

ЕВМ



ДЕЛОВАЯ ИГРА

ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ

КОГНИТИВНАЯ ГИБКОСТЬ В ДЕЛЕ

Когнитивная гибкость – это способность переключаться между разными стилями мышления, одновременно фокусироваться на нескольких процессах и быть при этом эффективным.

ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ

Игра, в ходе которой участники откроют в себе **новые мыслительные способности, подберут эффективную командную роль и потренируются в гибкости мышления.**



1 – 2 часа



масштабируется под аудиторию любого размера



кастомизируется под любую целевую аудиторию от волонтеров до управленцев



минималистична по требованиям
все, что нужно для игры - смартфон с доступом в интернет



ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ КАК ...

АКТИВНОСТЬ НА ОНЛАЙН ИЛИ ОФЛАЙН- КОНФЕРЕНЦИИ

Короткий формат – активизирует и настраивает участников на деловой лад.

Позволяет взбодрить аудиторию или ярко завершить мероприятие.

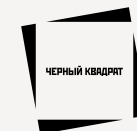
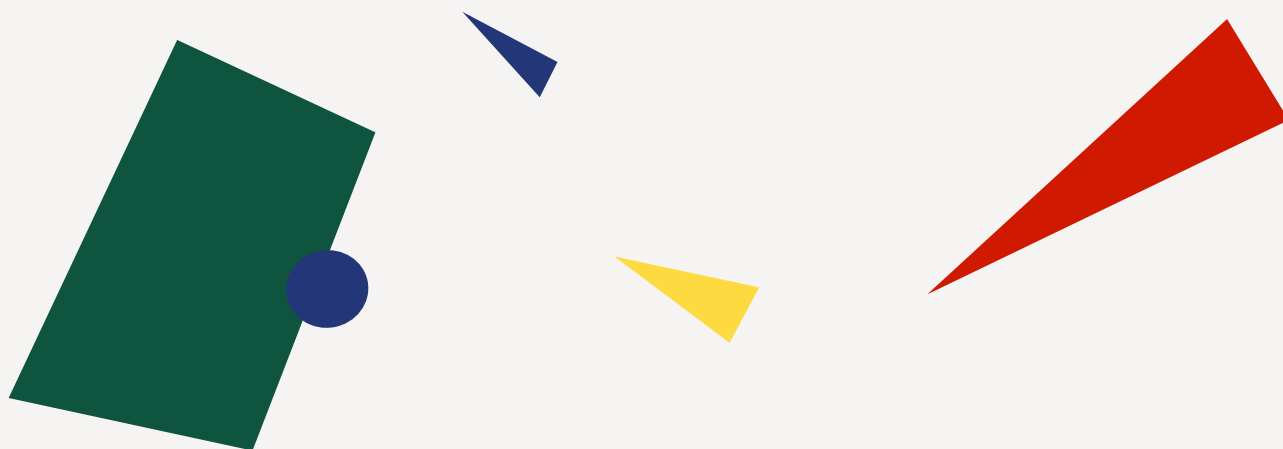
ПОДГОТОВКА К СТРАТЕГИЧЕСКОЙ СЕССИИ, МОЗГОВОМУ ШТУРМУ ИЛИ ВОРКШОПУ

Игра состоит из задач на межполушарные связи. Активизирует аналитическое и креативное мышление одновременно.

САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ИЛИ ЕГО ЧАСТЬ

Игра позволяет увидеть участникам, насколько они умеют быстро адаптироваться, выдерживать изменения и переживать ошибки и изменения в планах.

Игру можно дополнить практикумом по развитию когнитивной гибкости или выступлением спикера на эту тему.



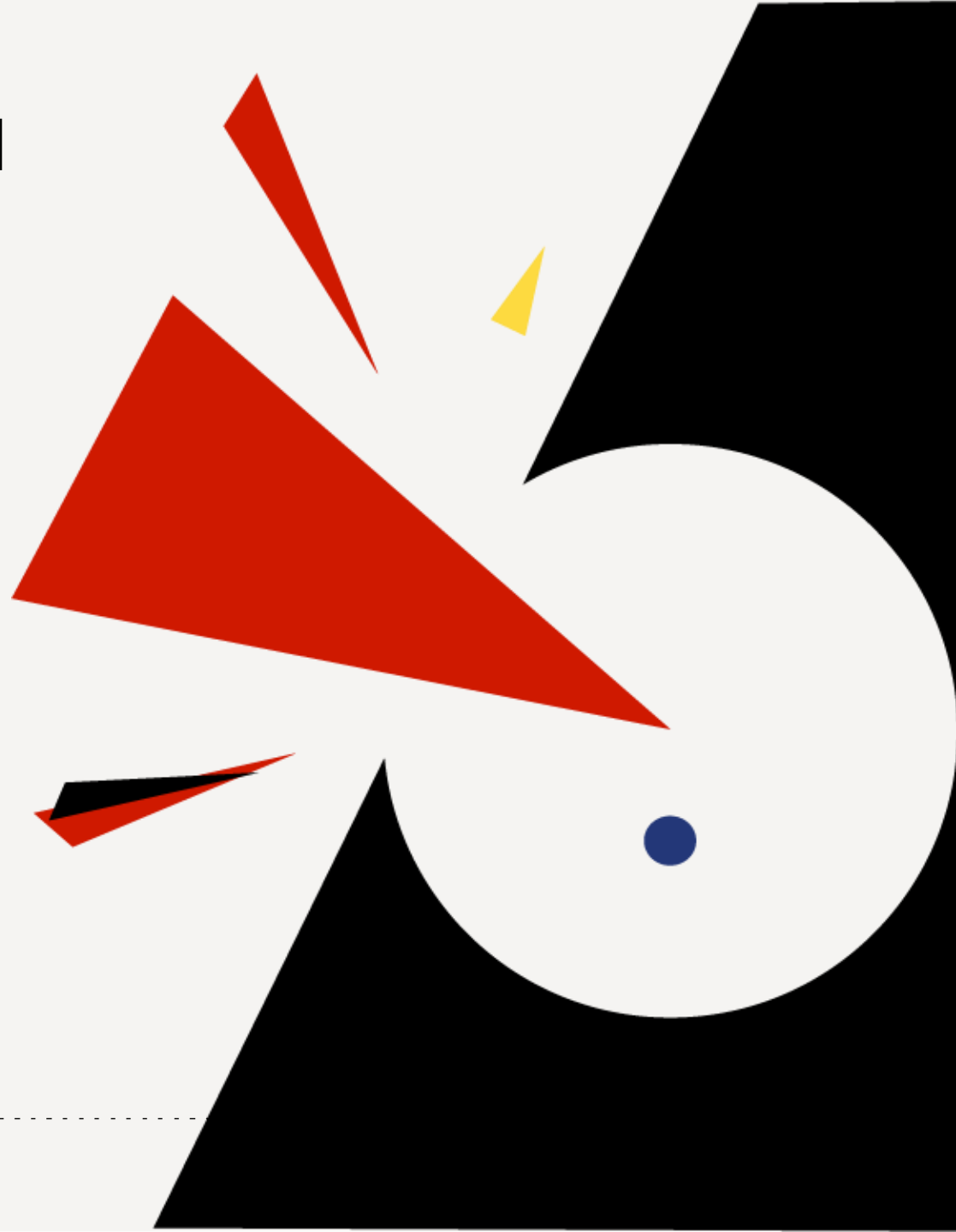
СРАБАТЫВАНИЕ КОМАНДЫ

ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ПРО КОГНИТИВНУЮ ГИБКОСТЬ

Механика игры **СТИМУЛИРУЕТ КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ** - участники видят разные части задания, а значит достичь результат можно только вместе.

Капитан меняется каждый раунд - ответственность за решение распространяется на каждого.

Несколько раундов позволяют протестировать разные стратегии и довести до автоматизма тактику.

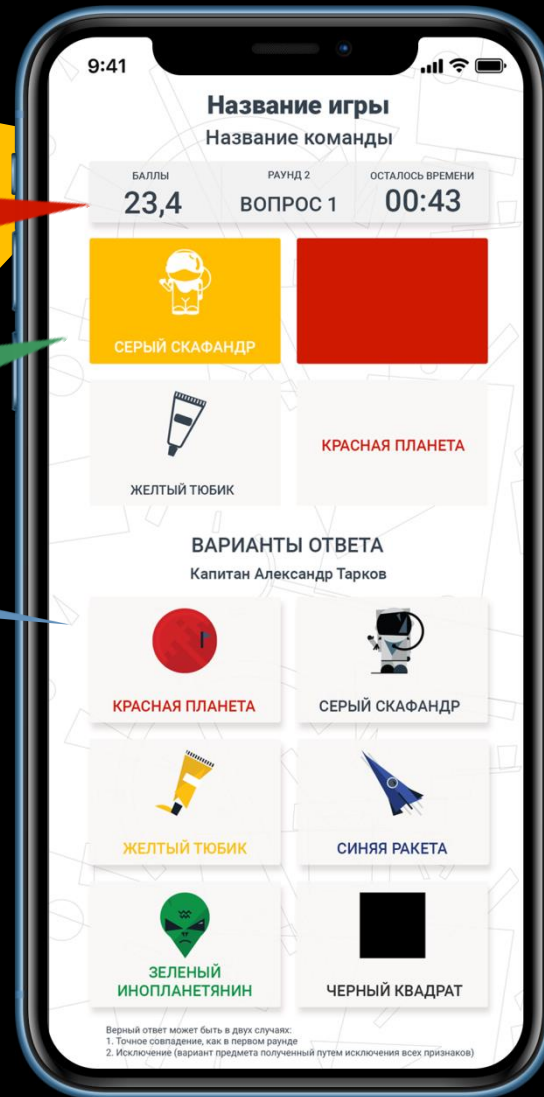
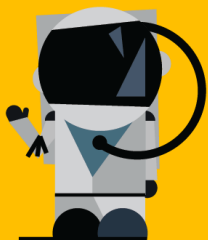


ИНТЕРФЕЙС УЧАСТНИКОВ

Баллы, вопрос и таймер

Поле задания

Выбор ответа



Любые изображения
в игре можно менять.
Например, сменить
«космическую» тему
на «нефтяную».



ХОД ИГРЫ

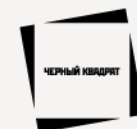
Игра проходит в два этапа:

ЧАСТЬ 1. ИНДИВИДУАЛЬНАЯ

Участники индивидуально играют два коротких раунда, чтобы познакомиться с основными правилами и игровым интерфейсом.

ЧАСТЬ 2. КОМАНДНАЯ

Объединяем участников в команды до 6 человек и играем 4 раунда. В каждом новом раунде добавляем условие выбора ответа.



ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре есть 6 изображений определенного цвета:



ЗЕЛЕНый ПРИШЕЛЕЦ



СИНЯЯ РАКЕТА



СЕРЫЙ СКАФАНДР



ЖЕЛТЫЙ ТЮБИК



КРАСНАЯ ПЛАНЕТА



ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ

ЗАДАЧА:

выбрать правильный вариант ответа в зависимости от изображенных цветов и картинок. Если ответ неоднозначен, то тогда правильным ответом считается **черный квадрат**.

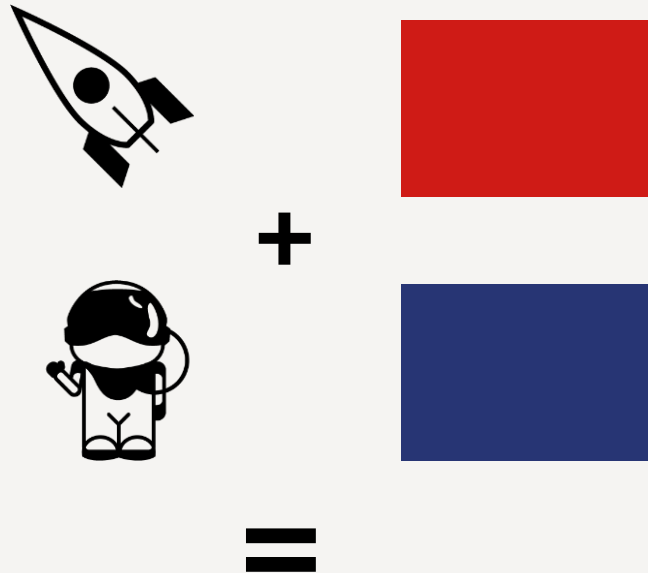
БАЛЛЫ 0 РАУНД 1 ОСТАЛОСЬ ВРЕМЕНИ 0 : 02
КВАДРИПТИХ 3

ВАРИАНТЫ ОТВЕТА
Капитан - любой участник

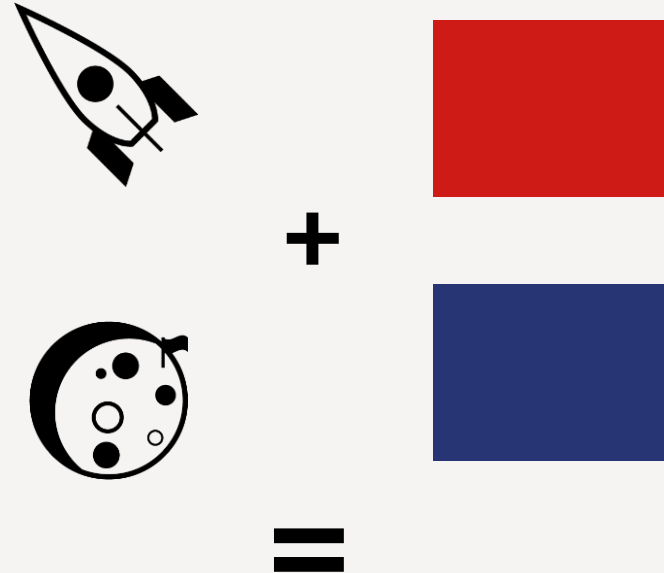
 ЗЕЛЕНый ПРИШЕЛЕЦ	 ЖЕЛТЫЙ ТЮБИК
 СИНЯЯ РАКЕТА	 КРАСНАЯ ПЛАНЕТА
 СЕРЫЙ СКАФАНДР	 ЧЕРНЫЙ КВАДРАТ



ОБРАЗЕЦ ЗАДАНИЙ 1 РАУНДА



точное совпадение:
есть цвет и форма, которые образуют одного из героев



ответ неоднозначен:
сразу два совпадения формы и цвета

ОБРАЗЕЦ ЗАДАНИЙ 2 РАУНДА

не ракета

не красный



+



не скафандр

не зеленый

=



исключение:

нет ни одного из возможных сочетаний форм и цвета

Легко?

Это только так кажется!

Каждый новый раунд требует все больше гибкости и переключения внимания.



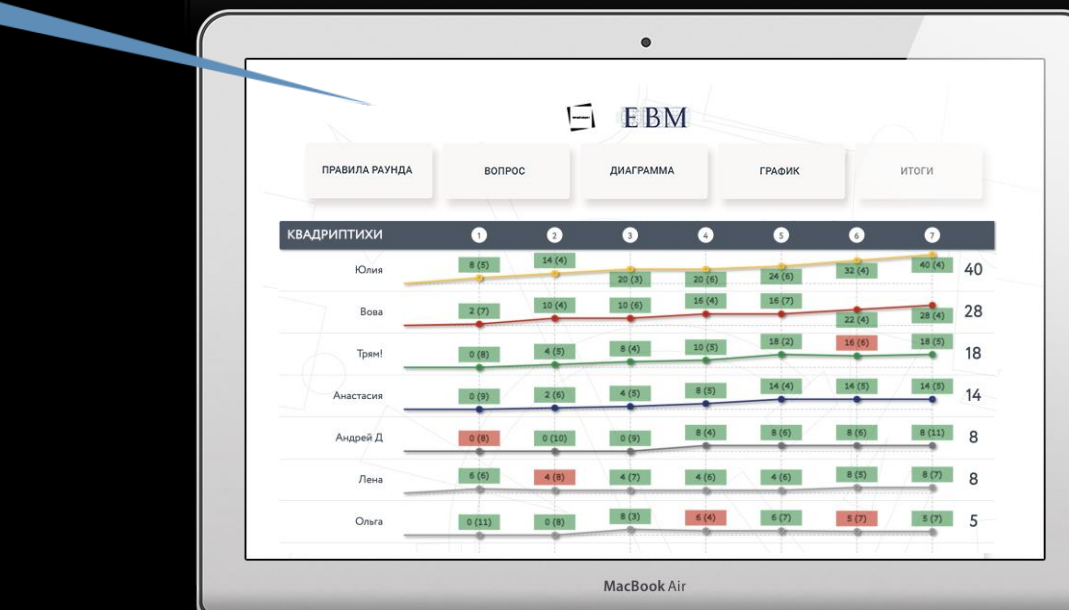
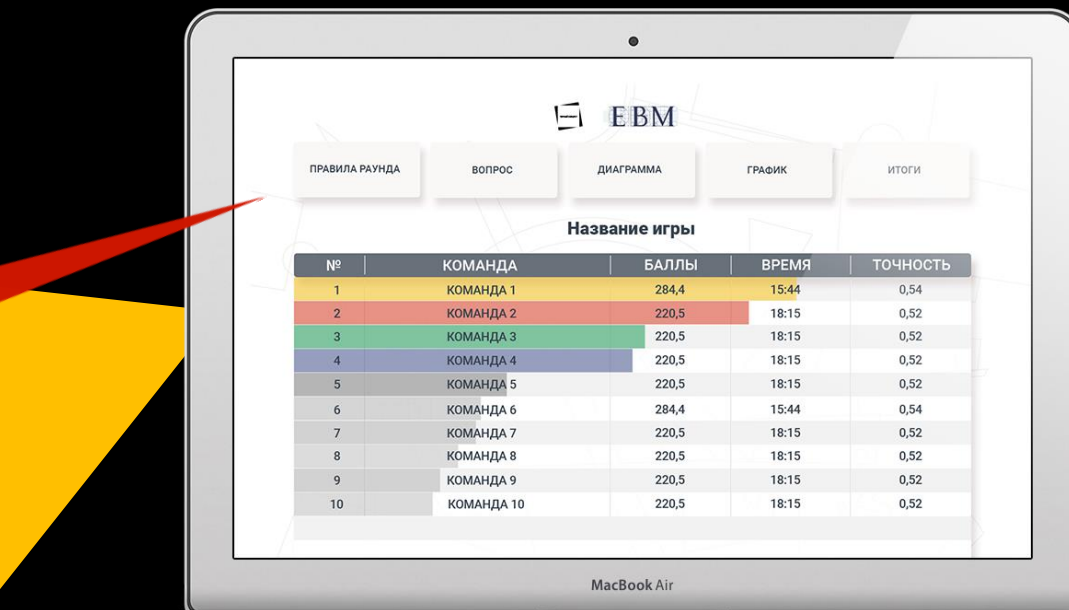
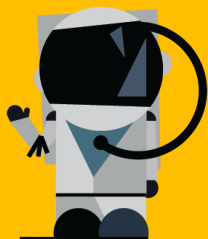
АНАЛИТИКА

Диаграмма с баллами, средним временем и точностью ответов

График, иллюстрирующий динамику набора очков каждой командой

Детальная аналитика позволяет:

- скорректировать стратегию и тактику между раундами
- провести качественную рефлексию и обсудить эффективные действия команд в конце игры



EBM

+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital

