

# ЕВМ

## 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.

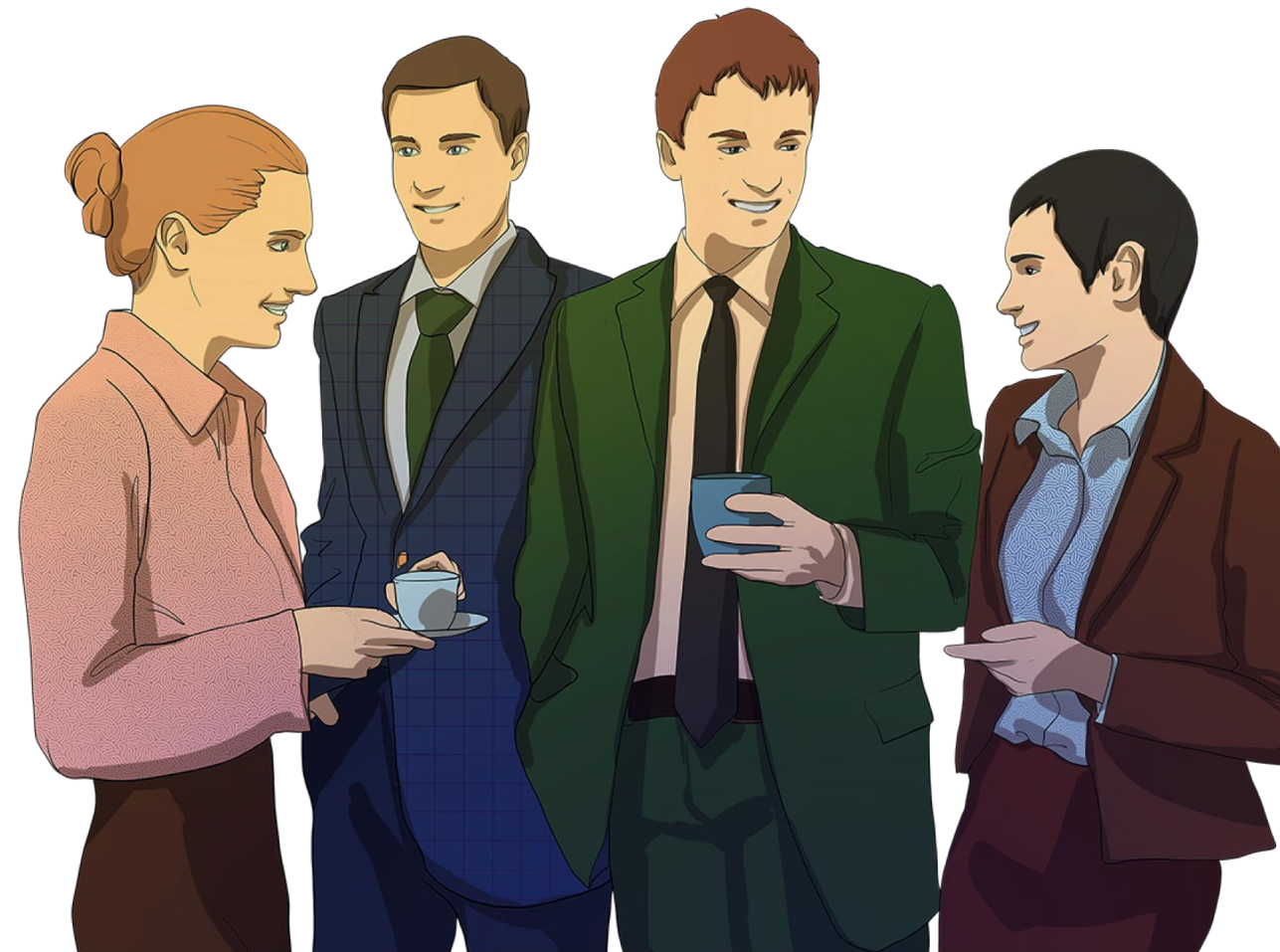


**10-16 человек в команде**



Количество команд – не ограничено

**Игра проводится в три этапа**

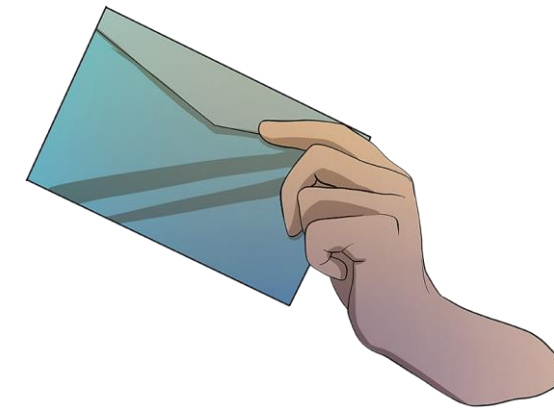


Первый этап

# 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

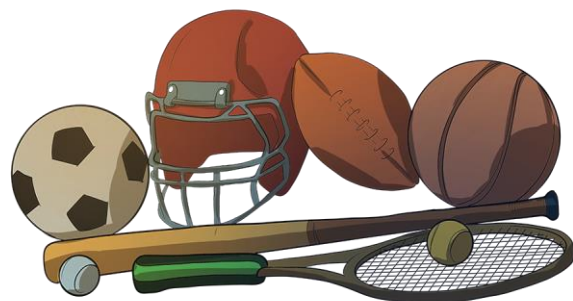
# СПОРТИВНЫЙ ИНТЕРЕС

**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 игротехников путем выполнения различных активных заданий.

**У каждого игротехника есть набор упражнений, которые он предлагает проходящей 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 игротехника).*



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.





A network diagram consisting of several blue circular nodes connected by thin, light blue lines, forming a complex web of connections.

Третий этап

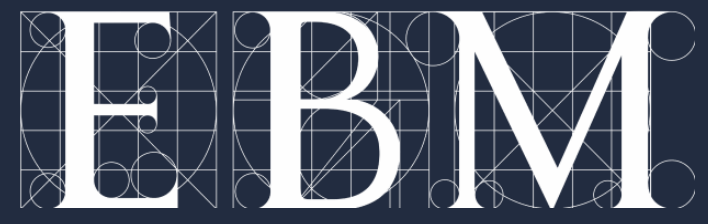
# ГОРОД ГОТОВ



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

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

А презентации символических сооружений закрепляют результат содержательно.



# EBM

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

evmcorp.com  
businessgames.ru  
forHR.digital

