



Wyruszyście w podróż po odkryciu tego, czego o sobie jeszcze nie wiecie

Na twarzach zebranych można dostrzec rosnące napięcie. Jeszcze tylko trzeci dźwięk gongu, próba mikrofonu (bo bardzo istotne, żeby głos mistrza ceremonii był równie dobrze słyszalny w każdym krańcu sali) i za chwilę zaczyna się licytacja. Nie jest to jednak zwyczajna aukcja – zamiast dzieł sztuki, można kupić „prawa” do podjęcia się niebanalnych wyzwań - różnorodnych zadań, za które przydzielane są cenne punkty. Im trudniejsze zadanie, tym więcej można zarobić realizując je. Oczywiście, jeśli się uda...

○ Gra dla:

- zespołów projektowych
- grup rozpoczynających współpracę
- dużych zespołów pragnących się poznać i zintegrować,
- wszystkich, którzy lubią wyzwania i niespodzianki, z których można dowiedzieć się czegoś o sobie

○ Wyzwanie:

Dom Aukcyjny to wyzwanie, w trakcie którego uczestniczyć w symulowanej aukcji przypominającej te, podczas których koneserzy sztuki walczą o odnalezione dzieła Moneta czy Picassa. Tym razem jednak nie o dzieła sztuki chodzi – drużyny przebijają oferty zakupu prawa do wykonywania zadań. Warto je zakupywać, ponieważ tylko poprzez wykonanie zadania można zdobyć punkty w tej grze. Ale jest pewien problem: za niewykonanie wylicytowanego zadania ustalone są dotkliwe kary w postaci punktów ujemnych. Dlatego aukcja wymaga przemyślanej strategii i dobrej umiejętności planowania: do waszej dyspozycji są informacje ile czasu (maksymalnie) będzie trwało wykonanie danego zadania, gdzie będzie ono realizowane i ile punktów możecie zdobyć za jego wykonanie, a także jaka jest jego cena wywoławcza podczas licytacji. I najważniejsze: posiadania jakich kompetencji wymaga od zespołu. W drugiej części gry macie czas na wykonanie wszystkich wylicytowanych zadań. Zespół, który najlepiej zrealizuje swój plan i uzyska najwięcej punktów, będzie ogłoszony zwycięzcą Domu Aukcyjnego.

○ Fundament:

- teoria inteligencji wielorakich Howarda Gardniera
- zarządzanie zasobami
- model kompetencji kluczowych dla danej organizacji

○ Korzyści:

- poznawanie swoich mocnych i słabych stron, dostrzeżenie szansy płynącej z różnorodności zespołu
- doświadczenie mocno integrujące, pokazujące siłę współdziałania, współpracy i orientacji na cel
- próba szacowania potrzebnych zasobów oraz planowania strategicznego, a także zarządzania czasem
- różnorodne wyzwania, zapierające dech w piersiach aktywności oraz szereg zadań z przymrużeniem oka

○ Rozszerzenia / Warianty:

- krótki warsztat poprzedzający grę, podczas którego zespoły mogą poznać swoje słabe i mocne strony, dowiedzieć się czegoś o sobie i ustalić, które cechy są dominujące, a które stanowią jego słabą stronę
- komentarz trenerski lub mowa motywacyjna, podkreślająca istotę optymalnego wykorzystania zasobów
- grę można modyfikować dodając zadania wymagające kompetencji kluczowych dla danej organizacji – takie zadania mogą być punktowane szczególnie wysoko

○ Logistyka:

Gra podzielona jest na dwie części – aukcja odbywa się w sali szkoleniowej lub innej przestrzeni umożliwiającej jej przeprowadzenie. Zadania wykonywane są w terenie – najlepiej by był on zróżnicowany, dając różne możliwości (np. las, jezioro, boisko itd).

○ Gra oczami uczestników:

„Stawialiśmy, że jesteśmy zespołem bardzo szybko i logicznie myślącym. Niespodziewanie okazało się, że jesteśmy też kreatywni.”

Cokolwiek potrafisz lub myślisz, że potrafisz, rozpocznij to.

Odwaga ma w sobie geniusz, potęgę i magię.

Johann Wolfgang von Goethe

