



מה שחשוב... משחק ערכים משחק הניחוש, האמון והשקר

www.values-games.equity-mds.com

הרעיון והכתיבה: צפריר אקשטיין ואלירן דיין

מטרת המשחק

לבדוק את הדימוי העצמי של המשתתפים אל מול הערכים וכיצד הם תופסים את עצמם מול כל ערך וערך ואל מול המציאות.



מיועד ל-4 שחקנים.

1. מוציאים מחפיסת הקלפים את 4 הג'וקרים וכל שחקן לוקח ג'וקר אחד לעצמו.
2. הג'וקר מהווה כקלף אמון שיהווה קלף חשוב בהמשך המשחק.
3. את שאר הקלפים מערבבים ומניחים כחפיסה אחת כקופה.
4. בוחרים את סדר השחקנים.
5. כל שחקן בתורו לוקח קלף מהקופה ומניח אותו במרכז כשהוא מוסתר (עם גב הקלף).
6. ראשית, על 3 השחקנים האחרים לנחש באיזה ערך מדובר.
7. במידה וניחשו שאר השחקנים את הערך, כל אחד מהם בתורו אומר לשחקן שהוציא את הקלף את דעתו על חוזקו או חולשתו של הערך ונוגע גם אליו.
8. על השחקן שהוציא את הקלף כעת לנחש האם כל אחד מהדעות הן דעותיהם האמיתיות של כל אחד מהשחקנים או שמא שקריות ודעתם עליו בכלל הפוכה מכך.
9. במידה וניחש את דעותיהם של 2 שחקנים לפחות מתוך השלושה, הוא מקבל נקודה לטובתו.



10. במידה ולא הצליח לגלות, הוא קודם כל חייב לומר מה הוא חושב על הערך שמופיע בקלף ביחס אליו (לעצמו) ולאחר מכן יגלו לו כל שאר השחקנים את דעותיהם האמיתיות ביחס לשחקן ולערך שהוציא ויסבירו אם ירצו.

11. במהלך כל המשחק יכול כל שחקן להניח פעמיים בלבד את הג'וקר שיצא ובכך להחליט על שתי טקטיקות משחק:

- האחת – "לנער" מעליו את התור ולהעבירו לשחקן הבא אחריו ובכך "להתחמק" מתורו.
 - השנייה – לנצל את קלף הג'וקר כקלף אמת שמשמעו בעצם שאם לא הצליח לנחש את דעתו של יותר מאדם אחד, יוכל להניח את הקלף ולעבור את התור בהצלחה אל מול שאר השחקנים.
- (* קלף הג'וקר שווה כפיצוח דעתם של שני שחקנים, כך שבמידה ושמים אותו, יזכה לרוב אל מול השחקנים ולכן יצליח במשימתו.

המנצח הוא מי שזכה במרב הנקודות.



www.values-games.equity-mds.com

© כל הזכויות שמורות למרכז לניהול ואימון על פי ערכים ולאבישי לנדאו
מודל ניהול על פי ערכים תשוקתיים רגשיים, אתיים, כלכליים