**АЛЬЯНС СОЦИАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННЫХ НКО ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ПЕРВАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ПРО СОЦИАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ!**

**БУДЬ АКТИВНЫМ, ДЕЛАЙ ДОБРЫЕ ДЕЛА,**

**И ТЫ ПРИДЕШЬ К СВОЕЙ МЕЧТЕ!**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

**Дорогие друзья!**

Игра, которая сейчас перед вами, это уникальная возможность посмотреть, как можно добиться своих целей и достичь успеха в жизни не только при помощи денег. Она поможет вам освоить и применить еще один вид ресурса, который есть у каждого, но работать с которым умеют далеко не все.

***Этот ресурс – социальный капитал. Вы, конечно, спросите, что это?***

Все просто! В то время как физический капитал относится к физическим объектам, а человеческий капитал соотносится со свойствами отдельных личностей (ваши знания и умения), социальный капитал касается связей между людьми – социальных сетей, норм взаимодействия и доверия, возникающих в таких отношениях. В этом смысле социальный капитал тесно связан с тем, что мы называем «гражданским достоинством». Социальный капитал – это взаимодействие людей между собой, которое позволяет создавать сообщества, поддерживать друг друга, создавая социальную ткань. Социальный капитал - это чувство принадлежности к социуму и опыт жизни в социальных отношениях (доверие и толерантность). Доверие между отдельными людьми может стать и доверием между незнакомцами, позволяет человеку войти в широкую ткань социальных институтов; наконец, оно становится широким набором ценностей, благ и ожиданий во всем обществе. Без такого взаимодействия, доверие падает; в определенный момент оно может упасть до такой степени, что создает серьезные социальные проблемы.

Как все это работает и работает ли вообще? Оценить это самостоятельно и сделать собственные выводы позволит вам игра «Мой выбор».

Вот ее основные правила.

1. **Игровое поле – состоит из двух игровых кругов: внутреннего и внешнего**
2. **Внутренний игровой круг.** С него начинается игра. Вам предстоит, кидая кубик передвигать вашу фишку на соответствующее деление (поле) внутреннего круга, попадая в различные игровые ситуации и принимая решения.

**- Поле «Ситуация»** - в данном поле Вам будет предложено взять карточку «Ситуация», на которой описаны различные примеры событий, с которыми вы можете столкнуться в реальной жизни и варианты ответов на них. Выбирая вариант, вы видите сколько и каких игровых ресурсов (см. раздел «Игровые ресурсы») вы приобретаете или теряете. Сделав выбор, вы получаете или теряете ресурс и готовы перейти к следующему ходу

**- Поле «Случай»** - встав на это поле, вы берете карточку «Случай» и оказываетесь в ситуации без выбора (такое тоже бывает в нашей жизни), так как на карточке указано сколько игровых ресурсов вы должны получить или потерять. Но ваши предыдущие игровые действия и накопленные ресурсы помогут избежать негативных последствий случайных событий и усилят действие позитивных результатов.

**- Поле «Предложение»** - встав на это поле и взяв карточку «Предложение» Вы получаете предложение участвовать или не участвовать в каком-либо социальном действии (как хорошем, так и плохом) и в зависимости от вашего выбора приобретаете или теряете игровые ресурсы

**- Поле «Реакция»** - оказавшись на этом поле и взяв карточку «Реакция» вы сталкиваетесь с ситуацией, которая связана с вашим поведением в определенных случаях. На карточке не указано количество ресурсов, которые вы приобретаете или теряете в результате своего выбора и ответ не всегда очевиден. Вы говорите свой ответ ведущему игры, и он, по таблице ведущего «Реакция», определяет сколько игровых ресурсов вы должны приобрести или потерять.

**- Поле «Возможность»** - оказавшись на этом поле вы получаете возможность перейти на внешний круг игры и достичь своей мечты, если у вас достаточно ресурсов для такого перехода (см. раздел «Игровой процесс»). Кроме того, если ресурсов недостаточно, то вы можете, кинув кубик увеличить значение одного из ваших ресурсов Ж или СК(Б) по выбору, на значение, выпавшее на кубике. Если после этого вы можете перейти на внешний круг – переходите. Если нет – продолжаете игру на внутреннем круге.

1. **Внешний игровой круг** – способ передвижения тот же: кидаете кубик и двигаетесь по часовой стрелке, начиная с поля, к которому ведет указатель от поля «Возможность» с которого вы собираетесь перейти на внешний круг. Таким образом, если вы можете перейти на внешний круг, оказавшись на поле «Возможность», вы за один раз делаете два хода (один на внутреннем круге до клетки «Возможность» и один на внешнем, начиная с клетки, на которую указывает указатель).

**- Поле «Мечта» (обозначено светло-зеленым цветом)** - это поле определяет перечень конечных целей, одну из которых вы должны достичь, чтобы победить в игре. Каждая цель «стоит» определенное количество баллов основного игрового ресурса – «белого» социального капитала – СК (Б) (см. Раздел «Игровые ресурсы»). Если, кинув кубик, Вы оказались на поле «Мечта», соответствующем вашей цели и у вас достаточно или больше игрового ресурса для ее достижения – вы победили в игре

**- Поле «Активность» (обозначено светло-синим цветом)** – это ваши возможности приобретения «белого» социального капитала, необходимого для достижения мечты. Попадая на это поле, вы получаете столько игрового ресурса, сколько указано на клетке, на которой вы оказались.

**- Поле «Проблема» (обозначено светло-желтым цветом).** На пути к мечте всегда приходиться сталкиваться с трудностями. Попадая на это поле, вы теряете столько «белого» социального капитала, сколько указано на поле.

1. **Игровые ресурсы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование ресурса | Обозначение фишкой | Обозначение в карточке | Описание |
| Жизнь |  | 1Ж | Это время, которое вы можете потерять (болезнь/травма, проблемы с законом) или приобрести (сдали экстерном экзамены / встретились с нужным человеком) совершая выбор в игре.  Ресурс работает только на внутреннем круге. Чтобы выйти из круга на поле «Возможность» у Вас должно быть минимум 10Ж при наличии 10 СК (Б) или 15 Ж при наличии 100$.  **Если у Вас в процессе игры становится 0Ж – вы проиграли.**  Также в ходе игры на внутреннем круге отдав ведущему 5Ж можно нейтрализовать действие (отдать ведущему) 1 СК (Ч). Действие совершается в любой ход игрока по его требованию. |
| Деньги (монеты) |  | 10$ | Это игровые деньги, которые Вы можете заработать или потерять, в зависимости от Вашего выбора.  Ресурс работает только на внутреннем круге. Чтобы выйти из круга на поле «Возможность» у Вас должно быть минимум 100 $ при наличии 15 Ж  Также в ходе игры на внутреннем круге отдав ведущему 50$ можно нейтрализовать действие (отдать ведущему) 1 СК (Ч). Действие совершается в любой ход игрока по его требованию. |
| «Белый» социальный капитал |  | 1 СК (Б)  10 СК (Б) | Это основной игровой ресурс – уровень признания вас обществом, доверия и хорошего отношения к вам – ваш престиж и репутация, а также количество людей с которыми у вас есть хорошие отношения, которым вы сделали добро. Все это вы получаете, совершая выбор в игре, оказавшись в разных игровых ситуациях.  Ресурс работает, как на внутреннем, так и на внешнем круге игры.  На внутреннем круге, чтобы выйти из круга на поле «Возможность» у Вас должно быть минимум 10 СК (Б) при наличии 10 Ж. Также в ходе игры на внутреннем круге отдав ведущему 5 СК (Б) можно нейтрализовать действие (отдать ведущему) 1 СК (Ч). Действие совершается в любой ход игрока по его требованию.  На внешнем круге Вы получаете и теряете (в зависимости от ситуации на поле на котором вы оказались) соответствующее количество СК (Б), до тех пор, пока его не будет достаточно, чтобы достичь выбранной вами мечты.  Накопив СК (Б) в размере превышающем 3х кратную стоимость своей мечты - игрок побеждает. |
| «Черный» социальный капитал |  | 1 СК (Ч) | Это основной негативный ресурс игры. Ваша негативная репутация, плохое отношение к вам людей, степень недоверия и подозрительности, количество тех, кого вы обидели, кому сделали плохо. Вы приобретаете этот ресурс, совершая свой выбор при ответе на карточки игры.  Ресурс работает только на внутреннем круге. Чтобы выйти из круга на поле «Возможность» у Вас должно быть 0 СК (Ч).  Чтобы нейтрализовать действие (отдать ведущему) 1 СК (Ч), Вам нужно будет также отдать ведущему 5 СК (Б) или 50 $ или 5Ж |

1. **Игровой процесс**

В начале игры участники выбирают себе мечту на «внешнем круге» и ставят на нее свою фишку.

Каждому участнику выдается 10 Ж.

Цель игры – попасть на свою мечту или накопить СК (Б), в размере, превышающем 3х кратную стоимость вашей мечты.

Игра начинается с «внутреннего круга».

Каждый участник по очереди бросает кубики и передвигает свою фишку по полю на соответствующее количество ходов.

1. **Игра на внутреннем круге**

Если участник встает на сектор **«Реакция»** - он отвечает на ситуацию/вопрос. Исходя из ответа ведущий по таблице ведущего «Реакция» либо выдает, либо забирает необходимое количество ресурсов (либо ничего не происходит).

Если игрок встает на сектор **«Ситуация»** - участник выбирает один из вариантов ответа и получает/отдает указанное количество ресурсов.

Если участник встает на сектор **«Предложение»** - участник выбирает один из вариантов ответа и получает/отдает указанное количество ресурсов.

Если участник встает на сектор **«Случай»** - выполняет указанное на карточке.

***Переход на «внешний круг» происходит в одном из двух случаев:***

-Участник набрал 10Ж и СК 10 (Б) или 15Ж и 100$

- Участник встал на сектор «возможность», выбирает что из ресурсов желает увеличить (Ж или СК (Б)), бросает кубик и увеличивает выбранный ресурс на выпавшую цифру. Если итоговое количество ресурсов позволяет перейти на «внешний круг» (10Ж и СК 10(Б) или 15Ж и 100$) – то переходит. Если этого недостаточно, то увеличенное количество ресурсов с помощью кубика – аннулируется.

Если в ходе игры у участника ресурс «Ж» становится равным 0 – он проиграл.

В ходе игры, по требованию участника можно нейтрализовать СК (Ч):

Отдав ведущему 1 СК (Ч) и 50$ или 1 СК (Ч) и 5 СК (Б) или 1 СК (Ч) и 5Ж

1. **Игра на внешнем круге.**

Участник делает ходы и попав на сектор **«Активность»** - приобретает или оказавшись на поле **«Проблема»** - теряет, «белый» социальный капитал - СК (Б) в соответствии со значениями, указанными на поле.

Попав на сектор «Мечта», в то поле, которое он обозначил в начале игры, участник выигрывает, если у него достаточно «белого» социального капитала для ее достижения. Если ресурсов недостаточно – игра продолжается.

Тот участник, который первым оказался на поле со своей мечтой и имеет достаточно «белого» социального капитала, чтобы ее достичь; или накопил СК (Б) в размере, превышающем 3х кратную стоимость его мечты – является победителем в игре.