

## Игра «Партия в Дженгу»

Автор занятия — участник «Проектного бюро» Сергей Аблеев.

Игра про то, почему происходят манипуляции перед выборами, как их выявлять, а также про способы принятия решений.

### Количество участников:

1 ведущий, от 8 до 20 игроков.

### Длительность:

2 - 3 часа, включая рефлексию.

### Подготовьте заранее:

- На столе в середине комнаты расположите башню Дженга с пронумерованными кирпичиками. Пронумеруйте все кирпичики от 1 до 48, 54 или 60 в зависимости от версии игры. В башне кирпичики располагаются в произвольной последовательности вне зависимости от их номеров.
- Вокруг стола должно быть пространство, достаточное для того, чтобы по четыре стороны от него смогли разместиться группы.
- Стикеры четырёх разных цветов (по одному стикеру для каждого участника группы), пять стикеров для написания законов и пять на количество человек в группе стикеров для голосования. Расположите стикеры пачками одного цвета с четырёх сторон от башни.
- Ручки или карандаши в расчёте на каждого участника.
- Любая урна, винный сосуд кеври или пакет для голосования.

**Ход упражнения:**

1. Разделите участников на сторонников четырёх партий:

- Партия «Четные кирпичики из середины»
- Партия «Четные кирпичики с краёв»
- Партия «Нечетные кирпичики из середины»
- Партия «Четные кирпичики с краю»

Например, вы можете разделить игроков на группы так: попросите встать участников упражнения близко друг к другу. Затем скажите:

«Кто хочет играть за партию чётных кирпичиков, сделайте 4 шага влево, кто хочет играть за партию нечётных кирпичиков, сделайте 4 шага вправо.

Кто будет играть за кирпичики, лежащие с краю, сделайте 4 шага вперёд. Кто будет играть за кирпичики в центре, сделайте 4 шага назад».

Таким образом получатся четыре группы. Можно попросить кого-нибудь перейти в другую группу, чтобы получились примерно равные по количеству людей партии.

2. Попросите сторонников каждой партии выбрать сферу деятельности, особенно интересную ей. Например, промышленность, сельское хозяйство, строительство, транспорт, оборону или атаку, полицию, здравоохранение, образование или какую-либо другую.

3. Попросите партии выбрать себе партийный цвет и забрать стикеры своего цвета. Пусть участники наклеят на себя стикеры своего цвета и напишут на них выдуманные имена.

4. Попросите всех участников упражнения придумать себе профессии или занятия, связанные с приоритетной сферой деятельности их партии. Попросите всех кратко представиться и рассказать, как они связаны со своей сферой деятельности.

5. Попросите каждую группу выдвинуть кандидата в президенты. Дайте на это пару минут.

Предупредите, что каждому кандидату нужно будет представить свою программу (не более 30 секунд) и ответить на вопросы представителей других команд. Можно будет задавать сколько угодно вопросов, но процедура вопросов и ответов не должна будет превышать трёх минут для каждого из кандидатов.

6. Попросите кандидатов в президенты написать номера трёх кирпичиков – это обещания, которые предстоит выполнить, если президент победит. За каждым из номеров может стоять реальное обещание.

Выполнены ли обещания, мы узнаем у Дженги. Если президента изберут, он сможет:

- Вытянуть свои кирпичики (например, загадать четные в середине и вытянуть их, если он представитель партии «Четные кирпичики из середины»). Если башня не рухнет, правление будет признано удачным;
- Вытянуть кирпичики других партий и исполнить их обещания, или вытянуть и свои, и чужие кирпичики, но в следующий раз, когда кандидат этой партии станет президентом, за каждый вытянутый не свой кирпичик, он должен будет вытащить дополнительный.
- Не вытягивать кирпичики или вытянуть не все три – не исполнить или частично исполнить обещания.

Вытягивать кирпичики нужно в последовательности указанных на бумажке номеров.

Если башня рухнет, в стране катастрофа, она разваливается. А игра заканчивается.

7. Убедитесь, что все понимают правила игры в Дженгу:

- Постройте башню. Кладите по три бруска на каждый уровень. Не забывайте менять направление брусков на каждом уровне.
- Одной рукой достаньте брусок из любого уровня, кроме верхнего. Бруски можно ощупывать, чтобы найти тот, который легче вытащить.

- Поместите брусок на верхний уровень башни.

**8.** Проведите голосование – попросите участников упражнения взять по одному стикеру своего партийного цвета и написать цвет партии кандидата, за которого участник хочет проголосовать. Голосуют все, у каждого один голос. Нельзя голосовать за кандидата в президенты от своей партии.

Поставьте на стол урну – в неё нужно складывать стикеры.

**9.** Проведите подсчёт голосов.

Если цвет будет написан неправильно или будет таким же, как цвет стикера, то «бюллетень» считается испорченным и выкидывается в мусорку. Кандидат того цвета, который нарушил правила голосования, снимается. Если от группы поступило больше бюллетеней, чем могло, устройте повторное голосование.

Кандидат от партии, за которую было больше всего голосов, становится президентом.

**10.** Попросите президента перетащить написанные кирпичики в том порядке, в котором они записаны. Скажите, что у президента есть право в любой момент отказаться вытаскивать следующий кирпич.

**11.** Начните следующий цикл – группы снова должны выдвинуть по одному кандидату. Проведите в общей сложности пять раундов для голосования, если только башня не обрушится раньше.

### Рефлексия:

Задайте игрокам вопросы:

- Как вы выбирали внутри команд, кто станет кандидатом в президенты? А как это можно сделать правильнее?

- Какие приёмы использовали кандидаты, чтобы стать президентами? Какие из этих приёмов не нравятся вам в реальной жизни, а какие – нравятся?
- Обещали ли кандидаты что-то невыполнимое, и как вы реагировали на невыполнимые обещания? Похожи ли они на обещания из реальной жизни?
- Какие речи кандидатов вам понравились и почему?
- Обещания кандидатов были абстрактными или конкретными?
- Как определить кандидата, который будет действовать в ваших интересах после избрания?
- Возникли ли у вас аналогии между игрой и реальной жизнью?