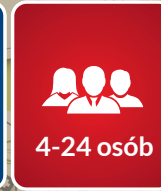




2-3 h



4-24 osób



indoor



PL / ENG

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

Pokochaj zmiany!

Ewa Chądzyńska – podróżniczka i fotografka, marząca o własnej ciemni, Elwira Wolska, starsza pani, pracująca jako niania w bogatej rodzinie, Ania Tamirska – niepełnosprawna studentka, czy Markus Schneider, Niemiec układający sobie nowe życie po rozwodzie w Polsce – co łączy ich wszystkich? Remont! Każde z nich ma go w planie – dotychczasowy układ domu nie spełnia ich oczekiwań, denerwuje, przytłacza, woła o zmiany. Zmiany na lepsze. Przy ograniczonym budżecie, stricte określonej przestrzeni i konieczności pogodzenia różnorodnych potrzeb współlokatorów, innowacyjne rozwiązania są w cenie. Zostań ich autorem – stać cię na to!

Gra dla:

- zespołów przygotowujących się do prac nad innowacyjnymi zmianami w swoich organizacjach
- grup, których codziennością są zmiany i innowacje lub przeciwnie – takich, które nie wierzą, że w ich środowisku kreatywne pomysły są w cenie
- tych, którym do lepszego funkcjonowania przydałby się ożywczy trening umysłu i gimnastyka mózgu
- grup łakomych sukcesu w zespołowym rozwiązywaniu skomplikowanego zadania wymagającego kreatywnego, wielotorowego myślenia
- wszystkich tych, którym wydaje się, że nie są kreatywni, a innowator to to samo co geniusz (czyli na pewno nie ja!)

Wyzwanie:

W czteroosobowych zespołach wcielacie się w doradców remontowych, których zadaniem jest zaproponowanie wylosowanej rodzinie optymalnego układu ich mieszkania. Warunkiem jest dokładne wstrzelenie się w potrzeby wszystkich mieszkańców i próba pogodzenia ze sobą wielorakich konfliktów interesów. To nie jest proste ani oczywiste, ale przy odrobinie dobrej woli i gotowości do nieszablonowego myślenia – jest możliwe. Dobry projekt, prócz pomysłowości, wymaga też wyczulenia na wszystkie marnotrawstwa, odwagi w kwestionowaniu zastanego porządku, logicznego myślenia, umiejętności czerpania inspiracji z wielu źródeł, a także sprawnej komunikacji i dobrej organizacji, czyli... cech składających się na postawę innowatora. Obudźcie w sobie Einsteina!

Fundament:

W tworzeniu gry przyświecała nam książka Jeffa Dyera, Hala Gregersena i Claytona M. Christensena DNA Innowatora, opisująca profil osoby, która ma wszelkie predyspozycje do tego, by zmieniać rzeczywistość wokół siebie. „Metamorfozy” uczą zachowań składających się na innowacyjną postawę, pokazują, jakie cechy wspierają kreatywne myślenie oraz wskazują, co zespół może zrobić w celu.

Logistyka:

Gra odbywa się w sali szkoleniowej. Wykorzystujemy: rzutnik, ekran, stoły z krzesłami dla uczestników.

Korzyści:

- życiowy, bliski każdemu kontekst gry – tak naprawdę wszyscy jesteśmy innowatorami!
- zespołowe pokonywanie trudności; trening przełamywania schematów, wykorzeniania wszystkich „nie da się” i „to się nie uda”
- możliwość doświadczenia, czym jest innowacyjna postawa i w jakich zachowaniach się przejawia
- atrakcyjna, bardzo wciągająca forma gry – na magnetycznym planie mieszkania można realnie przestawiać meble, sprzęty, a nawet ściany i drzwi
- tej gry nie da się przegrać; choć zwycięzca będzie tylko jeden, nie ma czegoś takiego jak złe pomysły
- gra uczy również empatii i wrażliwości na potrzeby innych, a także wytrwałości w poszukiwaniu rozwiązań kompromisowych i satysfakcjonujących dla wszystkich

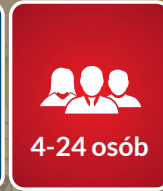
Wszyscy wiedzą, że czegoś nie da się zrobić, aż znajdzie się taki jeden, który nie wie, że się nie da, i on to robi.

Albert Einstein

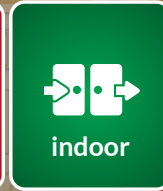
METAMORFOZY



2-3 h



4-24 osób



indoor



PL / ENG

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

Pokochaj zmiany!

Ewa Chądzyńska – podróżniczka i fotografka, marząca o własnej ciemni, Elwira Wolska, starsza pani, pracująca jako niania w bogatej rodzinie, Ania Tamirska – niepełnosprawna studentka, czy Markus Schneider, Niemiec układający sobie nowe życie po rozwodzie w Polsce – co łączy ich wszystkich? Remont! Każde z nich ma go w planie – dotychczasowy układ domu nie spełnia ich oczekiwań, denerwuje, przytłacza, woła o zmiany. Zmiany na lepsze. Przy ograniczonym budżecie, stricte określonej przestrzeni i konieczności pogodzenia różnorodnych potrzeb współlokatorów, innowacyjne rozwiązania są w cenie. Zostań ich autorem – stać cię na to!

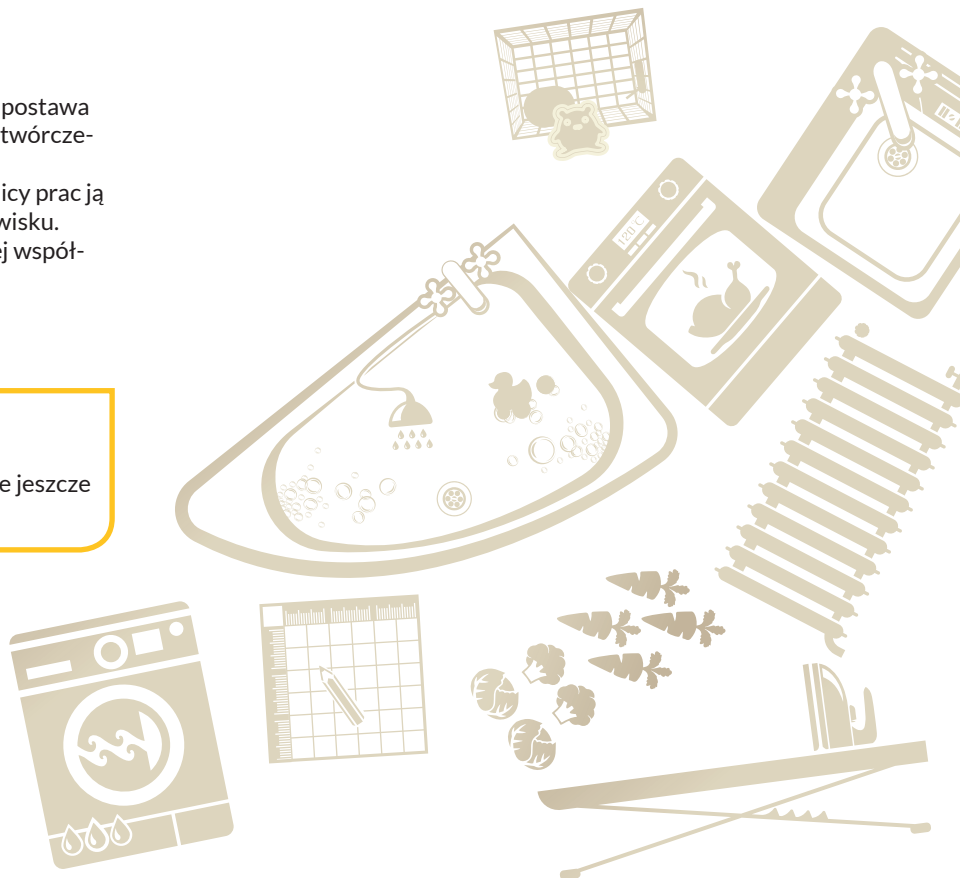
Rozszerzenia/Warianty:

1. Część szkoleniowa, w której omówiona zostanie postawa innowatora, a także pokazany zostanie przebieg twórczego procesu ze wskazaniem pomocnych narzędzi.
2. Warsztat moderacyjny, podczas którego uczestnicy pracują nad projektem realnej innowacji w swoim środowisku.
3. Gra posiada rozszerzenia w kierunku efektywnej współpracy oraz różnorodności.

Gra oczami uczestników:

„Fajna zabawa. Uwaga: Bardzo wciągą.”

„Po dwóch godzinach nadal mieliśmy niedosyt. Tyle jeszcze było do wymyślenia!”



Wszyscy wiedzą, że czegoś nie da się zrobić, aż znajdzie się taki jeden, który nie wie, że się nie da, i on to robi.

Albert Einstein

METAMORFOZY