



КОМАНДООБРАЗУЮЩАЯ КВЕСТ-ИГРА «ТАЙНЫ КАРИБСКОГО МОРЯ»

ЦЕЛИ:

- формирование эмоциональных связей между сотрудниками
- сплочение коллектива
- получение продуктивного опыта взаимодействия в команде и достижения общего результата;

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ:

- руководители и сотрудники разных уровней позиций.

ПРЕИМУЩЕСТВА:

- совмещение активного «живого» игрового формата и развивающего эффекта;
- возможность наглядной демонстрации участникам результатов применения тех или иных принципов, инструментов командной работы;
- возможность научиться совместно принимать решения и совершать действия;
- погружение в моделируемую обстановку;
- перевод полученного в игре опыта в деловой контекст.

Квест-игра «Тайны Карибского моря» ориентирована на сплочение людей и развитие навыков конструктивного коллективного взаимодействия, сочетает широкий набор видов активности, позволяющих развить следующие компетенции:

- креативное мышление;
- умение работать в команде;
- умение лидировать и брать на себя ответственность;
- способность слушать и слышать партнёра.

ОПИСАНИЕ

Концепция игровой активности строится на основе путешествия, где участникам необходимо преодолевать различные препятствия, совместно принимать решения и выполнять сложные задачи, нести ответственность за командный результат.

ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ЧАСТЬ

- Вступительное слово руководителей (если необходимо);
- Вступительное слово бизнес-тренера;
- Объяснение правил игры;
- Формирование команд.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

В основной части участники проходят игровые испытания, которые формируются в зависимости от возможностей игрового пространства:

1. Получение командами карты Карибского моря, определение стратегии командного взаимодействия.
2. Выдвижение на маршрут. Поиск первого клада (командам даётся загадка, при решении которой они получают подсказку о том, где зарыт их первый клад).
3. Строительство защитного укрепления от аборигенов. Получение второй загадки.
4. Выдвижение на маршрут. Поиск второго клада.
5. Задание «Спасение аборигенов». Получение третьей загадки.
6. Выдвижение на маршрут. Поиск третьего клада.
7. Игра «Расследование преступления». Получение четвёртой загадки.
8. Выдвижение на маршрут. Поиск четвёртого клада.



9. Игра «Спаси товарища». Получение пятой загадки.
10. Выдвижение на маршрут. Поиск пятого клада.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Бизнес-тренер вместе с участниками подводит итоги мероприятия, определяются и награждаются (при возможности) команды и участники внутри команд, выступившие наиболее ярко.