



Z poselstwem Do Króla



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

Czekają was chwile pełne trwogi, ale i radowania okrutnego...

Wieści głoszą, iż miłościwie nam panujący Król Marek I Pilicki poszukuje sprawiedliwych, którzy z misją szlachezną do zamorskich krajów z poselstwem wysłani będą. Przeto wśród licznych posłów królestwa całego ogłasza się konkury, które po próbach męstwa, odwagi i sprytu wyłonią najlepszych z najlepszych. Nasz władca oczekuje od szlacheźnych, aby objechali jurajskie zamczyska i poselstwa część jakową w nich znalazłszy, czym prędzej powracając, opowiedzieć o nim zechcieli.

Gra dla:

- zespołów, które chcą lepiej się poznać i mocniej zintegrować
- prawdziwych poszukiwaczy przygód i pasjonatów historii średniowiecza
- firm, które chcą, by ich pracownicy doświadczyli bycia zdanym tylko na swoją ekipę
- osób, które chcą przeżyć zespołowo coś wyjątkowego, rozwinąć strategiczne myślenie i sztukę podejmowania właściwych decyzji

Wyzwanie:

Wcielacie się w rolę posłów królewskich, którzy wraz ze swą drużyną objeżdżają zamki Jury Krakowsko - Częstochowskiej. Odkryjecie miejsca, w których splatały się ze sobą losy zamczysk i ich dawnych mieszkańców. Po drodze, niczym bohaterowie książek i filmów, rozwiążecie łamigłówek, wykonacie zadania sprawnościowe, odnajdziecie wskazówki. Waszym zadaniem będzie w określonym czasie odszukać stacje kontrolne, zebrać jak największą liczbę punktów, trafić na czas we wskazane miejsce, a przede wszystkim odnaleźć to, co zagubione, poruszając się własnym samochodem.

Fundament:

- normy komunikacyjne w zespole
- delegowanie zadań
- zarządzanie małym zespołem

Logistyka:

- Każda drużyna dostaje jeden samochód, którym porusza się od punktu do punktu w ramach wyznaczonej trasy.

- Przynajmniej jedna osoba w zespole musi mieć prawo jazdy.
- Gra dedykowana jest Jurze Krakowsko-Częstochowskiej i jej zamkom.

Korzyści:

- trening spostrzegawczości, zręczności i logicznego myślenia
- głębokie zintegrowanie zespołu
- poznanie w działaniu, czym są role zespołowe i czym może się skończyć niewłaściwy podział zadań w drużynie
- praktyczne doświadczenie zarządzania zespołem w nietypowych sytuacjach
- przeżycie emocjonującej przygody wśród malowniczych krajobrazów Jury Krakowsko-Częstochowskiej

Rozszerzenia/Warianty:

- w zależności od wymagań klienta gra może trwać dłużej lub krócej
- grę może uzupełnić szkolenie z zarządzania w sytuacjach kryzysowych
- wspólna wyprawa może stanowić doskonałą formę warsztatu on-boardingu

Gra oczami uczestników:

„Najtrudniej było szybko podjąć właściwą decyzję.
Na trasie liczy się każda minuta”.

„Fun fun fun”.

Łatwo jest być odważnym za murami zamku.

przystawie walijskie

