

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>Μάντεψε το γραφείο</b>
<b>ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ</b>	#δημιουργία ομάδας #ανοιχτή επικοινωνία εντός της ομάδας
<b>ΦΑΣΗ</b>	#ενεργοποίηση #σπάσιμο πάγου #ψυχαγωγία #γνωριμία #έναρξη
<b>ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ/ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	#επικοινωνία #δημιουργικότητα
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΣΕ ΛΕΠΤΑ</b>	#<15 #<30
<b>ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	#1-5 #6-15#16-30#>30
<b>ΒΑΘΜΟΣ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ</b>	Για αρχάριους
<b>ΕΠΙΠΕΔΟ ΑΝΕΣΗΣ</b>	Ασφαλές

## Εισαγωγή

Ένα παιχνίδι ενεργοποίησης για ομάδες εξ αποστάσεως κατά το οποίο οι συμμετέχοντες μοιράζονται εικόνες του χώρου εργασίας τους και προσπαθούν να μαντέψουν το γραφείο το αντιπάλου ενώ μπλοφάρουν για το δικό τους!

## Απαραίτητα εργαλεία (τι θα χρειαστείτε)

- Χρησιμοποιείτε ένα εργαλείο τηλεδιάσκεψης της επιλογής σας.

## Βήματα

1. Ζητήστε σε κάθε συμμετέχοντα να φωτογραφίσει το γραφείο ή το χώρο εργασίας του. Μπορεί να είναι κανονικό γραφείο, το τραπέζι της κουζίνας ή ο καναπές, μας κάνουν όλα! Συμβουλευτείτε τους συμμετέχοντες να απομακρύνουν από το γραφείο τους οτιδήποτε προφανές, αν είναι δυνατόν!
2. Κάθε συμμετέχων στέλνει τη φωτογραφία στο συντονιστή σε προσωπικό μήνυμα και εκείνος τις τοποθετεί τυχαία στο διαδικτυακό ασπρόπινακα ή στο κοινό Google Doc.
3. Ο συντονιστής επιλέγει τυχαία τον πρώτο Πρόεδρο. Σε κάθε γύρο ο Πρόεδρος δίνει την τελική ψήφο για το σε ποιον ανήκει κάθε γραφείο. Στον πρώτο γύρο ζητήστε στην ομάδα να συζητήσει σε ποιον ανήκει το πρώτο γραφείο. Χρονομετρήστε το ώστε να έχουν μόνο 60 δευτερόλεπτα για να αποφασίσουν.
4. Όταν περάσει αυτός ο χρόνος, ο Πρόεδρος ψηφίζει. Αν έχει δίκιο επιλέγει τον επόμενο Πρόεδρο και το παιχνίδι προχωράει στον επόμενο γύρο.

5. Συνεχίστε κατ' αυτόν τον τρόπο ώσπου να μαντέψουν όλα τα γραφεία!
6. Αθροίστε όλους τους πόντους, βρείτε τον νικητή και ενημερώστε τους συμμετέχοντες. Κοινοποιείστε τις βέλτιστες πρακτικές εξ αποστάσεως και ζητήστε στους συμμετέχοντες να δηλώσουν ποιες ιδέες πήραν από το γραφείο κάποιου άλλου.

**Σημειώσεις για το συντονιστή:** Αν μαντέψουν το γραφείο σας, δουλειά σας είναι να πείσετε την ομάδα ότι ανήκει σε κάποιον άλλο. Αν ο Πρόεδρος ψηφίσει ότι το γραφείο σας ανήκει σε κάποιον άλλο, παίρνετε ένα βαθμό! Ως Πρόεδρος δεν μπορείτε να αντιπαθείτε στην απόφαση της ομάδας αν συζητούν για το δικό σας γραφείο.

## Χρήσιμες συμβουλές

- Αφού παίξετε αυτό το παιχνίδι με μία ομάδα δεν μπορείτε να ξαναπαίξετε την ίδια εκδοχή. Αντί για γραφεία βγάλτε φωτογραφίες γευμάτων, βιβλιοθηκών, κήπων ή ντουλαπών!
- Αν θέλετε να ανεβάσετε τον πήχη επιλέξτε τυχαία έναν άνθρωπο ως Κατάσκοπο και ενημερώστε τον μυστικά ότι θα έχει αυτό το ρόλο. Δουλειά του Κατασκόπου είναι να πείθει την ομάδα να μαντεύει λάθος σε κάθε γύρο, χωρίς να αποκαλυφθεί. Ο Κατάσκοπος κερδίζει 10 πόντους αν φτάσει στο τέλος του παιχνιδιού χωρίς να τον ανακαλύψει κανείς.
- Μία φορά ανά παιχνίδι η ομάδα μπορεί να αποφασίσει να εκφράσει κατηγορίες για έναν Κατάσκοπο. Ψηφίζει ως ομάδα ποιος είναι ο Κατάσκοπος και ο Πρόεδρος δίνει την τελική ψήφο. Αν βρουν τον Κατάσκοπο καθένας στην ομάδα παίρνει πέντε βαθμούς και ο Κατάσκοπος βγαίνει για το υπόλοιπο παιχνίδι.

## Πηγή

<https://www.sessionlab.com>

