





# РЕБУС DM

**Розгадай шифр — дізнайся нові правила Winston!**

Так, скоро дещо зміниться. Твій відділ може першим дізнатися, що саме! Для цього треба зіграти в одну гру.

Правила такі. Щодня на пошту буде приходити шифр. Той, хто розгадає його першим, отримає частину пазла. Як тільки всі послання будуть відгадані, ти зможеш зібрати з колегами символ, що символізує філософію Winston.

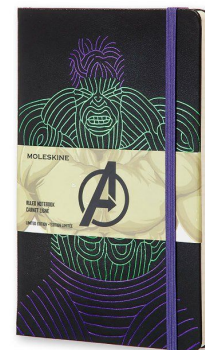
Як виглядає шифр? Дивись: Краще  в  ніж  у . Відповідь: краще синиця в руках, ніж журавель у небі.

Тепер твоя черга. Розшифруй послання і напиши відповідь у формі нижче. Не зволікай! Інші відділи теж збирають пазл. Цікаво, хто впорається швидше?

# Варіанти подарунків

Білі і сині сувеніри з піктограмами:

- термокружки
- “паперові” рюкзаки
- бананки
- блокноти + набори стікерів з піктограмами



# Варіанти фраз для шифра

Перемен требуют наши сердца! (В. Цой)

Грати роль просто. Бути собою — мистецтво.

Коли віє вітер змін, не будуй стіни, а піднімай вітрила.

Бути вільним — значить бути собою.

Хочеш бути дійсно особливим? Будь собою!

# TEAM ACTIVITY. IDEA 1. SCRABBLE

**Гра.** Гра в слова для 2 команд. Треба викладати на газоні слова по принципу кросворда. Для цього є таблички з буквами, які мають різну цінність по очкам. Мета гри — набрати якомога більше очок.

**Букви.** У грі 100 табличок з буквами і 10 табличок — з піктограмами Winston.

**Піктограма може замінити будь-яку літеру** на полі і має більшу цінність по очкам. Перетасовані таблички лежать в одній колоді «сорочкою» вверху.

**Підготовка.** Суддя бере ручку і папір, щоб записувати рахунок. У центрі поля **викладає навхрест слова «Він змінився»**. Команди отримують по 7 табличок із колоди. Після кожного ходу вони добирають таблички, щоб у них знову було 7 букв.

# TEAM ACTIVITY. IDEA 1. SCRABBLE

**Жеребкування.** Капітани команд тягнуть із колоди по одній табличці. Чия літера ближче до початку алфавіту, той грає першим. Піктограма прирівнюється до літери А.

**Обмін карток.** Кожна команда може використати свій хід для заміни однієї або всіх табличок. Для цього треба перевернути їх «сорочкою» догори, узяти таку ж кількість табличок із колоди, а скинуті таблички перетасувати і повернути у колоду. Після цього команда чекає наступного ходу.

**Пропуск ходу.** Замість викладення слів або заміни табличок, команда може пропустити хід. Якщо вона робить це двічі, гра завершується і починається підрахунок очок.

# TEAM ACTIVITY. IDEA 1. SCRABBLE

**Перше слово.** Перша команда викладає слово з двох або більше табличок по горизонталі або вертикалі. Необхідно, щоб воно пересіклося з однією чи кількома буквами, що вже є на полі. Слова по діагоналі викладати не можна.






**Дозволені слова.** Можна викладати будь-які слова, що є в українській мові, окрім власних назв і слів, що пишуться через дефіс.

**Тривалість гри.** Гра триває до моменту, коли одна з команд два рази поспіль пропустить хід, або по таймеру. Наприклад, 1 годину.

# TEAM ACTIVITY. IDEA 2. Alias

**Гра.** Треба максимально швидко пояснити своїй команді задані слова, без використання однокорінних слів. Чи більше слів угадано, тим швидше команда просувається до перемоги.

**Початок гри.** На великій магнітній дошці викладено шлях із клітинок з цифрами від 1 до 6. У деяких місцях замість цифр — піктограми Winston. Люди діляться на дві команди, обирають по фішці (синій або білій) і ставлять їх на слово «Старт». Капітани команд по черзі кидають кубик. У кого більша цифра, того команда починає першою.

**Карточки.** У колоді 100 карток. На кожній — 6 слів. Якщо команда стоїть на полі на клітинці з цифрою «5», вона відгадує п'яте слово. Є окрема колода з піктограмами Winston. На цих картках, не слова, а **зашифровані послання** у стилі нової філософії бренду (наприклад, **БУДЬ**  **ІНШІ**    **ВЖЕ** ). Коли команда попадає на полі на піктограму, вона відгадує речення з цієї колоди.

# TEAM ACTIVITY. IDEA 2. Alias

**Правила.** Команди грають по черзі. Один із членів команди бере з колоди кілька карток і намагається пояснити якомога більше слів за 30 секунд. За кожне відгадане слово команда отримує одне очко. Пропущене слово або слово, яке пояснили неправильно (з використанням однокорінних), -1 бал. За відгадану картку з піктограмою — 5 балів. Скільки команда набрала очок, на стільки клітинок вона просувається вперед на магнітному полі. Перша команда, що приходить до фінішу, перемагає.