



Тимбилдинг **«Импульс»**

Общее описание

Формат: in-, out-door тимбилдинг

Задачи:

1. Командообразование, развитие межфункциональных связей (обозначение ценности командной работы)
2. Развитие креативности и навыков проектного менеджмента
3. Эвент

Количество участников: от 30 до ∞

Игра проводится в командах от 5 (оптимально) до 10 (максимально) человек

Длительность: от 1,5 до 6 часов



Видео



Что внутри

Тимбилдинг разработан по мотивам «Машины Руба Голдберга»

Основной принцип: «эффект домино» – передача начального импульса путем различных конструкций от одной команды к другой

Задачи каждой команды:

- реализовать конструкцию по предоставленному макету
- состыковать конструкцию с предыдущим и последующими участками для передачи импульса



Варианты проведения

Эвент

Длительность – 1-1,5ч

Когда лучше:

- Корпоратив
- Пауза конференции

Где:

*Команды по готовым
эскизам и
подготовленным наборам
материалов собирают
этапы*

Тимбилдинг

Длительность – 3-4ч

Когда лучше:

- Командообразующее мероприятие
- Где: улица

*Команды строят общую
конструкцию из
отдельных участков (по
базовым принципам
передачи импульса)*

Рынок материалов

Большая игра

Длительность – до 6ч

Когда лучше:

- Командообразующее мероприятие
- Где: улица или помещение

*Соревнование между
командами – строят
отдельные цепочки по
обязательным принципам*
Рынок материалов



Примерное расписание

1. Открытие мероприятия

- Приветствие ведущего, рассказ о формате и регламенте
- Короткий разогрев
- Деление на команды (жребий, по спискам, квест*)

2. Модуль на знакомство и неформальное взаимодействие*

3. Упражнения для команд на «зарабатывание» ресурсов*

4. Получение макетов и материалов

5. Проектирование и пробные пуски

6. Финальный запуск импульса

* - указаны необязательные опции

Организационные требования

- Просторное помещение или уличное пространство с ровной поверхностью – примерно 4-6 м² на команду
- Возможность заезда игротехнической группы на площадку проведения не менее чем за 2-3 часа до начала
- Электричество на площадке
- Проектор и экран (для помещений)
- Система звукоусиления (для групп от 40 участников)

Игротехническая группа:

- Главный ведущий
- Игroteхники



Опыт с начала 2000-х



Большие проекты

Иновационные смены (Зворыкинский проект) форумов «Селигер 2009» и «Селигер 2010» (до 800 участников)

Деловая игра для ГК «Спектрум» (300 участников)

Квест для дневной программы «Фестиваля фейерверков» «Ростех» в 2018 г. (до 1500 участников)

- Деловые и настольные игры
- Тренинги и Оценка персонала
- Сессии стратегического планирования
- Работа с корпоративной культурой

Кроме того:

- Тренинги командообразования, креативные тимбилдинги, квесты и мотивационные программы
- Геймификация конференций и клиентских мероприятий



Делайте вашу игру с нами!

www.games4business.ru

+7 495 644 9770

info@games4business.ru



Лаборатория Деловых Игр



Если вы не нашли здесь своего
формата,
обязательно свяжитесь с нами!
МЫ ЕГО РАЗРАБОТАЕМ