

INTERAKTYWNA GRA BIZNESOWA



Propozycja współpracy dla

Warszawa,2020

PROPOZYCJA WSPÓŁPRACY

Kontekst sytuacyjny

Spotkanie firmowe (wewnętrzne lub z klientami), konferencja, wyjazd integracyjny lub szkolenie

Uczestnicy

Grupy od 18 do 60 osób
Wszystkie działy w firmie
Wszystkie szczeble w hierarchii

Interaktywna Gra Biznesowa

Przymierze Czerwonej Chmury

Czas trwania

3-4 godziny (dokładny czas do ustalenia w zależności od Państwa potrzeb i możliwości)

Logistyka

Sala konferencyjna od 50 do 400 m kw., nagłośnienie, rzutnik, duży ekran, flipchart



INTERAKTYWNA GRA BIZNESOWA

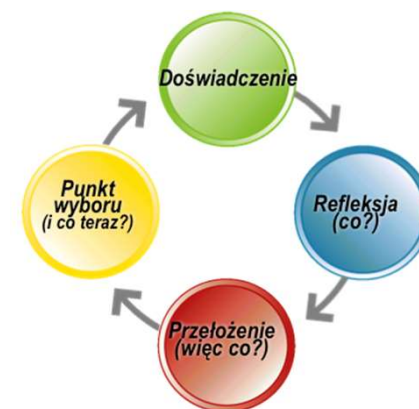
Zachwyćcie Państwo uczestników Waszego eventu tą ekscytującą i inspirującą Interaktywną Grą Biznesową! Zaangażujcie ich, jak nigdy przedtem...Nadajcie Waszemu spotkaniu firmowemu blasku i wzmocnijcie jego przesłanie... Sprawcie, aby najważniejsze wnioski biznesowe wybrzmiały z pełną mocą...

Przymierze Czerwonej Chmury – autorska gra Training Excellence - oparta jest o Metodę Interactive Learning Experience. Pozwala ona na trwałe zmiany postaw poprzez zrozumienie konsekwencji wyboru zachowań i zaakceptowanie odpowiedzialności za swoje wybory. Polega na zaangażowaniu uczestników w scenariusz, w którym każdy z nich ma do odegrania pewną rolę i misję do spełnienia.

Podczas takiego **Doświadczenia** – pierwsza część gry, uczestnicy podejmują decyzje i działają w sposób, w jaki robią to zwykle w swojej codziennej pracy. Dzięki temu gra staje się lustrzanym odbiciem ich obecnych, mniej lub bardziej, pożądaných zachowań. Doświadczenie przebiega według zaplanowanego scenariusza, który przenosi uczestników do czasów podbojów Dzikiego Zachodu.

W fazie analizy i podsumowania – druga część gry, ma miejsce dyskusja (**Refleksja**) na temat tego co się wydarzyło, a także na temat podjętych decyzji, działań i ich konsekwencji. Poprzez analogie i przykłady z realnego świata (**Przełożenie**) uczestnicy mogą nakreślić konkretne zmiany, które pomogą im zwiększyć skuteczność działania (**Punkt wyboru**).

Podsumowanie jest dostosowane do realiów uczestników, po to by dostrzegli oni jak najwięcej analogii pomiędzy grą a ich rzeczywistością, a w konsekwencji udoskonaliли sposoby działania.





SCENARIUSZ

Jest rok 1866 - okres rozkwitu potęgi Przymierza rdzennych Indian z Plemienia Siouxów, osiadłych na terenach wielkich równin Ameryki Północnej. Dowodzi nimi Czerwona Chmura - wielka postać wśród Indian, wspaniały wojownik, który od lat czuwa nad dobrobytem swojego ludu. Wobec zagrożenia ze strony osadników oraz powodowanych gorączką złota poszukiwaczy, którzy wdzierają się na rdzenne tereny Przymierza, zachodzi konieczność konsolidacji wszystkich szczepów. By to osiągnąć Czerwona Chmura potrzebuje pomocy mądrych i roztropnych wodzów, którzy pomogą mu podejmować światłe decyzje. Zachowując odwieczne tradycje Przymierza i kierując się wskazaniem wielkiego Ducha Mądrości, Czerwona Chmura w każdym roku indiańskim zwołuje Wielki Krąg, który ma podejmować najważniejsze decyzje. Dla każdego szczepu wchodzącego w skład Przymierza jest jedno miejsce w Wielkim Kręgu. Aby wprowadzić swojego przedstawiciela do Wielkiego Kręgu trzeba pomyślnie przejść wszystkie próby wymagane w pradawnej regule Ducha Mądrości.

Cel:

Kwalifikacja do Wielkiego Kręgu wiąże się z osiągnięciem konkretnego poziomu dobrobytu dla swojego szczepu w handlu z innymi szczepami i jednoczesnym przejściu Próby Cnót Głównych. To sprawdzian „Odwiecznych Obyczajów Indian” (takich jak: zdobycie zaufania innych, uczciwe i etyczne działanie, docenianie i szanowanie innych). Odpowiedni wynik tej próby gwarantuje uczestnictwo w obradach Wielkiego Kręgu i oznacza prestiż, autorytet, władzę, wiedzę i szacunek innych. Jest on zasadniczym celem gry. By ten cel osiągnąć uczestnicy muszą wykazać się umiejętnościami komunikacji, negocjacji i dzielenia się informacjami oraz budowania relacji interpersonalnych. Zadanie niełatwe...Jak pogodzić interesy własnego szczepu z budowaniem dobrych stosunków z innymi plemionami?

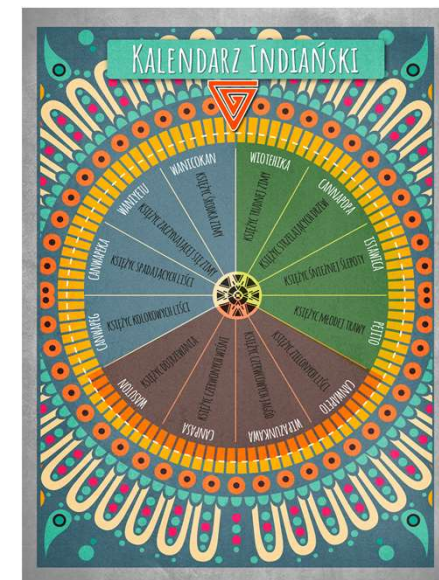




NAUKA I WNIOSKI WYPŁYWAJĄCE Z GRY

Poprzez grę uczestnicy odkryją w jaki sposób:

- Osiągać wyniki biznesowe przy respektowaniu wspólnych wartości
- Wzmacniać zaufanie i wzajemny szacunek w zespole
- Negocjować, wykazywać się elastycznością i współpracować ze sobą
- Otwarcie się komunikować, budować relacje i rozwiązywać problemy
- Realizować cele z pełnym zaangażowaniem, w warunkach dużej zmienności i niepewności
- Uzyskiwać i wykorzystywać informacje, by osiągnąć maksymalną efektywność
- Zmieniać postawę MY-DNI na MY-RAZEM



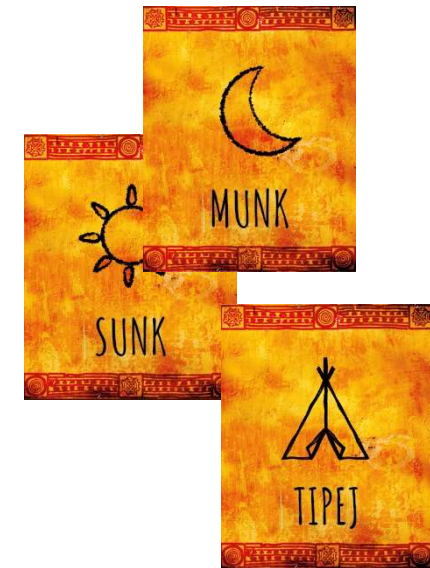


JAK DOSTOSUJEMY GRĘ DO PAŃSTWA REALIÓW BIZNESOWYCH?

Zastanawiacie się Państwo czy nasza gra wpisze się w realia Waszego biznesu? Jak najbardziej. Nasi trenerzy mają ponad 27-letnie doświadczenie biznesowe i zrozumienie sektora b2b.

Spotkamy się z Państwem przed eventem aby jeszcze lepiej poznać kontekst sytuacyjny i dostosować drugą część – podsumowanie – do Waszych celów i oczekiwań. Wykorzystując analogie, przełożymy konkretne wydarzenia i symbole w grze na Państwa rzeczywistość. Dzięki temu uczestnicy będą zmotywowani do wdrożenia potrzebnych zmian w swoich postawach, zachowaniach oraz działaniach i opuszczą spotkanie z głowami pełnymi pomysłów i inspiracji.

W ramach rozgrywki, jak również podsumowania będziemy nawiązywać do Państwa wartości firmowych.





6 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO WYBRAĆ NASZĄ INTERAKTYWNA GRĘ BIZNESOWĄ

1. Ciekawe wzbogacenie konferencji i spotkań

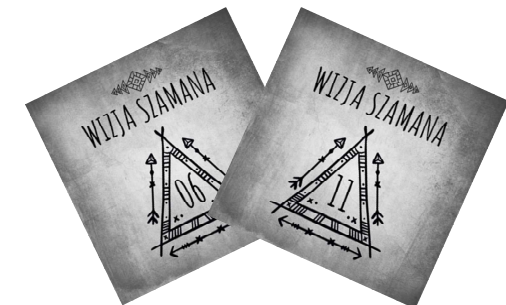
Tradycyjne konferencje czy spotkania firmowe bywają nużące i brakuje im często dynamiki, tak potrzebnej do pełnego zaangażowania. Prelegentom coraz trudniej podtrzymać uwagę audytorium. Po jakimś czasie biernego słuchania wiele osób zaczyna się nudzić i sięgać do swoich smartfonów. Przy naszej grze nie ma mowy o rozpraszaniu uwagi. Każdy ma swoją rolę do odegrania, a kluczem do sukcesu jest aktywne uczestnictwo. Natomiast w podsumowaniu gry nawiązujemy bezpośrednio do Państwa realiów biznesowych i celów spotkania, aby jego główne przesłania silnie wybrzmiewały.

2. Skuteczne wzmocnienie projektu szkoleniowego

Interaktywna Gra Biznesowa może być jednym z filarów Państwa projektu szkoleniowego. Bez względu na tematykę warsztatów rozwojowych, nada im wigoru i pozytywnej energii. Szczególnie polecamy ją jako inspirujące rozpoczęcie lub zakończenie cyklu szkoleń. Alternatywnie, może ona stanowić ważny moduł w ramach 1 lub 2-dniowego warsztatu. Jak budować relacje i wzajemny szacunek? Jak osiągać wyniki nie kosztem, ale przy współpracy z innymi? Jak wzmacniać zaufanie i otwartą komunikację w zespole? To tylko niektóre z wielu tematów, które porusza nasza gra...

3. Doskonała okazja do zintegrowania zespołu

Szukacie Państwo skutecznych sposobów na zintegrowanie zespołu, wzmocnienie komunikacji i współpracy? Czytajcie dalej! Gra Training Excellence pomaga poznać się wzajemnie i lepiej zrozumieć. Wyzwała w uczestnikach chęć komunikowania się, negocjowania, pokonywania barier i wspólnego rozwiązywania problemów. Pokazuje, że nastawienie „MY WSZYSCY” zawsze będzie miało przewagę nad podejściem „JA SAM”.





6 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO WYBRAĆ NASZĄ INTERAKTYWNA GRĘ BIZNESOWĄ C.D.

4. Fantastyczna zabawa, która na długo pozostanie w pamięci

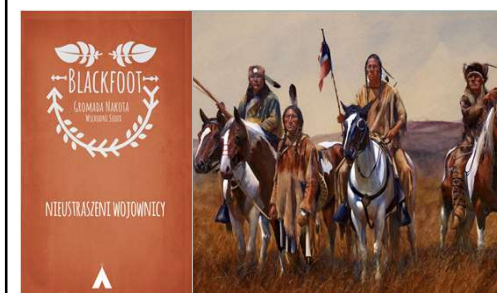
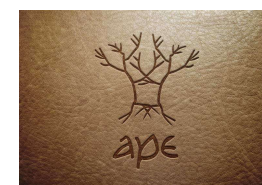
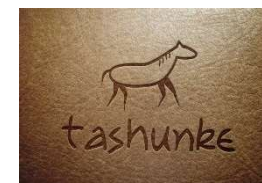
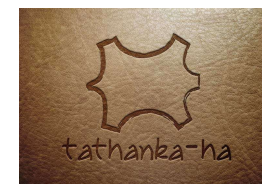
Dorośli uwielbiają uczyć się poprzez zabawę. Nasza gra dostarcza wspaniałej zabawy i niezapomnianych wrażeń! Wciągający scenariusz, zmienność akcji, wysokiej jakości materiały oraz narracja prowadzących sprzyjają pełnemu zaangażowaniu się w rozgrywkę. A wszystko w niezapomnianym klimacie epoki, w której odbywa się gra. Nawet nie zorientujecie się Państwo jak szybko minął czas!

5. Super wygodna, elastyczna formuła

Chcecie Państwo w krótkim czasie uzyskać maksimum efektów? Zależy Wam, aby objąć wydarzeniem rozwojowym dużą grupę, bez dzielenia jej na podzespoły? Idealnie trafiliście! Gra Training Excellence jest tak skonstruowana, że w ciągu 3-4 godzin pozwala osiągnąć cele możliwe do zrealizowania jedynie w trakcie 2-dniowego szkolenia. Co więcej, jej mechanizm nie tylko umożliwia, ale wręcz sprzyja rozgrywkom w dużych grupach, nawet 60-osobowych.

6. Wydarzenia „odporne” na każde warunki pogodowe

Zła pogoda może popsuć nawet najciekawsze zajęcia na świeżym powietrzu. Ponieważ nasza gra odbywa się w komfortowej sali konferencyjnej, nie straszne jej zimno, czy padający deszcz. Możecie Państwo w pełni oddać się przyjemnościom rozgrywki, nie martwiąc się o aurę panującą na zewnątrz.





LIST REFERENCYJNY

W styczniu 2020 roku firma Training Excellence przeprowadziła dla naszego 36-osobowego zespołu Interaktywną Grę Biznesową Przymierze Czerwonej Chmury.

Celem gry było nawiązanie do kultury organizacyjnej naszej firmy w inspirujący i angażujący sposób.

Pokazanie, że równolegle współistnieją dwie przestrzenie: wyników oraz wartości. Gra idealnie wpisała się w te potrzeby. Nasi pracownicy uzmysłowili sobie, że doskonałe rezultaty biznesowe można, a nawet warto osiągać nie kosztem innych, ale dzięki doskonałym relacjom z innymi, budowaniu zaufania i wzajemnego szacunku. Tylko takie wyniki są w stanie oprzeć się próbie czasu.

Przymierze Czerwonej Chmury jak w soczewce pokazało, że podejście MY RAZEM zawsze będzie miało przewagę nad myśleniem MY-DNI. Gra uświadomiła zespołowi, że szczerza komunikacja, wzajemne słuchanie się i chęć rozwiązywania problemów, a nie ich roztrząsania, są kluczem do ponadprzeciętnych wyników. Pokazała, że można skutecznie realizować cele w warunkach dużej zmienności i niepewności, jeżeli tylko ludzie zechcą wymieniać się informacjami i współpracować.

Ten aspekt promowania otwartości sprawia, że poza wartością merytoryczną, gra może być doskonałym narzędziem integrującym zespół.

Na uwagę zasługuje dopracowany w szczegółach scenariusz, nagłe zwroty akcji, wysokiej jakości rekwizyty i ciekawa narracja prowadzących – to wszystko sprawiało, że zaangażowanie było stuprocentowe.

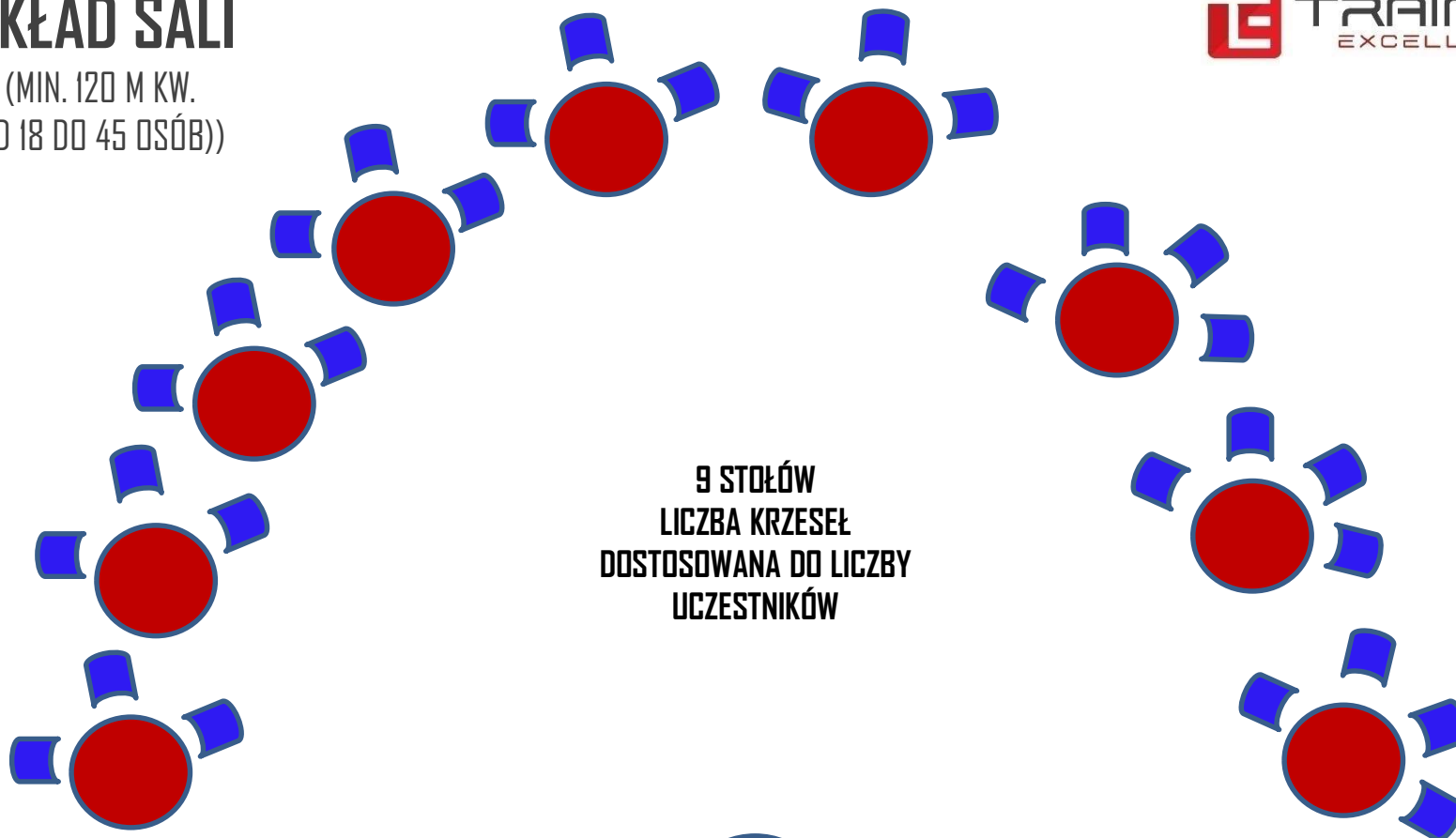
Podsumowując, z pełnym przekonaniem polecam grę Przymierze Czerwonej Chmury każdej firmie, która pragnie uzupełnić i wzmocnić tradycyjne szkolenia o wyjątkowo inspirujące narzędzie rozwoju osobistego.

Marek Szymczak
Prezes Zarządu
POS Lab International



UKŁAD SALI

(MIN. 120 M KW.
OD 18 DO 45 OSÓB)

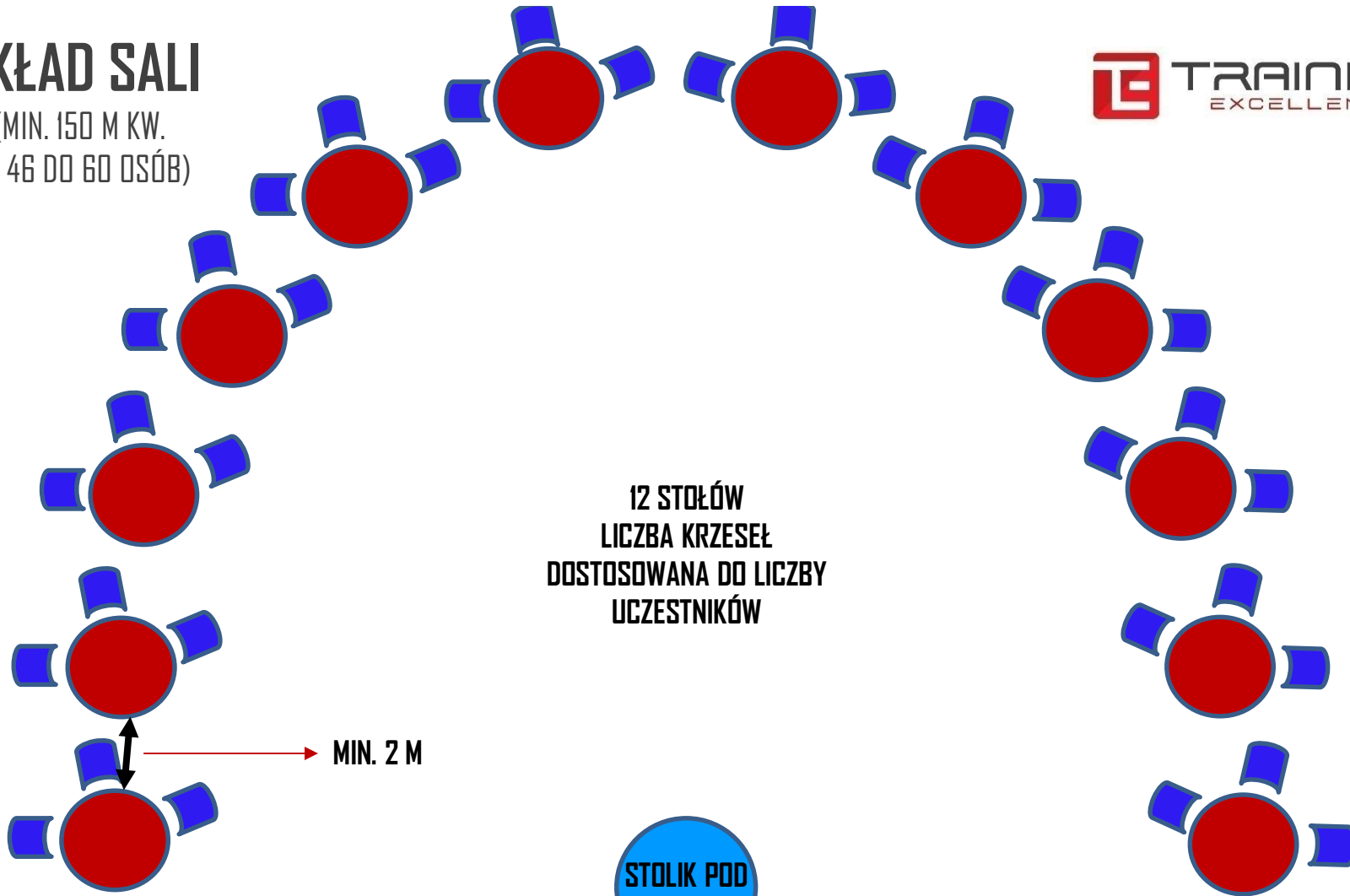


NAGŁOŚNIENIE SALI
(2 MIKROFONY)



UKŁAD SALI

(MIN. 150 M KW.
OD 46 DO 60 OSÓB)



12 STOŁÓW
LICZBA KRZESEŁ
DOSTOSOWANA DO LICZBY
UCZESTNIKÓW

STOLIK POD
LAPTOP

MIN. 2 M

FLIPCHART

NAGŁOŚNIENIE SALI
(2 MIKROFONY)



EKRAN

STÓŁ NA MATERIAŁY STÓŁ NA MATERIAŁY

