

The top corners of the image feature decorative geometric patterns. On the left, a network of white lines connects several points, forming a complex web. On the right, a similar network is visible, but it is partially cut off by the edge of the frame. The background is a solid dark blue color.

ЕВМ

КОМАНДА МЕЧТЫ

игра, в которой важен каждый

КОМАНДА МЕЧТЫ

командообразующая интеллектуально-развлекательная игра построена на том, что все разные и при этом каждый человек ценен для команды

- В течение игры участники выполняют короткие задания 5-8 раундов, связанных с компетенциями 21-го века
- Команды по 5-8 человек
- Онлайн и офлайн-формат
- Время проведения 2-3 часа



КАК СТРОИТСЯ ИГРА

EBM



НОВЫЙ РАУНД – НОВЫЙ КАПИТАН

человек, который в максимальной степени обладает конкретной компетенцией

Перед началом задания капитан пройдёт персональное испытание, в случае успеха команда получит дополнительные баллы



КОМАНДНАЯ РАБОТА

Каждое задание направлено на то, чтобы раскрыть потенциал участников. Это могут быть задания на развитие предпринимательского мышления, управления командой, стратегического видения, аналитики. Замысел игры в том, чтобы сотрудники увидели свои сильные стороны и суперспособности своих коллег



ИГРУ МОЖНО НАПОЛНИТЬ РАЗНОЙ КОМБИНАЦИЕЙ РАУНДОВ

E B M



ИНТУИЦИЯ



АНАЛИТИКА



АДАПТИВНОСТЬ



КРЕАТИВНОСТЬ



СМЫСЛОВИДЕНИЕ



ФАРТ



СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ



РАБОТА В
КОМАНДЕ



КРИТИЧЕСКОЕ
МЫШЛЕНИЕ



РЕШИТЕЛЬНОСТЬ



УМЕНИЕ
ДОГОВАРИВАТЬСЯ

РАУНД «КРЕАТИВНОСТЬ»

ЕВМ



Креативность – это способность не только генерировать новаторские идеи, но и создавать необычные комбинации.

Задача команд: за ограниченное время «сотворить» как можно больше и разнообразнее вариантов, опираясь на одну из частей комбинации.

Оцениваем не только количество, но и ассортимент решений.

ПРИМЕР РАУНДА «АНАЛИТИКА»

EBM



Механика раунда схожа с популярной телеигрой «Сто к одному».

Командам необходимо ответить на вопросы, которые были заранее заданы некоторой группе людей

(информация о том, что это за группа, тоже доводится до команд).

Респонденты подбираются таким образом, чтобы они были близки участникам (например, если играет фронт-офис банка, то группа «клиенты банка», а если HR-служба, работающая с молодыми специалистами, то группа «молодёжь»).

Также командам даются некоторые хитрые подсказки, помогающие проанализировать возможные варианты ответов.

ПРИМЕР РАУНДА «ФАРТ»

EBM



Самый азартный раунд, в котором действительно помочь может только интуиция.

Мы подобрали старые видеосъёмки спортивных соревнований, попыток установления рекорда Гиннеса и конкурсов «Мисс мира», результаты которых никому из участников не могут быть известны.

Задача команд: сделать верную ставку на победителей.

ЧТО В РЕЗУЛЬТАТЕ

ГЛАВНЫЕ ИНСАЙТЫ ИГРЫ:



люди вокруг тебя очень разные,
и именно этим вы вместе сильны



важен каждый!



синергия реально возможна



взаимная поддержка приводит
к лучшему результату

**УДОВОЛЬСТВИЕ, ФАН И АЗАРТ
В ИГРЕ СПОСОБСТВУЮТ ЭТИМ ИНСАЙТАМ**

ИГРА ПРЕКРАСНО ПОДХОДИТ ДЛЯ:



вновь созданных коллективов
или подразделений



совместного мероприятия
смежных функций



больших коллективов, в которых у людей
мало возможностей знакомиться друг с другом



компаний, находящихся в процессе или
в преддверии изменений, чтобы обрести
«чувство локтя»



EBM

+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital

