

YES, BOSS! 🤪

Увлекательная командная игра, в которой один участник выступает в роли начальника, ставящего задачу остальным участникам – своим подчиненным.

Задача начальника – сформулировать задачу в условиях ограниченного времени. Задача подчиненных – задать все необходимые уточняющие вопросы, после чего максимально четко исполнить задачу.

Все, вроде бы, просто, однако в каждой задаче кроется множество нюансов и деталей, на которые необходимо обращать внимание.

Каждый раунд в роли начальника выступает новый участник. Справится ли команда со всеми поставленными задачами?



- **от 1 команды**
- **4-6 человек в команде**



- **игра: 1,5 часа**
- **разбор: от 30 минут до 2 часов**



- **эффективная коммуникация**
- **постановка задачи**



YES, BOSS!

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Игра длится пять раундов. В начале каждого раунда один из членов команды берет на себя роль начальника, в то время как все остальные участники выступают в роли подчиненных (начальник меняется каждый раунд).

Начальник получает карточку, и должен за полторы минуты словами и, при необходимости, жестами, максимально четко донести до команды, что на ней изображено (метафорическая постановка задачи).

Подчиненные имеют право в процессе объяснения задавать вопросы и уточнять непонятные моменты.

По окончании времени начальник покидает команду (уезжает в отпуск), а подчиненные получают лист с 16 вариантами ответов и должны за полторы минуты выбрать один или несколько вариантов, которые подходят под описание (метафорическое выполнение поставленной задачи). Если подчиненные делают верный выбор, команда получает баллы, при этом чем меньше вариантов выбрала команда (т.е. чем точнее было объяснение), тем больше баллов она зарабатывает.

Естественно, дьявол кроется в мелочах. Варианты ответов похожи друг на друга как капли воды, и только внимание к деталям, четкие формулировки и вовремя заданные вопросы помогут командам успешно справиться с задачей.

Игра проходит в конкурентном и азартном формате, и участники не только заряжаются яркими положительными эмоциями, но и задумываются о том, как важно в работе выстраивать грамотную коммуникацию, уметь вовремя задавать уточняющие вопросы, проверять понимание и давать обратную связь.

THE CODE

Участники оказываются в необычных обстоятельствах – все они просыпаются в белой кубической комнате без окон и дверей. Единственным выделяющимся элементом комнаты является цифровая панель, на которой необходимо набрать правильный код.

В этой командной игре каждый участник обладает частью информации, необходимой для выхода из комнаты. Цель команды – общаясь друг с другом, распутать сложный узел причинно-следственных связей, отфильтровать лишнюю информацию, оперативно отреагировать на новые вводные и найти код до того, как закончится время.



- **от 1 команды**
- **8-12 человек в команде**



- **игра: 1,5 часа**
- **разбор: от 30 минут до 2 часов**



- **эффективная командная работа**
- **поиск, фильтрация и систематизация информации**
- **оперативное реагирование на изменения**
- **лидерские навыки**



THE CODE

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Команда получает колоду из 48 карт, которые раздаются на всех участников. Игроки не имеют права открывать свои карты, однако могут коммуницировать между собой без ограничений.

Карты содержат информацию, благодаря которой участники могут найти и ввести код, однако эта информация запутана. Команде необходимо, общаясь друг с другом, выстроить цепочку причинно-следственных связей, отфильтровать лишнюю информацию, которая не имеет отношения к решению и найти код раньше любой другой команды.

В процессе игры необходимо также реагировать на определенные изменения, которые возникают в процессе игры и заставляют пересмотреть уже сложившуюся картину.

Побеждает команда, первая подошедшая к ведущему и передавшая ему корректный код для выхода из комнаты.



A.P.T. М.О.Д.Е.Р.Н

На небосклоне современного искусства появилась новая звезда, Иеронимус Доппельбильд. Фирменная фишка художника – все свои шедевры он рисует в двух идентичных экземплярах. Конечно же, у маэстро тут же появилась толпа подражателей. Но настоящие ценители искусства всегда смогут отличить оригинал от жалкой подделки!

В этой игре участники выступают в роли знатоков современного искусства, которым предстоит среди множества копий найти бесценные оригиналы. Но так как они разбросаны по всему миру, игроки смогут общаться только голосом – игра происходит в эпоху, когда интернет и видеоконференцсвязь еще не вошли в обиход.



- **от 1 команды**
- **7-9 человек в команде**



- **игра: 1 час**
- **разбор: от 30 минут до 2 часов**



- **эффективная коммуникация**
- **слаженная командная работа**
- **организационные навыки**



A.P.T. M.O.D.E.P.H

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Игра длится шесть раундов. В начале каждого раунда всем участникам команды выдается по карточке с одним и тем же шедевром современного искусства. Так как художник писал свои картины в двух экземплярах, только у двух игроков на руках окажутся оригиналы, а у всех остальных – сложно определяемые подделки.

У игроков есть ограниченное время на то, чтобы, общаясь друг с другом, вычислить, кто обладает ценными оригиналами. К сожалению, у знатоков нет возможности физически показать полотна друг другу – они разбросаны по всему миру, а видеоконференц-связь и интернет пока что являются технологиями будущего.

Подделки сделаны искусно, однако в каждой из них есть как минимум одно отличие от оригинала. Сможет ли команда искусствоведов вычислить два настоящих шедевра?



COFFEE WARS

Конкурентная экономическая бизнес-симуляция, в которой сети кофеен выходят на новый рынок с целью максимизации прибыли.

Команды принимают решения об открытии новых кофеен и закрытии убыточных точек, закупке сырья и вложениях в маркетинг. Для принятия правильных решений необходимо учитывать ряд финансовых показателей – объемы и динамика рынка, капитальные и операционные расходы на открытие и поддержание работы точек, стоимость сырья, маркетинговая активность конкурентов и т.д.

Кто сможет успешнее других выстроить свою сеть кофеен и заработать больше всего денег прежде чем наступит перенасыщение рынка?



- **от 2 команд**
- **4-6 человек в команде**



- **игра: 4-6 часов**
- **разбор: от 30 минут до 2 часов**



- **понимание экономических основ бизнеса**
- **стратегическое мышление**
- **навыки анализа данных**





КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

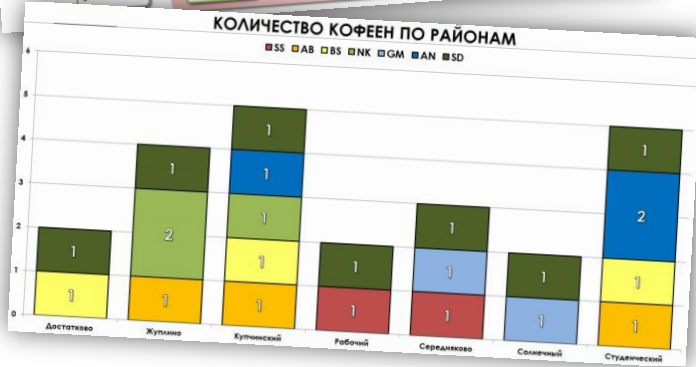
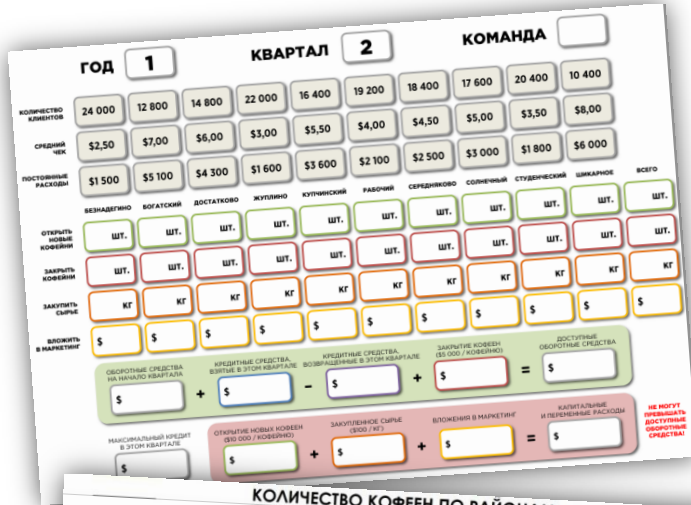
В каждом из шести раундов-кварталов симуляции команды анализируют рыночные данные и активность конкурентов, после чего одновременно принимают решения об открытии новых кофеен и закрытии убыточных точек, закупке сырья и вложениях в маркетинг.

Совокупным результатом этих решений становится распределение между командами долей рынка и выручки в каждом районе города.

В конце раунда визуализируются основные экономические показатели команд – выручка, капитальные, постоянные, переменные и косвенные расходы, маржинальный доход, налоги, амортизация, кредитные обязательства, а также валовая, операционная и чистая прибыль.

В процессе игры на рынке происходят события, меняющие экономический ландшафт, от изменения ставки кредитования и стоимости сырья до краткосрочного роста клиентской базы.

Побеждает команда, максимизировавшая стоимость компании к концу шестого квартала.



ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

В начале игры ведущий раздает участникам по несколько фигур разной формы и цвета из одного набора. Подвох заключается в том, что две-три фигуры из набора ведущий оставляет у себя.

Общаясь друг с другом, за ограниченное время участники должны понять, какие именно фигуры отсутствуют у команды. Ну и самое важное – все это участники должны делать с закрытыми глазами, изучая свои фигуры только наощупь. Единственный вопрос, который они могут задать ведущему – «Какого цвета эта фигура?»

Сможет ли команда дать ответ на вопрос, найдя общий язык и грамотно выстроив процесс коммуникации?



- **от 1 команды**
- **9-14 человек в команде**



- **игра: 1 час**
- **разбор: от 30 минут до 2 часов**



- **эффективная коммуникация**
- **работа в нестандартных условиях**
- **лидерские навыки**



ШЕСТОЕ ЧУВСТВО

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

Участники рассаживаются в круг и надевают одноразовые маски для сна. Перед началом игры ведущий раздает каждому участнику несколько пластиковых фигур из одного набора. Фигуры отличаются друг от друга формой и цветом, но при этом в наборе есть конкретное количество форм и цветов. При этом две-три фигуры ведущий оставляет у себя.

В процессе игры участники имеют право ощупывать свои фигуры и свободно общаться с остальными участниками команды, но при этом они не имеют права касаться чужих фигур. Единственный вопрос, который они могут задать ведущему, подняв фигуру вверх – это «какого цвета эта фигура?»

За ограниченное время участники должны понять, каких фигур не достает в их наборе и сообщить свое решение ведущему.

Суть игры заключается в том, что фигуры представляют собой нестандартные геометрические формы, которые разные люди трактуют и описывают очень по-разному. Для кого-то это парус яхты, а для кого-то – зубья пилы. Кто-то находит в форме клешни краба, а кто-то – два полумесяца. Задача команды – как можно быстрее выстроить правила коммуникации и общий словарь, а также вовлечь в процесс всех участников команды, чтобы не потерять важную информацию.

Побеждает команда, которая быстрее других дает правильный ответ.

QUIZ MASTER

Интеллектуальная командная викторина в корпоративном формате. Два часа эрудиции, интуиции, конкуренции и ярких эмоций! Не требует от участников наличия специальных знаний.

Восемь раундов, восемь разных форматов вопросов, все в компании харизматичного ведущего и под яркое музыкальное сопровождение.

Отлично подходит для корпоративных мероприятий!



- **от 2 команд**
- **5-8 человек в команде**



- **1,5-2,5 часа**



- **командообразование**
- **эрудиция, интуиция и яркие эмоции**



АЛЕКСАНДР БЕЛЯКОВ

РАЗРАБОТКА И ПРОВЕДЕНИЕ БИЗНЕС-ИГР И СИМУЛЯЦИЙ

- Провожу игры в деловом и развлекательном форматах
- Разрабатываю под заказ игрофицированные решения для актуализации бизнес-проблем, обучения сотрудников, оценки персонала и командообразования
- Консультирую по вопросам игрофикации и провожу авторский тренинг в корпоративном формате
- Выступаю в роли модератора и фасилитатора на стратегических, коммуникационных и развивающих сессиях



+7 916 044 6026



www.alexanderbelyakov.ru



alexander.belyakov@gmail.com

СИБУР



Северсталь

АЛРОСА



kaspersky



Билайн™

ЕВРАЗ

Ренессанс.
СТРАХОВАНИЕ

nordgold
more than gold



Carlsberg



Яндекс



РОСАТОМ

РЖД
Российские
железные дороги

