EBM

СТИХИИ

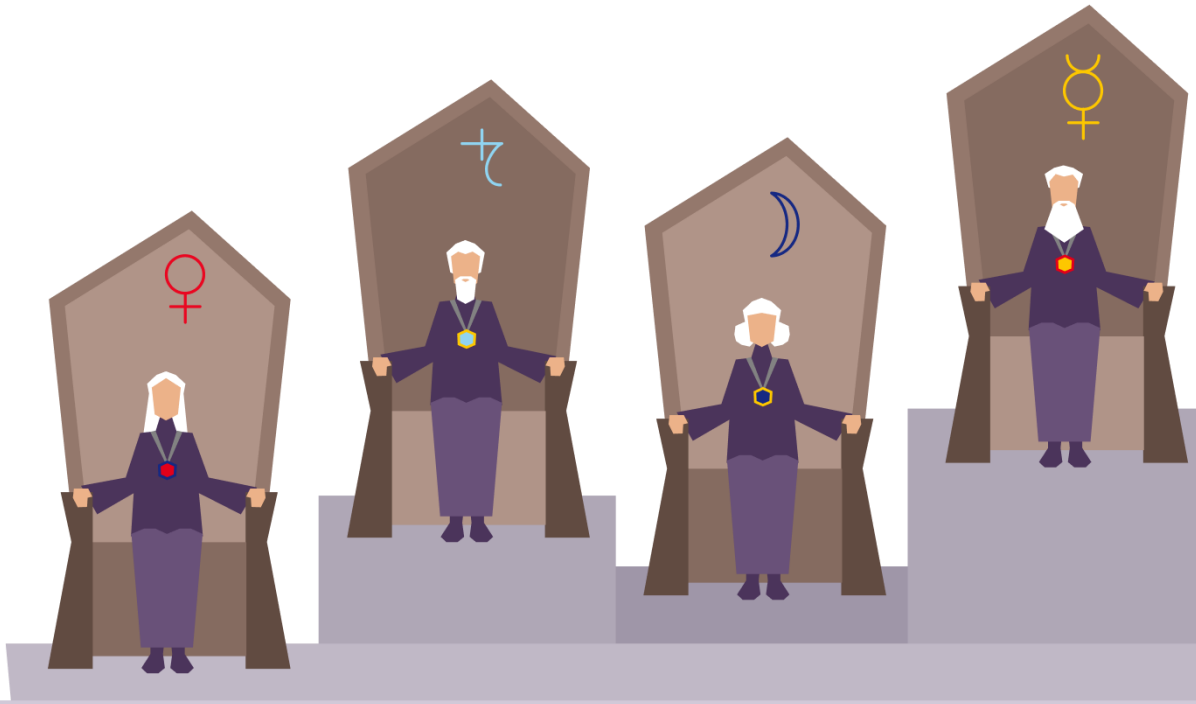
Командно-ролевая игра на открытость и этичность коммуникаций

2 часа **12-29 человек** (1 лига)

Сущность игры

Это ролевая игра, в которой участники объединены в **4 команды «правительств стран»**, но при этом у них есть секретная личная роль с персональными интересами и задачами.

Команды совместно решают общую проблему: через 50 лет иссякнут энергетические ресурсы. **Необходимо предотвратить топливную трагедию.** Мнения команд, их ресурсы и планы по решению проблемы сильно расходятся, на первый взгляд их трудно совместить между собой.



В фокусе игры компетенции открытости и этичность коммуникаций.

Базовые правила

Действие происходит на одной из затерянных в Галактике планет под названием Четыре стихии.

Каждый участник включён в одну из 4 команд, но имеет свои собственные секретные задачи, как в любой ролевой игре (пример такой игры - «Мафия»).

Среди таких задач могут быть:

- **Материальные** (завладеть предметом, увеличить количество личных игровых денег),
- **Статусные** (получить повышение, научную степень или титул),
- **Информационные** (собрать данные для научной работы, выяснить интересующий факт).

Базовые правила

За время конгресса (время игры) им необходимо договориться об общей политике ресурсопотребления и решения проблемы. Историческое развитие стран на Континенте происходило по-разному. Поэтому и взгляды на проблему могут оказаться диаметрально противоположными.

Но не стоит забывать, что делегаты прежде всего люди. У каждого из них есть и свои интересы на этой встрече. Если не удается договориться с Правительством в целом, всегда можно найти общий язык с человеком!

Личное и коллективное

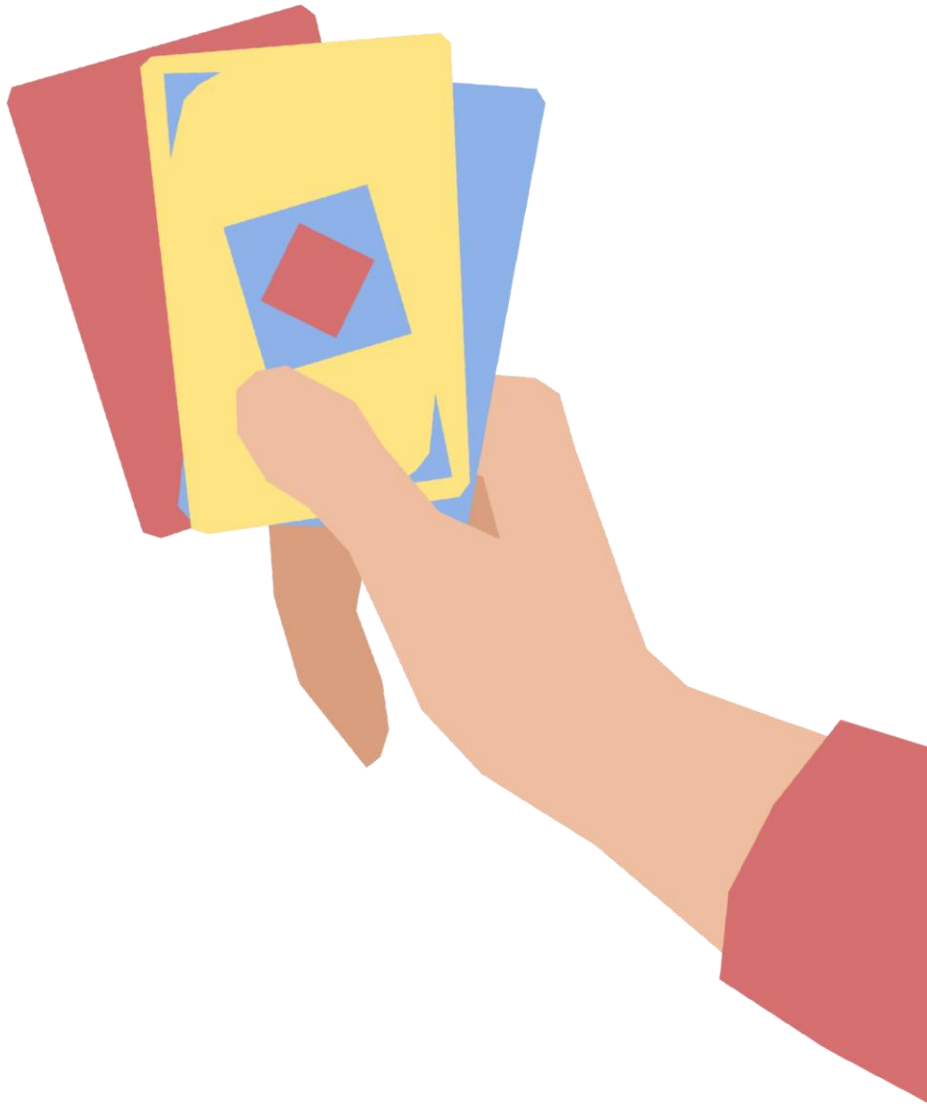
Все игроки являются членами правительства одной из четырех стран Континента. На этом Конгрессе они представляют интересы своего государства, но в первую очередь - свои личные.

Личные интересы участников указаны в их индивидуальных конвертах вместе с бейджами.

Личное и коллективное

Во время игры могут происходить три параллельных вида деятельности:

- **Коллективное общение** (конгресс)
- **Персональное (индивидуальное) общение** участников между собой (в основном для решения личных задач)
- **Использование карт действия** для повышения динамики игры



В конце игры участники **“вскрывают карты”** и рассказывают об интересах и задачах команд и о своих личных задачах, удалось ли их выполнить и благодаря чему?

Как достигнуть результата

У команд совершенно разные взгляды на проблему, которую им нужно решить в течение игры - энергетический кризис. Разные данные, отличающееся количество ресурсов, определённые стереотипы. Всё это включено в командные вводные.

Если команда скрывает свои вводные, интересы, потребности, они не будут учтены в финальных решениях Конгресса правительств. Команда не сможет решить свои задачи и с большой долей вероятности проиграет.

Только открытость и смелость в выражении своих истинных интересов, поможет команде достигнуть положительного результата.

ОГОНЬ

ВОЗДУХ
ОГОНЬ
ЗЕМЛЯ
БОРЕЙ

ЭЙДЕ
БОРЕЙ
Документы на оружие
Космодром
Часть чертежей
Чертежи

EBM

+7 (812) 982-34-30
game@ebm.spb.ru
evmcorp.com
businessgames.ru