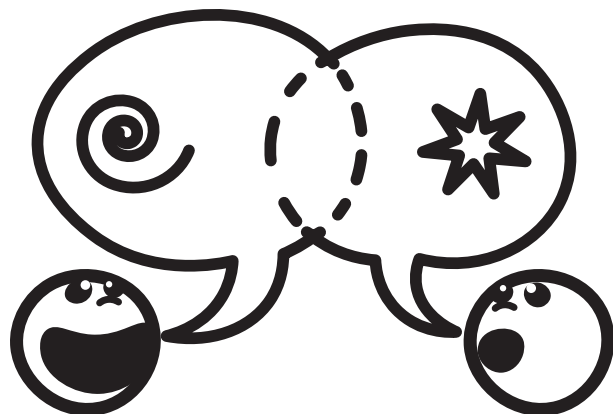




# **DIALOGO!**

Игра для построения  
взаимопонимания

## **ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД ТЕМ, КАК РАСПЕЧАТАТЬ**

### **КАК СОБРАТЬ ВАШ НАБОР “ДИАЛОГО!”:**

1. Распечатайте правила на двусторонней бумаге (стр. 5 - 12).
2. Сложите брошюру правил пополам и скрепите вместе.
3. Распечатайте копию обложки игры. Все игровые элементы могут храниться вместе в пластиковых пакетах стандартного разреза. (Страница 3).
4. Распечатайте игровое поле как односторонний документ на более плотной бумаге. Вырежьте игровое поле, следуя линиям разреза. Используйте скотч, чтобы скрепить листы, составляющие игровое поле (стр. 14 - 19).
5. Распечатайте карты на двухсторонней бумаге (стр. 21 - 42).
6. Вырежьте карты, используя пунктирные линии. Разложите карты “Присоединяйся”, “Вперед!” и карты идей для Тем по группам.

# **РАЗДЕЛ ОБЛОЖКИ ИГРЫ**

ПЕЧАТЬ НА ПЛОТНОЙ  
БУМАГЕ, НА ОДНОЙ  
СТОРОНЕ



KAICIID  
DIALOGUE  
CENTRE

# **РАЗДЕЛ ПРАВИЛ**

ПЕЧАТЬ НА  
НОРМАЛЬНОЙ БУМАГЕ, С  
ДВУХ СТОРОН

**СПАСИБО ЗА  
ИГРУ!**



ЭТА ИГРА БЫЛА СОЗДАНА  
МЕЖДУНАРОДНЫМ ЦЕНТРОМ ДИАЛОГА  
КАЙСИИД В СОТРУДНИЧЕСТВЕ С  
МУМКИН СТУДИО.

© KAICIID 2018.





## NOTES

## ДИАЛОГІ

## Игра для построения взаимопонимания

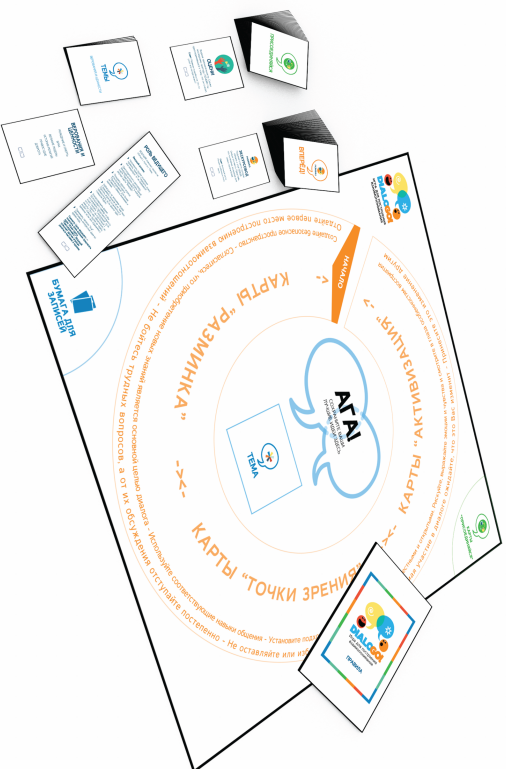
Слова "Dialógo" (диáлого) по-испански, "Dialogue" (дáйлог) по-английски и "диалог" по-русски происходят от одного и того же слова: διάλογος (диáлогос). Идея ведения диалогов родилась у философов Древней Греции и живёт по сей день.

Неважно, на каком языке ты это произносишь, диалог означает обсуждение, которое приводит к взаимному обучению и лучшему пониманию друг друга.

Эта увлекательная разговорная игра прекрасно подходит для игроков от 10 лет и старше. Игра развивает способность активно слушать и другие необходимые для диалога навыки.

В нашем окружении, семьях и странах всегда есть задачи, для решения которых нужно взаимодействовать с другими людьми. Мы можем развить такие важные навыки, как работа в команде, активное слушание и убедительность речи.

**Всё начинается с искусства диалога!**

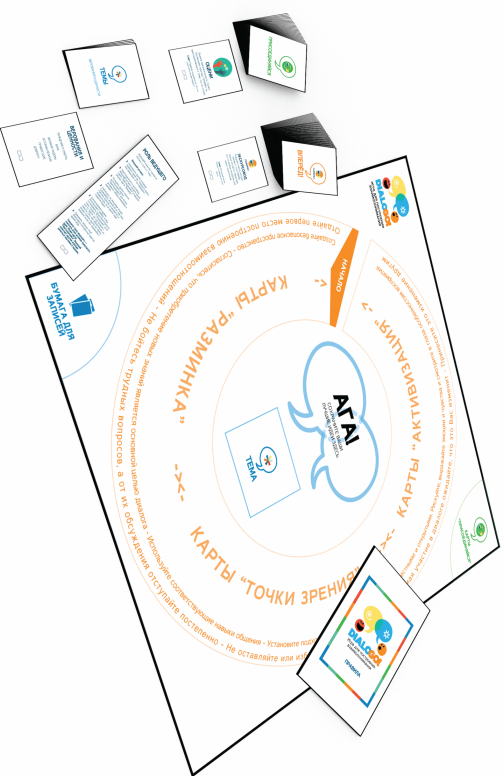


## ЧТО ВХОДИТ В КОМПЛЕКТ ИГРЫ?

- » 36 КАРТ "ВПЕРЕД!"
- » 24 КАРТЫ "ПРИСОЕДИНЯЙСЯ"
- » 4 СПИСКА ИДЕЙ ДЛЯ ТЕМ
- » 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- » 1 КАРТА ВЕДУЩЕГО
- » 1 ПРАВИЛА

## ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ:

- » БУМАГА ДЛЯ ЗАПИСЕЙ
- » ПИСЬМЕННЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
- » ЛОЖКА, МИКРОФОН ИЛИ ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ПРЕДМЕТ ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ХОДА
- » ТАЙМЕР ИЛИ ЧАСЫ
- » ОТКРЫТОЕ МЫШЛЕНИЕ





## ПОДГОТОВКА

1. Выберите репортёра и интервьюируемого.
2. Репортёр помещает карты "Присоединяйся" каждого типа (Разминка, Точки Зрения, and Активация) на стол лицевой стороной вверх.
3. Репортёр и интервьюируемый могут совместно выбрать ТЕМЫ для интервью. Что вы хотите обсудить сегодня?
4. Положите карты "Вперёд!" на стол лицом вниз.
5. Установите таймер на 20 минут.

## ИНТЕРВЬЮ

1. Репортёр начинает с того, что задаёт открытый вопрос (тот, на который нельзя ответить просто "да" или "нет") по одной из Тем или читает задание карты "Вперёд!" на одну из Тем.
2. Репортёр использует карты "Присоединяйся" в любом порядке, чтобы продолжать интервью. После использования карты "Присоединяйся" переверните её. Потренируйтесь со всеми картами "Присоединяйся".
3. Репортёр может изменить Тему или прочитать карту "Вперёд!", чтобы помочь Интервьюируемому придумать новый идеи.
4. Интервью заканчивается, когда истекает время таймера.
5. Чтобы завершить интервью, Репортёр выражает признательность Интервьюируемому за рассказы и идеи.
6. ПО ЖЕЛАНИЮ. Репортёр делает заметки о том, что говорит интервьюируемый, и, после окончания интервью, пишет рассказ об этом интервью, используя цитаты и идеи, высказанные интервьюируемым.

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- » Мы привержены словам, а не войнам! Нельзя превращать ложку или микрофон в меч.
- » С этой ложкой или микрофоном каждый из нас имеет право говорить. Мы обязуемся слушать друг друга, не прерывать и не критиковать. Выражать свои эмоции — это нормально. Изменять свои мнения — это нормально.
- » Мы выступаем по очереди. Помни: закончив своё выступление, скажи "Следующий", чтобы пригласить к разговору другого участника. Передай ложку или микрофон.
- » Выражай благодарность. У всех нас есть важные идеи. Не забывай оценивать идеи других, записывая цитаты "Aga!".
- » Слушай. Ведущий руководит игрой. Каждый из игроков может стать Ведущим.

# 1

## СФОКУСИРОВАННЫЙ РАЗГОВОР

Игрой в "Диалого!", чтобы сосредоточиться на обсуждении одной ТЕМЫ с 3–5 игроками.

### ПОДГОТОВКА

1. Поместите игровое поле на стол. Разместите карты "Присоединяйся" на игровом поле, где отмечено. Разместите бумагу, ручки и карандаши на столе.
2. Всей группой прочитайте карту Ведущего и выберите Ведущего.
3. Ведущий знакомится со своей ролью (страницы б).
4. Всей группой выберете Тему из списков тематических карточек, или создайте свою новую Тему. Напишите Тему на бумаге и разместите на игровом поле, где отмечено.
5. Ведущий выбирает карты Вперед, и помещает их на доску, лицом вниз, где отмечено.
6. Ведущий читает Основные Правила вслух. Ведущий может попросить игроков повторить эти основные правила. (См. карту Ведущего.)

### ИГРА

1. Первый игрок (слева от Ведущего) переворачивает первую карту "Вперёд!", рядом с "Начало" на игровом поле. Игрок читает карту вслух. Каждый игрок делает один ход в определенном порядке, чтобы ответить на карту "Вперёд!". Скажите "Следующий", чтобы сменить говорящего и передать ложку или микрофон.
2. Когда настанет их очередь, игроки могут выбрать карту "Присоединяйся" вместо того, чтобы отвечать на карту "Вперёд!". Используйте карту "Присоединяйся" для уточнения и получения больше информации о том, что один из игроков уже сказал по этой карте "Вперёд!".

### ИГРА

1. Выберите первого оратора. (Можно начать с самого молодого игрока или с того, чье имя последнее по алфавиту.)
2. Первый оратор выполняет задание, написанное на его карте "Вперёд!".
3. Когда первый оратор говорит "СЛЕДУЮЩИЙ", любой игрок группы может использовать карту "Присоединяйся", чтобы узнать больше. Очередь переходит к игроку слева от первого оратора, и он выполняет задание по выбранной группой Теме, написанное на его карте "Вперёд!". Следующий игрок использует карту "Присоединяйся" как ранее.
4. Игроки кладут использованные карты в центр стола.
5. ПО ЖЕЛАНИЮ. Если группа хочет сыграть еще один раунд, последний игрок, использовавший свою последнюю карту, может выбрать новую Тему и снова раздать каждому игроку по одной карте "Вперёд!" и по одной карте "Присоединяйся".
6. ПО ЖЕЛАНИЮ. Игроки могут использовать листки бумаги, чтобы записывать цитаты "Ага!". Игроки могут голосовать звездами за "победившие идеи", как в предыдущей игре.

# 3

## НАВЫКИ ИНТЕРВЬЮ

(2 игрока, 20 минут или более)

### Вам потребуется:

- » Колода карт "Присоединяйся"
- » 1, 2 или 3 ТЕМЫ.
- » 3 карты "Вперёд!"
- » Бумага для заметок, ручка или карандаш.

"СЛЕДУЮЩИЙ!" после одной минуты.

4. Второй оратор выполняет задание, написанное на его карте "Вперёд!" по той же ТЕМЕ.
5. Ведущий выбирает карту "Присоединяйся". Вслух читает группе эту карту "Присоединяйся". Просит всех игроков потренировать навык, написанный на карте "Присоединяйся", на базе того, что только что сказал его партнёр по игре.
6. Если есть время, ведущий может попросить пару поменяться картами "Вперёд!", а затем сформировать новую пару с другим человеком.
7. Для завершения игры попроси участников поделиться интересными "Ага!" идеями, которые они услышали от своего партнёра по игре.

## 2

### ИГРА-ОБСУЖДЕНИЕ

(3–6 игроков, 10 минут или более)

#### Вам потребуется:

- » Одна тема
- » Одна карта "Вперёд!" на игрока
- » Одна карта "Присоединяйся" на игрока

#### ПОДГОТОВКА

1. Выберите Тему. Ведущий может использовать карты идей для Тем или группа придумывает свою собственную Тему. Напишите выбранную группой Тему на листке бумаги. Поместите её в центр стола.
2. Раздай каждому игроку по одной карте "Вперёд!" и по одной карте "Присоединяйся". Ведущий может выбирать карты случайным образом или выбрать карты, которые могут быть интересны для данной Темы.

### КАРТЫ "ВПЕРЁД!"

Сколько карт "Вперёд!" следует выбрать для игры? Чтобы узнать количество карт "Вперёд!", определите, как долго вы хотите вести диалог. Разделите количество минут на на количество игроков умноженное на два. Это число карт "Вперёд!", которые вы должны использовать.

| Время диалога | 3 игрока | 4 игрока | 5 игроков |
|---------------|----------|----------|-----------|
| 20 минут      | 3        | 3        | 2         |
| 40 минут      | 6        | 5        | 4         |
| 60 минут      | 10       | 7        | 6         |

Ведущий выбирает карты "Вперёд!"

1. карты РАЗМИНКА начнут разговор.
2. карты ТОЧКИ ЗРЕНИЯ дадут новые идеи и информацию.
3. карты АКТИВАЦИЯ приведут к следующим шагам и действиям.

**ПРИМЕР:** Если вы хотите сосредоточить игру на личных историях и построении доверия, и вы используете 5 карт, выберите 1 карту Разминка, 3 Точки зрения и 1 Активация. Поместите карты "Вперёд!" на игровом поле лицом вниз.

3. В любой момент игры игроки могут записать цитату "АГА!". "АГА!" - это цитата из сказанного другим игроком, которая даёт: а) новую перспективу по теме; б) важную информацию о теме; в) инновационные идеи о теме. Записывайте цитаты "АГА!" на бумаге, не забыв упомянуть имя говорящего. Положите цитаты "АГА!" в центр игрового поля, где отмечено.
4. После того, как каждый имел возможность высказать свое мнение, переверните следующую карту "Вперёд!". Как и прежде, игроки друг за другом высказываются по теме карты "Вперёд!" или используют карту "Присоединяйся".
5. После того, как у вас закончатся карты "Вперёд!", выберите победившие идеи. Ведущий берет все записки

с цитатами "АГД!" и читает каждую из них вслух, а затем передает их по кругу. Каждый из игроков получает в общей сложности три звезды, чтобы проголосовать за победившие идеи. Игроки голосуют за цитаты "АГД!", которые им понравились, рисуя на них звезды.

6. Посчитайте звезды. Какие идеи выиграли в этой игре? ПРИМЕЧАНИЕ. Идеи-победительница не означает, что другие идеи проиграли! Некоторые идеи требуют более долгого диалога или исследований. Другие идеи могут работать лучше в другой группе игроков.

7. Чтобы завершить игру, игроки могут поделиться, почему они проголосовали за ту или иную цитату "АГД!". Они также могут предложить следующие шаги для действий или исследований по этой теме.

## РОЛЬ ВЕДУЩЕГО

ВЕДУЩИЙ помогает группе не сбиться с пути и с Темы.

### Ведущий должен:

- » Напоминать группе основные правила, такие как "передать ложку или микрофон" и "не прерывать".
- » Присоединяться к разговору. Ведущий должен сыграть по одной карте "Присоединяйся" в каждом раунде карты "Вперёд!".
- » Поощрять других игроков использовать карты "Присоединяйся" для более активного обмена мнениями и идеями.
- » Наблюдать за эмоциями людей.
- » Спрашивать игроков об их чувствах. Просить игроков остановиться и передохнуть, если диалог идёт слишком бурно.
- » Контролировать время. Использовать таймер, чтобы отслеживать продолжительность хода. Сказать "Следующий", если кто-то тратит на ход больше 1 минуты. (Это не обязательно, но может помочь группе не терять времени, если оно ограничено.)
- » Принимать записки "Ага!". Записывать интересные идеи во время игры.

**Помните: Цель ведущего — помочь всем игрокам предлагать идеи. Играв карты "Присоединяйся", Ведущий помогает другим игрокам делиться мыслями и идеями.**

## ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. Играть, чтобы завязать беседу
2. Играть, чтобы наладить взаимопонимание
3. Играть, чтобы практиковать навыки интервью

## 1

### НАЧНЁМ РАЗГОВОР

(5 или более игроков, 6 или более минут)

Чтобы изучить все карточки "Присоединяйся", было бы полезно практиковаться всей группой

### Вам потребуется:

- » Одна тема
- » Одна карта "Вперёд!" на игрока
- » Одна карта "Присоединяйся!"

### ПОДГОТОВКА

1. Ведущий назначает ТЕМУ для обсуждения. ТЕМА может быть связана с тем, что сейчас изучает группа. Ведущий выбирает одну Тему из карт идей для Тем или придумывает свою собственную Тему. Объявляет Тему всей группе и пишет её так, чтобы всем было видно.

2. Раздает по одной карте "Вперёд!" каждому участнику.

3. Просит каждого найти партнера по диалогу. Помогает группе разбиться на пары.

### ИГРА

1. Каждая пара выбирает первого оратора.

2. Первый оратор выполняет задание, написанное на его карточке "Вперёд!", по назначенной Теме.

3. Чтобы контролировать время, ведущий объявляет

# **РАЗДЕЛ ИГРОВОГО ПОЛЯ**

ПЕЧАТЬ НА ПЛОТНОЙ  
БУМАГЕ, НА ОДНОЙ  
СТОРОНЕ

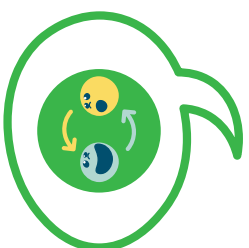
Создайте  
Отдайте

НАЧАЛО

ВИЗАЦМЯ

Смотрите в глаза особенностям восприятия  
- Принесите это изменение другим





КАРТЫ  
«ПРИСОЕДИНЯЙСЯ»

КАРТЫ «АКТИВИ

...СТНЫМИ и открытыми. Рискните, выразите эмоции и чувства и смотрите, как изменится диалог. Рискните, выразите ожидания, что это Вас изменит - Пр

...мая участие в диалоге

**АГ**

СОХРАНИТЕ  
ЛУЧШИЕ ИДЕИ



**ТЕМА**

АЛО

А.

# КАРТЫ "РАЗМ"

Создайте безопасное пространство - Согласитесь, что при  
дайте первое место построению взаимоотнош

А



Правила игры - Будьте честными  
и выбирайте сложные проблемы - Принимая  
подходящие основные правила -

# ПРАВИЛА ИГРЫ

**ТА!**

ПРАВИТЕ ВАШИ  
ИДЕИ ЗДЕСЬ



**ТЕМА**

# «ЗМИНКА»

Что приобретение новых знаний является основной целью диалога -  
отношений - Не бойтесь трудных вопросов, а от их обсужд



**БУМАГА ДЛЯ  
ЗАПИСЕЙ**



# КАРТКИ „ТОЧКИ“

лога - Используйте соответствующие навыки общения - Не оставляйте или избе  
бсуждения отступайте постепенно - Он постепенно - Не оставляйте или избе



# **РАЗДЕЛ КАРТ**

ПЕЧАТЬ НА ПЛОТНОЙ  
БУМАГЕ, С ДВУХ СТОРОН



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



РАЗМИНКА

## ДЕСЯТЬ СЛОВ

Придумай предположение на эту ТЕМУ, состоящее всего из десяти слов.

**Совет:** Считай слова с помощью пальцев, чтобы не сбиться.

СИИД



РАЗМИНКА

## СТИХИ

Поэты и авторы песен выражают свои идеи стихами. Придумай один стих на эту ТЕМУ.

**Совет:** Если ты любишь петь, спой свой стих!

СИИД



РАЗМИНКА

## СУПЕРТЕРОЙ

Ты — супергерой. Назови ИМЯ своего супергероя. В чем твоя особая сила? Как ты будешь использовать её для этой ТЕМЫ?

**Совет:** Не стесняйся проявить глупость или быть серьёзным — это же твоя суперсила!

СИИД



РАЗМИНКА

## ЭКСКУРСОВОД

Подумай о месте, которое связано с этой ТЕМОЙ. Опиши это место. Представь, что ты ведёшь экскурсию для новых посетителей.

**Совет:** Используй жесты. Покажи особенности этого места.

СИИД



РАЗМИНКА

## ИДЕАЛЬНОЕ ФОТО

Представь, что ты фотограф. Какую фотографию ты мог бы снять, чтобы раскрыть людям эту ТЕМУ?

**Совет:** Используй подробные детали.

СИИД



РАЗМИНКА

## НАХОДЧИВОСТЫ

Встань. Попрыгай вверх-вниз. При каждом прыжке произноси одно слово на эту ТЕМУ. Подпрыгни не менее 12 раз. Если ты не можешь прыгать, поднимай обе руки.

**Совет:** Слова не обязательно должны составлять предложение.

СИИД



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



РАЗМИНКА

## ДЖИНН В БУТЫЛКЕ

Поздравляем! Ты только что нашёл волшебную бутылку с джином внутри! Джинн выполнит одно твоё желание на эту ТЕМУ. Что ты пожелаешь?

**Совет:** Будь осторожен! Джинны коварны!

СИИД



РАЗМИНКА

## МИР ЖИВОТНЫХ

Животные видят мир иначе, чем мы, люди. Выбери животное. Расскажи нам об этой ТЕМЕ с точки зрения этого животного.

**Совет:** Влияет ли эта ТЕМА на природу?

СИИД



РАЗМИНКА

## РОБОТЫ

Скажи: "Привет! Я робот. На основе данных и наблюдений я думаю, что самая логичная идея на эту ТЕМУ — это ..."

**Совет:** Говори голосом робота.

СИИД



РАЗМИНКА

## ОДИН ФАКТ

Расскажи один известный тебе факт на эту ТЕМУ. Откуда ты узнал этот факт?

**Совет:** Осторожно... Не путай факты с мнениями

СИИД



РАЗМИНКА

## СЛОВА ДЛЯ ЧУВСТВ

Как ты относишься к этой ТЕМЕ? Расскажи, почему. Используй слова, выражающие чувства.

**Совет:** Грусть? Счастье? Злость? Смущение? Восторг?

СИИД



РАЗМИНКА

## ЧТО ГОВОРИТ ОПРОС?

Задай группе вопрос на выбранную ТЕМУ, на который можно ответить ДА или НЕТ. Подсчитай голоса. Каковы результаты?

**Совет:** Например: "Опрос говорит, что три человека из пяти испытывают счастье в связи с данной ТЕМОЙ".

СИИД





**ВПЕРЕДІ**



**ВПЕРЕДІ**



**ВПЕРЕДІ**



**ВПЕРЕДІ**



**ВПЕРЕДІ**



**ВПЕРЕДІ**



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## ГЛАЗАМИ РЕБЁНКА

Опиши свои первые  
детские воспоминания об  
этой ТЕМЕ.

**Совет:** Что нового ты узнал  
с тех пор?

СИИД



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## ВЫБОР

Какие решения тебе  
доводилось принимать на  
эту ТЕМУ? Расскажи  
историю о принятии  
одного из решений.

**Совет:** Решение может  
быть большим или  
маленьким.

СИИД



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## ПРЕДКИ

Какой была жизнь 200 лет назад  
или больше? Что знали твои  
пра-пра-пра-прадеды об этой  
ТЕМЕ?

**Совет:** Если ты застрял,  
пофантазируй!

СИИД



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## РОДИТЕЛИ

Что думают твои  
родители (или опекуны)  
об этой ТЕМЕ? Ты с ними  
согласен?

**Совет:** Как бы они сказали  
это своими словами?

СИИД



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## НА ПРОГУЛКЕ

Когда ты гуляешь по  
своему району, деревне  
или городу, где ты  
видишь эту ТЕМУ?

**Совет:** Опиши ситуацию.

СИИД



ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

## ДЛЯ МЕНЯ ЭТО ЗАГАДКА

Какая самая большая  
загадка по этой ТЕМЕ?  
Как можно было бы  
разгадать эту загадку?

**Совет:** Начни свой вопрос  
со слова "почему" или "как"

СИИД



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### ЧТО СКАЖЕТ МОЯ БАБУШКА...

Представь себя своей бабушкой, своим дедушкой или самым старым человеком, которого ты знаешь. Расскажи историю по этой ТЕМЕ с их точки зрения.

**Совет:** Сыграй их роли

СИИД



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### КУЛИНАРНОЕ ШОУ

Представь, что ты шеф-повар. Приготовь блюдо, которое связано с этой ТЕМОЙ.

**Совет:** Перечисли продукты, входящие в состав твоего блюда, и придумай ему название.

СИИД



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### МЕДИЦИНА

Представь себя доктором. Как с твоей точки зрения эта ТЕМА влияет на здоровье людей?

**Совет:** Где болит?

СИИД



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### Я ЗНАЮ ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ...

Расскажи историю о ком-то, кого ты знаешь. Что с ним случилось в связи с этой ТЕМОЙ?

**Совет:** Чем это интересно для тебя?

СИИД



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### ЖУРНАЛИСТ

Ты — журналист. Напиши заголовок для своей большой статьи на эту ТЕМУ.

**Совет:** Средняя длина заголовка составляет 6 слов.

СИИД



#### ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

### КАРТОГРАФ

Посмотри на эту ТЕМУ с высоты 1000 метров. Как эта ТЕМА влияет на землю, воду и природу?

**Совет:** Нарисуй карту или рисунок.

СИИД



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



**ІДІ  
ВПЕРЕДІ**



#### АКТИВАЦИЯ

## ГОРОДСКОЙ СОВЕТ

Ты — мэр города. Твоя команда — городской совет. Спроси каждого члена совета, что он может предложить на эту ТЕМУ. Что ты будешь делать в своём городе?

**Совет:** Составь список.

СИИД



#### АКТИВАЦИЯ

## СЛОЖНАЯ ЗАДАЧА

Назови одну сложную задачу, которая стоит перед людьми в связи с этой ТЕМОЙ. Можем ли мы решить её?

**Совет:** Для поиска решений нужны новые идеи!

СИИД



#### АКТИВАЦИЯ

## ПРЕДСКАЗАНИЕ

У тебя есть одна странная способность. Иногда ты видишь будущее на 10 лет вперёд. Предскажи, что произойдёт с этой ТЕМОЙ через 10 лет?

**Совет:** Поделиться, почему ты пришёл к такому предсказанию?

СИИД



#### АКТИВАЦИЯ

## ИЗОБРЕТЕНИЕ

Ты — изобретатель в команде инженеров. Опиши изобретение, которое поможет этой ТЕМЕ. Почерпни идеи у членов твоей умной команды.

**Совет:** Рисуи. Подготовь схему.

СИИД



#### АКТИВАЦИЯ

## 1 000 000 ЛАЙКОВ!

Ты — кинорежиссёр. Опиши видео, которое ты снимешь по этой ТЕМЕ.

**Совет:** Что сделает это видео популярным?

СИИД



#### АКТИВАЦИЯ

## #ХЭШТЕГ

Для разговоров в социальных сетях люди используют короткие фразы. Придумай хэштег на эту ТЕМУ. Напиши пост, связанный с этим #хэштегом.

**Совет:** Он должен быть коротким!

СИИД



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



**ВПЕРЕДІ!**



АКТИВАЦИЯ

## СУББОТНИКИ

Поздравляем! 50 добровольцев только что прибыли на посвящённый этой ТЕМЕ субботник, который ты организовал. Что они должны делать?

**Совет:** Где будет проходить этот субботник?

СИИД



АКТИВАЦИЯ

## ОРГАНИЗАТОР

Запланируй мероприятие на 1 000 человек, чтобы (1) узнать больше на эту ТЕМУ и (2) собрать деньги.

**Совет:** Сделай событие весёлым. Сделай его заслуживающим освещения в новостях.

СИИД



АКТИВАЦИЯ

## ДИЗАЙНЕР

Представь себе гигантский плакат, который заставит людей задуматься о ТЕМЕ. Что на нём изображено? Что написано?

**Совет:** Нарисуй эскиз.

СИИД



АКТИВАЦИЯ

## ТЕЛЕВИЗИОННОЕ ТОК-ШОУ

Тебя пригласили на телевидение, чтобы поговорить об этой ТЕМЕ! Потренируйся. Поделись самыми важными моментами, которые ты хочешь сказать.

**Совет:** Улыбайся! Тебя снимает камера!

СИИД



АКТИВАЦИЯ

## ВДОХНОВЕНИЕ

Какие положительные изменения происходят сегодня в этой ТЕМЕ? Какие решения ты знаешь на эту ТЕМУ?

**Совет:** Тормозишь? Спроси в интернете!

СИИД



АКТИВАЦИЯ

## КТО ГЛАВНЫЙ?

Кто в твоём окружении имеет право вносить изменения на эту ТЕМУ? Как бы ты попросил их о помощи?

**Совет:** Назови людей или группы.

СИИД





ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



## ВОЗЬМИ ЗА ОСНОВУ

Добавь новую идею или историю к тому, что сказал последний оратор.

**Совет:** Используй выражение-связку, например: "это напоминает мне ситуацию, когда..."

СИИД

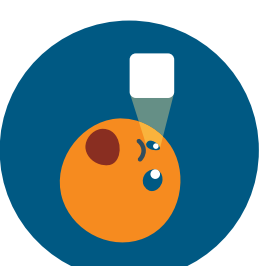


## ПОДРОБНОСТИ

Попроси оратора поделиться дополнительными ощущениями об их рассказе.

**Совет:** "Ты не мог бы описать, как это выглядит? Как звучит?"

СИИД



## ПЕРЕФРАЗИРУЙ

Повтори своими словами то, что сказал предыдущий оратор.

**Совет:** Используй слова из любых языков по своему выбору.

СИИД



## ОЦЕНИ

Вырази признательность. Скажи последнему оратору, **ПОЧЕМУ** ты присоединяешься к тому, что он сказал.

**Совет:** Приведи подробности. Что ты узнал или почувствовал?

СИИД



## АКТИВНОЕ СЛУШАНИЕ

Как можно точнее повтори то, что сказал последний оратор.

**Совет:** Проверь свой краткий пересказ. Спроси: "Я правильно это понял?"

СИИД



## ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Задай вопрос, чтобы узнать, **КАК** последний оратор пришёл к таким мыслям об этой **ТЕМЕ**.

**Совет:** Тормозишь? Попробуй так: "Откуда ты узнал о такой мысли или точке зрения?"

СИИД



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



## ОТКРЫТЫЙ ВОПРОС

Задай последнему оратору открытый вопрос.

**Совет:** Открытый вопрос — это вопрос, на который невозможно ответить просто "ДА" или "НЕТ".

СИД

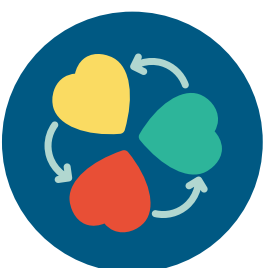


## ПОДРОБНОСТИ

Попроси оратора поделиться дополнительными ощущениями об их рассказе.

**Совет:** "Ты не мог бы описать, как это выглядит? Как звучит?"

СИД

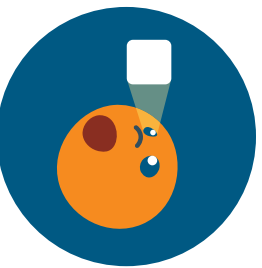


## ПРОВЕРКА ЧУВСТВ

Выскажи, что ты чувствуешь по поводу этого диалога и того, о чём говорил последний оратор.

**Совет:** Используй слова, жесты или метафоры, выражающие чувства: счастье, печаль, удивление, благодарность...

СИД

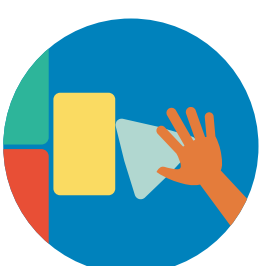


## ПЕРЕФРАЗИРУЙ

Повтори своими словами то, что сказал предыдущий оратор.

**Совет:** Используй слова из любых языков по своему выбору.

СИД



## ВОЗЬМИ ЗА ОСНОВУ

Добавь новую идею или историю к тому, что сказал последний оратор.

**Совет:** Используй выражение-связку, например: "это напоминает мне ситуацию, когда..."

СИД



## ОЦЕНИ

Вырази признательность. Скажи последнему оратору, **ПОЧЕМУ** ты присоединяешься к тому, что он сказал.

**Совет:** Приведи подробности. Что ты узнал или почувствовал?

СИД



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



## АКТИВНОЕ СЛУШАНИЕ

Как можно точнее повтори то, что сказал последний оратор.

**Совет:** Проверь свой краткий пересказ. Спроси: "Я правильно это понял?"

СИИД



## ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Задай вопрос, чтобы узнать, КАК последний оратор пришёл к таким мыслям об этой ТЕМЕ.

**Совет:** Тормозишь? Попробуй так: "Откуда ты узнал о такой мысли или точке зрения?"

СИИД



## ОТКРЫТЫЙ ВОПРОС

Задай последнему оратору открытый вопрос.

**Совет:** Открытый вопрос — это вопрос, на который невозможно ответить просто "ДА" или "НЕТ".

СИИД



## ПРОВЕРКА ЧУВСТВ

Выскажи, что ты чувствуешь по поводу этого диалога и того, о чём говорил последний оратор.

**Совет:** Используй слова, жесты или метафоры, выражающие чувства: счастье, печаль, удивление, благодарность...

СИИД



## ВОЗЬМИ ЗА ОСНОВУ

Добавь новую идею или историю к тому, что сказал последний оратор.

**Совет:** Используй выражение-связку, например: "это напоминает мне ситуацию, когда..."

СИИД



## ПОДРОБНОСТИ

Попроси оратора поделиться дополнительными ощущениями об их рассказе.

**Совет:** "Ты не мог бы описать, как это выглядит? Как звучит?"

СИИД



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



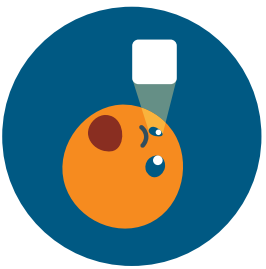
ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



ПРИСОЕДИНЯЙСЯ



## ПЕРЕФРАЗИРУЙ

Повтори своими словами то, что сказал предыдущий оратор.

**Совет:** Используй слова из любых языков по своему выбору.

СИИД



## ОЦЕНИ

Вырази признательность. Скажи последнему оратору, **ПОЧЕМУ** ты присоединяешься к тому, что он сказал.

**Совет:** Приведи подробности. Что ты узнал или почувствовал?

СИИД



## АКТИВНОЕ СЛУШАНИЕ

Как можно точнее повтори то, что сказал последний оратор.

**Совет:** Проверь свой краткий пересказ. Спроси: "Я правильно это понял?"

СИИД



## ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Задай вопрос, чтобы узнать, **КАК** последний оратор пришёл к таким **МЫСЛЯМ** об этой **ТЕМЕ**.

**Совет:** Тормозишь? Попробуй так: "Откуда ты узнал о такой мысли или точке зрения?"

СИИД



## ОТКРЫТЫЙ ВОПРОС

Задай последнему оратору открытый вопрос.

**Совет:** Открытый вопрос — это вопрос, на который невозможно ответить просто "ДА" или "НЕТ".

СИИД



## ПРОВЕРКА ЧУВСТВ

Выскажи, что ты чувствуешь по поводу этого диалога и того, о чём говорил последний оратор.

**Совет:** Используй слова, жесты или метафоры, выражающие чувства: счастье, печаль, удивление, благодарность...

СИИД



# РОЛЬ ВЕДУЩЕГО

ВЕДУЩИЙ помогает группе не сбиться с пути и с Темы.

## Ведущий должен:

- Напоминать группе основные правила, такие как "передать ложку или микрофон" и "не прерывать".
  - Присоединяться к разговору. Ведущий должен сыграть по одной карте "Присоединяйся" в каждом раунде карты "Вперёд!".
  - Поощрять других игроков использовать карты "Присоединяйся" для более активного обмена мнениями и идеями.
  - Наблюдать за эмоциями людей. Спрашивать игроков об их чувствах. Просить игроков остановиться и передохнуть, если диалог идёт слишком бурно.
  - Контролировать время. Использовать таймер, чтобы отслеживать продолжительность. Сказать "Следующий", если кто-то тратит на ход больше 1 минуты. (Это не обязательно, но может помочь группе не терять времени, если оно ограничено.)
  - Принимать записки "Ага!". Записывать интересные идеи во время игры.
- Помните: Цель ведущего — помочь всем игрокам предлагать идеи. Играя карты "Присоединяйся", Ведущий помогает другим игрокам делиться мыслями и идеями.**



## ТЕМЫ

СЕМЕЙНЫЕ ВОПРОСЫ



## ТЕМЫ

КУЛЬТУРА И ПОЛИТИКА



## ТЕМЫ

ВЕРОВАНИЯ И ЦЕННОСТИ



## ТЕМЫ

НАШ ОБЩИЙ МИР

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- Мы привержены словам, а не войнам! Нельзя превращать ложку или микрофон в меч.
- С этой ложкой или микрофоном каждый из нас имеет право говорить. Мы обязуемся слушать друг друга, не прерывать и не критиковать. Выражать свои эмоции — это нормально. Изменять свои мнения — это нормально.
- Мы выступаем по очереди. Помни: закончив своё выступление, скажи “Следующий”, чтобы пригласить к разговору другого участника. Передай ложку или микрофон.
- Выражай благодарность. У всех нас есть важные идеи. Не забывай оценивать идеи других, записывая цитаты “Aga!”.
- Слушай. Ведущий руководит игрой. Каждый из игроков может стать Ведущим.

CIID

## КУЛЬТУРА И ПОЛИТИКА

МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ  
ПРАВА ЧЕЛОВЕКА  
МУЛЬТФИЛМЫ  
ИГРЫ  
СИСТЕМЫ ШКОЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ  
СЕГОДНЯШНИЕ НОВОСТИ  
СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

CIID

## НАШ ОБЩИЙ МИР

ВОДА  
СИСТЕМЫ ОБЕСПЕЧЕНИЯ  
ПРОДОВОЛЬСТВИЕМ  
МИРОВАЯ ЭКОНОМИКА  
НАША АТМОСФЕРА  
ИННОВАЦИИ В НАУКЕ  
МИГРАЦИЯ  
ИНКЛЮЗИВНОСТЬ И  
ТОЛЕРАНТНОСТЬ  
ВОЙНА И МИР

CIID

## СЕМЕЙНЫЕ ВОПРОСЫ

ВЗРОСЛЕНИЕ  
ПРАЗДНИКИ  
ЗАБОТА О ДРУГИХ  
СЕМЕЙНОЕ ВРЕМЯ  
ПОВСЕДНЕВНЫЕ ДОМАШНИЕ  
ДЕЛА  
БЛАГОДАРНОСТЬ  
ПРОЩЕНИЕ  
МОИ КАЖДОДНЕВНЫЕ  
ПРОБЛЕМЫ

CIID

## ВЕРОВАНИЯ И ЦЕННОСТИ

РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ  
БРАК  
ВЕЛИКИЕ ЛИДЕРЫ  
ИСТОРИИ РЕЛИГИЙ  
ПРАВОСУДИЕ  
ДОБРОТА

CIID