



NIEWYJAŚNIONA TAJEMNICA ZABÓJSTWA HRABIEGO

4



5-6h



10-40 osób

indoor
+ outdoor

PL / ENG

* Za dopłatą możliwe zwiększenie liczby uczestników.

** Za dopłatą możliwe prowadzenie gry w języku niemieckim.

Kto tu kłamie?

Ekscentryczny właściciel otoczonego mgiełką tajemnicy dworu, hrabia Hipolit Wielosławski, został znaleziony martwy w swojej posiadłości w sobotę w nocy. Przyczyna śmierci na razie pozostaje nieznana. Po przeprowadzeniu wstępnych oględzin miejsca zdarzenia, policja uznała okoliczności za podejrzane... Gdy piętrzą się pytania (kto? dlaczego? gdzie? czym? kto kłamie, a kto mówi prawdę?), wyzwaniem dla zespołów detektywów, przystępujących do gry, jest skuteczna pomoc policji w odnalezieniu właściwych odpowiedzi oraz ujęciu sprawcy. Sprawa jednak jest bardziej zagmatwana, niż mogło się wydawać i wymaga od uczestników śledzenia kilku wątków na raz...

Gra dla:

- nowych zespołów, będących na etapie poznawania się
- doświadczonych zespołów, które chcą zdobyć nowe wnioski odnośnie wzajemnej komunikacji
- osób rozwiązujących problemy we współpracy z innymi
- wszystkich, którzy chcą doświadczyć zespołowego rozwiązywania problemów

Wyzwanie:

Czeka na was nierozwikłana jak dotąd zagadka kryminalna. Jeśli chcecie uzyskać odpowiedź na pytanie jak i dlaczego zginął hrabia Hipolit Wielosławski, musicie wykonać szereg zadań związanych z postępowaniem dochodzeniowym, a w finale – przesłuchać świadków. Niezbędne będzie dzielenie się zadaniami z innymi członkami zespołu oraz skuteczne porozumiewanie się.

Fundament:

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

Logistyka:

Gra odbywa się częściowo w sali (przesłuchania, proces), a częściowo w terenie. Niezbędna jest sala szkoleniowa, kilka pokoi hotelowych oraz teren wokół hotelu. Rekomendowane do przeprowadzenia tego programu są hotele i pensjonaty usytuowane w starych dworach czy domostwach. W grze biorą udział profesjonalni aktorzy.

Korzyści

- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole i komunikacji
- szansa na przeciwieństwo umiejętności logicznego myślenia i kojarzenia faktów
- niezapomniana przygoda - wcielając się w rolę detektywów rodem z filmów akcji, uczestnicy będą mogli zintegrować się ze sobą

Rozszerzenia/Warianty:

- część szkoleniowa, dotycząca np. norm komunikacyjnych w zespole, delegowania zadań, zarządzania małym zespołem itd.
- wersja gry z rozbudowaną częścią dotyczącą współpracy pomiędzy zespołami zadaniowymi. Inne wersje dostępne na indywidualne zamówienie
- rozbudowany wariant eventowy gry: aktorzy wcielają się w role bohaterów, wydarzenia dzieją się tu i teraz, na oczach uczestników

Gra oczami uczestników:

„Wow. Jeszcze mi ciarki chodzą po plecach.
Mocne doświadczenie.”

„Przez całą kolację po zakończeniu gry
dyskutowaliśmy jeszcze nad tym,
dlaczego okno w pokoju Hipolita było otwarte.”

Podstawowym błędem jest podawanie teorii, zanim uzyska się dane. Niepostrzeżenie zaczyna się dostosowywać fakty, by zgadzały się z teoriami, zamiast próbować stworzyć teorię, która byłaby zgodna z faktami.

Arthur Conan Doyle



NIEWYJAŚNIONA
TAJEMNICA
ZABÓJSTWA HRABIEGO