



Derybų menas

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

Elementų rodyklė

Apskritai:

- Stalas
- Nedaug stalų
- Popieriaus lapai ir pieštukai
- Lipdukai
- Spalvota juosta
- Vokai / aplankai
- Spausdintuvas (tinka A4 formatas, geriau A3)
- 1 kėdė (arba daugiau, jei kai kurie žaidėjai turi specifinių poreikių)

A etapas: Atsispausdinkite priedą: A – Įgūdžiai

B etapas: Atsispausdinkite priedą: B – Poreikiai

C etapas: Stalas su ant jo nupiešta matrica: C – matrica (naudojant spalvotą lipnią juostelę arba popieriaus lapus).

DE etapas: Paspauskite ant vienos iš kambario, priestato, sienų: D - Įkainių politika.

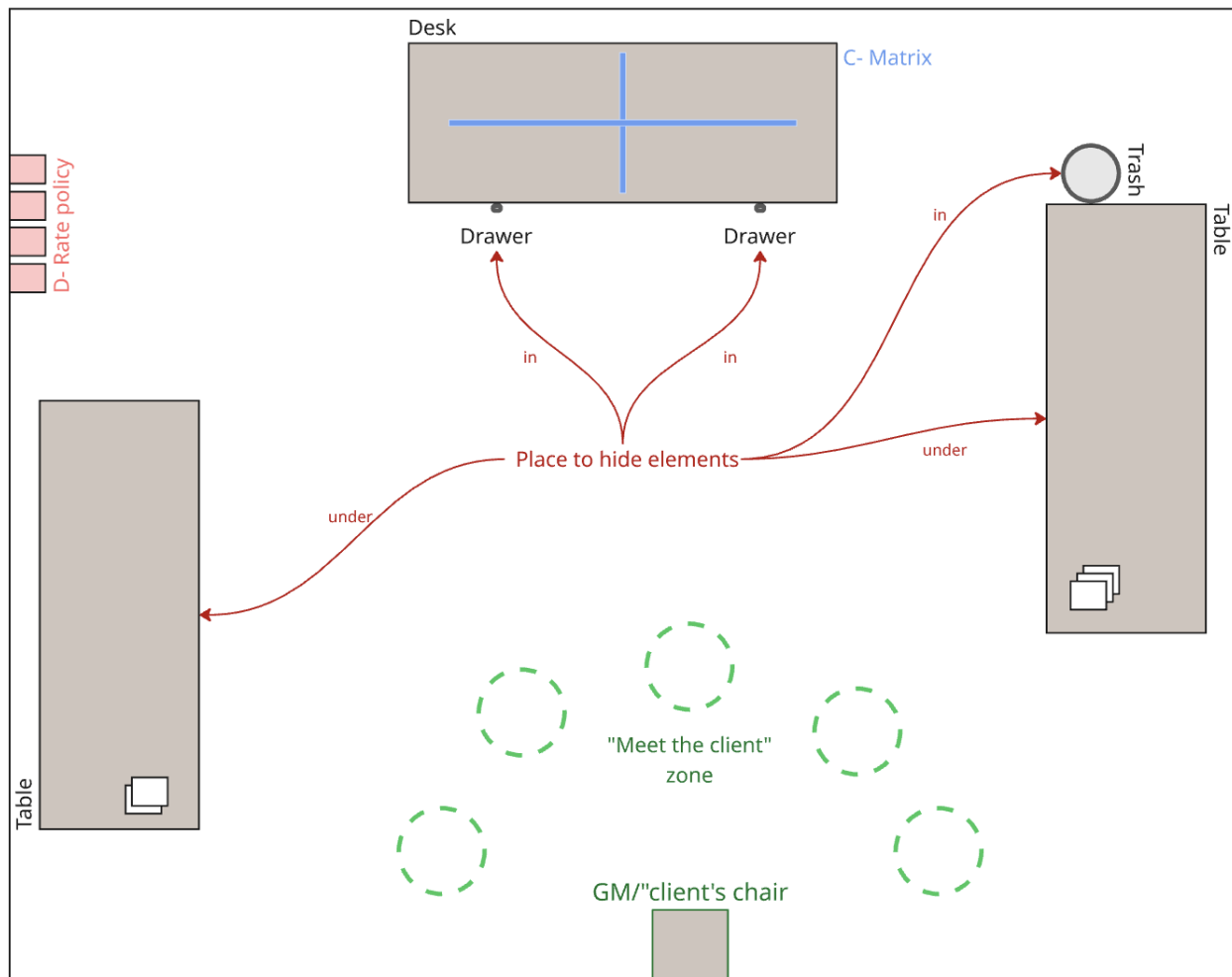


Koncepcija

Bendra elementų padėtis

Instrukcijos

Štai žaidimo elementų rodymo pavyzdys. Galite jį pritaikyti prie savo žaidimo aplinkos. 😊





A etapas

Reikalinga medžiaga

- Vokai / aplankai
- Spausdintas priedas: A – Įgūdžiai
- Žymekliai
- Lipnūs lapeliai (1 spalva)

Pamoka

1. Ant kiekvienos krūvelės pirmojo lipduko užrašykite „Įgūdžiai“.
2. Naudokite 1–3 vokus / aplankus ir pažymėkite „Žmogiškieji ištekliai 1/“**x**„ant jų“ (x yra panaudotų vokų / aplankų skaičius)
3. Išsiųskite atspausdintą priedą „A – Įgūdžiai“ voke(-uose) / aplanke(-uose)
4. Į kiekvieną voką(-us) / aplanką(-us) įdėkite po kelis lipdukus.
5. Paslėpkite voką (-us) / aplanką (-us) kambaryje

Pasirinktina

Galite atsispausdinti ir kitokio tipo personalo aplankus, pvz., darbuotojų „šventės“, „kalėdinio vakarėlio organizavimas“. Įsitikinkite, kad kuriamas „raudonas švinas“ nesikerta su mįslėmis! Žinoma, tai padidins žaidimo sudėtingumą, todėl atkreipkite dėmesį į tinkamą jo pusiausvyrą.



B etapas

Reikalinga medžiaga

- Spausdintas priedas: B – Poreikiai
- Žymekliai
- Šiukšlių dėžė
- Lipnūs lapeliai (2 spalva)

Pamoka

1. Ant kiekvienos krūvelės pirmojo lipduko užrašykite „Poreikiai“.
2. Atsispausdinkite priedą „B – poreikiai“
3. Suplėšykite lakštus
4. Paslėpkite juos šiukšliadėžėje
5. Įmeskite lipdukus į šiukšliadėžę 2

Pasirinktina

Į šiukšliadėžę galite įdėti ir kitokio tipo dokumentus, pavyzdžiui, tinklaraščio įrašus. Įsitikinkite, kad šie elementai nėra susiję su žaidimo mįslėmis! Žinoma, tai padidins žaidimo sudėtingumą, todėl atkreipkite dėmesį į tinkamą pusiausvyrą.



C etapas

Reikalinga medžiaga

- Stalas
- Žymeklis
- Juosta

Pamoka

Ant stalo spalvota lipnia juosta nupieškite priedą „C-Matrica”.

DE fazė

Reikalinga medžiaga

- Spausdintas priedas: D – Tarifų politika
- Juosta
- Popieriaus lapai
- Pieštukai
- Stalai

Pamoka

1. Išdėliokite švarius popieriaus lapus ir pieštukus kambaryje
2. Priklijuokite priedą prie sienos lipnia juosta (žr. bendrąją schemą aukščiau).
3. Įsitikinkite, kad žaidėjai turi pakankamai vietų ant stalų, kad galėtų susiburti ir išspręsti labirintą.



Apžvalga

Reikalinga medžiaga

- Spalvota juosta
- Kėdė

Pamoka

1. Pieškite spalvotomis lipnia juosta ant grindų (žr. diagramą aukščiau).
2. Padėkite generalinio direktoriaus / „kliento“ kėdę priešais tuos ženklus..



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>