»). Следует учитывать, что полезные функции одного объекта могут быть вредными или нейтральными для другого (и наоборот). **Поиск варианта усовершенствования** — связывание случайных прилагательных с фокальным объектом и поиск по аналогии ассоциативных решений конкретной проблемы. Путем последовательного перебора полученных признаков и сопоставления их с проектируемым объектом пытаются изменить форму объекта, принцип действия, алгоритм функционирования, материал и другие характеристики. Например, ультрафиолетовый телевизор — телевизор, который еще и придает загар при просмотре программ в специальных очках; граненые часы — часы со стеклом, имеющим особую огранку; прозрачные часы; мяукающие часы…). **Выбор окончательного варианта и его обоснование** — оценка полученных решений с точки зрения новизны и возможности реализации.
Интерпретация результатов	—

Возможные варианты игры

Метод фокальных объектов имеет и ряд модификаций:

- вместо прилагательных (пункт с) случайным образом выбираются имена существительные, которые связываются с фокальным объектом (например, телевизор — стол; телевизор — шариковая ручка);
- вместо прилагательных случайным образом выбираются глаголы (напр., рисовать, писать, хранить и т.д.).

Таким образом, метод базируется на установлении ассоциативным путем прежде всего связей между фокальным объектом и случайным словом, которое является частью речи (существительное, прилагательное и глагол).

Можно расширить метод, если использовать остальные части речи: числительное, местоимение, наречие, предлог, союз, междометие и частица (напр., числительное — три телевизора; местоимение — наш телевизор).

Не исключено, что некоторые существующие технические объекты обязаны своим созданием именно этому методу: музыкальная свеча, музыкальный стакан, ароматный будильник, корабль-театр, цилиндрический дом, ботинок-пылесос и др.

Метод может быть полезен и как средство для тренировки способности к фантазии.

Пример

Этапы МФО	**Пример**
Выберем технический объект, который будем совершенствовать.	Часы
Наугад выбираем 4-5 случайных объектов.	Стол, окно, телевизор, журнал
К каждому выбранному предмету напишем несколько эпитетов (иногда это называется составлением ведомости выбранных объектов и их признаков).	Стол — овальный, полированный, деревянный, складной. Окно — прозрачное, разбитое, с форточкой, со ставнями. Телевизор — цветного, черно-белого изображения, в пластмассовом корпусе и пр. Журнал — тонкий, большого формата, с вкладышами.
Генерирование идеи путем присоединения к фокальному объекту признаков случайно выбранных объектов.	Часы — складные, прозрачные, в пластмассовом корпусе и пр.
Последовательное объединение фокального объекта с рядом признаков; выбранные признаки могут совершенствоваться.	Часы в прозрачном пластмассовом корпусе, на полированной подставке, со звуковым сопровождением.
Оценка нового варианта технического объекта и его полезности.	Данные часы могут использоваться для изучения устройства часового механизма

Рекомендации для ведущего

—

Вопросы для обсуждения результатов с группой

—

Вспомогатель-ные материалы

Эвристический метод технического творчества, предложен немецким ученым В. Кунцем в 1926 году, в 1953 году был усовершенствован американцем Чарльзом Вайтингом.

Метод во многом определяется «чувствительностью» к конструкциям языка, умением строить оригинальные ассоциативные цепочки, предъявляет высокие требования к воображению. Метод особенно эффективен при поиске новых форм проектируемого объекта.

	Использование случайности позволяет получать решения, которые не могут быть получены другими способами. Эффективность метода объясняется тем, что посредством специальных процедур различные знания как бы фокусируются на объекте проектирования (этим объясняется название метода).
Источник информации	Интернет-материалы, собраны и доработаны К. Кононович, НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Джунгли»**
Тип игры	разминка, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группы по три человека и ведущий
Размер группы	оптимально — до 20 человек
Длительность	15 минут (зависит от ведущего)
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Участники становятся в круг. Ведущий в центре круга объясняет: «Мы все находимся в джунглях, где живет много зверей. В наших джунглях живут слон, обезьяна и утка». На примере любых трех участников ведущий показывает и объясняет, как нужно изображать каждое животное. Правила таковы — ведущий показывает на любого участника и называет зверя. Участник и его соседи справа и слева должны без ошибок изобразить названное животное. **«Слон».** Центральный участник тройки — «хобот»: вытягивает руку в перед, вторую руку заводит под вытянутую и берет себя за нос. Соседи справа и слева — «уши»: приставляют «уши» слева и справа — одна рука вверху загнута немного вниз, вторая рука внизу загнута немного вверх (полукруг). **«Обезьяна».** Центральный участник тройки — «ест банан»: подносит руки ко рту, держа воображаемый банан обеими руками и энергично «жует». Соседи справа и слева — «пальмы»: поднимают руки вверх и качаются влево-вправо, как деревья на ветру. «Утка». Центральный участник тройки — «клюв»: кладет одну ладонь поверх другой, подносит их ко рту и изображает закрывающийся и открывающийся клюв. Соседи справа и слева — «утиная походка»: руки согнуты в локтях, вместе с плечами и торсом двигаются поочередно вперед-назад, бедра виляют влево-вправо, слегка приседая и поднимаясь (похоже на элемент «Танца маленьких утят»). Ведущий дает группе 1-2 раза потренироваться, а затем предлагает начать игру с одним условием — изображать животных надо быстро и правильно, тот, кто не успеет или ошибется — становится ведущим и продолжает игру.
Интерпретация результатов	Могут оцениваться внимание и быстрота реакции.
Возможные варианты игры	Если в помещении нет возможности встать в круг, игру можно проводить стоя за столами, разбившись на тройки, как в игре «Зоопарк».
Рекомендации для ведущего	Следить за наращиванием скорости сменными ведущими.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Дмитрий Григорьев, Фонд им. Маршака (Москва)

Название игры	**«Спички»**
Тип игры	сплочение
Тематика игры	командная работа
В игре участвуют	группа полностью, поделенная на малые группы — оптимально по 5 человек)
Размер группы	любой
Длительность	30-60 минут
Подручные материалы	спички (не менее 24 шт. на каждую малую группу), заготовки — по одной на малую группу (см. «Вспомогательные материалы»), маркеры по числу малых групп.
Правила проведения игры	Каждой группе выдается заготовка, по 6 спичек на человека (не менее 24 спичек на группу) и маркер. Тренер объясняет правила игры: ▪ Задача — выкинуть всей группой количество спичек, равное цифре (по порядку, например, 19). Движение в круге идет по часовой стрелке. ▪ Каждый участник за спиной отбирает некоторое количество спичек, вытягивает руку с отобранными спичками вперед и одновременно с остальными выбрасывает свои спички в круг. ▪ Нельзя договариваться вслух о том, кто сколько спичек выкинет! Это нарушение правил. ▪ Движение по числам отмечается маркером, который кладется на очередное число. ▪ Как только нужное количество спичек выкинуто в круг — группа переходит к следующей цифре, если нет — продолжает попытки, пока не выкинет требуемое количество спичек. ▪ Группа должна пройти весь круг. ▪ Группы соревнуются между собой.
Интерпретация результатов	Некоторые люди любят стабильность, они всегда выкидывают одно и то же число. Другие люди каждый раз выбрасывают другое количество или не выбрасывают вообще — они любят менять. И те, и другие важны. Важно также был ли выбран лидер, какова его роль.
Возможные варианты игры	Лучше, если есть возможность по времени дать группам дважды пройти круг.
Рекомендации для ведущего	Ведите наблюдение за работой групп, определите группу-победителя. Можно дать краткие комментарии об увиденном.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	▪ Как вы это делали? ▪ Была ли у вас система?
Вспомогатель-ные материалы	<u>Заготовка:</u> На листе ватмана/флип-чарта рисуется достаточно большой круг (почти по ширине листа), размечается 11 рисками по аналогии с циферблатом часов. Возле каждой риски, начиная с верхней, крупно пишутся цифры: 19, 7, 23, 1, 14, 17, 20, 3, 18, 22, 6. Двенадцатой риски нет — пустое место отмечает окончание игры.
Источник информации	Брита Лонструп (Дания)

Название игры	**«Мои предпочтения»**
Тип игры	релаксация
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	любой
Длительность	5-10 минут
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Раздайте листы и попросите участников задумать свой любимый цвет и затем описать его тремя словами (например, для «синего» — прохладный, расслабляющий, отстраненный). Попросите участников ответить на вопрос: «Если бы у Вас в зоопарке была возможность сфотографироваться с любимым животным, кого бы Вы выбрали?» и описать животное тремя словами (например, для «тигра» — сильный, опасный, напружиненный). Попросите участников задумать свой любимый город и придумать для него три характеризующих слова (например, для «Санкт-Петербурга» — интеллектуальный, деловой, освежающий).
Интерпретация результатов	Сообщите участникам, что: ▪ три характеристики цвета — это то, как видят их окружающие; ▪ три характеристики животного — как они видят сами себя в общении с окружающими; ▪ три характеристики города — какими они хотели бы видеть себя в работе.
Возможные варианты игры	Аналогична играм «Кто я?»
Рекомендации для ведущего	Для разогрева или расслабления уставшей группы.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	▪ Что вы думаете о результатах этого упражнения? ▪ В какой степени результаты упражнения могут дать настоящий ключ к восприятию себя? ▪ В чем риск и цена того, чтобы воспринимать, описывать и оценивать человека, используя ограниченные и неконкретные характеристики?
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Scannel and Newstrom, «Still more games trainers play»

Название игры	**«Лавка талисманов»**
Тип игры	диагностика
Тематика игры	построение команды, мотивация, распределение ролей в команде
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	20 и более (оптимально — не более 30 человек)
Длительность	20-60 минут (в зависимости от размеров группы)
Подручные материалы	2 листа ватмана, маркеры
Правила проведения игры	Тренер обращается к группе участников со следующей речью: «Вашему городу сегодня особенно повезло — в него приехала лавка уникальных древних талисманов. Сотни лет я являюсь продавцом этой лавки и сейчас расскажу вам о необыкновенных товарах, которые вы можете приобрести в ней». Далее тренер рисует на ватмане символы (либо использует заготовку) и поясняет их значение (лучше выучить, а не читать по бумажке) — см. «Вспомогательные материалы». «Но у нашей лавки особые правила: один человек может приобрести для себя только один талисман — самый нужный. Не беспокойтесь, один и тот же талисман могут выбрать несколько человек — хватит на всех». Тренер дает участникам минуту-две подумать и предлагает каждому озвучить свой выбор. Лучше всего на отдельной заготовке нарисовать таблицу из трех столбцов. Столбец 1 — имя участника, 2 — выбранный символ. Столбец 3 не заполняется, пока все участники не сделают свой выбор. «Как вы сами понимаете, если бы я отдавал мои товары всегда бесплатно, тоя бы давно разорился. Бизнес есть бизнес. Но у меня особые правила, так же, как и товар не простой. За каждый талисман вы должны заплатить своим лучшим умением — что вы умеете делать лучше всего?». Здесь для участников следует особо подчеркнуть, что расплатившись за талисман, они не лишатся своего качества, а лишь научат/одарят им и торговца. Тренер- «торговец» решает, принимает или не принимает ли он в качестве оплаты то или иное умение: «лучше всех составлять пресс-релизы», «дар убедить в разговоре любого человека» и т.д. Следует ориентироваться на тематику тренинга, решая, имеет ли умение отношение к теме, для которой делается тестирование. Умения, принятые в качестве оплаты, записываются в третью колонку таблицы.
Интерпретация результатов	Интерпретация символов для тренера (символы можно добавлять): **«Золотая монета с изображением солнца»:** мотивация — материальная. **«Серебряная ладонь»:** мотивация — отношения в коллективе. **«Алмазная лестница»:** мотивация — карьерный рост. **«Изумрудная книга»:** мотивация — профессиональный рост. **«Рубиновый факел»:** мотивация — самореализация, отсутствие рутины. **«Платиновые часы»:** мотивация — гибкий график работы.

Возможные варианты игры

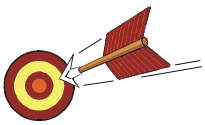
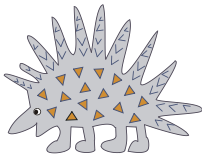
Игру можно использовать для определения потребностей в обучении, присвоив талисманам право наделять владельца тем или иным навыком (например, при планировании публичных акций — «способность оформлять тексты» и т.д.), тем самым вы получите информацию, какую работу человек готов выполнять при условии, если его дополнительно обучат.

«Оплата» талисмана в данном случае также может быть учтена при планировании, если вы попросите расплатиться умением, которое имеет отношение к связям с общественностью. Это то, чему не надо учить — человек и так уже это прекрасно умеет и готов этим «платить».

В принципе, игру (ее символы) можно адаптировать к любой тематике.

Пример: «Роли в команде»

В качестве «оплаты» принимаются умения и навыки, полезные при командной работе.

	*«Стрела в цель»* — помогает не отклоняться от главной цели при работе в команде (Лидер Задания).
	«Улыбчивый ангел» — помогает вовлекать в дискуссию и принятие решений всех и каждого члена команды (Эмоциональный Лидер).
	*«Ежик»* — помогает не забыть о необходимости критического взгляда на идеи и действия, найти вовремя уязвимые места (Оппозиционер).
	«Открытая книга» — дает возможность снабжать команду необходимой информацией: как фактами, так и оценками (Снабжающий Информацией).
	«Викинг» — помогает моментально разрядить обстановку, переключить внимание (Разряжающий Обстановку).

Рекомендации для ведущего

Если участник отказывается напрямую выбрать тот или иной символ — не давите, для вас это сигнал отдельно поработать с сотрудником.

Нельзя позволять выбирать более одного талисмана сразу, как бы ни хотелось, человек должен сделать окончательный выбор, иначе картина будет смазанной.

Игра для большой группы может занять слишком много времени. При планировании больших мероприятий и использовании игры для выбора наиболее эффективных умений сотрудников лучше разделить на несколько групп по 15-20 человек.

Можно заранее сделать из плотного картона нужные символы. Но вам придется сделать каждый символ в количестве, равном числу частников игры, так как один символ может выбрать почти вся группа (бывали прецеденты). Когда участник «расплатился» умением, ему вручается выбранный им символ.

Вопросы для обсуждения результатов с группой

При обучении группы менеджеров с помощью этой игры можно продемонстрировать основные ведущие мотивации:

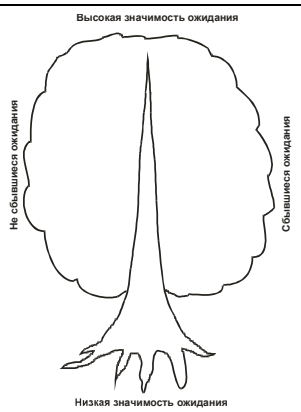
Можно ли сказать, что это единственная ваша мотивация?

Если бы у вас была возможность выбрать еще один талисман, какой бы вы выбрали?

Были ли некоторые способности персонала, которыми с вами «расплатились», неожиданными для вас?

	Как вы можете использовать эту информацию в дальнейшей работе?
Вспомогательные материалы	Значения символов: **«Золотая монета с изображением солнца»** — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать за свою работу наиболее высокое вознаграждение. **«Серебряная ладонь»** — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать работу в комфортном, дружеском коллективе. **«Алмазная лестница»** — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать работу, которая будет содействовать его карьерному росту. **«Изумрудная книга»** — этот талисман дает своему владельцу возможность на любой работе получать наиболее полезное обучение. **«Рубиновый факел»** — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать и делать творческую работу. **«Платиновые часы»** — этот талисман дает своему владельцу возможность всегда получать возможность делать свою работу в наиболее удобное время.
Источник информации	Консалтинг-центр «ШАГ» (Москва) при описано и доработано К. Кононович, НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Тест на внимание»**
Тип игры	диагностика
Тематика игры	демонстрация необходимости внимательного чтения текста задания
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	любой
Длительность	до 10-15 минут
Подручные материалы	листы с заданием по количеству участников
Правила проведения игры	Ведущий раздает участникам листы с заданием и просит в течение трех минут выполнить то, что указано в тексте (см. «Вспомогательные материалы»).
Интерпретация результатов	Смысл теста в демонстрации невнимательности отдельных людей при чтении текста. Объясните смысл теста всем, когда большая часть завершит задание.
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	Когда произнесут: «У меня получилась цифра …» / «Я первый!», улыбнитесь и поблагодарите. Кто справился верно, кивните им и попросите подождать остальных.
Вопросы для обсуждения	—
Вспомогательные материалы	**Лист с заданием** **Трехминутный тест** Прочтите все перед тем, как Вы начнете что-либо делать. Напишите Ваше имя в верхнем правом углу этой страницы. Напишите полное количество Ваших лет. Умножьте это число на 2. Прибавьте к полученной цифре число Вашего рождения. Разделите полученную цифру на число месяца Вашего рождения. Округлите полученное число до целого. Прибавьте к полученному числу номер Вашего дома. Вычтите из полученной цифры номер Вашей квартиры. Скажите громко: «У меня получилась цифра …». Разделите названную Вами цифру на 5. Сложите между собой цифры полученного Вами числа. Обведите полученную число и нарисуйте от него стрелку в любую сторону. На конце стрелки нарисуйте кружок такого же размера. В кружке запишите полученную сумму, но в обратном порядке. Если Вы первый дошли до этого места, скажите громко: «Я первый!». Закончив внимательно читать, сделайте только задания № 1 и 2.
Источник информации	МОФ СЦПОИ (Новосибирск), переработано и дополнено К. Кононович, НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Яблоня ожиданий»**
Тип игры	оценка ожиданий участников (разработано для семинара-сюрприза)
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	любой
Длительность	5-10 минут в начале игры и 10-15 минут в конце — при группе до 25 человек
Подручные материалы	Лист-заготовка (формат А1) с изображением дерева ожиданий (см. «Вспомогательные материалы»). «Яблоки», вырезанные из бумаги двух цветов, каждый цвет в количестве в 2 раза большем, чем число участников. Бумажный скотч.
Правила проведения игры	В начале тренинга/семинара каждому участнику выдают бумажные «яблоки» (одного цвета) — по 2-3. Тренер предлагает на каждом «яблоке» написать по одному ожиданию от тренинга/семинара. Когда ожидания написаны, тренер просит участников пока оставить «будущий урожай» у себя «на хранение и дозревание». В конце дня и/или в конце тренинга/семинара тренер напоминает участникам о хранящихся и «зреющих» плодах и предлагает им повесить их на «Яблоню ожиданий». Тренер также должен спросить, кому нужны дополнительные «яблоки» для незапланированных ожиданий. Если такие участники есть, им выдаются яблоки другого цвета. Участники выбирают, где разместить «яблоки»: справа или слева (сбывшееся — несбывшееся), вверху или внизу (в зависимости от значимости ожидания).
Интерпретация результатов	**Для тренера:** по концентрации яблок в разных частях «яблони» можно судить об общем настроении группы. Для более точного анализа ожиданий используется содержание «яблок». Разный цвет «яблок» позволяет легко выделить незапланированные ожидания.
Возможные варианты игры	При проведении обычного тренинга или семинара тренер предлагает участникам повесить «яблоки» сразу, в начале семинара, по средней части дерева, сортируя по степени значимости ожиданий. Тем самым тренер получает не только информацию об ожиданиях, но и об их степени значимости.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	**«Яблоня ожиданий»:** На листе формата А1 рисуется изображение дерева с кроной. Линия ствола — ось значимости ожидания. Корни являются точкой отсчета, крона — наиболее высокая значимость ожидания. Левая сторона кроны — не сбывшиеся ожидания, правая сторона кроны — сбывшиеся ожидания. 
Источник информации	К. Кононович, НОУДОВ «Северо-западная Народная Академия» (Великий Новгород)

Название игры	**«Вечеринка с подписями»**
Тип игры	знакомство, «ледокол», разбиение на рабочие группы
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	для больших групп
Длительность	10-15 минут
Подручные материалы	Листы ватмана, маркеры/ручки
Правила проведения игры	Перед началом мероприятия развесьте на стенах комнаты листы ватмана, озаглавленные буквами алфавита каждый. Предложите участникам вписать свое имя и комментарии/сообщение для других участников в соответствующий их фамилии лист. После того, как на листе оказалось, как минимум, 4-5 имен, попросите людей, образовавших мини-группу, найти три вещи, которые их объединяют. Группы кратко представляются.
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	Может быть использована для деления на группы и более близкого знакомства участников в начале мероприятия.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Scannel and Newstrom, «Still more games trainers play»

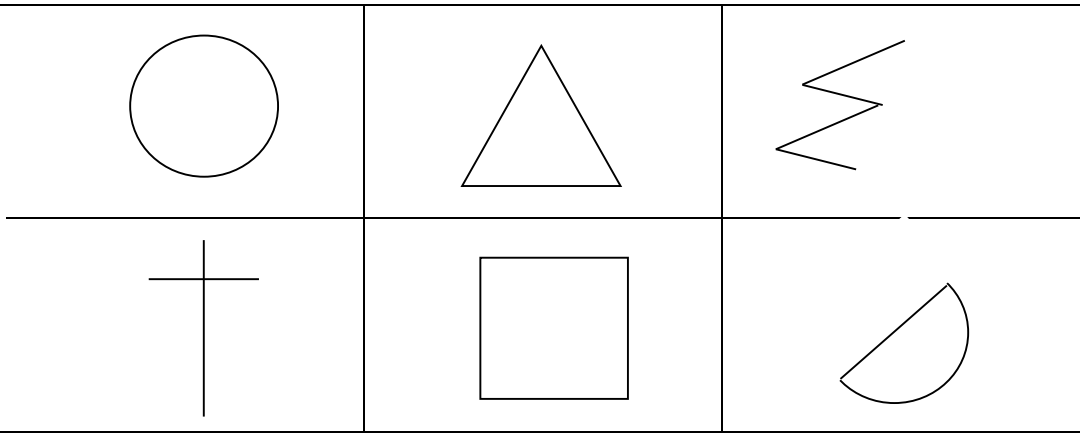
Название игры	**«Веревочка»**
Тип игры	сплочение, диагностика команды, разминка, «ледокол»
Тематика игры	построение команды
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	от 10 и более
Длительность	15-20 минут
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Все участники становятся лицом в круг и вытягивают руки вперед. При этом каждый участник должен взять в каждую свою руку по одной руке другого участника. Нельзя брать за руку соседей справа и слева. После этого все стараются распутать образовавшуюся «веревочную путаницу». Отпускать руки нельзя. Должны получиться один или несколько кругов.
Интерпретация результатов	При диагностике: получившийся перечень после обсуждения с группой («важно чувствовать плечо», «видеть цель», «четко поставленная задача» и пр.) можно обсудить — что из этого особенно важно при совместной работе в команде.
Возможные варианты игры	
Рекомендации для ведущего	Оценивается сплоченность команды, выявляются лидеры
Вопросы для обсуждения результатов с группой	При диагностике: ▪ Что вы чувствовали, когда пытались «распутаться»? ▪ Что мешало? ▪ Что помогало?
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Дмитрий Григорьев, Фонд им. С.Я. Маршака (Москва)

Название игры	**«Вещь»**
Тип игры	знакомство, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	вся группа (по очереди)
Размер группы	любой
Длительность	зависит от размера группы (из расчета — около 1,5-2 минут на участника)
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Каждый участник отдает ведущему одну из своих вещей, которая каким-либо образом характеризует человека, представляет его. Все вещи складываются на столик (стул). Ведущий берет любую вещь и просит хозяина вещи выйти и рассказать, как эта вещь связана с ним, характеризует его. Участник рассказывает, затем берет следующую (любую) вещь и, тем самым, дает слово следующему участнику. Игра продолжается пока каждый участник не представится.
Интерпретация результатов	—
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Томс Урдзе, Латвийская Ассоциация Образования Взрослых (Латвия)

Название игры	**«Волк, коза и семеро козлят»**
Тип игры	ролевая, «ледокол»
Тематика игры	
В игре участвуют	часть группы
Размер группы	9-11 участников
Длительность	20 минут
Подручные материалы	7 бумажек — «козленок», 4 бумажки — «волк» и «коза» (могут быть разные соотношения: 2:2, 1:3, 3:1). Бумажки сворачиваются и складываются в коробочку, откуда их достают участники игры при распределении ролей.
Правила проведения игры	Каждый участник берет у ведущего заранее написанную и свернутую записку, в которой указана его роль. Бумажку нельзя показывать другим, называть свою роль. «Козлята» встают отдельной группой. «Волки» и «козы» пытаются попасть к «козлятам». Задача «волка» — прикинуться «козой», чтобы попасть к козлятам и съесть. Задача «козы» — убедить «козлят», что она на самом деле «коза», должна накормить их, спасти от голода. Задача «козлят» — вместе определить, кто перед ними и решить: пускать или не пускать. «Козлята» могут задавать вопросы и совещаться. Если «козлята» ошиблись: пустили «волка» — один «козленок» считается «съеденным»; не пустили «козу» — один «козленок» считается «умершим от голода».
Интерпретация результатов	Игра позволяет определить роли в группе.
Возможные варианты игры	Число «волков», «коз» и «козлят» при необходимости может варьироваться, включать в себя всех членов группы или часть их.
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	По очереди к «козлятам», «козе» и «волку»: ▪ Что вы чувствовали? ▪ Легко ли было принять решение? К остальным участникам: ▪ На что вы обратили внимание? ▪ Какие проверочные вопросы можно было задать?
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Наталья Богачева (Великий Новгород)

Название игры	**«Кто, что, когда и почему украл?»**
Тип игры	диагностика, сплочение
Тематика игры	построение команды, распределение ролей в команде
В игре участвуют	группа полностью
Размер группы	20 и более (делятся на малые группы по 4-5 человек)
Длительность	40-60 минут (в зависимости от размеров группы и наличного времени)
Подручные материалы	Комплекты карточек с предложениями — одинаковые комплекты по количеству групп (иметь в запасе не менее 5-6 комплектов); в каждом комплекте по 33 карточки. Флип-чарт и маркер. Видеокамера и видеодвойка (если есть).
Правила проведения игры	Группа делится на малые группы по 4-5 человек. Тренер раздает участникам комплекты карточек (каждой малой группе по комплекту) и просит разделить их не глядя между собой примерно поровну. Тренер объясняет, что каждая группа получила одну и ту же историю. Правила (заранее пишутся на флип-чарте и демонстрируются участникам): ▪ участники должны прочитать каждый свою часть карточек; ▪ можно зачитывать друг другу вслух то, что написано на карточках; ▪ нельзя показывать карточки друг другу, обмениваться ими, складывать и сортировать все карточки вместе; ▪ нельзя вести записи! Задание (также заранее пишется на флип-чарте): «Ответьте на четыре вопроса: ▪ Что украли? ▪ Кем было украдено? ▪ Когда было украдено? ▪ Почему было украдено?» Команда должна обсудить историю (без ведения записей!) и дать общий ответ на эти четыре вопроса, с которым все будут согласны. На чтение и обсуждение малым группам дается 20 минут. В это время тренер ведет съемку работы в малых группах. Через 20 минут тренер предлагает группам дать правильный ответ на четыре вопроса. Полученные ответы тренер записывает на флип-чарте, а затем отмечает, сколько из четырех ответов — правильные, но не конкретные правильные ответы не указывает. Группам дается еще 10 минут, чтобы дать окончательный правильный ответ. По истечении времени тренер вносит исправления (если они есть) в предыдущие ответы групп) и дает правильный ответ.
Интерпретация результатов	Правильный ответ: «Что украли? — Картину. Кем было украдено? — Чижиковым. Когда было украдено? — В 21:50. Почему было украдено? — Потому что клептоман».
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	Обратить особое внимание: кто в группах был слишком активен, кто был «забит» или просто дистанцировался, как это повлияло на выработку решения и его правильность. При отсутствии видеокамеры лучше вести записи, чтобы потом аргументировано комментировать, как работала та или иная группа.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	Группе предлагается обсудить: Что затрудняло поиск правильных ответов? Что помогало в процессе поиска ответов? Что бы вы во второй раз сделали по-другому?

Вспомогательные материалы	Содержание комплекта карточек: И.П. Степанов крайне интересовался кольцом жены А.В. Петрова. Анна ушла примерно в одно время с А.В. Петровым Клуб был украшен полотнами Артисимиссимо. В конце вечера во дворе соседей было четыре собаки. Жена А.В. Петрова постоянно теряла свои вещи. П.П. Чижиков ушел на 20 минут позже А.В. Петрова. Диана заметила картины только перед уходом в 21:45. Петров ушел вместе со своей женой. Жена Петрова провела большую часть вечера с П.П. Чижиковым в тихом углу помещения. Диана ушла вместе с Михаилом Юрьевичем. Надя заметила, что картины, которые произвели на нее глубокое впечатление, не висели там, где висели в начале вечера. Алена пришла на вечер со своей собакой. У соседей было три собаки. А.В. Петров — антиквар и большой знаток искусства. А.С. Станкевич сказал, что хотел бы что-то сделать на благо этих прекрасных полотен. Картины итальянских художников 16 века ценятся высоко. Артисимиссимо — итальянский художник 16 века. Надя восхищалась полотнами Артисимиссимо сразу после прихода. Надя ушла в 22:00. П.П. Чижиков — клептоман. Картины Артисимиссимо были миниатюрные. А.В. Петров ни на минуту не оставлял свой саквояж. И.П. Степанов весь вечер танцевал с Дианой. Дочь Петрова увидела картины только перед уходом. Михаил Юрьевич — вор драгоценных камней. Анна не могла найти того, что взяла с собой на праздничный вечер. В клубе был большой осенний праздник. Перед уходом Надя заметила, что что-то блестит в темном углу комнаты. А.В. Петров нуждался в деньгах, поскольку дела шли плохо. Жена Петрова не могла найти свое кольцо с большим рубином. Петровы ушли в 21:30. А.С. Станкевич очень богатый человек. Анна и А.С. Станкевич ушли вместе.
Источник информации	Реэт Валгмаа, Союз Открытого Образования, Учебный Центр «Тыру» (Латвия, Таллинн)

Название игры	**«Кто я?»**
Тип игры	диагностика, «ледокол», релаксация
Тематика игры	построение команды, личностный рост и пр.
В игре участвуют	группа
Размер группы	любой
Длительность	5-10 минут
Подручные материалы	Раздаточный вспомогательный материал по числу участников.
Правила проведения игры	Ведущий раздает участникам лист с таблицей, в которой есть 6 фигур (см. «Вспомогательные материалы»). Участники должны дорисовать каждый рисунок. Затем ведущий дает толкование каждой ячейки.
Интерпретация результатов	**Круг** — Что я думаю о себе? **Треугольник** — Что другие думают обо мне? **Зигзаг** — Моя карьера. **Крест** — Что я думаю о смерти? **Квадрат** — Мой дом. **Полукруг** — Что для меня секс?
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	
Источник информации	Елгавский региональный центр образования взрослых (Латвия)

Название игры	**«Кто я?-2»**
Тип игры	«ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	вся группа
Размер группы	любой
Длительность	зависит от размера группы (из расчета: 3 минуты на обдумывание плюс по 1-1,5 минуты на представление каждого)
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Ведущий предлагает участникам вспомнить и записать трех любимых сказочных героев.
Интерпретация результатов	Ведущий дает толкование сказочным героям по порядку: 1) что вы думаете о себе; 2) что другие думают о вас; 3) кто вы на самом деле. Каждый участник по кругу рассказывает, что у него получилось: «Я думаю, что я — … Другие думают, что я — … На самом деле, я — …».
Возможные варианты игры	—
Рекомендации для ведущего	—
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Наталья Васенина (Карелия)

Название игры	**«Зоопарк»**
Тип игры	разминка, «ледокол»
Тематика игры	любая
В игре участвуют	группы по три человека и ведущий
Размер группы	оптимально — до 20 человек
Длительность	15 минут (зависит от ведущего)
Подручные материалы	—
Правила проведения игры	Игра аналогична игре «Джунгли». Отличие состоит в том, что в этой игре ведущий не меняется, что позволяет проводить игру, если нет возможности активно двигаться, встать в круг. Ведущий делит группу на тройки и объясняет: «Мы все находимся в зоопарке, где есть много зверей. В нашем зоопарке живут крокодил, бегемот, жираф и слон». На примере любых трех участников ведущий показывает и объясняет, как нужно изображать каждое животное. Правила таковы — ведущий называет зверя, каждая тройка должна его изобразить. **«Крокодил».** Центральный участник тройки — «пасть»: вытягивает руки вперед, одна над другой; пальцы загнуты внутрь, как зубы; руки изображают кусающую «пасть». Соседи справа и слева — «хвост»: приставляют сзади центральному участнику обе ладони с растопыренными пальцами, одна рядом с другой. **«Бегемот».** Центральный участник тройки — «пасть»: сгибает руки в локтях, выводит перед лицом предплечья одно над другой и изображает открывающийся и закрывающийся «рот» бегемота. Соседи справа и слева — «толщина»: «обнимают» центрального участника с обеих сторон, не касаясь его, навстречу друг другу. **«Жираф».** Центральный участник тройки — «голова с рожками»: вытягивает руку над головой, пальцы изображают «козу». Соседи справа и слева — «пятна»: прикладывают ладони к телу центрального участника тройки. **«Слон».** Центральный участник тройки — «хобот»: вытягивает руку в перед, вторую руку заводит под вытянутую и берет себя за нос. Соседи справа и слева — «уши»: приставляют «уши» слева и справа — одна рука вверху загнута немного вниз, вторая рука внизу загнута немного вверх (полукруг).
Интерпретация результатов	При варианте со сменным ведущим могут оцениваться внимание и быстрота реакции.
Возможные варианты игры	Как и в игре «Джунгли» — ведущий сменный. Участник, на которого показал ведущий, и его соседи изображают названное ведущим животное. Тот, кто ошибся, сменяет ведущего. В данном варианте игры для ведущего важно поддерживать высокую скорость дачи заданий, чтобы спровоцировать ошибку участника.
Рекомендации для ведущего	В случае, если группа имеет возможность двигаться или число участников не кратно трем, лучше проводить версию игры без разбиения на тройки.
Вопросы для обсуждения результатов с группой	—
Вспомогатель-ные материалы	—
Источник информации	Ирина Сергеева (Карелия)