



* Za dopłatą możliwe zwiększenie liczby uczestników.

** Za dopłatą możliwe prowadzenie gry w języku niemieckim.

Myślicie, że jesteście dobrzy w te klocki?

Genialne urządzenie. Jeden jedyny pilnie strzeżony prototyp. Wnikliwi obserwatorzy, analizujący każdy jego detal. Precyzyjni informatorzy, przenoszący instrukcje do bezpiecznego otoczenia. Najlepsi konstruktorzy skupieni na odwzorowaniu mistrzowskiej idei. Skupienie, koncentracja i wspólny cel. Dlaczego zatem tak trudno stworzyć idealną replikę? Co tu szwankuje? Będziecie zdziwieni!

Gra dla:

- managerów, pragnących zwiększyć swoją świadomość ograniczeń komunikacyjnych
- zespołów rozpoczynających lub kontynuujących współpracę, pragnących usprawnić procesy komunikacyjne lub dowiedzieć się, dlaczego czasem tak trudno się porozumieć
- wszystkich, którzy mają odwagę opuścić swoją strefę komfortu i dowiedzieć się, jak komunikują się z innymi, działając w emocjach i pod presją

Wyzwanie:

W 4-osobowych zespołach spróbujcie zbudować replikę prototypowego modelu, odzwierciedlając jego cechy jak najdokładniej. Pomoże wam w tym jasny podział ról i zadań. Przeszkodą będzie szereg utrudnień komunikacyjnych wpisanych w każdą rolę. Plus presja czasu i ogromne emocje - w tej grze chęć wykonania zadania jest tak wielka, że trudno zachować zimną krew, gdy początkowo wszystko idzie nie tak. Ale spokojnie, zadanie nie jest aż tak trudne. Zespoły mogą przybrać dowolną strategię budowy repliki, język jakim się porozumiewają (bardziej lub mniej techniczny), współpracę pomiędzy grupami lub jej brak. Cel oraz zasady są jasne. Reszta pozostaje do waszej decyzji!

Fundament:

- model komunikacyjny Claude'a Shannona
- cztery poziomy komunikacji wg F. S. von Thuna

Korzyści:

- rozwój umiejętności komunikacyjnych, materiał do samodzielnego wyciągania wniosków na temat standardów komunikacji
- szansa przezwyciężenia umiejętności wymaganych w codziennej pracy w zespole
- nauka brania na siebie odpowiedzialności, wsparcie podejmowania inicjatyw
- dostrzeżenie korzyści osiąganych dzięki współpracy
- niezapomniane emocje

Rozszerzenia/ Warianty:

- warsztat, podczas którego omówione zostaną standardy komunikacyjne
- indywidualny feedback dla każdego uczestnika, dotyczący jego własnych zachowań i postaw w grze
- kick-off dla nowych zespołów
- rekrutacja i oceny pracownicze
- inny wariant fabularny tej samej gry (można zagrać jeszcze raz i nie czuć się znudzonym)

Logistyka:

Gra odbywa się w sali szkoleniowej. Konieczny jest dostęp do innej, odgradzonej przestrzeni w pobliżu - np. korytarza, małej sali itd. Podczas gry korzystamy ze stołów z krzesłami w liczbie odpowiadającej ilości drużyn. Najlepiej, gdy ilość uczestników jest wielokrotnością liczby 4.

Gra oczami uczestników:

„Niemał popłakałam się ze złości na siebie. Niesamowite, zobaczyć siebie w takim uwikłaniu.”

Lepiej kontrolować błędy swoje niż cudze.

Demokryt

