

Правила настольной игры "Игра Советов"

Введение

"Игра Советов" - увлекательная командная игра-тренинг, которая позволяет участникам за 60-80 минут прожить 3 года жизни общественного совета. Игроки создают и развивают эффективный общественный совет, помогая органам исполнительной власти (ОИВ) в реализации молодежной политики. Участники выполняют задачи, взаимодействуют друг с другом и преодолевают различные события, стремясь к достижению личных и общих целей.

Цель игры

Научиться строить устойчивый и эффективный общественный совет в соответствии с законодательством РФ, помогая органам исполнительной власти в реализации их деятельности. Игра также направлена на развитие навыков командной работы, стратегического планирования и решения проблем.

Подготовка к игре

1. Разделение на команды:

- о Разделите игроков на две равные команды. При нечетном количестве игроков один из участников может стать Мастером игры.

2. Распределение целей:

- о Каждый игрок пишет на листе свои личные цели, связанные с их работой в общественном совете, и причины, по которым они туда пришли.
- о Команды совместно ставят общую цель для своего общественного совета, выбирая из карт 3 этажа (белого цвета) или формулируя свою цель.

3. Подготовка карт:

- о Замешайте карты красного, синего и белого цветов (задачи, события и кооперативные задачи) в одну колоду.
- о Карты действий сформируйте в отдельную колоду.
- о Каждому игроку раздайте по одной карте красного цвета (карта 1 этажа) и одной карте действия.

4. Начало игры:

- о Поместите фишку с человеком на поле с 12 раундами (3 года по 4 квартала).
- о Игру начинает самый младший участник, затем ход передается другой команде.

Порядок хода

1. Ход игрока:

- о Каждый игрок в свой ход тянет карту из первой колоды (задачи, события или кооперативные задачи) и выполняет её, используя результат броска кубика. Карты действий из второй колоды можно использовать для помощи в выполнении задачи.
- о Если задача выполнена успешно (результат броска равен или превышает требование на карте), игрок может использовать эту карту для строительства личного (2 этажа) или общего (3 этажа) карточного домика совета. На руках у игрока может быть одновременно до 3 карт.

2. Строительство домика:

- о 1 этаж может строиться из всех карт (красных, синих и белых).
- о 2 этаж строится из карт синего и белого цветов.
- о 3 этаж строится только из карт белого цвета.
- о Время на строительство:
 - 1 этаж - 15 секунд
 - 2 этаж - 25 секунд
 - 3 этаж - 30 секунд
- о Время на строительство отслеживается другой командой. Если время истекло, ход продолжается без строительства.

3. Переход хода:

- о После завершения хода игрока ход передается следующей команде.
- о Раунд длится, пока все игроки в обеих командах не сделают свой ход. После этого фишка передвигается на следующий квартал, обозначая, что прошло 3 месяца.

4. Годовые доклады:

- о После каждого года (4 раунда) команды готовят доклад о проделанной работе и планах на будущий год:
 - После 1 года доклад составляется из всех активированных карт и событий.
 - После 2 года в докладе учитываются только карты синего и белого цветов.
 - После 3 года в докладе остаются только карты белого цвета.

- о Карты задач, которые не были активированы из-за недостаточного количества очков на кубике, уходят в сброс.

Роль Мастера игры

Мастер игры играет ключевую роль в проведении и завершении игры. Его задача - помогать участникам лучше разбираться в себе и своих действиях, направлять их и обеспечивать успешное проведение игры. В конце игры Мастер должен провести обсуждение, задавая вопросы, направленные на рефлекссию и осознание участниками своих действий. Один из важных вопросов: "Какие действия в течение 72 часов после завершения программы вы совершите, чтобы сделать ваш общественный совет более эффективным?". Это поможет участникам связать игровой опыт с реальной жизнью и начать применять полученные знания на практике.

Пример игровой сессии (10 ходов)

1. Первый ход:

- о Игрок 1 из команды А тянет карту задачи 1 этажа "Публичные заседания", кидает кубик, выпадает 4. Задача выполнена, карта идет в строительство домика.

2. Второй ход:

- о Игрок 1 из команды Б тянет карту события "Назначен новый министр", все столы трясутся 5 секунд. Игрок получает 1 карту задачи.

3. Третий ход:

- о Игрок 2 из команды А тянет карту кооперативной задачи "Организация крупного мероприятия", команды обсуждают решение. Команда Б одобряет, игрок получает 2 карты действий.

4. Четвертый ход:

- о Игрок 2 из команды Б тянет карту задачи 2 этажа "Внедрение новых технологий", кидает кубик, выпадает 3. Задача не выполнена, карта уходит в сброс.

5. Пятый ход:

- о Игрок 3 из команды А тянет карту задачи 1 этажа "Информационная открытость", использует карту действия "Медиатор" от игрока 2, чтобы добавить 1 к результату броска. Задача выполнена.

6. Шестой ход:

- о Игрок 3 из команды Б тянет карту задачи 3 этажа "Реализация национальных проектов", кидает кубик, выпадает 5. Задача выполнена, карта идет в строительство домика.

7. Седьмой ход:

- о Игрок 4 из команды А тянет карту задачи 2 этажа "Подготовка крупного отчёта", кидает кубик, выпадает 4. Задача выполнена, карта идет в строительство домика.

8. Восьмой ход:

- о Игрок 4 из команды Б тянет карту события "Пантомима", игрок изображает термин, команда отгадывает, задача выполнена, команда получает 1 карту действия.

9. Девятый ход:

- о Игрок 5 из команды А тянет карту задачи 1 этажа "Проведение опросов", кидает кубик, выпадает 2. Задача выполнена, карта идет в строительство домика.

10. Десятый ход:

- о У команды А появляется 2 карты для строительства 2 этажа. Они начинают строительство, но у них проходит 20 секунд и они не успевают поставить 2 карты. Ход продолжается.

Просветительская ценность игры

"Игра Советов" - это не просто развлечение, но и мощный образовательный инструмент. Участники на собственном опыте познают механизмы работы общественных советов, учатся эффективной коммуникации, стратегическому планированию и решению проблем. Игра наглядно демонстрирует важность активной гражданской позиции и вовлеченности в процессы принятия решений на местном и региональном уровнях. Опыт, полученный в ходе игры, может быть перенесен в реальную жизнь, способствуя развитию гражданского общества и повышению эффективности взаимодействия между властью и обществом.

Заказать проведение игровой сессии для вашего общественного совета можно на сайте играсоветов.рф.

Краткие правила настольной игры "Игра Советов"

Введение

"Игра Советов" - это командная игра-тренинг, позволяющая за 60-80 минут прожить 3 года жизни общественного совета. Игроки создают и развивают общественный совет, помогая органам исполнительной власти (ОИВ) в реализации молодежной политики.

Цель игры

Научиться строить устойчивый и эффективный общественный совет, развить навыки командной работы, стратегического планирования и решения проблем.

Подготовка к игре

- 1. Разделите игроков на две равные команды.**
- 2. Распределение целей:**
 - o Каждый игрок пишет свои личные цели.
 - o Команды ставят общую цель для своего общественного совета, выбирая из карт 3 этажа или формулируя свою цель.
- 3. Подготовка карт:**
 - o Замешайте карты красного, синего и белого цветов (задачи, события и кооперативные задачи) в одну колоду.
 - o Карты действий сформируйте в отдельную колоду.
 - o Каждому игроку раздайте по одной карте красного цвета (карта 1 этажа) и одной карте действия.
- 4. Начало игры:**
 - o Поместите фишку с человеком на поле с 12 раундами (3 года по 4 квартала).
 - o Игру начинает самый младший участник, затем ход передается другой команде.

Порядок хода

- 1. Ход игрока:**
 - o Игрок тянет карту из первой колоды (задачи, события или кооперативные задачи) и выполняет её, используя результат броска кубика. Карты действий из второй колоды можно использовать для помощи в выполнении задачи.
 - o Если задача выполнена успешно, карта используется для строительства личного (2 этажа) или общего (3 этажа) карточного домика совета. На руках

у игрока может быть до 3 карт одновременно.

2. Строительство домика:

- o 1 этаж строится из всех карт (красных, синих и белых).
- o 2 этаж строится из карт синего и белого цветов.
- o 3 этаж строится только из карт белого цвета.
- o Время на строительство: 1 этаж - 15 секунд, 2 этаж - 25 секунд, 3 этаж - 30 секунд. Время отслеживается другой командой.

3. Переход хода:

- o После завершения хода игрока ход передается следующей команде.
- o Раунд длится, пока все игроки в обеих командах не сделают свой ход. После этого фишка передвигается на следующий квартал.

4. Годовые доклады:

- o После 1 года: доклад из всех активированных карт и событий.
- o После 2 года: доклад из карт синего и белого цветов.
- o После 3 года: доклад из карт белого цвета.
- o Карты задач, не активированные из-за недостатка очков на кубике, уходят в сброс.

Роль Мастера игры

Мастер игры помогает участникам разбираться в своих действиях, направляет их и обеспечивает успешное проведение игры. В конце игры Мастер проводит обсуждение, задавая вопросы для рефлексии и осознания участниками своих действий.

Просветительская ценность игры

"Игра Советов" развивает навыки командной работы, стратегического планирования и решения проблем, демонстрируя важность активной гражданской позиции и вовлеченности в процессы принятия решений.

Заказать проведение игровой сессии для вашего общественного совета можно на сайте играсоветов.рф.

Инструкция для мастеров игры

Введение

Мастера игры играют ключевую роль в проведении и завершении игры. Их задача — помогать участникам лучше разбираться в себе и своих действиях, направлять их и обеспечивать успешное проведение игры.

Основные рекомендации для мастеров игры

Вводная часть:

- Объясните правила игры.
- Помогите участникам сформулировать личные и общие цели.

Ведение игры:

- Следите за соблюдением правил.
- Поддерживайте участников и помогайте им справляться с трудностями.
- Обеспечивайте взаимодействие и кооперацию между командами.

Завершение игры:

- Проведите обсуждение итогов.
- Задавайте вопросы, направленные на рефлекссию и осознание участниками своих действий.
- Помогите участникам выявлять сильные и слабые стороны своих стратегий.

Важные вопросы для обсуждения:

- Какие стратегии использовала ваша команда для достижения цели?
- С какими трудностями вы столкнулись и как их преодолевали?
- Что вы узнали о работе общественного совета?
- Как полученный опыт можно применить в реальной жизни?
- Какие действия в течение 72 часов после завершения программы вы совершите, чтобы сделать ваш общественный совет более эффективным?

Цель финальной рефлексии

Помочь участникам увидеть, что их действия в игре имеют прямую аналогию с реальной жизнью. Подчеркнуть важность стратегического планирования, кооперации и умения преодолевать трудности. Завершающая речь ведущего должна вдохновить участников на применение полученных знаний и навыков в повседневной жизни и профессиональной деятельности.

