

ИГРЫ ТУРНИРА

Оглавление

«Космические шашки».....	1
«Мураши»	2
«Бизнес-Покер»	3
«Кто в лес – кто по дрова».....	4
«Поле связности»	5
«Князя и Капуста».....	6
«Призрачный город».....	7
«Труба».....	8
«Пиратские острова».....	9

«Космические шашки»

Формат: настольная игра, продолжительность 1,5 часа, от 2 до 5 игроков, 10+

Игра разрабатывалась для бизнес-обучения:

- умения рассчитывать маржинальность сделки.
- развития навыков кросс-функционального взаимодействия между подразделениями.

Игра так же интересна и для обычных пользователей

- Любящих экономические игры («как монополия, но интересней!»)

В игру возможно выиграть, если вы

- считаете затраты и прибыль от каждого хода;
- узнаете интерес вашего конкурента;
- умеете договориться с ним на взаимовыгодных условиях;
- управляя процессом, помните о главной цели;
- умеете анализировать текущую ситуацию;
- выстраиваете стратегию достижения результата;
- умеете корректировать свою стратегию, в зависимости от изменившихся условий.

Дайджест: цель игры – найти и освоить новую планету, пригодную для жизни.

Перед участниками разложено игровое поле – астероиды. На каждом из которых есть набор ресурсов. По определенным правилам они перемещаются по полю, собирать выгодные для себя ресурсы. С целью заработать энергию, а также собрать необходимые ресурсы для освоения планет.

Игра проводилась на HR и тренерских выставках, в компании друзей, а также в детской аудитории.

Ключевые преимущества игры

Реиграбельна (интересно играть несколько раз одним и тем же людям), азартна, выигрыш возможен при разных стратегических подходах.

Основные разработчики: Шемякин Виталий, Болдинский Олег, Аристархова Наталия
Участие в разработке: Шаулова Елена, Лебедев Вячеслав



«Мураши»

Формат: Напольная, активная, продолжительность 1,5 часа. Кол-во участников от 6 до 24. 25+

Динамичная игра из линейки игр «МУРАШИ», построенных на механике взаимодействия между популяциями насекомых, которые, по факту, являются наиболее эффективно организованными системами на нашей планете.

Целевая аудитория: предприниматели, топ-менеджмент, линейные руководители, стартаперы.

Цель игры: Максимально использовать имеющиеся ресурсы в ограниченное время в постоянно изменяющемся мире и агрессивной среде.

Бизнес-игра предназначена для компаний, нацеленных на развитие эффективности подразделений и работников на всех управленческих уровнях, при условии постоянно возрастающей нагрузки и персональной и групповой ответственности.

Компетенции, которые показывает/развивает игра:

- Умение работать в условиях многозадачности
- Скорость принятия решения
- Планирование и Тактика
- Адаптивность
- Межличностные коммуникации
- Системность мышления
- Включенность в работу

Ключевые преимущества этой игры: Игра позволяет за короткое время создать модель проектной работы бизнеса (или нового направления бизнеса) для опытных и начинающих предпринимателей. Игра возможна как в личном, так и в командном зачете.

Дайджест:

Участники игры, с каждым ходом получая в управление постоянно возрастающее количество объектов в условиях ограничения времени и коммуникаций, имеют возможность, по результатам игры, измерить уровень собственных компетенций и выработать наиболее эффективные для себя способы операционных действий в условиях стресс-менеджмента.

Игра проводилась в проектах: Ораторика, GMCS, ALD automotive.

«Бизнес-Покер»

Формат: настольная, развлекательно-обучающая игра в бизнес-метафоре, продолжительность 1 - 1,5 часа. Для широкой аудитории. 12+

Игра предназначена:

- Для того, чтобы познакомиться поближе
- Для тренировки мышления сотрудников
- Для первичного фильтра соискателей вакансии
- Для эмоционального «разбавления» скучного мероприятия
- Для проведения дружеского турнира
- В качестве корпоративного подарка

Игра направлена на развитие и/или оценку способностей

- Уметь находить выгодные деловые возможности.
- Отслеживать события, которые могут способствовать открытию новых возможностей
- Видеть наступление неблагоприятных событий и предпринимать действия для подготовки к возможным последствиям
- Учитывать реакцию других людей на ситуацию
- Анализировать оправданность риска для достижения целей.

Дайджест базовых правил:

Участники собирают комбинации из 5 типов ресурсов: Недвижимость, Производство, Транспорт, Сырьё и Услуги. Плюс в игре есть Джокеры. Комбинации дают пассивный доход или их можно сразу продавать. При обмене карт стоимость растёт лавинообразно. Игра идёт 9 ходов, после 3 и 6 хода происходит реорганизация по определённым правилам. Победитель определяется по количеству заработанных монет плюс стоимость бизнесов.

Ключевые преимущества этой игры:

Вариативность правил, дополнительные аспекты задают необходимый акцент. Возможен вариант с параллельным сторителлингом или пораундной рефлексией.

Игра разработана коллективом преподавателей КИМ и Института Будущего. Проводилась на Форуме Стратегических Инициатив, Лагере сборной WorldSkills Russia, Чемпионате WorldSkills Hi-Tech, Клубных средах Alumni Skolkovo.

Страница игры:

<http://igrof.com/poker>



«Кто в лес – кто по дрова»

Формат: настольная – активная. Продолжительность 45 минут игра с объяснением и рефлексией.
Кол-во игроков 3-6. 14 +

Целевая аудитория: участники команд, где требуется соблюдать баланс личных и командных целей.

Игра наглядно продемонстрирует сложности работы в команде и проектной группе и помогает найти способы / выработать правила для дальнейшей работы.

Развивает и помогает продемонстрировать:

- Навыки убеждения
- Умение находить компромисс
- Целеустремленность и соблюдение своих интересов
- Способность принимать быстрые решения

Ключевые преимущества этой игры: азартная, веселая, быстрая и реиграбельна (одним и тем же людям будет интересно играть в неё несколько раз), т.е. позволяет экспериментировать и пробовать множество разных вариантов достижения положительного результата и победы.



Дейджест: «Небольшая стайка зверей проходит через лес из одного конца в другой, попутно съедая различную пищу, встреченную на пути: фрукты, грибы, ягоды. При этом каждый зверёк старается оказаться более сытым, чем его собратья»...

Цель каждого участника – собрать наибольшее количество своего ресурса. Для этого надо добиться, чтобы фишка команды шла наилучшим для него маршрутом (т.е. убедить остальных членов команды двигаться в выбранном направлении). При этом фишка команды должна дойти до Финиша. Цель всей команды – пересечь линию Финиша за установленное количество ходов, двигаясь по жестко установленным правилам. Если этого не произошло, то проигрывают все. Если произошло, то выигрывает тот, кто собрал больше «своей пищи».

Эта игра – один из примеров так называемых СПИНТ-игр, используется как методический пример в Курсе Игропрактики. Неоднократно использовалась для запуска проектных команд. Автор Вадим Полюга.

«Поле связности»

Формат: активная, наполненная. Кол-во участников четное от 16 до 60 чел. Ведущих от 1 до 2-х. Продолжительность игры 120 (игра 75 мин. + рефлексия 35мин.).

Целевая аудитория: группа лиц, которой предстоит взаимодействие по согласованным правилам, в системе «поручение – отчет», «заказчик – исполнитель», там где требуется координация – т.е. взаимное урегулирование правил взаимодействия. Пример: взаимодействие подразделений внутри компаний, рабочих групп внутри большой команды проекта и т.п.

Основная задача игры – демонстрация важности командного взаимодействия при согласовании своей деятельности.

Основные акценты игры:

- Работа с регламентами
- Командное взаимодействие

Эта игра развивает и показывает способности:

- Внимательно разбираться в требованиях и ограничениях/ работать с информацией
- Вырабатывать эффективных (оригинальные) решения внутри установленных рамок
- Взаимодействовать в малой группе
- Согласовывать интересы своей группы (команды) с интересами других групп (команд)
- Контролировать процесс и результаты
- Работать в ситуации цейтнота.

Игра в простой и наглядной форме:

- показывает важность командного взаимодействия, как в малой команде (пара), так и в большом коллективе
- демонстрирует как организовывать работу в рамках регламентного поля (установленных требований и ограничений)
- Позволяет участникам сформировать понимание, как строить свою работу и взаимодействовать с коллегами в предстоящей работе

Дайджест: В игре от участников требуется понять выставляемые требования и организовать свою работу так, чтобы их выполнить. Игра опирается на две составляющие:

- Организацию работы в паре,
- Работу с регламентом

Каждый ход требования усложняются. При этом, на 3 или 4 ходу участники понимают, что максимальный результат достигается в том случае, если все команды (пары) выполняют правила. Игра применяется в ситуациях, когда необходимо показать, как работать в регламентном поле, искать варианты реализации игровых задач в условиях жестких ограничений, согласовывать и координировать свои действия.

Игра была создана для «Сессии развития туризма в республике Коми» в мае 2014г. после этого проводилась неоднократно, в частности: в программах Форсайт-школы НТИ 2015 и Форсайт-школы 2016, в рамках подготовки сборной WSR к чемпионату Worldskills Competition-2015 в Сан-Паулу, в программах 1 и 2 смены «Форум Амур» в июне 2016г.

«Князя и Капуста»

Формат: активная подвижная ролевая игра с высокой динамикой. Проводится стоя, в течение 1,5 часов. 25 +

Целевая аудитория: социально активные и стремящиеся к саморазвитию, занятые в бизнесе или коммерции.

Цель/задачи: выяснения своего профиля действий в условиях понятной экономической ситуации, способности быстро считать и видеть выгоду, договариваться с полезными людьми в условиях ограниченного времени, разумно распределять ресурсы, уметь работать в команде, заключать сделки и держать слово, умения отказываться от невыгодных сделок, умение идти на разумный компромисс, планировать свои действия на несколько шагов вперед, решать сложные управленческие ситуации в условиях ограниченного времени.

Ключевые преимущества этой игры: свобода договора внутри игры позволяет полностью раскрыться способностям игроков, а ограничение по времени выявляет только твердо закрепленные навыки. Дает мгновенный срез управленческих качеств, таких как:

- Принятие решений
- Решение проблем
- Управление через лидерство и авторитет
- Критическое мышление
- Планирование
- Способность работать в команде
- Навык к сплочиванию людей или его отсутствие

Дайджест: В игре семь раундов (лет) в одном раунде четыре сезона. Один сезон длится 3 минуты.

Древнерусское государство, во главе которого стоит **Царь**, на своих землях выращивает три вида культур. Выращенные культуры продаются **Заморским Купцам**. **Царь** руководит государством через **Бояр**, отдавая распоряжения **Князьям**. **Князья** договариваются с **Крестьянами**, крестьяне сеют и снимают урожай. У **Царя** условие выигрыша – выполнить управленческую задачу по наполнению казны и закровов – деньгами и ресурсами. (Сложность задачи Царя регулируется). Задача остальных – заработать максимум денег для государства и себя. Ресурсы в игре наращиваются с каждым ходом, но цены на них меняются. Царь должен спланировать – когда наращивать ресурсы, а когда – оборачивать их в деньги – и организовать подданных на реализацию плана

Игроки могут общаться все время игры, но игровые действия (см картинку) могут делать только в определенные моменты времени.

* Дата проведения открытого драйв-тренинга будет опубликована на сайте и в группах игры в социальных сетях. Следите за анонсами.

УЖЕ СЫГРАЛИ

сотрудники компаний



«Призрачный город»

Формат: Развлекательная настольная игра для компании из 4 человек, 14+.

В среднем игра длится 1,5 часа.

Цель/задачи: Игра развивает позитивное мышления, развивает навык переговоров, умение действовать в ситуации неопределенности, затрагивает стратегическое мышление и управление ресурсами.

Дайджест:

Компания из 4-х человек мистическим образом попадает в окрестности Призрачного города. Из Города есть только один выход – через Портал, который находится в центре Города, кроме того, для выхода надо добыть 3 золотых ключа. Путь до Портала не проложен и не известен, каждый участник должен сам проложить себе дорогу внутри Города, попутно сталкиваясь с различными его проявлениями и событиями, а также собирая драгоценные камни и артефакты. Выйти из Города через Портал может только один человек, но только собрав 3 Ключа. Остальных Город поглощает и превращает в свое новое проявление...

Ключевые преимущества этой игры

Реиграбельна, каждый раз игра строится по-новому, позволяет попробовать множество тактик и стратегий, а так же весело провести время и получить массу удовольствия.

Разработана коллективом авторов в рамках одного из заданий курса Игропрактики 1 дана весной 2016 г.

Проводилась для участников Форума Агентства Стратегических инициатив 21-22 июля 2016 г.



«Труба»

Формат: настольная, развлекательно-обучающая, для широкой аудитории, 20+

Продолжительность 2-2,5 часа.

Развиваемые компетенции:

- Стратегическое мышление
- Работа с ресурсами
- Выбор лучшего варианта
- Поведение в критических ситуациях

Дайджест базовых правил:

Игроки строят газопроводы в условную Европу, используя возможности рельефа и бонусы, развивают работников, открывают новые месторождения, усиливают терминалы выгрузки. Много вариантов использования фишек-работников. Задача – первым заработать 100 очков победы за добычу и переправку газа.

Ключевые преимущества этой игры:

Сложный еврогейм. Погружение в мир стратегии и конкурентной борьбы через сеттинг дополненной реальности (медведи работают) и использование этнических мемов (матрёшка-водка-балалайка). Реиграбельное поле.

Игра создана Дмитриевым Вадимом, протестирована на Форуме Стратегических Инициатив и Курсе Игропрактики.

Сайт разработчика: <http://igrof.com>



«Пиратские острова»

Формат: кабинетная

Целевая аудитория: любые проектные команды и коллективы, работающие вместе. Команды топ-менеджеров.

Цель/задачи: Игра предназначена для оценки компетенций топ-менеджмента, вынужденного взвешенно принимать рискованные финансовые решения и думать не только о результатах своего подразделения (блока, департамента, филиала), но и о смежниках и всей компании.

Компетенции:

1. Толерантность к риску
2. Win-Win мышление
3. Аналитические способности

Ключевые преимущества этой игры:

1. Игра продолжается от 2 до 3 часов (зависит от количества участников).
2. Количество участников от 4 до 20, в любое время в игру могут войти новые участники.
3. Четкие и однозначные индикаторы компетенций, облегчающие оценку.
4. Правила невелики и легки для восприятия, игре не нужно особое оборудование, игровое поле, фишки и прочее – играть можно где угодно.

Дайджест:

В теплом и далеком море было несколько богатых островов – Неспания, Ганглия, Литалия, Хранция, Гогландия, Реция. И было четыре храбрых пиратских флота, которые любили нападать на эти острова со своей базы – Тортуги

Каждый из 6 островов игры производит некоторое количество игровых ценностей. Больше этой суммы пиратам награть на этом острове нельзя.

Количество ходов в игре – не менее 6. Флоты капитанов будут предупреждены о наступлении последнего хода игры заранее.

У каждого флота на начало игры есть корабли. Каждый флот определяет количество кораблей, которые пойдут грабить на острова и их тактику.

Предыстория:

Дата создания игры: декабрь 2015 года.

Автор – разработчик: Крылов Роман.

Игра проводилась для компаний ОАО Гринатом и ПАО Ростелеком, был анонс игры на Мастер Зиланте 2016.

