



артель

творческое объединение
по созданию шедевра через диалог,
договоренности и командную
синхронизацию





Участники:
8–120 человек



Длительность:
1–4 часа

Цель игры:

усилить синергию,
развить навыки
командной координации
и коммуникации

Команды работают над
фрагментами одной картины,
не видя итогового изображения

Задача — создать свою часть так,
чтобы в финале все элементы
сложились в единое целое

Игра развивает:

- командное взаимодействие
- коммуникацию и переговоры
- координацию решений
между командами
- системное видение общего
результата

КАК ПРОХОДИТ ИГРА



Мы разделили одну картину на количество фрагментов, равное количеству команд

У каждой команды — свой фрагмент, свои вводные и свои ограничения



Игра проходит в **4 раунда**

Между раундами участники проводят **командные и индивидуальные переговоры**, чтобы синхронизировать решения и согласовать детали изображения

Чтобы картина сложилась, участникам необходимо:

- договариваться между командами
- уточнять границы элементов
- учитывать влияние своих решений на общий результат

Например, фрагмент может быть черно-белым, размытым, частично скрытым или отличаться по масштабу



ФИНАЛ ИГРЫ

ЕВМ

В финале все фрагменты объединяются в одну большую картину, созданную всеми участниками

После сборки проходит **рефлексия**: участники обсуждают, что получилось, за счет каких решений удалось достичь цели и какие договоренности помогли командам синхронизировать работу

Изображение может быть **известным произведением** или **уникальной картиной, созданной специально под задачи мероприятия** или **корпоративный стиль компании**

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Развитие умения выстраивать договоренности между командами
- Осознание влияния своих решений на общий результат
- Развитие навыков коммуникации и переговоров
- Способность синхронизировать действия с другими командами



ЕВМ

РЕЗУЛЬТАТ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Повышение качества взаимодействия между подразделениями
- Снижение потерь от несогласованных действий
- Развитие культуры договоренностей
- Усиление ориентации на общий результат

артель



**— не только
и не столько
про рисование.
Это игровая модель
командного
взаимодействия**

В основе игры — не художественный результат, а процесс, в ходе которого участники договариваются, координируют действия и собирают общее решение из разных частей

Рисование здесь — лишь игровая среда

А итоговая картина — не самоцель, а видимый результат взаимодействия команды





артель

Командная игра о создании
общего результата

EVM

game@ebm.spb.ru
+7 (812) 982-34-30

evmcorp.com
businessgames.ru