

Деловые
игры



Вебинары



Полезные
материалы



Методическое пособие по проекту

«Клуб деловых игр для волонтеров»



Содержание

О проекте.....	4
Отборочный этап проекта.....	5
Образовательный этап проекта	
● Блок «Планирование и тайм-менеджмент».....	11
● Блок «Коммуникация и работа в команде».....	14
● Блок «Управление командой, лидерство»	18
● Блок «Преодоление и профилактика конфликтов».....	22
● Блок «Управление стрессом и самомотивация».....	25
● Блок «Презентация проекта».....	29
● Блок «Проведение переговоров с партнерами».....	33
Завершающий этап проекта.....	36
Вместо заключения.....	39

0 проекте

Проект по развитию компетенций добровольцев и повышению эффективности деятельности добровольческих объединений Тверской области **«Тверской волонтерский клуб деловых игр»**.

Проект был реализован Тверской Ассоциацией потанинских стипендиатов в 2018 году на средства гранта Президента РФ на развитие гражданского общества, предоставленного Фондом президентских грантов.

Проект включал в себя 3 этапа:

1 - **Отборочный**, в ходе которого были отобраны участники пилотной группы – это добровольцы, члены добровольческих объединений, имеющие мало опыта, но большой потенциал (в первую очередь, лидерский). Они стали участниками всех блоков образовательной программы.

2 - **Образовательный этап**, который включал в себя вебинары, деловые игры, а также сопровождение между данными блоками.

3 - **Завершающий этап** – итоговое мероприятие (деловая игра), на котором повторно проводилась оценка по компетенциям, сравнивались достигнутые результаты, динамика развития навыков участников.

В рамках клуба создавалась новая игровая реальность – в классических деловых играх и авторских разработках мы вместе с добровольцами отрабатывали навыки переговоров, эффективной коммуникации и взаимодействия, работы в команде, переговоров, планирования, достижения цели и др.

В этом методическом пособии подробно описан каждый этап проекта и собраны все наработки для того, чтобы каждый мог создать свой Клуб деловых игр для волонтеров.

Отборочный этап

Отборочный этап состоял из следующих шагов:

- 1 Информирование волонтерских объединений о начале проекта через социальные сети, email-рассылки, обращения в органы власти и посредством прямых приглашений.

Организации направляли списки волонтеров, рекомендованных к участию в проекте.

* Рекомендация к волонтерским объединениям – направлять волонтеров, составляющих кадровый резерв организации.

- 2 Рекомендованные для участия волонтеры проходят анкетирование и опрос. Руководители волонтерских объединений заполняют форму оценки волонтера.

- 3 30 волонтеров с лучшими результатами приглашаются на вводную деловую игру.

На игре участники оцениваются минимум 2 экспертами по компетенциям:

- работа в команде,
- достижение цели,
- спокойствие, позитивный настрой,
- лидерство,
- навыки переговоров и аргументирования,
- умение разрешать спорные и конфликтные ситуации.

- 4 15 лучших приглашаются для участия в проекте (именно такое количество оптимально для участия в деловых играх).

Вместе с тем возможно большее количество человек, клуб можно сделать открытым для участия.

Для вводной игры мы предлагаем два варианта. Если ваша аудитория совершенно незнакома друг с другом, лучше подойдет адаптированная нами игра «Аквапарк». Если они уже знакомы, то предлагаем более сложную авторскую игру «Дорога славы».



Деловая игра «Аквапарк»

Цель игры:

развитие горизонтальной коммуникации в большой группе людей, выявление неформальных лидеров, организация совместной деятельности.

Игровая цель:

построить трубу из предложенных материалов для свободного прохождения теннисного мяча.

Механика проведения игры:

В вводной части ведущий игры ставит задачу для участников. Необходимо разделиться на 4 команды. В каждой команде выбрать капитана. Общая задача участников – построить трубу для аквапарка из предоставленных материалов (бумага, пластиковые стаканы, тарелки, вилки, канцелярские резинки, скотч) таким образом, чтобы теннисный мяч без посторонней помощи прокатился по данной трубе. Диаметр мяча – 64 мм, вес – 49,7 г. (мяч запрещено использовать до этапа испытания, но параметры мяча должны быть известны участникам). Длина трубы – ориентировочно 1/4 метра на 1 участника. Крепление трубы возможно только к полу. Общение между командами разрешено только в специально отведенное время.

Тайминг игры:

3 минуты – планирование своего участка трубы в команде.

5 минут – переговоры командиров, обсуждение стыковочных узлов.

20 минут – изготовление участков трубы внутри команды.

5 минут – создание стыковочных узлов.

Тестирование акватрубы.

5 минут – обсуждение капитанами команд необходимых доработок.

5 минут – доработка.

Тестирование акватрубы.

Подведение итогов:

Участникам выдаются наклейки разных цветов, которыми они могут отметить друг друга – кто был в их команде лучший по критериям: работа в команде, лидерство, позитивный настрой, достижение цели, конструктивное решение конфликтов, навыки переговоров и аргументирования.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Какую цель вы ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
3. Что помогало, а что мешало достичь цель?
4. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- теннисный мяч (1 шт)
- ножницы (от 4 штук)
- скотч (4 шт)
- бумага (250-300 листов, можно черновики)
- пластиковые стаканы (500 мл), пластиковые тарелки, вилки
- канцелярские резинки
- бэйджи.



Деловая игра «Дорога славы»

Цель игры:

развитие навыков коммуникации, самопрезентации, работы в команде.

Игровая цель:

заработать как можно больше игровых денег.

Механика проведения игры:

Игра состоит из трех раундов.

В начале первого раунда ведущий предлагает выбрать участникам роли на свой вкус.

Далее ведущий объявляет задачу первого раунда – спасти принцессу из лап огромного дракона, замок которого находится на болотах, до которых два месяца пути. Ведущий предлагает участникам объединиться в команды и за 15 минут предложить свой вариант спасения принцессы. В своем ответе участники команды должны рассказать не только план спасения, но и объяснить, как каждый член команды принимает участие в решении проблемы.

Ведущий выбирает команду, предложившую лучшее решение, и вручает им «золото».

Далее участникам предлагается сменить свои роли и выбрать те, которые им максимально не нравятся.

Ведущий озвучивает следующую задачу – остановить деятельность разбойников в лесу. Участники снова объединяются в команды и в течении 10 минут готовят новую презентацию (рассказ). По итогам ведущий определяет победителя.

Далее ведущий предлагает участникам снова сменить роли на те, которые им больше всего комфортны. Предлагается новая тема – отправиться в государство за три моря и добыть

золотое яблоко Елены Троянской. Участники объединяются в команды и на подготовку дается 5 минут. После этого проходит презентация и ведущий снова выбирает победителя.

После каждого раунда участники делят заработанное золото или заключают необходимые договоренности.

Задача участников – заработать лично как можно больше игрового золота.

Примеры ролей (функции необходимо проговорить устно):

Маг – может колдовать.

Охотник – выслеживает, добывает пропитание.

Певец – поет песни, рассказывает стихи, показывает фокусы.

Повар – готовит еду и зелья.

Воин – умеет сражаться.

Следопыт – находит скрытые пути, ориентируется на местности.

Лекарь – исцеляет от ранений, разбирается в травах.

Советник – проводит переговоры, умеет избегать конфликтов.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Какую цель вы ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
3. Что помогало, а что мешало достичь цель?
4. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- карточки с ролями (достаточно 5-6 ролей на группу до 20 человек)
- карточки «золота» по количеству человек, разделенное на

3 части
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Посмотреть видео с вводной игры можно по ссылке: <https://goo.gl/tGbFsY>



Продолжительность каждой деловой игры – 1,5-2 часа. Деловые игры проводятся в рамках каждого образовательного блока после вебинара. В начале деловой игры участникам дается инструкция и обозначается, что в деловой игре они могут попробовать на практике те знания, которые были разобраны на вебинаре. И самое главное правило деловой игры – все, что не запрещено, то разрешено. В рамках игры участники могут делать все, что угодно для выполнения задания/своей роли, тем самым проявляя себя и тренируясь.

Образовательный этап. Блок «Планирование и тайм-менеджмент»

План вебинара

1. Философия тайм-менеджмента
2. Практические приемы тайм-менеджмента
3. Тайм-менеджмент в форс-мажорных ситуациях
4. Индивидуальный стиль тайм-менеджмента

Посмотреть вебинар можно по ссылке:
<https://goo.gl/kjJVw5>



Деловая игра «Волонтерская инициатива»

Деловая игра «Волонтерская инициатива» – настольная игра, посвященная обзору волонтерских задач.

Цель игры:

развитие навыков планирования (времени и других ресурсов).

Игровая цель:

заработать как можно больше игровых баллов.

Механика игры:

Каждый участник делает свой ход по часовой стрелке начиная с игрока, у которого в одежде больше всего оттенков синего (можно выбрать любой другой критерий).

В ход игрока:

1. Обязательно! Подвинуть фишку на один день вперед (в первый ход на цифру 1).
2. Взять карту. Игрок может взять карту события или карту волонтера.

На карте события указано количество дней, за которые задачу

необходимо решить. Игрок отсчитывает от положения фишки указанное на карте количество дней и кладет карту события на игровое поле. На карте события указано количество волонтеров, необходимых для решения данной задачи.

Для решения задачи игроку необходимо иметь на руках карту волонтера с номиналом совпадающим с картой события. Примечание для ведущего – игроки могут обмениваться картами волонтеров. Если задача решена, то игрок кладет карту себе на руку. Если в начале хода фишка игрока попадает на поле с картой, то карта скидывается в отбой, а участник должен скинуть с руки карту события номиналом волонтеров, равную сброшенной карте. В случае отсутствия в руке необходимой карты игрок остается должен данное количество очков, что учитывается при финальном подсчете. Примечание для ведущего – никто не запрещает игрокам объединиться, одолжить карту у соседа и пр.

Когда карты событий заканчиваются, игрокам дается возможность закончить круг, чтобы закрыть все имеющиеся карты событий. Все карты событий на игровом поле игрока после финального круга считаются не исполненными и минусуются из количества баллов игрока.

Побеждает игрок, набравший максимальное количество баллов (баллы считаются по количеству волонтеров на выполненных карточках событий)

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Какую цель ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
3. Что помогало, а что мешало достичь цели?
4. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?
5. На основе результатов игры скажите, какие факторы помогают нам в эффективном планировании времени?

Необходимые материалы для проведения игры:

- игровые поля по количеству участников
- фишки
- карточки событий
- карточки волонтеров
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/mZBxvb>



Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

1. Все книги Глеба Архангельского (классика русского тайм-менеджмента) и разработанный им ежедневник
2. Ден Кеннеди «Жесткий тайм-менеджмент»
3. Николай Мрочковский, Алексей Толкачев «Экстремальный тайм-менеджмент»
4. Дэвид Аллен «Как привести дела в порядок»
5. К.Глисон «Работай меньше, успевай больше»

Список фильмов:

1. День сурка
2. Господин Никто
3. Время
4. Загадочная история Бенджамина Баттона
5. Бойфренд из будущего

Образовательный этап.

Блок «Коммуникация и работа в команде»



План вебинара

1. Определение коммуникации
2. Почему люди становятся волонтерами?
3. Состав команды волонтеров
4. Важность коммуникаций в командной работе
5. Полезные коммуникативные приемы и привычки
6. Работа в команде
 - 6.1. этапы
 - 6.2. памятка “командного игрока”
 - 6.3. роли в команде
 - 6.4. развитие взаимодействия

Посмотреть вебинар можно по ссылке:
<https://goo.gl/NaqC2s>



Деловая игра «Контакт»

Цель игры:

отработать навыки коммуникации и работы в команде.

Игровая цель:

выяснить причину конфликта, прояснить информацию и договориться.

Механика игры:

Участники объединяются в 2 команды. Дается общая вводная (устно), вводные по командам (распечатки, чтобы другая команда не слышала) и единая задача, которую они должны решить.

При помощи идеограмм письменно передаются сообщения

от одной команды к другой. Перечень идеограмм выдается, участники могут использовать и другие символы, рисунки, кроме букв любого из алфавитов, арабских и римских цифр. Другие формы общения между командами также запрещены. Команды сидят отдельно, за разными столами.

Легенду игры можно выбрать любую, но важно, чтобы знания были частичные - чтобы командам нужно было понять друг друга. Задача игроков передавать другой команде символы, и пытаться расшифровать послания. Побеждает тот, кто получит наиболее верную информацию.

Вводная:

На просторах космоса ваш звездолет впервые для вашей расы вступает в контакт с неизвестными инопланетянами. Наладить связь и передать информацию о себе, а также выяснить намерения инопланетян не представляется возможным. Вы не знаете, как они общаются – может жестами, а может телепатией. Много лет ученые вашей планеты готовились к первому контакту и был разработан специальный прибор, передающий на самой широкой частоте сигналы, закодированные в особом виде. Используя данную систему кодировки, которую точно будут принимать на другом корабле, вам необходимо передать информацию о своей планете и выяснить намерения ваших партнеров.

Надеюсь, вы помните разные виды письма, которые могли встречаться вам в жизни – египетские иероглифы, китайский язык, иконки в ваших телефонах, картинки. Все это передает информацию от сознания к сознанию, от человека к человеку. Сегодня мы с вами попробуем общаться при помощи идеографического письма – тех самых иконок, которые мы так часто видим в жизни.

Задание группы 1:

Вы развитая инопланетная раса. До настоящего дня вам ни разу не удалось встретить во вселенной представителей других планет. И первый контакт стал для вас очень значимым событием.

Все бы ничего, но инопланетяне оказались похожими на диких животных, которые обитают в степях вашей планеты, и которые в древние времена утаскивали к себе маленьких детей, наносили вред. Эти существа всегда были детскими страшилками и неприязнь к ним заложена в вашей культуре сызмальства.

Когда произошел контакт, первым желанием ваших парламентариев было убежать и оградить себя от неприятных существ, в них закипала агрессия, замешанная на страхе. Они долго сдерживали себя, но когда один из НИХ попытался взять на руки ребенка....

Задание группы 2:

Вы люди, первооткрыватели космоса. Вам посчастливилось встретить расу разумных инопланетян как две капли воды похожих на милых плюшевых мишек, с которыми привыкли засыпать дети на всей планете. Конечно же, неосознанным желанием было затискать этих милых медвежат.

Важно, чтобы группы не знали задания друг друга.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Что помогло/помешало вам найти общий язык?
3. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- карточки с идеограммами
- листы А4
- маркеры, фломастеры, ручки
- карточки с алфавитом.
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/b51vQF>



Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

1. Ч. Маргерисон (Марджерисон) «Колесо» командного управления: Путь к успеху через систему управления командой»
2. М. Белбин «Типы ролей в командах менеджеров»
3. Р. Чалдини «Психология влияния»
4. А. Пиз «Язык телодвижений»

Список фильмов:

1. Движение вверх
2. Легенда номер 17
3. Мстители
4. Тимур и его команда
5. Высота
6. Замерзшая из Майями
7. 11 друзей Оушена

Образовательный этап.

Блок «Управление командой/лидерство»



План вебинара

1. Понятие команды
2. Принципы формирования команды
 - 2.1. сплочение команды
 - 2.2. распределение ролей
 - 2.3. традиции, правила и нормы в команде
3. Стили лидерства
4. Постановка задач – наставничество – контроль
5. Мотивация и стимулирование команды

Посмотреть вебинар можно по ссылке:

<https://goo.gl/icKe3t>



Деловая игра «Спасение»

Цель игры:

отработать навыки управления командой и лидерства.

Игровая цель:

выжить в игровых условиях.

Механика игры:

Ведущий ставит два стула посередине комнаты на расстоянии вытянутой руки. Это переходный шлюз между 2мя кораблями.

Далее всем раздаются карточки с ролями. Минимальный набор карт:

Капитан (может проводить человека через шлюз)

Охранник 2 шт (может выстрелить и убить персонажа, нужно пометить одного из охранников цифрой 1)

Ученый 2 шт (может лечить персонажа или себя, нужно пометить одну карточку цифрой 1)

Пилот 2шт (может водить корабль)

Пассажир 2 шт (ничего не может)

Для увеличения людей увеличиваем роли +1 все. Капитан всегда один.

Состав кораблей:

Корабль 1 – капитан, ученый 1, охранник 1.

Корабль 2 – все остальные.

Вводная:

Исследовательский корабль потерпел бедствие и ему на выручку был направлен спасательный корабль. На исследовательском корабле распространился вирус и все, скорее всего, заражены. На спасательном корабле в момент стыковки погиб пилот.

Спасательный корабль может вывезти ... человек (количество участников минус 1).

Игра строится по принципу «мафии»: получение ролей (с рекомендацией не раскрывать их) - переговоры - решение задачи.

Важно!

– Охранник может выстрелить 1 раз. Для этого он должен кинуться мячиком. Если попал – персонаж убит (для ведущего: охранник может и не брать в руки мяч до выстрела, то есть не раскрывать себя, но говорить про это не нужно).

– Через шлюз может провести только капитан, взяв человека за руку.

– Ученый может вылечить другого 1 раз или себя 1 раз.

После разрешения ситуации карточки раздаются заново. Далее подводятся итоги.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Брали ли вы на себя лидерскую роль в игре?
3. Какую цель ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
4. Что помогало, а что мешало достичь цели?
5. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- карточки с ролями одинакового размера
- 2 стула
- теннисные мячики или скомканные листы бумаги по количеству охранников в игре
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/sS4LKv>



Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

1. Стивен Р. Кови «Семь навыков высокоэффективных людей»
2. Макаренко А. «Педагогическая поэма»
3. Гоулман Д. «Эмоциональное лидерство. Искусство управления людьми на основе эмоционального интеллекта»
4. Шарма Р. «Лидер без титула»
5. Максвелл Дж. «21 неопровержимый закон лидерства»
6. Коллинз Дж. «От хорошего к великому»
7. Беннис У. «Как становятся лидерами»

Список фильмов:

1. Человек, который изменил все
2. Тренер Картер
3. Интерстеллар
4. Голодные игры
5. Высота

Образовательный этап.

Блок «Преодоление и профилактика конфликта»



План вебинара

1. Что такое конфликт
2. Виды конфликтов
3. Какие стратегии мы выбираем (стратегии поведения)
4. Что делать с конфликтом
5. Формы работы с конфликтом

Посмотреть вебинар можно по ссылке:
<https://goo.gl/YBsHTw>



Деловая игра «Предприятие легкой промышленности»

Цель игры:

отработать навыки преодоления и профилактики конфликтов.

Игровая цель:

принять согласованное решение по судьбе предприятия.

Вводная по игре:

Акционерное общество «Предприятие легкой промышленности» находится на грани банкротства. Конкуренция большая, оборудование устарело. Нужно срочно принимать меры, иначе придется закрываться. Все работники являются акционерами предприятия, поэтому необходимо провести собрание акционеров для решения дальнейшей судьбы предприятия. Каждый участник получает информационный пакет. Для проведения игры можно выбирать роли пропорционально – руководящий и работающий состав предприятия.

Решение принимается по итогам общего голосования. У директора 2 голоса.

В игре есть обязательные роли, которые необходимо распечатать и раздать игрокам. Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Какую цель ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
3. Что помогало, а что мешало достичь цели?
4. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- распечатки информационных пакетов
- конверты для руководящего состава организации
- организация мебели - президиум со столами и стульями для руководящего состава организации и слушатели
- бэйджи.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/bxZ74c>



Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

1. Н.В. Гришина. Психология конфликта.
2. Емельянов С.М. Практикум по конфликтологии. 2-е изд.
3. М. Е. Литвак Психологическое айкидо. Учебное пособие.

4. Сэм Кейнер, Ленни Линд, Кэтрин Толди, Сара Фиск, Дуэйн Бергер. Руководство фасилитатора. Как привести группу к принятию совместного решения.
5. Рик Бринкмэн, Рик Киршнер. Как общаться с людьми, которых вы терпеть не можете. Как найти лучшее в худшем.
6. Татьяна Зинкевич-Евстигнеева, Дмитрий Фролов. Мало пользы от силы там, где нужна мудрость, или Как научиться в ссоре не терять истину.

Список фильмов:

1. Ералаш. Выпуск №46. «40 чертей и одна зеленая муха»
2. Верные друзья
3. Контакт (мультфильм)
4. Чучело
5. Бойцовский клуб
6. Кукушка
7. Эйфория

Образовательный этап.

Блок «Управление стрессом и самомотивация»



План вебинара

1. Стресс
 - 1.1. Что такое стресс?
 - 1.2. Физиология стресса
 - 1.3. Виды стресса
 - 1.4. Симптомы стресса
 - 1.5. Можно ли управлять стрессом?
 - 1.6. Профилактика стресса
2. Самомотивация
 - 2.1. Что такое самомотивация?
 - 2.2. Причины недостатка самомотивации
 - 2.3. Как себя мотивировать?

Посмотреть вебинар можно по ссылке:

<https://goo.gl/AiNM8t>



Деловая игра «Человек в высоком замке»

Цель игры:

отработать навыки управления стрессом и самомотивации.

Игровая цель:

остаться в живых и вне подозрения.

До начала игры необходимо на полу отметить место для проведения – комнату без стульев (использовать скотч). Из расчета пол квадратных метра на одного человека.

Механика проведения игры:

1. Перед началом игры участники на листах пишут свое имя и ответ на вопрос, смотрели они «тот самый фильм» или нет. Ведущий сообщает им, что это решение уже неизменно и будет влиять на ход игры.
2. Далее ведущий рассказывает вводную по игре (смотрите ссылку на материалы к играм в заключительном разделе пособия) и о том, что такое деловая игра. Ведущий предлагает создать себе персонаж, раздает роли. Из списка ролей по количеству участников подбираются персонажи, у которых есть какие-то социальные связи (помечено в ролях). Участники в течении 5 минут знакомятся со своими ролями, придумывают себе имена, историю своих персонажей.
3. Этап знакомства персонажей. В течение 3х минут персонажи общаются друг с другом. Каждые 3 минуты они меняются таким образом, чтобы все персонажи пообщались с остальными и поближе познакомились (так участники игры лучше продумают историю персонажа, смогут вжиться в роль). После знакомства перерыв 5-10 минут.
4. Введение в игру. Ведущий напоминает, что это игра. Что в любой момент из игры можно выйти, если станет очень страшно или некомфортно (тем самым еще больше нагнетает атмосферу). Но покинув игру, в нее уже нельзя возвращаться. Игра происходит здесь и сейчас в определенном пространстве. Ведущий тоже играет и может ответить на вопросы по механике игры только сейчас. Территорию игры участники не покидают ни при каких условиях, только если совсем выходят из игры. С этого момента участники игры полностью становятся своими персонажами и обращаться можно только по именам персонажей.
5. Минуту участники просматривают свои роли. Ведущий выходит.
6. Ведущий возвращается в роли следователя Бюро хранителей. Общается с жителями дома, предлагает человеку, который хранит копию фильма, сдать ее самому и

тогда все спокойно пойдут спать.

Когда никто не выходит, говорит, что дает им шанс самим разобраться и дает 1 час на решение данного вопроса. В случае «подвисания» процесса может вмешиваться, угрожать, предлагать написать признание. Его задача – нагнетать ситуацию и усиливать уровень стресса.

7. Окончание игры – либо кто-то из участников проигрывает, либо все вместе проигрывают.

Вопросы для обсуждения:

1. Была ли ситуация в игре стрессовой для вас? Какие конкретно стрессовые факторы были в ней?
2. Удалось ли справиться со стрессом/волнением? Что помогло?
3. Как эти приемы могут быть перенесены на нашу реальную жизнь?

Необходимые материалы для проведения игры:

- распечатанные и сложенные роли персонажей
- несколько ручек
- бумажный скотч
- игрушечный пистолет
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/RiZABA>





Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

Стрессоустойчивость:

1. Ганс Селье «Стресс без дистресса»
2. Шэрон Мельник «Стрессоустойчивость. Как сохранять спокойствие и эффективность в любых ситуациях»
3. Джеррольд Гринберг «Управление стрессом»
4. Татура Ю.В Стресс. «Тонкости, хитрости и секреты»

Самомотивация:

1. Брайан Трейси «Выйди из зоны комфорта. Измени свою жизнь»
2. Тал Бен-Шахар «Что ты выберешь. Решения, от которых зависит твоя жизнь»
3. Дэниел Пинк «Драйв. Что на самом деле нас мотивирует»
4. Сет Годин «Пробуй – получится! Когда вы в последний раз что-то делали впервые?»
5. Речь Стива Джоббса перед выпускниками

Список фильмов:

1. Управление гневом
2. Форест Гамп
3. Экипаж (российский)
4. Побег из Шоушенка
5. Список Шинглера
6. Мирный воин
7. Игры разума
8. Король говорит
9. Миллионер из трущоб
10. Человек эпохи возрождения

Образовательный этап. Блок «Презентация проекта»



План вебинара

1. Кому продать
2. Благополучатели
3. Волонтеры
4. Доноры
5. Партнеры: бизнес, НКО, СМИ, органы власти
6. Как сделать, чтобы презентация проекта была «вкусной»

Посмотреть вебинар можно по ссылке:
<https://goo.gl/xfDLXp>



Деловая игра «Парламент доноров»

Цель игры:

отработать навыки презентации проекта.

Игровая цель:

получить поддержку для своего проекта.

Механика проведения игры:

Вводная:

Сегодня мы предложим вам стать настоящим совещательным органом, который в рамках игры будет рассматривать проекты и принимать решения. Конечно, наша игра носит не только образовательный, но и развлекательный характер, поэтому мы приготовили очень своеобразные проекты. Но уверены, что участие в игре позволит вам в будущем успешно справляться и с такими ситуациями.

Игра состоит из нескольких этапов:

1. Участники делятся на 4 группы. Это не то чтобы команды, скорее лоббистские группы. У участников каждой группы есть общая цель – отстоять тот проект, который достанется группе. Но нужно напомнить, что личный выбор участников не менее важен.

2. Каждая группа получает свой проект. Далее в командах участники готовят короткое выступление, рассказывающее всем остальным, почему именно их проект стоит поддержать и отдать ему финансирование. Затем у всего парламента будет время на обсуждение. После чего участники будут принимать решение, кому отдать средства. Сумма денежных средств, которой располагает Парламент - 1 миллион рублей.

3. Ведущий предлагает выбрать от каждой команды по 1 делегату, которые займут места Председателя парламента, Секретаря парламента и двое станут счетной комиссией. У Председателя парламента 2 голоса, Секретарь определяет регламент выступлений и обсуждений. Счетная комиссия ведет подсчет голосов и подводит итоги.

4. Ведущий проводит выборы, выдает бейджи и раздает командам проекты, которые они будут рассматривать.

Регламент игры следующий:

20 мин – команда готовится к презентации своего проекта;
20 мин – презентация проектов (регламент презентации 2 мин – выступление, 3 минуты – вопросы);

5 мин – перерыв в заседании парламента (можно кулуарно обсудить проекты, выпить кофе);

20 минут – обсуждение проектов, принятие решений;

10 мин – голосование и подведение итогов.

Вопросы для обсуждения:

1. Если не учитывать цели победить, презентация какого проекта понравилась вам больше всего?
2. По наблюдению за этой игрой – что важнее, суть проекта или его презентация? Почему?
3. Почему победил проект, получивший наибольшую сумму?

Необходимые материалы для проведения игры:

- ватманы
- цветные фломастеры и карандаши, ручки
- журналы, открытки
- ножницы, клей
- бумага А4 белая
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия. Проекты для этой игры были прописаны по г. Твери. Мы рекомендуем датировать их для вашего города.

Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/PmduRv>

**Дополнительные материалы по блоку****Список полезной литературы:**

1. Радислав Гандапас «Камасутра для оратора», «К выступлению готов!»
2. Дэн Роэм «Говори и показывай», «Бла-бла-бла, или что делать, когда слова не работают»
3. Орен Клафф «Идеальный питч»
4. Алексей Каптерев «Мастерство презентации»
5. Джереми Донован «Выступление в стиле TED»

Список фильмов:

1. Здесь курят
2. Стив Джобс
3. Джой
4. Лекции конференции TED, презентации компании Apple

Образовательный этап. Блок «Проведение переговоров с партнерами»

План вебинара

1. Определение понятия «переговоры»
2. Стратегии переговоров
3. Подготовка к переговорам
4. Ход переговоров
5. Прогноз успешности переговоров
6. Переговоры и отношения

Посмотреть вебинар можно по ссылке:
<https://goo.gl/sq7knJ>



Деловая игра «Хотел бы я знать, кто его научил так вести переговоры»

Цель игры:

отработать навыки проведения переговоров.

Игровая цель:

определяется конкретной ситуацией переговоров.

Механика проведения игры:

1. Участники получают краткую вводную по стратегиям проведения переговоров:

I. Уход – избегание какого-либо обсуждения конфликтной ситуации, ожидание, что все разрешится само собой, «позиция страуса».

II. Доминирование – учет только своих интересов, стремление выиграть, то есть победить партнера в конфликтной ситуации.

III. Уступка – приспособление, часто делается ради



сохранения хороших отношений.

IV. Компромисс – обмен уступками, хорош при ресурсном конфликте, но не как постоянный механизм.

V. Сотрудничество – результат совместного поиска вариантов, удовлетворяющих обе стороны. Требует дополнительного времени

на обдумывание, генерирование вариантов, анализ, выбор наиболее оптимального.

VI. Манипуляция – тип воздействия, представляющий собой стремление изменить восприятие или поведение других людей при помощи скрытой, обманной и насильственной тактики.

2. Участники делятся на две группы (четное количество участников важно) и получают задания на карточках. Затем они выбирают определенную стратегию к каждому переговорам, записывают на каждой теме, какую стратегию планируют использовать. Стратегий 6, а ситуаций для переговоров 5, 1 будет не выбрана. Далее участники делятся на пары. На переговоры дается от 5 минут. Далее меняются партнерами.

После каждого переговоров участники заполняют карточки, где пишут, с кем вели переговоры, какую стратегию применял партнер и удалось ли достичь результата.

Вопросы для обсуждения:

1. Какую стратегию было использовать легче всего?
2. Какая стратегия оказалась самой выигрышной?

3. Какую из 6 стратегий не использовали? Почему?
4. Что помогало, а что мешало вам достичь целей переговоров?
5. Удалось ли определить типы стратегий, выбранных партнерами? По каким признакам?

Необходимые материалы для проведения игры:

- карточки с описанием стратегий переговоров
- описание переговоров для группы А
- описание переговоров для группы Б
- бэйджи.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.



Посмотреть видео с игры можно по ссылке:

<https://goo.gl/kHnntS>



Дополнительные материалы по блоку

Список полезной литературы:

1. Роджер Фишер, Уильям Юри, Брюс Паттон «Переговоры без поражения. Гарвардский метод» (про стратегию WIN-WIN)
2. Стивен Кови «7 навыков высокоэффективных людей»
3. Д. Коткин «Жесткие переговоры или просто о сложном» (5-лучевая модель прогноза успешности переговоров)

Список фильмов:

1. Социальная сеть
2. Волк с Уолл-Стрит»
3. Бойлерная
4. Переговорщик

Завершающий этап проекта

На завершающем мероприятии проводится:

1. Итоговая деловая игра, которая позволяет участникам проявить в полной мере максимальное количество компетенций из образовательных блоков.
2. Оценка компетенций участников для определения динамики (по итогам проекта).
3. Презентация проектов и инициатив, реализованных участниками Клуба за время участия в проекте.



Деловая игра «Далекий космос: последний рубеж»

Цель игры:

отработка навыков проведения презентации, публичных выступлений, коммуникации, лидерства, переговоров, управления стрессом и конфликтами.

Игровая цель:

заработать максимальное количество игровых денег.

Деловая игра «Далекий космос: последний рубеж» предлагает участникам окунуться в атмосферу свободной финансовой и производственной стратегии.

Игра представляет собой замкнутую малую экономическую модель свободного рынка, регулятивную функцию в рамках которого исполняют сами участники. В игре существует только одно правило: станции могут произвести столько товара, сколько ресурсов им удалось собрать. Обмен ресурсов на товар происходит по принципу «свободного банка», то есть игроки должны менять ресурсы согласно квоте станции на товар самостоятельно. Обмен контролируется как личными качествами игроков, так и другими игроками, в зависимости от внутригруппового состояния.

Иных правил в игре нет. Игроки вольны сами выстраивать стратегию своих действий, решать, организовывать ли

совместный общий экономический процесс, либо направить все силы на достижение личных целей.

Механика проведения игры:

В игре действуют два «сектора» с замкнутым циклом производства. Существует несколько точек пересечения ресурсов между секторами. Однако, ничто не мешает игрокам приобретать ресурсы соседей или, например, организовать биржу. Рынок будет жить по тем законам, которые выработают сами игроки в процессе игры.

Первый сектор представляет собой 9 станций. Малый сектор состоит из 6 станций. В зависимости от количества участников, определяется состав команд - они состоят из 1 или нескольких человек.

На каждой станции производится один вид ресурса. В игре присутствуют станции «простые», где для производства продукта нужно минимальное количество ресурсов, «сложные» - с тремя ресурсами.

В каждом секторе присутствуют станции «первой необходимости», как, например, солнечная электростанция, производящая батарейки, и «ключевые» - станции с самым сложным в производстве, а значит и дорогим ресурсом, без которого в итоге невозможна работа станций «первой необходимости». Так, без производства кристаллов нельзя производить батарейки. В итоге производство зависит от создания сбалансированной среды и выработки регулятивных решений игроками, либо появление значимого лидера, который выстроит процесс.

Для производства товара необходимо закупить (получить иными методами) определенное количество ресурсов: например, 10 батарей, 5 гамбургеров и 1 кристалл. Квота производства указана на карточке станции, которые выдаются командам в начале игры. Игроки могут покупать, обменивать, закладывать, обещать ресурсы другим игрокам.

Победителем в игре признается та команда, которая по итогам заработала больше всего денег.

В игре действует собственная валюта «старкоин» номиналом от 1 до 20 (это позволяет отказаться от использования калькуляторов при расчетах). Старкоины выполнены также в виде карточек. В начале игры станции получают равное количество игровых денег. Количество денег на рынке ограничено. Дополнительных средств в игру не вводится. Взаимодействие происходит через перераспределение денег в рамках игрового мира, что позволяет точнее смоделировать докейнсианский период рынка.

Результат игры достаточно сложно спрогнозировать. Вместе с тем процесс переговоров и выстраивания рыночных отношений позволит проанализировать групповое состояние, рассмотреть процессы достижения целей, оценить результативность взаимодействия в команде в целом.

Вопросы для обсуждения:

1. О чем это игра?
2. Какую цель ставили для себя в игре? Была ли она достигнута?
3. Что помогало, а что мешало достичь цели?
4. Какое отношение игра имеет к реальной жизни? Встречаются ли ситуации, процессы, происходившие в игре, в жизни? Как обычно разрешаются они для вас?

Необходимые материалы для проведения игры:

- карточки станций
- карточки ресурсов
- карточки валюты.

Ссылку на дополнительные материалы по игре смотрите в заключительном разделе пособия.

Вместо заключения

Вместо заключения в этом разделе вы найдете еще несколько полезных документов, которые помогут вам при реализации такого проекта и проведении деловых игр.

Форма оценки волонтеров для руководителей волонтерских объединений: <https://goo.gl/4v5jS3>



Материалы к деловым играм: <https://goo.gl/Am976T>



Тесты для прохождения участниками (по разным блокам): <https://goo.gl/E9119C>





Менеджер проекта:

Юлия Саранова, Председатель Тверской Ассоциации
потанинских стипендиатов

+7 (4822) 41-53-10

saranova.bs@mail.ru

Куратор проекта, ведущий образовательной программы:

Анастасия Соколова, сертифицированный бизнес-тренер,
кандидат психологических наук

www.a-sokolova.ru

sokolova_a_s@mail.ru

**Ассоциация по развитию волонтерской
деятельности среди молодежи
«Тверская Ассоциация
потанинских стипендиатов»**

+7 (4822) 41-53-10
tver.aps@gmail.com

