



Поиграйте
в нее!



LET'S
PLAY

Бехият зумзум! Набор игр для ZOOM

Сборник составлен исключительно для использования мадрихами Joint. Все права принадлежат компании «Таль Мазор Мисхакологит»
Распространение или копирование брошюры без прямого разрешения создательницы являются нарушением авторских прав



טל מזור
משקולוגית

Здравствуйте!

Эта книга появилась, потому что в ней возникла необходимость.

Мне как человеку, который занимается сопровождением изменений по средствам игр, трудно представить себе перемены больше, чем те, что мы переживаем сейчас: от рутинного ощущения безопасности к уверенности в будущем, от четких правил работы к сбивчивым инструкциям и от фронтальных встреч к онлайн-встречам.

Наверное, больше всего перемены чувствуются в зум-встречах.

Мы все еще нащупываем путь, по которому они должны идти: как создать ощущение сопричастности и связи на расстоянии, как прикоснуться к каждому через экран.

По моему опыту игра – прекрасный способ укрепить связи в приятной атмосфере, соединить людей, быстро познакомиться и углубить доверие, а также стимулировать творческое мышление, в котом мы сейчас так сильно нуждаемся.

Эта брошюра, как и зум, организована в виде «окон». В каждом окне вы найдете игры, предназначенные для различных целей: от легкого знакомства к стимулированию интереса и окончанию встречи.

Я решила оформить все окна символами электроприборов, окружающих нас дома: чайник и блендер, духовка и плита, телевизор и посудомоечная машина. Зум – такой же инструмент, как они. А от того, что мы помещаем внутрь, зависит, будет ли он сближать или отдалять, помогать или мешать, раздражать или способствовать развитию.

Я надеюсь, что содержание этой брошюры поможет вам превратить зум в чудесный прибор, а выпавшие на нашу долю перемены – в прекрасную возможность!





טל מזור
משקולוגית

Рекомендации

- Придумайте ритуалы – мы все любим стабильность, особенно в период отсутствия стабильности. Ритуалы дают нам ощущение уверенности. В начале каждой встречи спрашивайте у всех, как дела. Этот опрос каждый раз можно проводить по-разному. Открывайте и закрывайте встречу загадкой или придумайте стандартное завершение.
- Секрет Мэри Поппинс – добавлять к любой задаче (даже неприятной) маленькую уловку, которая превращает все в интересную игру. В каждый разговор можно ввести «дополнительное условие», например, таймер, который ограничивает время говорящему, или слова, которые нужно/запрещено употреблять в разговоре.
- На каждой встрече сначала напомните правила, которых нужно придерживаться, чтобы встреча была удачной
 - ✓ Изображение (камера включена)
 - ✓ Тишина (микрофон выключен)
 - ✓ Позитив (подход)
 - ✓ Динамика (участие, присутствие, реакция)
- Все игры в этой брошюре можно использовать по-разному: для сплочения и укрепления связей, для обучения, для освежения, для расслабления и удовольствия. Будьте креативны – найдите новые способы для решения старых задач и помните, что мы все как дети, и любим знакомые вещи.



"Бехият зумзум" Что это такое?

Колодец Замзам находится в мечети Эль-Харам в Мекке, в 20 метрах к востоку от Каабы. По мусульманской традиции колодец образовался в результате чуда, сотворенного Аллахом много тысяч лет назад для Исмаила и его матери Агари, которые скитались по пустыне и страдали от жажды. Миллионы мусульманских паломников каждый год приходят к колодцу и пьют воду из него. Из названия колодца родилось арабское выражение «бехият замзам», то есть «именем колодца Замзам». На иврите это выражение искажилось до «**бехият зумзум**».

Цель этой брошюры – стать источником воды в пустыне коронавируса и социальной дистанции.

**Напейтесь из него
и играйте с удовольствием!**

*Из Википедии



Десять заповедей: от фронтального занятия к занятию в зуме

Я основная мысль

Следует ограничить число основных мыслей и руководствоваться подходом «Узнал слишком много – ничего не узнал». Например, вместо того чтобы излагать все методы проведенного исследования, стоит сосредоточиться только на выводах исследования, имеющих значение для темы.

Не будет у тебя других презентаций

Искушение показать экран и перескочить на презентацию велико и в принципе, оно правильное. Важно делать перерывы и говорить с участниками напрямую – лицом к лицу – включив «вид докладчика».

Не сотвори себе кумира или только изображения

Хотя все происходит перед экраном, можно двигаться, гримасничать и смеяться. Используйте мимику, движения головы и рук, привлекающие внимание и помогающие привлечь участников.

Помни юмор и игру в святости их

Часто прибегайте к юмору, игре и веселью, чтобы привлечь участников. Все это помогает «запомнить» основную идею надолго.

Говори об отце твоём и матери твоей

Если говорит в основном ведущий, лучше всего использовать истории из жизни о родителях, детях, коллегах, связанные с основной идеей.

Не забывай

Заранее приготовьте предметы, плакаты, загадки, с помощью которых можно донести основную идею. Мы говорили про перерывы в презентации – даже ведущий может стать проводником идей.

Не пытайся быть идеальным

Суть зума – в его «домашнем характере»: менее серьезная и ответственная обстановка позволяет почувствовать себя ближе к ведущему несмотря на расстояние. Очень помогает самоирония.

Не укради внимание

Не нужно, чтобы все внимание было обращено только на ведущего. попробуйте переключить его на участников с помощью заданий, вопросов, персональных реплик.

Не отвечай на каждый вопрос сразу

Можно собирать вопросы в чате и оставить время на вопросы в конце. Лучше всего обращать эти вопросы к участникам, чтобы при обсуждении вопросов было как можно больше вовлеченности.

Не возжелай презентации ближнего своего

Нет ничего лучше аутентичности. Ничто не заменит ваших знаний, вашего контента, вашей страсти, если вы пытаетесь донести то, что вам важно.



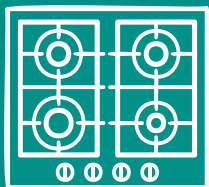
Блендер »



Холодильник »



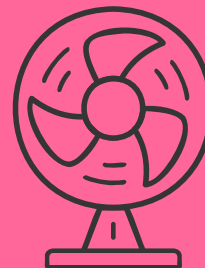
Чайник »



Плита »



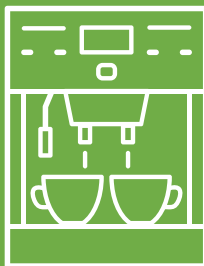
Телевизор »



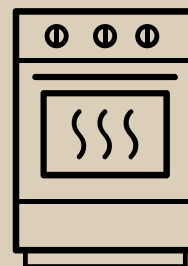
Вентилятор »



**Посудомоечная
машина »**



Кофе-машина »



Духовка »



Чайник – включили и начали

Цель упражнений и игр: начать встречу в обстановке
личностного и социального доверия

1

Опрос «Как дела?»»



Группы до 25 участников



До 10 минут

Как дела по алфавиту

Каждый участник по очереди отвечает на вопрос, начиная фразу с той же буквы, с которой начинается его имя.

Например: имя – Таль

Фраза: «Так здорово – я утром прогулялась!»

Как дела одним словом

Каждый участник пишет на листе бумаги ответ на вопрос одним словом, начинающимся с той же буквы, что и его имя. Потом все одновременно поднимают и показывают свои листки.

Примеры:

Давид – довольный

Орит – отлично

Нир – напряженно

Как дела с таймером

Вариант 3: каждый участник рассказывает, как у него дела, за ограниченное время (30 секунд). Таймер включает ведущий.



ЧАЙНИК

2

Опрос «Как дела?»»



Группы до 25 участников



До 10 минут

Как дела в 5 слов

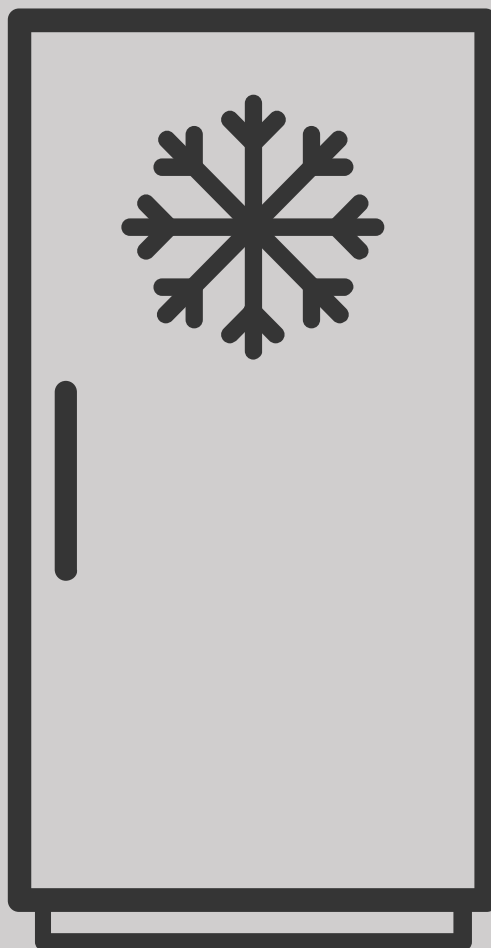
Каждый участник отвечает на вопрос «Как дела?» всего 5 словами.

Как дела пантомимой

Каждый участник отвечает на вопрос, показывая, как у него дела, пантомимой. Можно назначить «переводчика», который будет переводить сказанное.



ЧАЙНИК



Холодильник – разбить лед

Цель упражнений и игр: игры на знакомств для незнакомых людей.
Создание первичного контакта и знакомство под новым углом.

1



ХОЛОДИЛЬНИК

Кто я и как меня зовут



Группы до 25 участников, ранее
незнакомых



15-25 минут (можно меньше или
больше)



Все заранее договариваются, что в
квадратике написаны имена, и
выключают камеры

Ход игры:

Ведущий случайным образом выбирает участника и просит его включить камеру. Все остальные участники получают по вопросу и пытаются угадать ответы в отношении того, кого они видят.

Примеры вопросов:

- Где он живет?
- Что он любит есть?
- Во что он любил играть в детстве?
- Какой фирмы у него телефон?

Цель этого упражнения – предоставить сцену одному участнику каждый раз.

2



ХОЛОДИЛЬНИК

Это мой секрет!



Группы до 20 участников



10-20 минут (можно больше или меньше)



Ведущий просит участников показать в окошке зума свое имя + любимая еда (Дани салат) или другая характеристика, например, любимое животное, книга или фильм.

Ход игры:

- Участники на полминуты показывают лица с именами и характеристиками.
- После этого все выключают камеры и оставляют в описании пользователя только имя.
- Ведущий выбирает случайным образом одного участника и просит его включить камеру. Все остальные должны вспомнить и написать в чате, какая характеристика у него была.
- Первый написавший получает очко.
- Так проходят по всем участникам, чтобы все характеристики были записаны и все имена запомнились.

3

С-Ю-Р-П-Р-И-З!



Группы до 30 участников



10-20 минут (можно меньше или больше)



Предметы / презентация с картинками / карточки со словами



ХОЛОДИЛЬНИК

Ход игры:

- В ходе знакомства каждый участник представляется в соответствии с вопросом ведущего (имя и профессия, место жительства, книга, которая на меня повлияла, чего обо мне не знают и т. д. – в зависимости от потребностей ведущего и группы).
- Во время представления ведущий показывает предмет / картинку / случайное слово, которое говорящий должен включить в свое представление.

4

У кого звонил телефон?



Маленькие группы ранее не знакомых людей



Рекомендуется давать каждому участнику ограниченное время, в зависимости от общего времени на представление



ХОЛОДИЛЬНИК

Ход игры:

- Каждый участник смотрит у себя в телефоне, с кем был его последний разговор.
- Участник должен рассказать о себе в третьем лице с точки зрения того собеседника.
- Например – последний разговор был с воспитательницей из детского сада дочери, и я говорю так:
- Нурит – отличная мама. Она всегда приводит свою девочку с опозданием, зато всегда улыбается.



Блендер – перемешать и узнать поглубже

Цель упражнений и игр: углубить знакомство и связь между коллегами, знакомыми друг с другом

1

Правда или ложь



Подходит для группы любого размера



10-15 минут, в зависимости от числа рассказчиков

Ход игры:

Нескольких участников просят рассказать о себе две истории – одну правдивую и одну выдуманную.

Группа должна догадаться, какая история – правда, а какая – ложь.

Если группа маленькая, каждый участник может высказать свое мнение, и можно устроить обсуждение.

В большой группе можно поступить по-разному:

- Через иконки в зуме:

Нравится – правда

Помахивание – ложь

- Через камеру:

Камера включена – правда

Камера выключена – ложь

Другие способы можно найти в [играх телевизора](#)



БЛЕНДЕР

2



БЛЕНДЕР

Кто я? Версия с картинками



Группы до 25 участников,
желательно ранее знакомых



10-30 минут, в зависимости от
величины группы



Детские фотографии, заранее
отправленные ведущему

Ход игры:

Ведущий показывает фотографию младенца/маленького ребенка, а участники должны угадать, кто на фотографии.

Дополнительные замечания и идеи:

Можно сделать то же самое с изображениями

- Любимой еды
- Любимого места
- Любимой вещи
- Родственника

3

Я никогда не...



Подходит для групп любого размера



10-20 минут, в зависимости от числа участников

Ход игры:

Каждый участник по очереди говорит: «Я никогда не...»

Например: «Я никогда не делал татуировку».

Каждый, кто делал татуировку, должен поднять руку.

Выигрывает тот, чья реплика подняла меньше всего рук.



БЛЕНДЕР

4

Колесо вопросов



Группы до 25 участников,
желательно ранее знакомых



10-30 минут, в зависимости от
размера группы



- Ведущий заходит на сайт [«Колесо фортуны»](#) (Если брошюра распечатана – можно отсканировать код слева)
- Ведущий редактирует колесо, введя в текстовые поля вопросы, сохраняет колесо под новым именем и рассылает участникам.
- Вопросы в колесе должны помогать знакомству, например:

Какая моя любимая еда?

Как я реагирую на давление? и т. д.

Ход игры:

Ведущий вращает колесо за каждого участника, чтобы каждый ответил на полученный вопрос.



БЛЕНДЕР

5

Суперсила



Группы до 25 человек, ранее знакомых



5-20 минут, в зависимости от размера группы



Каждый участник заранее посылает ведущему в чат или в WhatsApp свою сильную сторону (суперсилу).



Ход игры:

Ведущий зачитывает суперсилу, а участники должны догадаться, кому она принадлежит.

Дополнительные замечания и идеи:

Можно играть в эту игру с хобби, странными привычками, неудачами и т. д.



БЛЕНДЕР



Правда или обязанность



Группы до 25 участников



15-25 минут – в зависимости от числа участников

Ход игры:

Каждый участник по порядку, назначенному ведущим, или в случайном порядке (инструменты для случайного выбора можно найти **в играх вентилятора**) задает другому игроку вопрос или дает задание.

Примеры заданий:

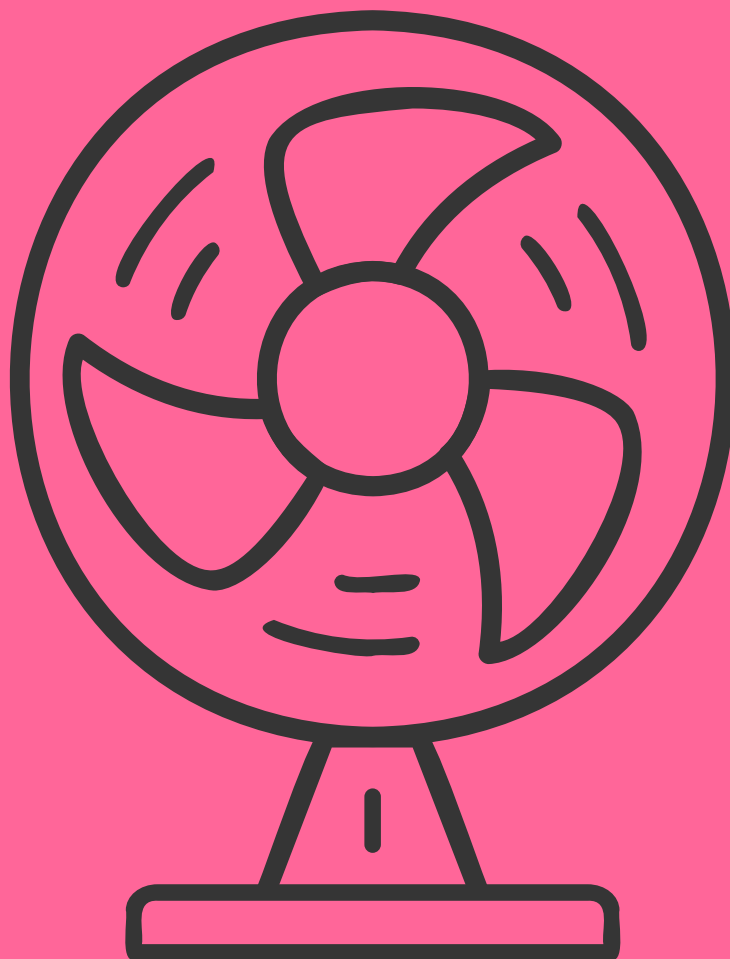
- Ты обязан рассказать о себе за 30 секунд
- Ты обязан надеть как можно больше пар носков за одну минуту
- Пока будут говорить следующие два участника, ты обязан прыгать на одной ножке

Примеры вопросов:

- Что тебя больше всего насмешило за время коронавируса?
- Что тебя больше всего раздражает в удаленной работе?
- С кем тебе больше всего нравится работать?



БЛЕНДЕР



Вентилятор – случайный выбор

Цель упражнений и игр: случайно выбирать говорящих и сделать порядок или разбиение на группы абсолютно произвольным.

1

Порядок говорящих

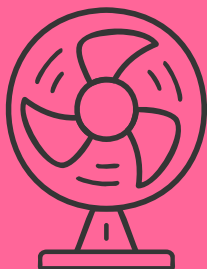


Подходит и для больших групп

Ход игры:

Выбор порядка говорящих по следующим критериям:

- Участники реагируют / высказываются по теме в алфавитном порядке фамилий
- Порядок выступлений определяется по месту жительства с севера на юг Израиля (подходит для гетерогенных групп, набранных в разных местах)
- Порядок выступлений определяется по дню рождения (день и месяц без года)
- Порядок выступлений определяется по стажу на месте работы



ВЕНТИЛЯТОР

2

Разбиение на группы

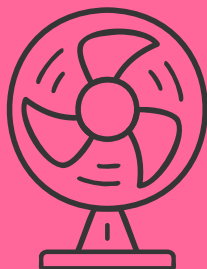


Подходит и для больших групп

Ход игры:

Разбиение участников на группы по разным критериям

- Отделы: каждый отдел составляет группу
- Пол
- Возраст (по десятилетиям)
- Общие интересы
- Месяц рождения
- Первые буквы фамилии (А-Е, Ж-М и т. д.)
- Внешние признаки (цвет волос / цвет глаз / определенный предмет одежды)



ВЕНТИЛЯТОР

3



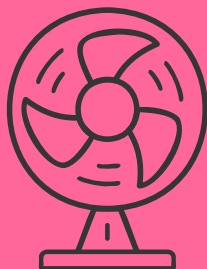
Колесо фортуны

- Перед встречей ведущий заходит на [сайт «Колесо фортуны»](#) (если брошюра распечатана, можно отсканировать код слева).
- Ведущий редактирует колесо, введя в текстовые поля имена участников, разделяя их клавишей Enter, и сохраняет колесо под новым именем.
- Во время встречи очередь говорить определяется нажатием на колесо фортуны.



Произвольное разбиение на команды

- Перед встречей ведущий заходит на [сайт «Генератор команд»](#) (если брошюра распечатана, можно отсканировать код слева).
- Ведущий вписывает имена участников в текстовое поле, отделяя их запятой или клавишей Enter.
- Во время встречи ведущий определяет желаемое число команд и нажимает клавишу Generate teams – внизу появятся имена, разделенные на команды случайным образом.



ВЕНТИЛЯТОР



Телевизор – участвуют все

Цель упражнений и игр: вовлечь максимальное число участников за короткое время

1



ТЕЛЕВИЗОР

Ветер дует на...



Подходит и для больших групп



10-20 минут (можно меньше или больше)



Все камеры выключены

Ход игры:

- Вариант 1: ведущий определяет критерии: «Ветер дует на того, у кого сегодня красная рубашка». Каждый, кто подходит под этот критерий, включает камеру. Первый включивший камеру определяет следующий критерий (после того, как все опять выключат камеру).
- Вариант 2: ведущий задает открытые вопросы, например: «Ветер дует на того, кто думает, что удаленная работа эффективна». Каждый, кто считает, что это так, включает экран – можно обсудить тему. После этого ведущий определяет следующий критерий.

2



«Хорошее имя»



Подходит и для больших групп

Ход игры:

- Ведущий объясняет, как изменить имя в зуме (нажать «Участники» >> нажать три точки рядом с именем (или «Дополнительно») >> нажать «Переименовать».
- Каждый участник меняет имя в соответствии с определенными критериями: характерная черта, любимая еда, любимый фильм, любимая песня.

Что за вопрос?



Подходит и для больших групп

Ход игры:

- Ведущий задает вопросы на знание по теме обсуждения / последнего занятия или на общие темы.

Тот, кто первым ответит в чате, получает очко.



ТЕЛЕВИЗОР

3

Правда или ложь



Подходит и для больших групп

Ход игры:

Ведущий называет факт по теме обсуждения, а остальные участники должны определить, правда это или ложь. Можно действовать следующими способами:

- С помощью иконок в зуме: «Нравится» – правда | «Помахивание» – ложь.
- С помощью камеры: камера включена – правда | камера выключена – ложь.
- Заранее попросить участников приготовить красный предмет и зеленый предмет. Показать зеленый – правда | Показать красный – ложь.
- Заранее попросить участников приготовить плакаты с надписью «правда» и «ложь» и показывать их, отвечая на вопрос.
- Подготовить виртуальный фон – зеленый и красный. Замена фона на зеленый – правда | на красный – ложь.



ТЕЛЕВИЗОР

4



ТЕЛЕВИЗОР

Padlet – виртуальная доска



Подходит и для больших групп

Padlet – виртуальная доска

Электронный инструмент для демонстрации контента на «доске». Можно использовать для организации, обработки и распространения информации или для мозгового штурма. У каждого участника, получившего ссылку, есть доступ к доске, и он может писать на ней или добавлять файлы, изображения или видео.

Чтобы использовать Padlet, нужно завести бесплатный аккаунт. На сайте можно изменить вид, имя, описание и отрегулировать настройки, а также отправить участникам ссылку или QR-код, автоматически созданный системой.

Нажав на значок «+», участники могут добавлять контент на виртуальную доску – он сохраняется сразу и автоматически.

Три первых доски предоставляются бесплатно. Платная версия – без ограничения количества.

Чтобы создать аккаунт на сайте [Padlet](https://padlet.com), нажмите на ссылку или отсканируйте код.



Ментиметр – общее приложение



Подходит и для больших групп



Смена языка на
русский

Ментиметр – совместное обсуждение или облако слов

Инструмент, позволяющий создавать обсуждения на основе вопросов. Для использования сервиса нужно завести бесплатный аккаунт.

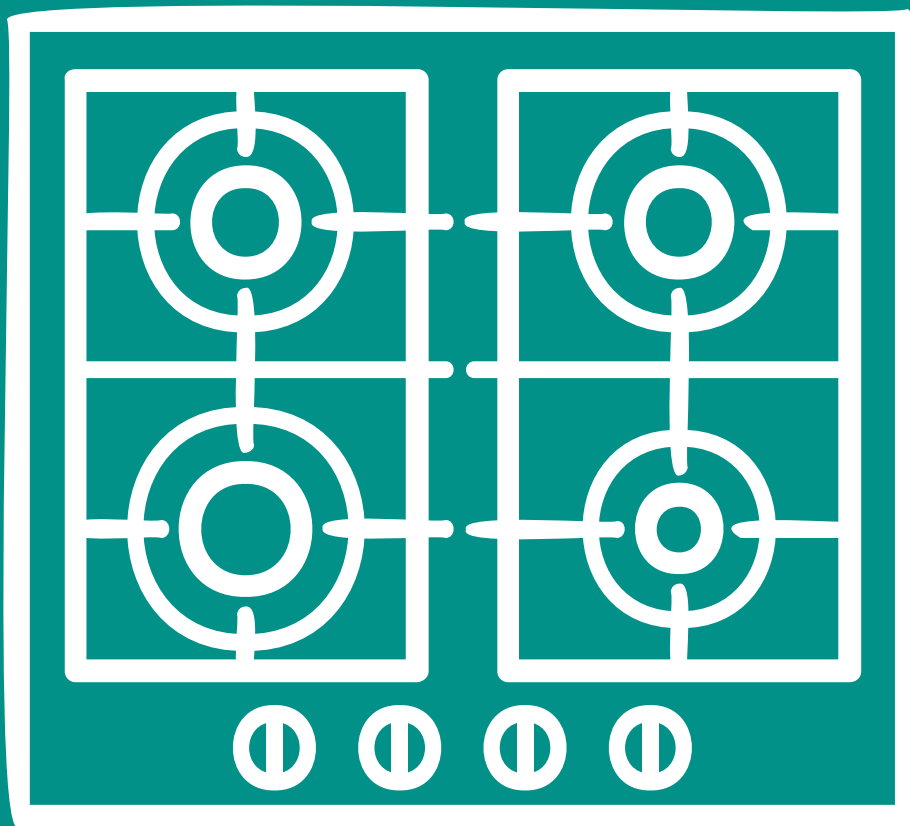
Ведущий создает опрос и рассылает ссылку участникам. Параллельно он выводит на главный экран ссылку с результатами опроса, так что участники могут видеть результаты в реальном времени.

Таким же образом можно создать облако слов: каждый участник получает ссылку, по которой он может ввести 3 слова по заданной теме. Ведущий переходит по ссылке к результатам, и участники видят, как в реальном времени появляется облако слов.

Для использования **Ментиметра** нажмите на ссылку или отсканируйте код.



ТЕЛЕВИЗОР



Плита – каждый в своей кастрюльке

Цель упражнений и игр: разделение на комнаты для более камерного обсуждения.

1

7 минут в раю (задание с сюрпризом)



Разделение на комнаты и общий сбор



15-20 минут – 7 минут в раю (можно уменьшить до 3-5 минут), остальное время вместе.

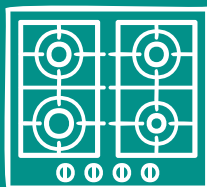
Ход игры:

Группа делится на несколько комнат, в каждой из которых дается задание-сюрприз:

- Вам нужно сочинить песню о нынешних временах / коллективе (можно послать музыку без слов).
- Написать рассказ на 3 строчки, используя слова: слон, старый, радость, кашель, путь, очки.
- В остальных группах провести викторину из 10 вопросов по теме...

Когда время закончится, возвращаемся в общий зум и представляем результаты.

Можно использовать игру с целью генерирования идей по обсуждаемой теме, а затем организовать общий мозговой штурм.



ПЛИТА

2

Точка соприкосновения



Разделение на комнаты и общий сбор



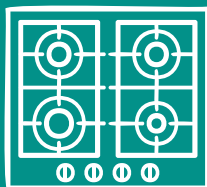
5-10 минут каждый раунд

Ход игры:

Все участники, находящиеся в комнате, должны придумать как можно больше точек соприкосновения между ними за две минуты.

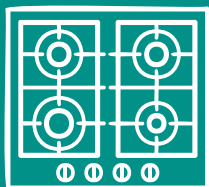
Через две минуты ведущий возвращает всех в общий зум и проверяет, какая группа нашла больше всего точек соприкосновения и какие.

Можно провести еще один раунд, собрав в каждой комнате больше участников и конечно с другим составом.



ПЛИТА

3



ПЛИТА

Выбираемся из зума



Разделение на комнаты и общий сбор



10-20 минут в зависимости от числа участников и уровня заданий



Требуется подготовка!

Зашифровать документ в PDF кодом из 4 цифр (это можно сделать в Adobe или на сайте для шифрования документов по коду слева). Документ может быть связан с темой или представлять собой поздравление победителям.

Придумать 4 загадки с числовым ответом (каждая разгадка – одна из цифр кода).

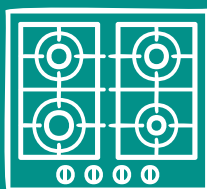
Ход игры:

Участники делятся на группы. 4 загадки рассылаются в текстовом виде в чат.

Группа, которая разгадала загадки, посылает код ведущему, и если код правильный, ведущий возвращает всех в общий зум и документ открывается. Первая группа, разгадавшая загадки, выигрывает.

[Примеры загадок – на следующей странице »](#)

4

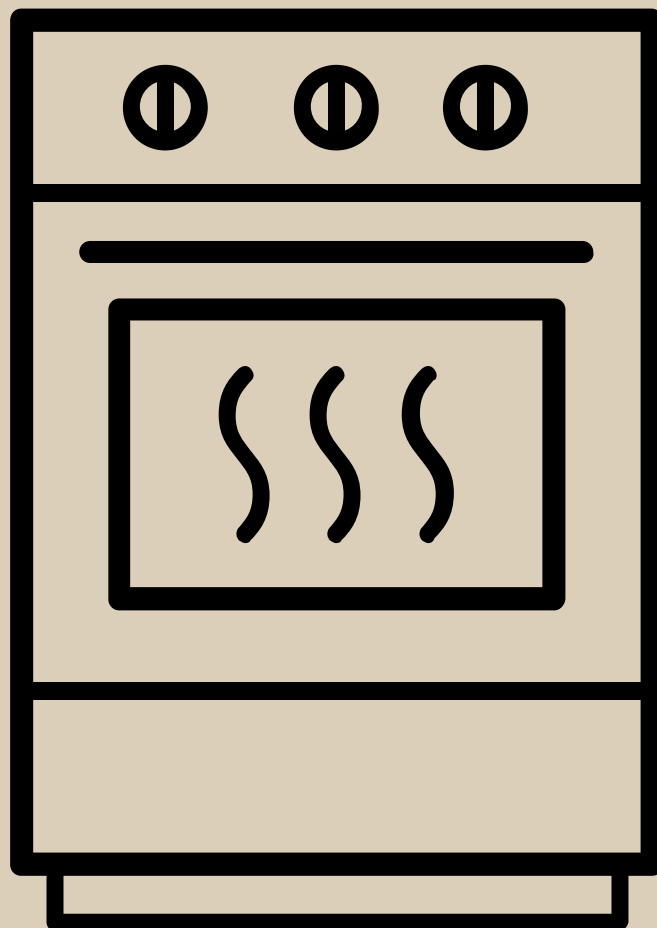


ПЛИТА

Выбираемся из зума

Примеры загадок:

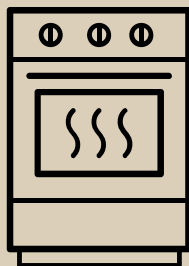
- **Загадки «верно/неверно»** (могут быть на общие знания или на тему встречи). Разгадкой служит число неправильных ответов. Это первая цифра кода.
- **Ребусы**, в которых зашифровано слово по теме встречи (или шифр в виде картинки – можно найти в сети). Разгадкой служит анаграмма из первых букв слов, например, загадка по теме «ягоды»: **ды**ня, **ви**ноград, **аб**рикос – получается «два». Это вторая цифра кода.
- **Кроссворд** – разгадкой служит число букв, не вошедших в кроссворд минут любое другое число. Результат – это третья цифра кода.



Духовка – подогреть беседу

Цель упражнений и игр: разделение на комнаты для более камерного обсуждения.

1



ДУХОВКА

Игры для «разогрева» беседы



Подходит для групп любого размера

Испорченный телефон (чтобы слушать активно)

Каждый участник начинает свое выступление с последнего слова, на котором остановился предыдущий.

Видеть хорошее (чтобы радоваться друг за друга)

Каждый участник начинает свое выступление с того, что ему понравилось в речи предыдущего выступавшего, а потом переходит к своим мыслям.

Лейся, песня (чтобы поднять настроение)

Каждый участник заканчивает свое выступление строчкой из песни, подходящей по теме.

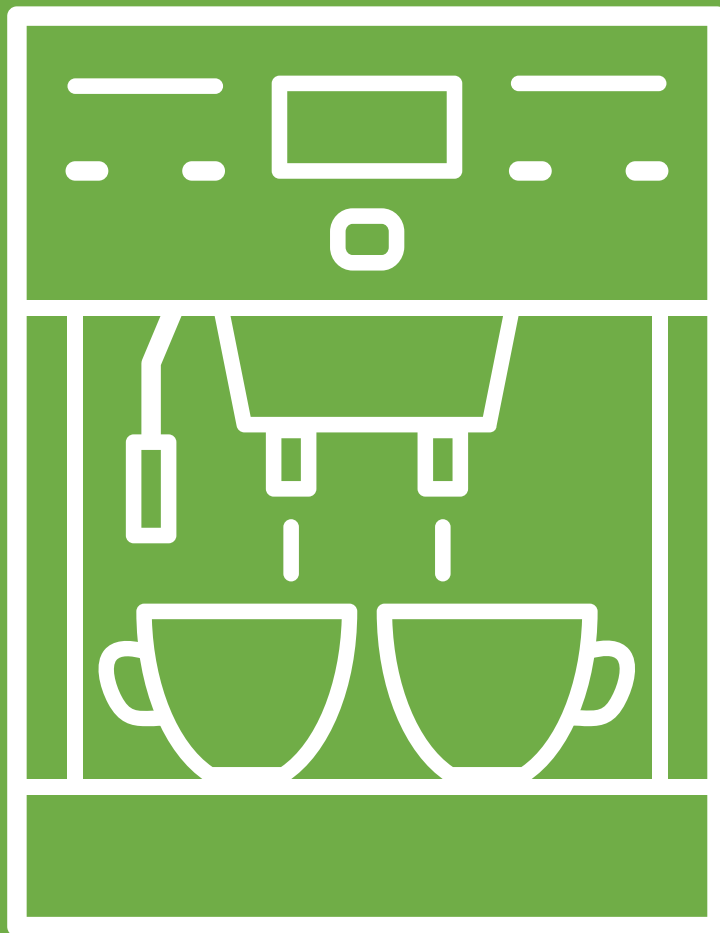
Ходячая энциклопедия (чтобы мыслить творчески)

Каждый участник должен включить в свое выступление слово «энциклопедия», чтобы оно гармонично вливалось во фразу.

Никогда не говори никогда (чтобы мыслить позитивно)

Каждый участник должен избегать в своем выступлении негативных слов, например: нет, нельзя, не может быть.

Употребивший эти слова теряет свою очередь выступить.



**Кофе-машина – для
непринужденной обстановки**

1

Король сказал



Подходит для групп любого размера



5-10 минут

Ход игры:

Ведущий дает задания: похлопать в ладоши, поднять руки, дотронуться пальцем до носа, откинуть голову назад и т. д.

Когда ведущий говорит: «Король сказал поднять руки», все должны выполнить это действие. Если ведущий говорит «Поднять руки» без «Король сказал», ничего делать не надо. Тот, кто ошибся, проигрывает.

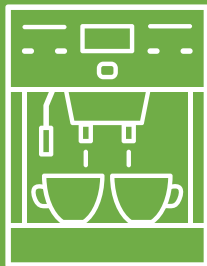
Считать до 10



Подходит для групп любого размера

Ход игры:

Участники должны сосчитать до 10. Каждый раз цифру говорит вслух только один из них. Двоим вместе говорить запрещено. Говорить две цифры подряд запрещено.



КОФЕМАШИНА

2

Море – суша



Подходит для групп любого размера



5-10 минут

Ход игры:

Каждый раз, когда ведущий говорит «море», участники должны включить камеры, а когда он говорит «суша» – выключить камеры.

Усложненный вариант:

Море – камера включена

Суша – камера выключена

Моресуша – камера включена, один глаз закрыт рукой

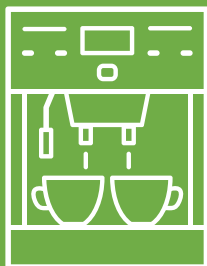
Задания



Подходит для групп любого размера

Ход игры:

Соревнуемся, кто первый принесет... шляпу, стиральный порошок, куртку, оранжевый предмет, зубную щетку и т. д.



КОФЕМАШИНА

3

Король движения



Подходит для групп любого размера

Ход игры

Несколько участников уходят в отдельную комнату в зуме, остальные выбирают «короля». «Король» делает какое-то движение, а все остальные копируют его. Участники, вернувшиеся из отдельной комнаты, должны догадаться, кто король...

(Идея принадлежит Лорин Альнекаве из школы «Даат» в киббуце Саад)

Крокодил

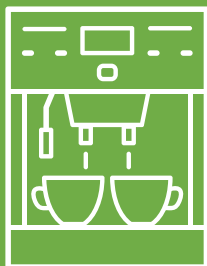


Подходит для групп любого размера

Ход игры:

Ведущий отправляет слово участнику личным сообщением, а тот должен показать это слово пантомимой, объяснить его при выключенном микрофоне или непонятными словами...

(Идея принадлежит Хадас Бен-Йегошуа)



КОФЕМАШИНА

4

Кто первый?



Подходит для групп любого размера



Каждый должен приготовить бутылку воды одного размера / бутылку пива / стопку водки

Ход игры:

Ведущий говорит: «Начали!» – кто первый выпьет, тот и выиграл.

Что видно из окна?

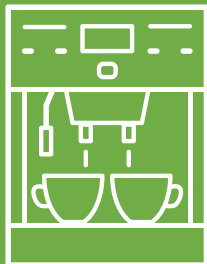


Подходит для групп до 25 человек

Ход игры:

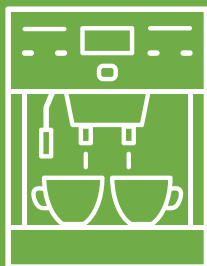
Ведущий отправляет участников сфотографировать свой вид из окна. Можно посылать фотографии ведущему в WhatsApp, а на следующей встрече участники должны догадаться, какая фотография кому принадлежит.

(Идея принадлежит Мерав Леви из Сиэтла)



КОФЕМАШИНА

5



КОФЕМАШИНА

История такая...



Подходит для групп любого размера



Можно заранее приготовить картинки, а участник должен ввести изображение в рассказ

Ход игры:

Один из участников начинает рассказ словами: «История такая...». Каждый раз, когда ведущий нажимает на кнопку «Включить звук», другой случайно выбранный участник должен продолжить рассказ с того места, где остановился предыдущий.

Игра в слова



Подходит для групп любого размера

Ход игры:

Заранее определяются тематические группы (страна, город и т. д.)

В каждом раунде один участник выбирает букву и выигрывает тот, кто первый придумает слова на эту букву в каждой тематической группе.



Кто вступит в клуб?



Подходит для групп до 25 участников



2-5 минут каждый раунд.
Продолжительность игры зависит от числа участников и раундов.

Ход игры:

Ведущий выбирает любой общий критерий, объединяющий предметы, которые нужно принести, чтобы вступить в клуб.

В каждом раунде ведущий придумывает другой критерий и приводит 3 примера.

Каждый участник по очереди говорит, что он принесет, и ведущий разрешает или не разрешает ему вступить в клуб, в соответствии с критерием.

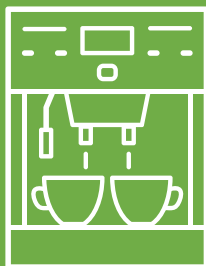
Выигрывает тот, кто первый догадается, какой общий критерий.

Пример: общий критерий – слова из 3 букв.

Ведущий говорит, что в клуб вступит тот, кто принесет мяч, фею или чай.

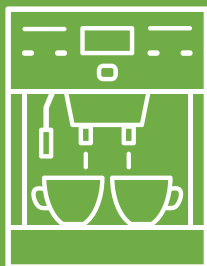
Участник, говорящий: «Я принесу чипсы», не вступает.

Участник, говорящий: «Я принесу лук», вступает.



КОФЕМАШИНА

7



КОФЕМАШИНА

«Двадцать одно»



Подходит и для больших групп. В больших группах желательно, чтобы ведущий назначал задающих вопросы.



5-10 минут на раунд – в зависимости от уровня сложности. Можно провести несколько раундов.



Подготовить список тем / персонажей, чтобы разослать участникам в чат или по WhatsApp.

Ход игры:

Один из участников выбирает или получает в чат тему/персонажа. Группа может задать 21 вопрос, чтобы угадать, что загадано. Ответы могут быть только «да» и «нет».

Можно играть наоборот: один участник выходит в отдельную комнату, а группа придумывает тему/персонажа в его отсутствие.

Когда участник возвращается, он должен задавать вопросы (каждый раз другому участнику), всего не более 21 вопроса, и догадаться, что загадано.



Передай другому (без посылки)



Подходит и для больших групп. Больше подходит, если участники знакомы друг с другом.



10-20 минут, в зависимости от числа заданий



Презентация с заданиями/вопросами и указаниями, кому передать посылку. Вопросы могут быть на общие знания, актуальные темы или сообразительность.

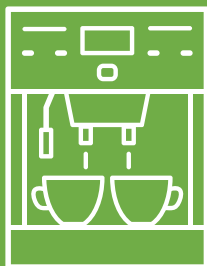


Ход игры:

Участник, выбранный первым, выполняет задание и передает посылку в соответствии с инструкциями, и т. д.

Примеры вопросов и инструкций:

- Сколько сотрудников в нашем отделе? Передайте тому, с кем вы хуже всего знакомы.
- Измените фон и передайте посылку тому, кто выше вас в окошке зума.
- Расскажите, что вы делаете, встав утром, и передайте участнику в очках.
- Расскажите, сколько времени вы работаете в компании, и передайте тому, кого вы хотите порадовать.



КОФЕМАШИНА



Блиц-опрос



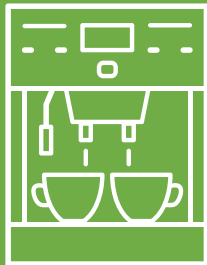
Подходит для групп любого размера



Около 20 секунд на человека



Список вопросов / карточки с вопросами



КОФЕМАШИНА

Ход игры:

У каждого участника есть 20 секунд, чтобы ответить на максимальное число вопросов. Отвечать нужно как можно быстрее.

Примеры вопросов:

Ваше уменьшительное имя?

Ваше любимое животное?

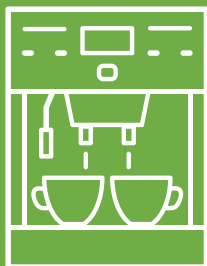
Если бы вы были блюдом, то каким?

Последняя книга, которую вы прочитали?

Что бы вы хотели, чтобы было написано на вашем надгробии?

Последняя страна, в которой вы побывали?

10



КОФЕМАШИНА

Сочиняем вместе



Подходит для групп до 20 участников



10-20 минут, в зависимости от числа участников

Ход игры:

Каждый участник пишет слово разборчивым почерком и показывает его остальным. После того как все показали свои слова, каждый участник должен составить из них связный рассказ.

Поем сердцем



Подходит для групп любого размера

Ход игры:

Ведущий ставит песню одному из участников и тот должен передать песню пантомимой. Остальные участники должны догадаться, что это за песня.



**Посудомоечная машина –
завершающие игры**

1



**ПОСУДОМОЕЧНАЯ
МАШИНА**

Что я возьму с собой на встречу?



Подходит для групп до 25 участников



5-15 минут, в зависимости от размера группы



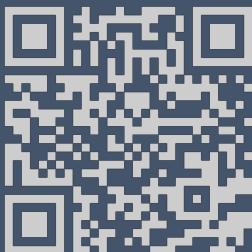
Все микрофоны включены

Ход игры:

Каждый подводит итог обсуждения:

- Фразой, начинающейся с той же буквы, что и его имя
- Фразой, начинающейся с буквы, выпавшей ему в алфавитном порядке
- В соответствии с картинкой, показанной ведущим (например, если ведущий показывает картинку, изображающую виноград, надо завершить встречу этим словом)

2



ПОСУДОМОЕЧНАЯ
МАШИНА

Итоги встречи с кубиком



Подходит для групп до 25 участников



5-15 минут, в зависимости от размера группы



Подготовить слайд с расшифровкой сторон кубика. Каждое число – инструкция, как завершить встречу.

Ход игры

Бросая кубик, каждый участник подводит итоги встречи, выполняя указания, соответствующие каждому числу.

Можно использовать настоящий кубик (каждый участник готовит заранее) или [виртуальный кубик](#), который «бросает» ведущий (ссылка для сканирования слева).

Пример «расшифровки»:

- 1 – завершите встречу 10 словами
- 2 – расскажите, что вы унесете с обсуждения
- 3 – расскажите, что вам понравилось во встрече
- 4 – завершите обсуждение песней
- 5 – поблагодарите одного из участников встречи
- 6 – расскажите, в чем обсуждение изменило вашу позицию



**ПОСУДОМОЕЧНАЯ
МАШИНА**

Картинка, которая стоит тысячи слов



Подходит для групп до 25 участников



10-15 минут, в зависимости от размера группы и способа подведения итогов



Ведущий посылает в чат ссылку на сайт бесплатных изображений, например, flicker или freepik

Ход игры:

Каждому участнику нужно придумать слово, которое подытоживает собой урок. Это может быть вывод, понятие, эмоция и т. д.

Участники пишут слово на сайте в строке поиска изображений, берут первое изображение, которое выдает компьютер по ключевому слову, и показывают его друг другу.

Можно показывать изображение и описывать его одной фразой, можно показывать изображение, а другие участники пытаются угадать, какое слово было введено в строку поиска.

4

Какой у вас WhatsApp?



Подходит для группы до 25 участников



5-15 минут, в зависимости от размера группы

Ход игры:

Каждый участник посылает ведущему в WhatsApp свои выводы одной фразой. Ведущий читает эти выводы, а все участники угадывают, кто это сказал.



ПОСУДОМОЕЧНАЯ
МАШИНА



Немного обо мне. Таль Мазор

Корпоративный игролог, бизнес-тренер, лектор и руководитель групп, социальный предприниматель. Любопытная и люблю приключения. Автор книги «Путь в страну АЗ» (страны безграничных возможностей).

Свой путь **социального предпринимателя** я начала в 2005 г., создав организацию «Има Шефа» - первую и крупнейшую в Израиле организацию для матерей, которые хотят активно участвовать в воспитании детей путем саморазвития и экономической независимости.

В качестве **корпоративного игролога** я разрабатываю, создаю и выпускаю игровой контент: лекции, мастер-классы, ориентационные встречи и конференции. Я обучаю педагогов и преподавателей применению игр в обучении и веду корпоративные и общинные проекты на базе совместного обучения и коллективного руководства.

В качестве **бизнес-тренера** я руковожу Практической академией повышения доходов, в которой обучаю секретам создания бизнеса путем экспериментирования, а также являюсь одним из руководителей группы «Творческие деловые женщины», объединяющей более 23 000 женщин, которые реализуют себя и свои мечты.

Я удостоилась номинации на конкурсе «Предприниматель года - 2017» за преодоление стеклянного потолка в бизнесе. Я считаю привилегией возможность сопровождать каждого на пути к изменениям и процветанию - на любом уровне и в любой сфере жизни.

Зайдите ко мне на сайт и попробуйте угадать:

Чего я не делаю?



**Заинтересовались? Хотите узнать больше?
Пройдите по ссылкам и узнавайте:**



**37 идей
для
игрового
тренинга**



**22 идеи для
увлекательного
корпоратива**



**8 идей для
создания
пространства
возможностей в
компании**

Понравились идеи? Еще вам может понравиться:



Специальный купон
для читателей этой
брошюры: **скидка 10%**
на покупку книги
«Путь в страну АЗ»
и/или игру Питгамоджи.
Код купона: **התפתחות**