

BUDOWANIE ZESPOŁU ZARZĄDZANIEM ZESPOŁEM



* Za dopłatą możliwe zwiększenie liczby uczestników.
** Za dopłatą możliwe prowadzenie gry w języku niemieckim.

Poprowadź wyprawę na sam szczyt!

Najwyższy szczyt ziemi. Elektryzuje i przyciąga śmiatków, gotowych na wszystko, by postawić na nim stopę. Odkąd w 1953 roku jako pierwsi zdobyli go Percival Hillary i Tenzing Norgay wiele się zmieniło i dziś każdego roku na Everest wchodzi kilkaset osób. Pomimo upływu lat i coraz lepszego sprzętu góra gór wciąż nie została ujarzmiona – z sezonu na sezon rośnie bilans śmiertelnych ofiar. W obliczu pokrytych lodem Himalajów, burz śnieżnych i rozrzedzonego, ubogiego w tlen powietrza pozbywamy się masek i odkrywamy swoje prawdziwe człowieczeństwo...

Gra dla:

- początkujących managerów, którym zależy na osiągnięciu lepszych wyników;
- liderów małych zespołów, chcących udoskonalać swoje kompetencje przywódcze;
- zespołów rozpoczynających lub kontynuujących współpracę, pragnących usprawnić swoje działanie;
- wszystkich, którzy chcą doświadczyć wartości działania zespołowego w nietypowych warunkach.

Wyzwanie:

W 3 zespołach staniecie przed wyzwaniem zorganizowania od początku do końca komercyjnej wyprawy na Mount Everest. Jako wyspecjalizowane ekipy zmierzycie się z koniecznością zaplanowania trasy, doboru tragarzy i szkoleń dla uczestników, przygotowania kampanii promocyjnej, pozyskania klientów korporacyjnych i indywidualnych oraz zakupu sprzętu i zapasów żywności, a wszystko z uwzględnieniem dostępnego budżetu. Dokonując wyborów zastanówcie się dobrze, bo w trakcie wspinaczki każda decyzja grupy będzie mieć swoje konsekwencje, a efekty działań zaważą na losach całej wyprawy.

Korzyści

- rozwój umiejętności komunikacyjnych, gdy w grę wchodzi sprzeczne interesy jednostek lub podzespołów;
- oryginalne doświadczenie zarządzania projektem, realizowanym w małym zespole;
- szansa przeciwiczenia w praktyce umiejętności wymaganych w codziennej pracy w zespole;
- nauka podejmowania decyzji, brania na siebie odpowiedzialności, przejmowania inicjatywy.

Fundament:

- model komunikacyjny Claude'a Shannona;
- model ról grupowych Mereditha Belbina;
- style zarządzania;
- kluczowe kompetencje managera.

Rozszerzenia/Warianty:

1. Gra może być wykorzystana jako moduł w szkoleniach poruszających zagadnienia: budowania i efektywności zespołów, zarządzania projektami, a także jako element eventu lub spotkania integracyjnego.
2. Indywidualny feedback dla każdego uczestnika, dotyczący jego własnych zachowań i postaw w grze.
3. Kick-off dla nowych zespołów.
4. Rekrutacja i oceny pracownicze.

Logistyka:

Gra odbywa się w sali szkoleniowej. Uczestnicy podzieleni są na maksymalnie 3 zespoły – od 6 do 8 osób w każdym. Dla każdego zespołu potrzebny jest duży stół na którym wygodnie będzie można rozłożyć dużą ilość materiałów oraz laptop.

Gra oczami uczestników:

"Podczas planowania wyprawy każdy miał do ogarnięcia swoją działkę, ale gdy już wyruszyliśmy to stawić czoła konsekwencjom musieliśmy już wszyscy. To trochę tak jak w naszym zespole w firmie".

"Przez całą drogę kłóciliśmy się o to, jakie decyzje podjąć, ale na szczycie stanęliśmy jako zespół. Fajne uczucie."

Każdy ma swój Everest.

Tenzing Norgay

