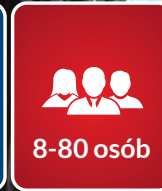




3-4 h



8-80 osób



outdoor



PL / ENG

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

Odjechane pomysły wygrywają.

Od czasu gdy w 1907 roku Henry Ford uruchomił w Detroit wielkoseryjną produkcję modelu T minęło już ponad 100 lat. W tym czasie samochód z nowinki technicznej stał się najbardziej rozpowszechnionym środkiem transportu na całym świecie. I choć coraz więcej ludzi może się pochwalić posiadaniem prawa jazdy, czy swoich własnych czterech kółek, to jednak niewielu może powiedzieć, że samochód ZBUDOWALI. Teraz wy macie taką niepowtarzalną szansę!

Gra dla:

- zespołów potrzebujących świeżej energii, treningu kreatywności, szybkiego sukcesu
- osób pragnących trenować zespołowe, projektowe współdziałanie
- grup rozpoczynających wspólną pracę, poznających swoje indywidualne style działania
- zespołów przygotowujących się do zmian, potrzebujących wyjścia poza schematy myślowe
- wszystkich, którym potrzebny jest kreatywny rozruch (czyli wszystkich!)

Wyzwanie:

Jesteście pracownikami fabryki specjalizującej się w produkcji unikatowych samochodów na specjalne zamówienie. W fabryce powita was kierownik zmiany, który pomoże wam podzielić się na brygady. Wraz z nim zostanieie oprowadzeni po terenie fabryki, zapoznani z zasadami BHP i wyposażeni w odpowiednią odzież ochronną. A potem? Potem już otrzymanie zlecenia na budowę samochodów, nad którymi będziecie pracować. Waszym zadaniem będzie, korzystając z materiałów dostępnych w magazynie, zbudować jak najwierniejszą replikę pojazdu określonego w otrzymanym zleceniu. Wśród nietypowych zleceń może znaleźć się na przykład bolid formuły 1 albo pojazd, którym będzie jeździł Batman. Po ukończeniu budowy wszystkich pojazdów pora na testy, podczas których ocenione zostaną zarówno walory wizualne pojazdów, jak i ich osiągi na torze wyścigowym.

Logistyka:

Do przeprowadzenia zabawy przydatny jest spory, w miarę płaski teren w przestrzeni poza budynkiem. Wszelkie materia-

ły oraz narzędzia niezbędne do budowy pojazdów zapewnia Exprofesso. W czasie gry nie wykorzystujemy niebezpiecznych narzędzi.

Korzyści:

- szkoła kreatywności w ekologicznym duchu recyklingu
- dodające skrzydeł (a w każdym razie kół) wyzwanie zespołowe
- dobre doświadczenie działania projektowego, całościowej realizacji planu i weryfikacji efektów

Rozszerzenia/Warianty:

- warsztat, podczas którego omówione zostaną standardy komunikacyjne zespołu
- budowanie pojazdów może być częścią większego eventu, podczas którego np. samochody będą testowane na prawdziwym torze rajdowym
- gra jako zadanie on-boardingu dla nowych pracowników
- rozbudowana część eventowa dotycząca testowania pojazdów: szalone rajdy, niezwykłe
- konkurencje, crash-testy itd.
- możliwe jest również wykorzystanie podczas budowania wskazanych przez klienta materiałów – np. odpady produkcyjne, produkty klienta

Gra oczami uczestników:

„Smart. Nie znam słowa, które lepiej opisywałoby te warsztaty.”

„No cóż, jestem dziewczyną, nie mam własnego samochodu ani prawa jazdy. A mimo to bawiłam się świetnie konstruując samochód Batmana. Czy coś ze mną nie tak?”

„Potrzeba nam pewnej ilości ludzi, którzy za nic w świecie nie uwierzą, że coś jest niemożliwe”,

Henry Ford.

