

ЕВМ

ФОРМУЛА КОМАНДЫ

Пешеходный командный квест

Единственная известная мне роскошь —
это роскошь человеческого общения

Антуан Сент-Экзюпери



ФОРМУЛА КОМАНДЫ

Участникам квеста предстоит в самом буквальном смысле по песчинкам собрать формулу команды и легкости коммуникации.

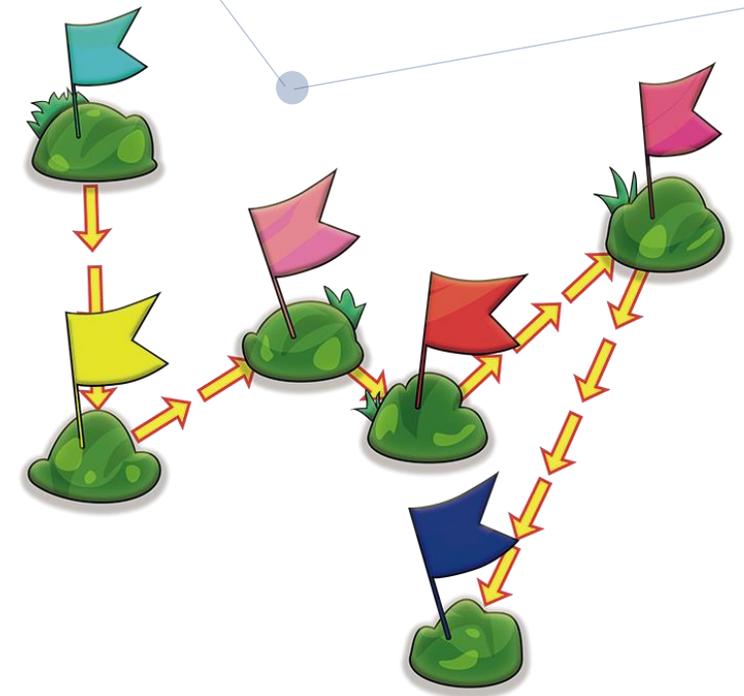
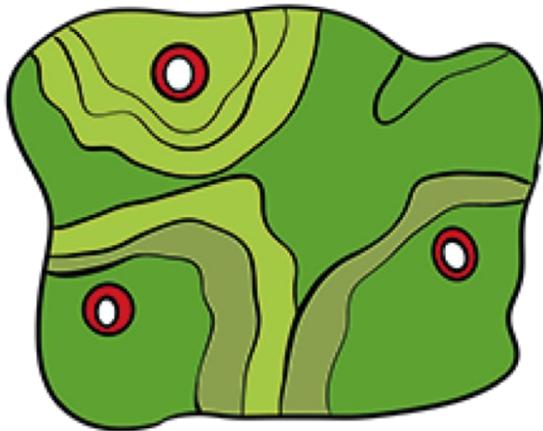
Чтобы в завершении дня и квеста из добытого разноцветного песка своими руками сделать композицию, как своеобразный якорь, напоминающий всем участникам об этом мероприятии и тех выводах, которые они сделали в этот день.



НА СТАРТЕ

Квест (от англ. Quest – «поиск»)

Подразумевает последовательное прохождение нескольких контрольных точек (указание на которые дополнительно зашифровано) с целью сбора необходимой информации.



По обстоятельствам

Участники собирают информацию, работая с картами местности, схемами объектов, взаимодействуя с местными жителями, исследуя внешний облик исторических памятников, архитектурные детали и пр.

ВВОДНАЯ НА ИГРУ

Участники случайным образом делятся на команды и получают первую вводную в игру. Этот конверт, который состоит из следующих элементов:

- Карта местности
- Часть информации, необходимой для решения общекомандной задачи
- Описание задачи участников



После получения такого конверта (еще в пути на первую игровую точку) участники начинают готовиться к игре:

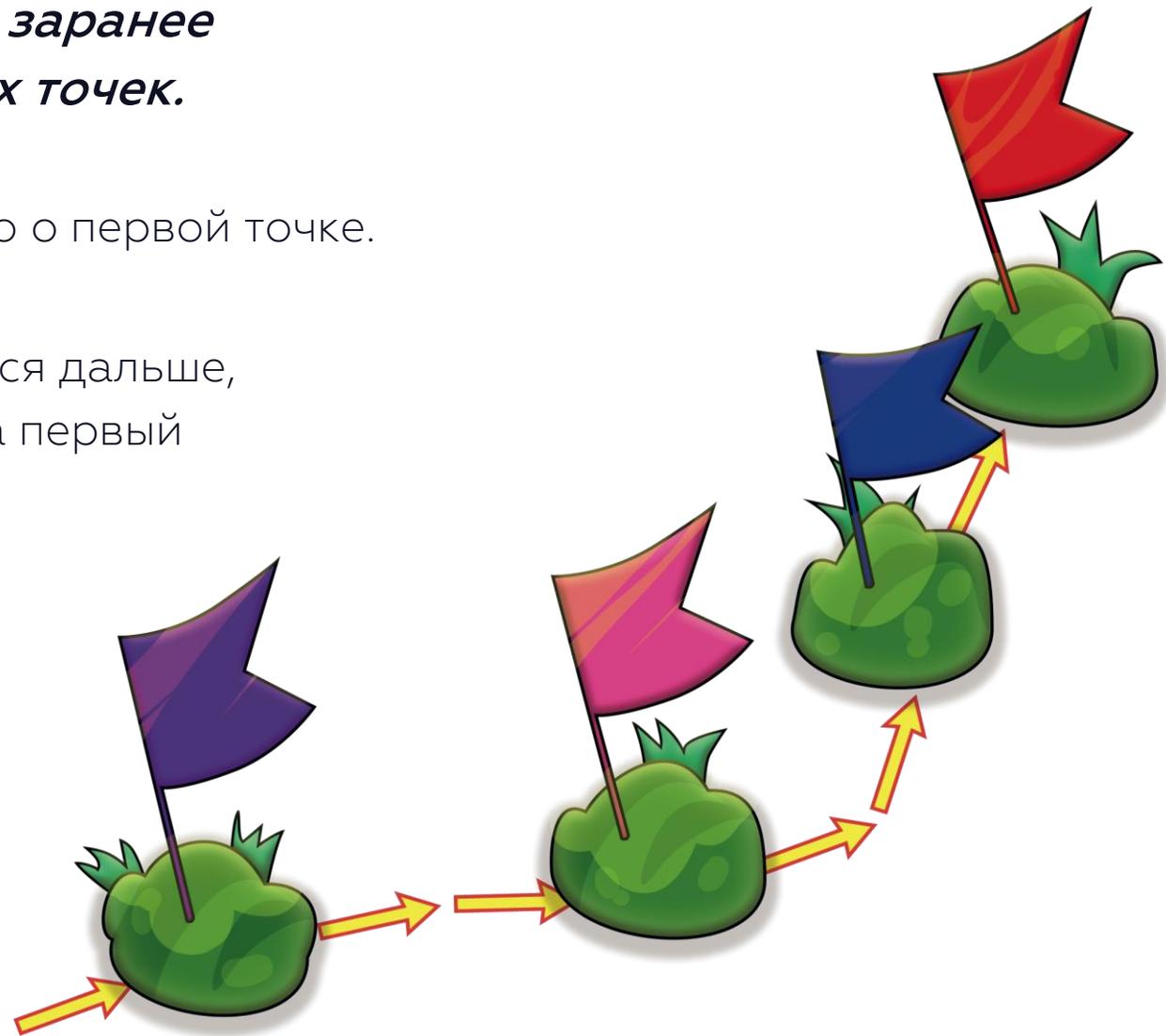
Планировать стратегию и тактику, искать ключи к шифрам и паролю, распределять роли

КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

Игра имеет несколько (до 10) заранее подготовленных контрольных точек.

Изначально команда знает только о первой точке.

Узнать, куда необходимо двигаться дальше, команда может, только прибыв на первый контрольный пункт.



ФУНКЦИИ БАЗОВЫХ ТОЧЕК

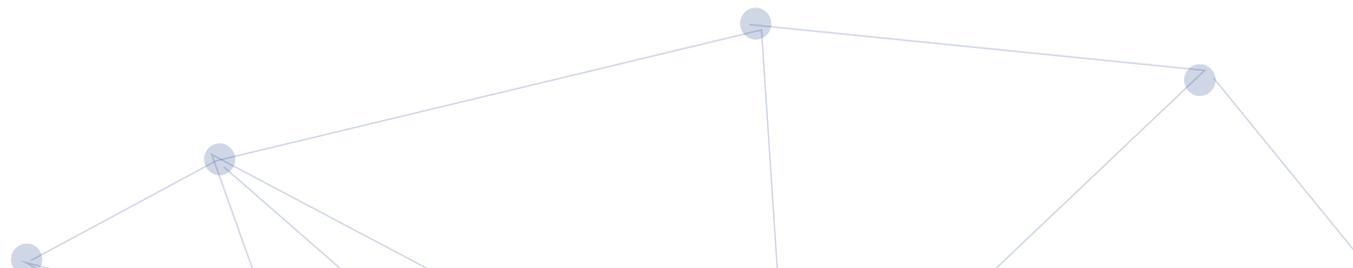
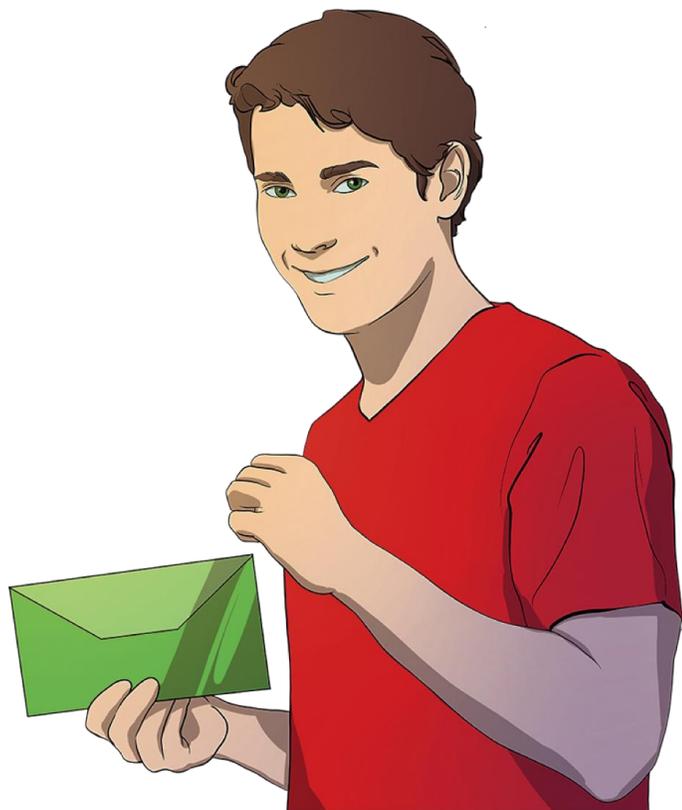
Емкость с цветным песком

За успешное выполнение задания игротехника на станции команда получает емкость с цветным песком, который понадобится в самом конце квеста. Цвет песка символизирует ценность или компетенцию, которой была посвящена игровая точка



Зашифрованное указание на следующий объект

После выполнения задания игротехник передает команде конверт с указанием на следующую точку. Но командам необходимо будет расшифровать это послание. Примеры таких кодов мы укажем ниже



ПРИМЕРЫ ИГРОВОГО НАПОЛНЕНИЯ КВЕСТА:

Пример №1

В задании сообщается, что нужно пробить кассовый чек на определенную сумму и принести его агенту. В этом случае выдается колба с песком. Нужно или договориться с каким-то магазином, или догадаться в супермаркете взвесить сыпучий товар на нужную сумму

(коммуникация или нестандартное мышление)

Пример №2

На берегу реки игроки получают от агента бинокли. На противоположном берегу стоит второй агент, который передает код морской семафорной азбукой (флажками). Нужно найти расшифровку азбуки, одновременно смотреть на агента и декодировать послание

(ролевое взаимодействие)

ПРИМЕРЫ ИГРОВОГО НАПОЛНЕНИЯ КВЕСТА:

Пример №3

Игроки получают у агента старинный большой мобильный телефон с SIM-картой внутри. Телефон не включается. Необходимо достать из него SIM-карту, вставить ее в работающий телефон, полученный на старте, открыть записную книжку, прочитать в контактах код

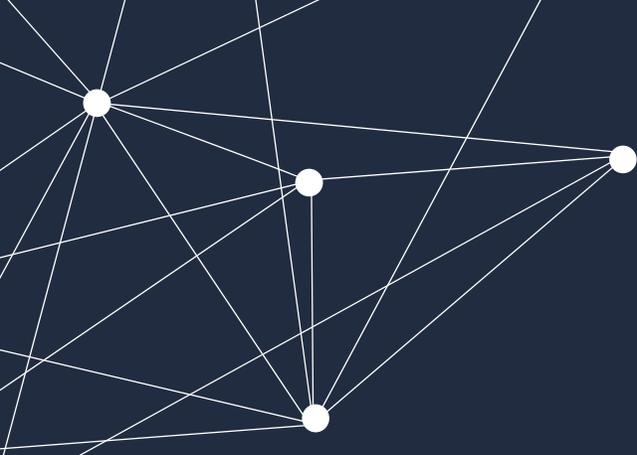
(гибкость и вариативность)

Пример №4

Агент выдает команде сырое яйцо и сообщает, что код даст только в том случае, если в ответ ему принесут его же, но вареное. Задача игроков — найти и договориться о помощи в варке яйца *(коммуникация)*

РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

- Развитие коммуникативных навыков
- Развитие тактического мышления
- Командо-образование
- Формирование горизонтальных и вертикальных связей
- Укрепление корпоративной культуры
- Повышение скорости принятия решений
- Знакомство с культурой и историей города
- Позитивное эмоциональное восприятие дня



EBM

evmcorp.com

www.businessgames.ru

game@ebm.spb.ru

