

## Практическое занятие с элементами игр, на тему: «Мафия»

Данная ролевая игра предусмотрена для дисциплин «Основы предпринимательства», «Статистика», «Основы предпринимательской деятельности», «Организация и управление предприятием»

В целях активизации творческого мышления у обучающихся и развития умения самостоятельного решения в непредвиденных ситуациях, на практические занятия внедрены некоторые игры. Одна из них, игра в «Мафию». Классическая игра в мафию, где персонажи изменены, дает студентам свободу в выборе, учит управлять персоналом, эмоциями и психологически расслабляет.

Ребятам объясняются правила, приемы и суть игры. Затем, присутствующие примеряют на себя разные роли, как борцов за справедливость – мирных сотрудников, отдел кадров, бухгалтера, так и холодных, расчетливых, умеющих принимать решения – директоров, начальников, «плохих» сотрудников. За столом собираются около 10 студентов, чтобы поразить друг друга своей логикой, интуицией и артистичностью. Кто-то оттачивает своё мастерство в игре, кто-то играет впервые. В отличие от обычных правил, игра со студентами на 10 игроков имеет отличия в регламенте проведения.

В первую игровую ночь просыпается только мафия (два игрока: один игрок — директор, второй — начальник). Временный ведущий игры не снимая маску произносит фразу «На предприятии просыпается директор! Директор знакомится. Определяется дон игры, ожидает примерно 30 секунд (подсчитав мысленно от 20 до 40) и просит директора заснуть. После чего даёт несколько секунд, чтобы надеть маски и объявляет утро.

В первый игровой день временный ведущий отменяет по минуте каждому игроку (в том числе и себе), ставит замечания и принимает выставленные кандидатуры, отмечая их в протоколе. Пример такого протокола на сайте: протокол №12250. Да, это обычные рейтинговые игры и идут в личный зачёт игрока.

По завершении голосования временный ведущий передаёт игроку, которого сняли со стола бланк протокола и уже этот игрок ведёт игру дальше.

Порядок просыпаний игроков во вторую ночь

На обычных играх порядок пробуждения игроков всегда фиксирован:

Бухгалтер

Директор (Мафия)

Зам директора (дон мафии)

Отдел кадров

Доктор (при 13 и более игроках за столом)

«Плохой сотрудник»

При игре без ведущего соблюдение подобного порядка привело бы к ситуации, когда ведущий не сможет ответить дону, является ли проверяемый игрок ОК или нет, поэтому порядок пробуждения игроков немного меняется.

Сначала ведущий просит проснуться ОК, чтобы внести в протокол номер игрока. ОК при этом проверку делать не нужно (ведущий ещё не знает, кто мафия), только обозначить себя ведущему!

После этого ведущий идёт по сценарию типовой ночи в типовых играх: бухгалтер, директор с зам.директором, дон игры и так далее.

Игра на 8 человек является экстремально динамичной. Высокая вероятность вскрытия активных карт уже по первому (нулевому) дню (как для мирных, так и для других команд) приносит сильный хаос.

Поэтому как первый день, так и второй день являются насыщенными событиями, которые определяют быстрый темп и ход игры.

Критический круг может наступить уже на второй день (например, директор увольняет «плохого» сотрудника, а «плохой» убивает бухгалтера, которая забирает ещё одного игрока).

Преподаватель



Уметбекова М.Н.