

6. Ведущий, для более эффективного проведения игры, может использовать секундомер для определения времени, отведенного на решение заданий (в комплект поставки игры не входит).

7. Использованные карточки кладутся в коробку и в текущей игре повторно не используются.

#### Как развивать себя при помощи игры Thinkers?

1. Выбери ежедневное время, наиболее подходящее для решения задач. Занимайся регулярно, только в этом случае будет заметен прогресс. Во время каникул оптимальное время для тренинга с 10-00 до 12-00 ежедневно. Во время учебного года желательно начинать занятия не позже 18-00.

2. За одно занятие проходи не больше 2-3 заданий.

3. Внятно прочитай сам либо внимательно выслушай текст задания. При необходимости попроси дополнительное объяснение.

4. Выдели для себя время на обдумывание задания. Обычно это 3-5 мин. Не спеши смотреть на эталонный ответ. При необходимости выдели себе дополнительное время, а при работе с тренером, попроси его дать тебе наводящую подсказку.

5. Не пытайся уменьшать отведенное время или торопиться, так как суть тренинга в постепенном развитии, а не в получении изначально высоких результатов.

#### Комплект поставки игры

В комплект поставки игры Thinkers входят:

1. Карточки с заданиями и ответами на обратной стороне: 100 карточек.
2. Руководство по использованию заданий «Правила игры» (это руководство) – 1 экз.
3. Коробка – 1 шт.

Авторы заданий – Ю. Захарийченко, Л. Захарийченко,

В. Репета, Л. Репета

Рисунки – Галины Бойчук

#### Дополнительная информация, новые игры Thinkers

Посетите сайт игры [www.thinkersgame.com](http://www.thinkersgame.com). Там вы сможете узнать о новых выпусках интеллектуальной игры Thinkers и получить дополнительную информацию об игре.

Заказ новых версий или дополнительных комплектов игры Thinkers, а также интеллектуально-развивающих бизнес-тренингов:

E-mail: [order@thinkersgame.com](mailto:order@thinkersgame.com)

Tel: +38-044-33-11-716

**Желаем увлекательной игры!**

#### ИГРА Thinkers (версия для молодежи, желающей развиваться)<sup>1</sup>

Дорогой друг! У тебя в руках тематический выпуск игры Thinkers, для молодых людей, которые хотят развиваться, посвященный теме «Вероятность». Это означает, что тебе не безразлично твое собственное развитие, поскольку эта игра является ключом к успеху в общении в кругу единомышленников, одноклассников, друзей. Регулярно решая задачи, поданные в игре, ты станешь продвинутым интеллектуальным авторитетом в компании своих сверстников. Спасибо за то, что ты избрал для этого нашу игру.

Для того, чтобы поразить интеллектом своих друзей, тебе нужно развить навыки мыслить в условиях неопределенности, слабо прогнозируемого будущего. Именно умение мыслить вероятностными категориями отличает взрослых от детей. Развивая такие навыки, ты делаешь шаг во взрослую жизнь. Элементы вероятностного мышления зарождаются у детей в раннем возрасте, однако окончательно формируются в период 12-18 лет. Что такое вероятностное мышление? Это когда человек прогнозирует последствия своих действий на долгосрочный период в виде четко очерченных сценариев, которые могут реализоваться с определенной вероятностью. Тогда человек способен действовать так, чтобы максимизировать выгоду от своих действий в будущем, даже жертвуя при необходимости сегодняшними благами. Если ты способен не потратить сэкономленные деньги сегодня, чтобы собрать их для более весомой покупки в будущем (например, собрать деньги на iPhone), если усиленно занимаешься спортом, преодолевая трудности ради карьеры профессионального спортсмена, решаешь математические задачи, рисуешь картины или занимаешься другим творчеством ради будущей профессиональной карьеры, то ты уже не ребенок, а взрослый молодой человек, и тогда эта интеллектуальная игра предназначена именно для тебя. Игра Thinkers поможет тебе научиться мыслить с учетом вероятностей, выбирая среди множества возможных альтернатив такую альтернативу, в которой сбалансированы величина выгоды и вероятность ее наступления. Выбор альтернативы в условиях неопределенности часто предполагает выбор нескольких последовательных, согласованных между собой действий, каждое из которых мы выполняем, не зная заранее результата. Иными словами, применяем науку, которую называют теорией вероятности. Она является фундаментом таких наук как бизнес-моделирование, квантовая физика, генетика и т.д.

Люди, которые умеют вероятностно мыслить, достигают в жизни лучших результатов, целеустремленные, эффективные, гармонично развиваются. Тренировать вероятностное мышление можно с помощью этого выпуска интеллектуального тренажера - игры Thinkers. Для эффективной тренировки вероятностного мышления рекомендуем сначала проработать задачи выпуска игры Thinkers «Стратегия выбора».

Уверены, что использование игры - интеллектуального тренажера Thinkers поможет тебе не только существенно развить способность вычислять вероятность наступления различных событий разными вероятностными

<sup>1</sup>Игра «Thinkers», торговая марка «Thinkers» официально зарегистрированы и принадлежат компании FINART Smart Solutions.

методами, но и понять, какие варианты будущего имеют большие шансы на реализацию. Вероятностное мышление повысит твою конкурентоспособность не только в школе, но и позже, во время развития собственной деловой карьеры. Кроме того, игра Thinkers позволит тебе приятно и интересно провести время в компании друзей и даже попытаться победить в интеллектуальном поединке с собственными родителями.

В основу игры Thinkers заложена уникальная технология, основанная на системе упражнений, которые развивают аналитические способности и интеллект, а не только информируют о более-менее известных фактах из жизни человечества. Аналитические способности и интеллект особенно важны на современном этапе развития человечества, потому что тебе придется в будущем конкурировать со своими сверстниками из Китая и других азиатских стран. Такая конкуренция будет происходить в сфере аналитики, интеллекта и креатива, а не по знанию множества разрозненных и часто ненужных в дальнейшей жизни фактов, которые легко могут быть найдены в Интернете, с помощью любой поисковой системы.

Для решения задач, включенных в игру, необходимо чтобы ты попытался найти ответ самостоятельно, строя соответствующие древа решений. В процессе решения этих задач ты научишься мыслить упорядоченно и эффективно, приобретая при этом особые интеллектуальные свойства.

Человечество научилось совершенствовать собственное тело с помощью фитнеса, пластической хирургии и многих других процедур, но до сих пор оно скептически относится к развитию собственного интеллекта. Итак, перед тобой единственный в своем роде тренажер для гимнастики ума, развития аналитических и интеллектуальных способностей.

### Интеллектуальная игра Thinkers предназначена для тебя, если ты видишь себя в будущем:

- **Лидером**, способным мгновенно оценивать ситуацию, взаимосвязь и расстановку сил и планировать действия по укреплению собственных позиций;
- **Ученым-исследователем**, который пыгается проникнуть в суть проблемы, обобщить и структурировать явления, которые изучает, и использует для этого нестандартное мышление;
- **Бизнесменом**, успех которого базируется на эффективном и быстром принятии правильных бизнес-решений, основанном на быстром анализе взаимосвязей и позиций конкурентов, а также ситуации;
- **Топ-менеджером**, задача которого развивать вверенный ему бизнес и находить выход из любой ситуации;
- **Политиком**, который быстро ориентируется в хитросплетении человеческих отношений и строит на основе их анализа, иерархических связей собственную стратегию.

### Типы заданий в интеллектуальной игре Thinkers

Задачи, которые тренируют стратегическое мышление, являются частью набора игр Thinkers для молодых людей в возрасте от 12 лет. Они составлены таким образом, чтобы тренировать различные типы твоего мышления.

Существует несколько релизов игры:

- «Стратегия выбора» - определение и подсчет всех возможных вариантов;
- «Вероятностное мышление» - определение вероятности наступления различных событий;
- «Статистика» - развитие умений представлять данные так, чтобы можно было легко их описать и делать выводы;
- «Логика» - развитие логического мышления;
- «Воображение» - развитие воображения и умения мыслить аналогиями;
- «Логика ошибок» - анализ задач со специально сделанными ошибками в рассуждениях, чтобы научиться их находить и избегать в жизни;
- «Логика кодирования» - развитие способностей кодирования и декодирования сообщений и информации;
- «Информационная логика» - развитие способностей по получению нужной информации в быстрый или самый эффективный способ.

### Игра или тренинг

Использовать тренажер Thinkers для молодых людей можно в режиме игры или в режиме тренинга.

**В режиме игры** происходит соревнование между 2-3 командами (чем-то напоминает КВН). Каждая из команд состоит из 2-5 участников, под руководством тренера. В процессе игры ее участники (отдельные лица или команды) после обдумывания дают ответ на задание, изложенное на одной из карт. Правильность ответа можно проверить, сопоставив ее с ответом на обратной стороне карты. Желательно разделить игру на серии (раунды) по 3-5 вопросов в каждом раунде, а также выбрать жюри, которое голосованием определит победителя.

**В режиме тренинга** молодой человек выбирает задания самостоятельно или получает их от тренера. В этом случае важна регулярность и последовательность проведения занятий. Ежедневно постарайтесь решать от одного до трех (не более) задач. Можно тренироваться не только дома, но и во время путешествий, длительных авиаперелетов, отдыха и даже пеших туристических походов.

### Как играть в Thinkers?

1. Целесообразно разделить на 2-3 команды по 1-5 человек в каждой. Большое количество команд сильно увеличивает продолжительность игры и не рекомендуется.
2. Для проведения командной игры обязательно следует привлечь жюри (одного или нескольких старших коллег), члены которого не будут являться игроками ни одной из команд. Технология и принципы проведения командной игры Thinkers аналогичны ее проведению для 2-3 отдельных участников.
3. Следует договориться о продолжительности игры: обычно это 1-3 часа (рекомендуется 2 часа). На поиск ответа на каждое задание желательно выделить 3-5 минут.
4. Одно и то же задание дается сразу нескольким командам одновременно, а далее их ответы сравниваются с эталонным вариантом, указанным на обратной стороне каждой карточки с заданием.
5. Для более эффективного проведения командной игры, каждой команде следует избрать среди своих участников капитана, который будет озвучивать ответы.