

ДЕВМ

# ГОРОД 21 ВЕКА

Командная деловая игра



# НЕПРОСТАЯ ЛОГИКА

Это игра с нелинейным сюжетом, участники узнают свои задачи на каждый период игры непосредственно перед ним.

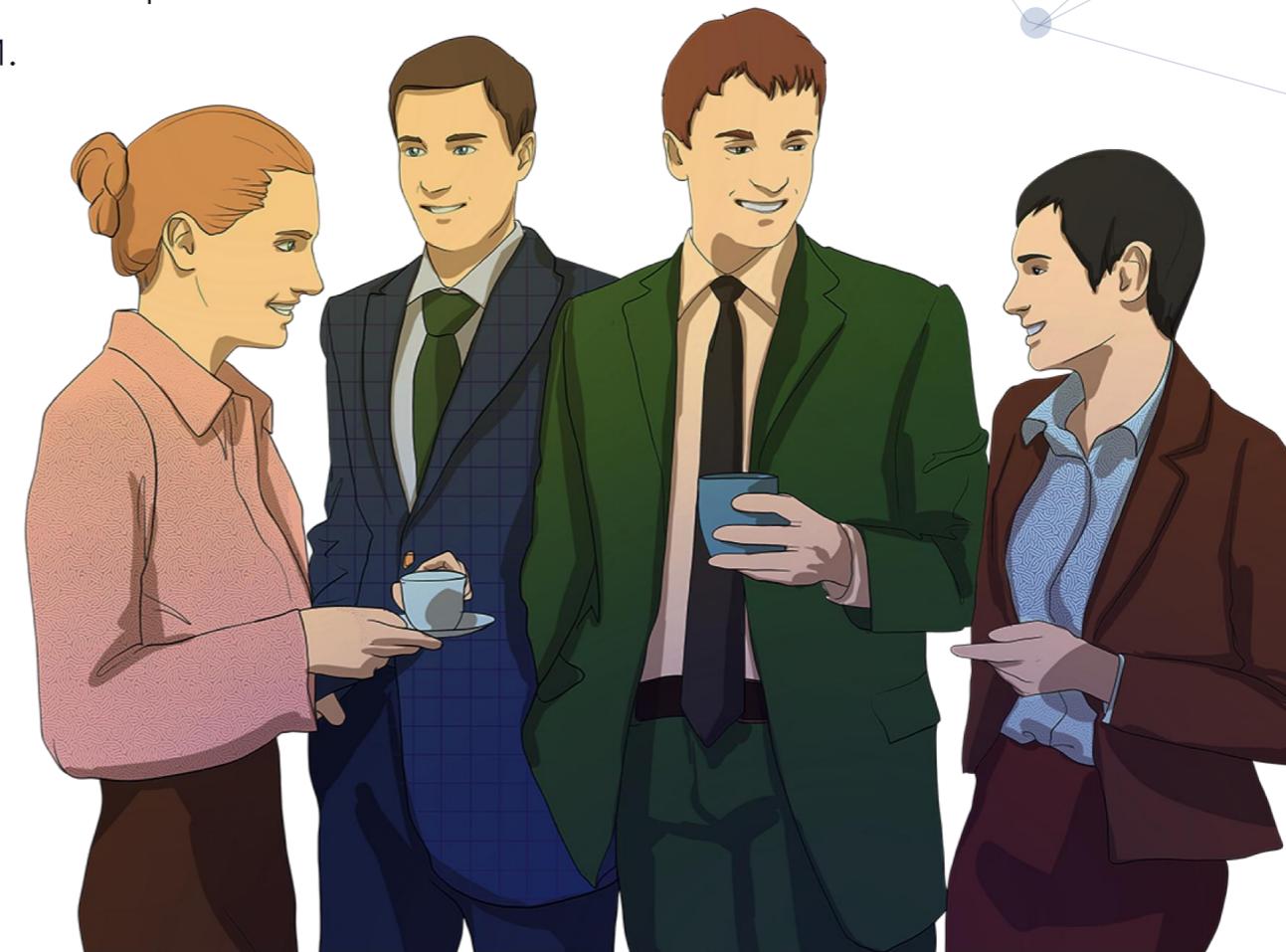
Логика игры построена таким образом, чтобы участники максимально плотно общались и знакомились в своих командах. Но при этом все команды на протяжении игры также взаимодействуют друг с другом.



**30-300 человек**



**3-3,5 часа**

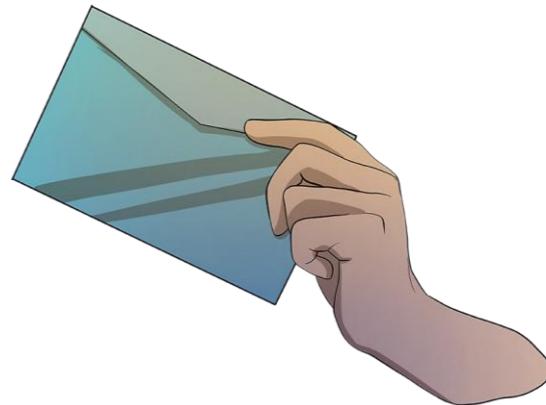


Первый этап

# РАЗДЕЛЕНИЕ ТЕРРИТОРИИ

## Основной вид деятельности – переговоры

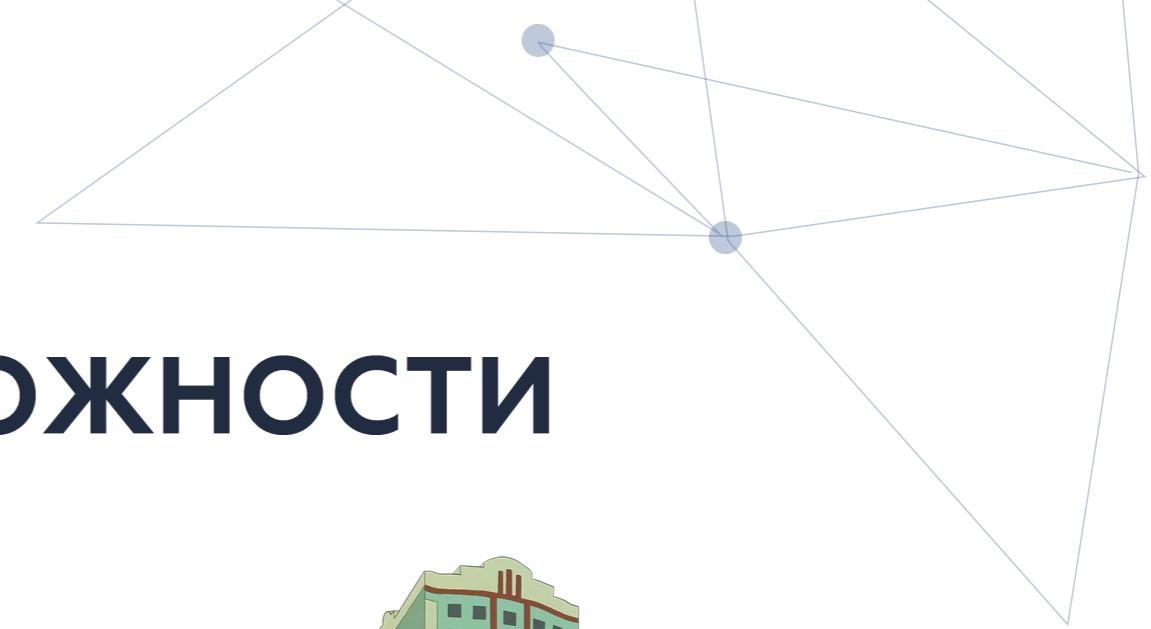
Участники разбиваются на команды и получают первые вводные на игру: конверт с командной задачей.



## Каждая команда имеет участок земли

Участки представлены в игре физически, это часть территории пансионата или определенный «квадрат» площади зала или фойе, если игра проводится в помещении.

Первый этап



# НЕРАВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

## Задача команды:

Соорудить символический объект (железную дорогу, аэродром, автомагистраль, заповедник, жилой дом, газопровод и т.д.).



### Если для проведения строительных работ имеющийся участок не подходит

Командам необходимо путем многоступенчатых переговоров получить необходимые участки земли. Ресурсы распределены между командами неравномерно, у кого-то больше земли, у других меньше, у третьих есть деньги, у четвертых только земля.

Первый этап

## НАЛАЖЕННАЯ КОММУНИКАЦИЯ

Первый этап установочный,  
направлен на выстраивание  
коммуникаций между командами  
и внутри них, распределение  
ролей в группах, более глубокое  
знакомство между участниками.



Второй этап

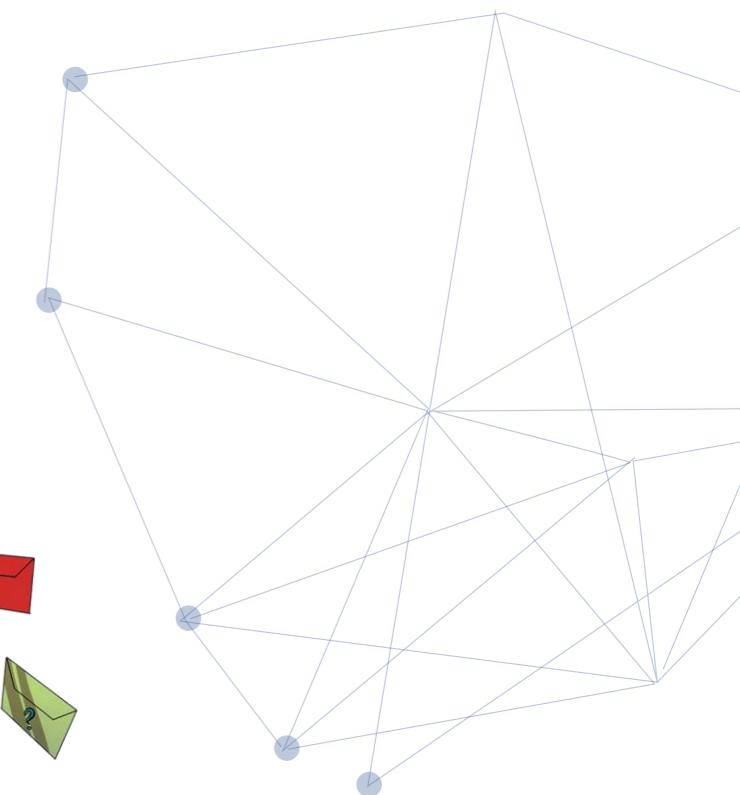
## СПОРТИВНЫЙ ИНТЕРЕС

**Основной вид деятельности – командные интеллектуальные и активные упражнения для зарабатывания ресурсов**

На втором этапе игры участникам необходимо получить ресурсы для строительства. Сделать это можно у игроинженеров путем выполнения различных активных заданий.

**У каждого игроинженера есть набор упражнений, которые он предлагает приходящей к нему команде**

Упражнения носят активный, командный характер, с акцентом на спорт, групповое принятие решения, формирование доверительных отношений в команде, развитие коммуникативных навыков. Некоторые содержат также элементы веревочного курса.

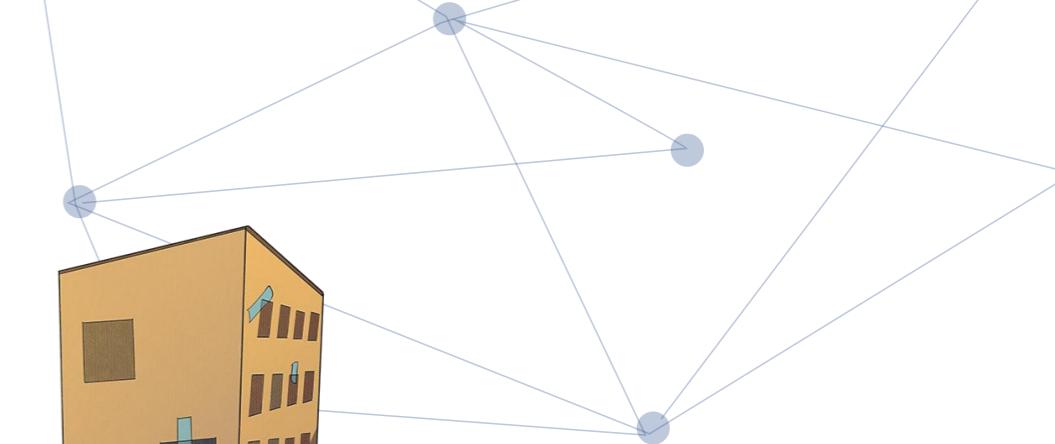


*За успешное выполнение задания команда получает некоторый ресурс для строительства (на усмотрение игроинженера).*

Второй этап

## ПРОЧНЫЙ ФУНДАМЕНТ

Второй этап самый азартный, способствует развитию доверительных отношений в команде, работает на сплочение.



Третий этап

## БОЛЬШАЯ СТРОЙКА

**Основной вид деятельности – творчество +  
презентация плодов этого творчества**

Земля получена, ресурсы найдены. Третий этап самый творческий в игре.

**Команды получают новую вводную: критерии  
к застройке своих объектов.**

Для реализации своих объектов командам нужно снова вести переговоры с целью обмена своими ресурсами. Затем грамотно распределить роли в своей команде, чтобы успеть закончить строительство вовремя.





Третий этап

## ГОРОД ГОТОВ



В результате получается молодой город со множеством объектов. Участники делают презентацию своего труда.

***Сооружение города - это эмоциональная точка игры!***

А презентации символовических сооружений закрепляют результат содержательно.



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

evmcorp.com  
businessgames.ru  
forHR.digital

