

# НАЧНИ ИГРУ С ЭТОГО ЛЕПЕСТКА, ЕСЛИ...

## МАСТЕР ВЛИЯНИЯ

... если ты всегда устремлён к решению и сосредоточен на том, на что можешь влиять, или ты хочешь научиться преобразовывать неопределенность жизни в возможности.

## МАСТЕР ОПТИМИЗМА

... если твоя первая реакция на любое событие - «ОТЛИЧНО» или ты хотел бы научиться из сложностей делать энергию для себя и для людей вокруг!

## МАСТЕР ИГРЫ

... если ты всё умеешь превратить в игру, если азарт - твоё второе Я или тебе важно научиться играть «в свою игру» в ключевом проекте, деле, сфере жизни.

## МАСТЕР КОМАНДЫ

... если ты создаёшь вокруг себя атмосферу доверия и уважения или тебе важно найти свою команду, своё племя.

## МАСТЕР СМЫСЛА

... если ты умеешь видеть смысл в самых простых действиях, хочешь получить хороший ответ на вопрос: «зачем», или начать поиск тех картин будущего, которые греют и ведут за собой.

## МАСТЕР ПОТОКА

... если тебе знакомо состояние тотального присутствия в Здесь и Сейчас или ты хочешь вдохновения не только в творчестве, но, и в «работе», и «жизни».

## МАСТЕР РАЗВИТИЯ

... если ты растёшь в своём деле на две головы каждый год, если каждый новый день для тебя - новое открытие или ты хочешь стать мастером своего дела и развить его ещё.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ:

Анастасия Причисленко  
Ольга Шувалова  
Гульнара Исмагилова

*Счастье*  
В  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Лариса Тарасова  
Светлана Диденко  
Нургуль Курманова  
Светлана Черкашина

## ЗНАЧЕНИЕ КЛЕТОК ИГРОВОГО ПОЛЯ:



В ходе игры – получение фишек энергии.



Дневниковая практика, которая выполняется в течение игры.



Вдохновляющее задание, которое помогает посмотреть на цель через позитивное мышление.



Командная практика, которая выполняется в течение игры (если игра ведется в индивидуальном формате, то на усмотрение игрока).



Содержит нейтральные вопросы и задания.



Подарок в виде метафорической карты.



Содержит утверждение или вопрос – «предупреждение».



Клетка перехода. Цветные клетки тоже являются клетками перехода.

## В ХОДЕ ИГРЫ ВЕДУЩИЙ:

1. Записывает каждый ход участника
2. Контролирует, чтобы ход передавался по часовой стрелке
3. Разъясняет карточки с заданиями и задает наводящие вопросы, если задания оказались непонятными
4. Вовлекает игроков в обсуждение задания, напоминая о возможности использовать помощь всех участников игры, если игрок затрудняется выполнить задание самостоятельно.
5. Выдает бусины энергии после каждого правильно выполненного задания (командные и дневниковые практики)
6. Напоминает о возможности раздавать бусины энергии другим участникам игры.
7. Помогает игрокам принять решение о переходе на другой лепесток.
8. Напоминает о необходимости фиксации своих открытий, решений и состояний в карточку участника
9. Напоминает о необходимости выполнения дневниковых практик и контролирует их выполнение
11. Контролирует количество пройденных лепестков по каждому участнику.
13. Если участник изъявляет желание закончить игру, не пройдя все Лепестки, обязательно задает вопрос – будет ли игрок продолжать игру в следующий раз, фиксирует последний ход игрока и помогает подвести итоги игры и зафиксировать выводы в карточке участника.

## В КОНЦЕ ИГРЫ ВЕДУЩИЙ:

1. Контролирует количество фишек энергии в конце игры.
2. Помогает участникам подвести итоги игры и получает обратную связь .

Мы открыли демо-доступ к электронной версии игры «Счастье в деятельности», чтобы вы смогли ближе познакомиться с тем, как она устроена. Электронная версия дает максимальный эффект присутствия, как будто вы сидите за столом и играете вживую. А чтобы все точно получилось, мы подготовили короткую инструкцию к игре ниже.

### **Как играть: 7 шагов**

**Шаг 1:** дочитайте инструкцию до конца =)

**Шаг 2:** сформулируйте запрос, который хотите исследовать через игру. Запрос может быть любым и из любой сферы. Он может начинаться с вопросов: «Как мне.....?», «На чем мне важно....?», «Куда...?», «В чем ....». Готовы? Переходим к шагу 3.

**Шаг 3:** перейдите по ссылке ниже. Перед вами откроется игровое поле с нашей базовой моделью «7 источников энергии», где каждый источник является самостоятельным игровым полем.

**ВАЖНО!** В демо-версии игры доступно только два поля: СМЫСЛ и ВЛИЯНИЕ, а также ограниченное количество игровых карточек.

**Шаг 4:** нажмите кнопку СДЕЛАТЬ ХОД - ОК.

**Шаг 5:** на полях СМЫСЛ и ВЛИЯНИЕ вы увидите белые клеточки (все остальное будет серым цветом). Выберите поле СМЫСЛ или поле ВЛИЯНИЕ и щелкните по белому полю любого из лепестков (маленький кружок). Фишка начнет двигаться соответственно выпавшему числу на кубике.

**Шаг 6:** дойдя до нужной клетки игрового поля, перед вами откроется 3 карты на выбор. Выберите одну из них (щелкните мышкой). Перед вами откроется расширяющий вопрос, высказывание или метафорическая карта.

Подумайте, как карта может быть связана с вашим запросом. О чем она хочет вам сказать? Не торопитесь. Проанализируйте свой отклик на карту-подсказку. После этого двигайтесь дальше.

**Шаг 7:** готово! Вы сможете двигаться дальше, снова нажимая СДЕЛАТЬ ХОД.