



Poprowadź wyprawę na sam szczyt!

Najwyższy szczyt ziemi. Elektryzuje i przyciąga śmiątków, gotowych na wszystko, by postawić na nim stopę. Odkąd w 1953 roku jako pierwsi zdobyli go Percival Hillary i Tenzing Norgay wiele się zmieniło i dziś każdego roku na Everest wchodzi kilkaset osób. Pomimo upływu lat i coraz lepszego sprzętu góra gór wciąż nie została ujarzmiona – z sezonu na sezon rośnie bilans śmiertelnych ofiar. W obliczu pokrytych lodem Himalajów, burz śnieżnych i rozrzedzonego, ubogiego w tlen powietrza pozbywamy się masek i odkrywamy swoje prawdziwe człowieczeństwo...

Gra dla:

- liderów małych zespołów, chcących udoskonalać swoje kompetencje przywódcze
- zespołów rozpoczynających lub kontynuujących współpracę, pragnących usprawnić swoje działanie
- wszystkich, którzy chcą doświadczyć wartości działania zespołowego w zmianie

Wyzwanie:

Od pierwszych chwil tego programu uczestnicy zostaną oderwani od swojej codzienności i wciągnięci w ekscytujący świat wyprawy na oblodzony szczyt najwyższej góry świata, Mount Everest. Na wstępie dowiedzą się, że jako najlepsi pracownicy Firmy X i przedstawiciele jej kluczowych działów, zostali wytypowani do zespołu projektowego w prestiżowym programie „The Challenge”. Zespół projektowy ma za zadanie zorganizowanie komercyjnej wyprawy na Mount Everest, która wyruszy pod marką firmy i będzie pełniła funkcje wizerunkowe i marketingowe. Uczestnicy staną przed ważnym zadaniem zaplanowania i przygotowania tego trudnego przedsięwzięcia, a następnie wyruszą na trasę, aby zdobyć upragniony szczyt, pokonując pojawiające się trudności, stawiając czoła trudnym warunkom atmosferycznym i walcząc z własnymi słabościami. Gra podzielona jest na dwa etapy:

ETAP 1 – Przygotowanie (część indoorowa)

Przed uczestnikami stoi zadanie zaplanowania wyprawy: dobór tragarzy i szkoleń dla uczestników, pozyskanie klientów korporacyjnych i indywidualnych, zakup sprzętu i jedzenia, a wszystko z uwzględnieniem dostępnego budżetu. Każdy uczestnik w grze będzie realizował zadania swojego działu, mając świadomość współzależności i wspólnego celu. Interakcja między zespołami w grze opierać się będzie głównie na planowaniu i ewaluacji podejmowanych działań. W trakcie programu każda z decyzji grupy będzie mieć swoje konsekwencje w dalszym etapie gry – w trakcie wyprawy.

ETAP 2 – Wyprawa (część outdoorowa)

Podczas „wspinaczki” uczestnicy będą mierzyć się z konsekwencjami swoich decyzji podjętych na etapie przygotowań, a ostateczny sukces zależeć będzie od ich zdolności reagowania na zmiany, zaangażowania i współpracy. Na zdobycie szczytu zespoły będą miały jedynie 14 dni, więc każdy popełniony błąd może zaprzepaścić szanse na zrealizowanie marzenia i zdobycie prestiżu. Czy uda im się dotrzeć na dach świata? Kto pokona słabości, by spojrzeć na świat z góry, a kto poczuje gorzkość porażki? Jedno jest pewne – ta gra nikogo nie pozostawi obojętnym.

Korzyści:

- rozwój umiejętności komunikacyjnych, gdy w grę wchodzi różne priorytety i cele jednostek lub podzespołów
- oryginalne, angażujące doświadczenie zarządzania projektem i zarządzania ryzykiem
- szansa przećwiczenia w praktyce umiejętności wymaganych w codziennej pracy w zespole
- nauka podejmowania decyzji, brania na siebie odpowiedzialności, przejmowania inicjatywy, uczenia się na błędach
- nauka współpracy, empatii, uwrażliwienia na działania i zachowania innych
- rozwiązywanie problemów i szukanie rozwiązań w dynamicznie zmieniających się warunkach
- uświadomienie sobie wspólnego celu, potrzeby współdziałania, wzmocnienie identyfikacji z firmą

Rozszerzenia/ Warianty:

Gra może zostać zwieńczona krótką sesją omówieniową. Można odnieść się tutaj do wartości Klienta, do preferowanych i promowanych zachowań i sprawdzić, w jakim stopniu były one zaadresowane w trakcie tego doświadczenia. Poprzez sesję dyskusyjną w podgrupach, uczestnicy uświadomią sobie, jak działali, co ich doprowadziło do sukcesu, co mogliby poprawić, a co wzmocnić następnym razem. Wnioski te następnie mogą być przeniesione na rzeczywistość biznesową Klienta.

Aplikacja Go Team:

Gra EVEREST (etap 2) jest osadzona na platformie Go Team, wykorzystującej zaawansowaną technologię, aby ułatwić logistykę wydarzenia oraz monitoring wyników. Drużyny na głównym ekranie widzą mapę terenu (tu graficzne nawiązanie do krajobrazu górskiego Himalajów), na której mają serię predefiniowanych pinezek/ikonek oznaczających poszczególne zadania. Każda pinezka stanowi wyzwanie i aby ją aktywować, zespoły muszą dotrzeć do określonych współrzędnych. Wyzwania pojawiają się w formie pytań lub wskazówek, z tematycznymi zdjęciami, filmikami itp. W grze uczestnicy napotykaliby również na bonusowe misje, które mogą zapewnić im dodatkowe punkty.

