

СТАРТ

ХЛЕБО ПЁКИ



ИСПЕКИ СЕБЯ ЛЮБИМУЮ

Хлебопёки - ингредиенты характера

Предлагаю тебе поиграть в коуч-игру "Хлебопёки. Ингредиенты характера".

Побывав в гостеприимной пекарне дядюшки Кузьмы, ты окунешься в тайны мастерства выпечки душевного благополучия. Под чутким руководством мудрого пекаря просеешь муку собственного *настроения*, продегустируешь традиционные и заморские специи *желаемого*. Ты познакомишься с ингредиентами *альтернативы*, от которых пресное тесто вбирает вкус. И в завершении ты испечешь свой ароматный хлеб *спокойствия* и *гармонии*.

Дядюшка Кузьма рад приветствовать любого гостя: и профессионального пекаря, и любителя.

1. Просеиваем муку, принесенную ГОСТЯМИ

Приходя на мельницу, каждый из гостей выбирает себе персонажа, который «приносит с собой кулек с мукой».

Ведущий предлагает игрокам мешочек. В мешочке черные и белые жетоны. Каждый игрок берет горсть из мешка, выбирает черные. Это масса (интенсивность) «Сожалений» персонажа.

Распределяем массу между несколькими «Сожалениями». Игроку выпадает количество Сожалений, среди них он вслепую распределяет массу, всю без остатка. Открывает «Сожаления». Сверяет со своими ощущениями, комментирует.

И может скорректировать текущее Сожаление, обменяв свои Сожаления (полностью или частично) на Сожаления других игроков тождественной массы при взаимном согласии. (обмен под вопросом)

1. У нас получилось

Вина – 3 унции

Зажатость – 5 унций

2. Игрок вытаскивает МАК

Описывает ситуацию, как он ее видит. «Мой герой пришел сюда с такими-то мыслями, его действительно заботит ... и т. П.»



3. Добрый пекарь

Кузьма предлагает испечь хлеб, а для этого насытить муку кислородом. При насыщении муки кислородом она избавляется от Сожалений. Игроки отдают свои темные фишки, получая взамен белые по курсу.

Ведущий предлагает представить героя, очищенного от Сожалений. Как он будет себя чувствовать? Какое состояние возникнет, какое настроение и т.п.? Для этого игрок описывает МАК.

4. Игрок описывает МАК

Описывает ситуацию, как он ее видит без Сожалений.



5. Выбор специй и замес

Игрок ходит и выбирает специи. Он может их выбрать на сумму белых жетонов.

анис

Сострадание

корица

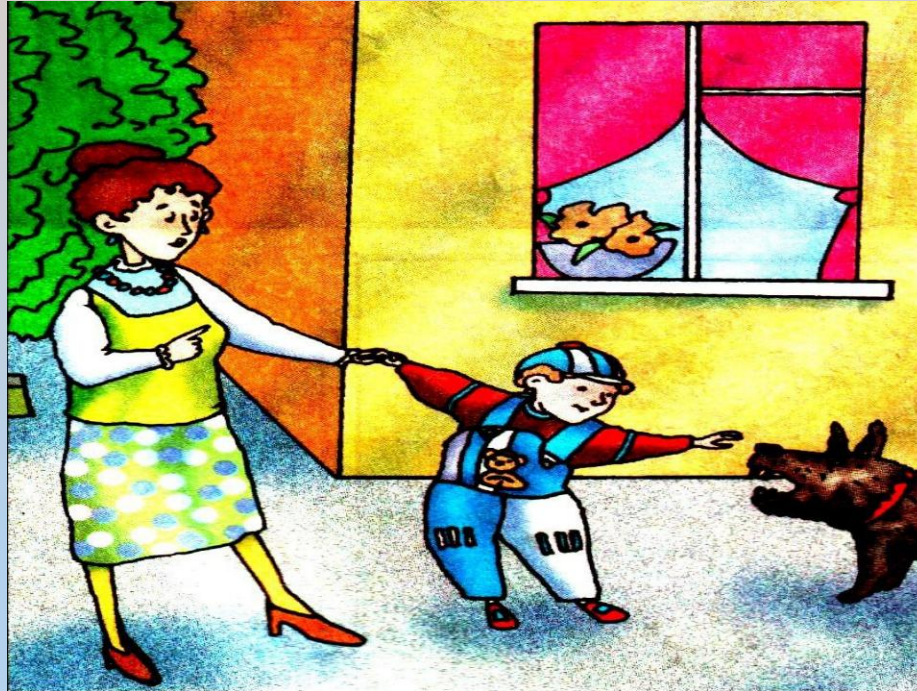
Способность мечтать

6. Выпечка и вдыхание аромата. Игрок вытаскивает карты с ситуациями

1. Твой герой запрыгивает в тронувшийся поезд, понимая, что забыл билет дома. Как он поступит:
 - Извинится и выпрыгнет обратно. Он так виноват!
 - Попробует спрятаться от проводника, претворившись сотрудником охраны.
 - Предложит презент проводнику за возможность доехать до пункта назначения.
 - Расстроится до слез и будет умолять его оставить в поезде.
 - Свой вариант.

7. Аромат нравится-

Описывает ситуацию на МАК так, как у его героя появилась Специя-качество.



7. Аромат не нравится

Герой возвращается на этап выбора специй.

8. Герой получает свой ароматный хлебушек.

Герой получил тот хлеб, вкусив который он ощущает гармонию.

Дедушка Кузьма – не простой мельник. Он дарит гостям свои специи (взакрытую), возможность побывать волшебником. Этот подарок герой дарит другому участнику, кому считает необходимым.