



Nad czym od tygodni pracuje ekscentryczny wynalazca Rube Goldberg? Czym jest ogromna konstrukcja, którą potajemnie z mozołem wznosi w swej pracowni? Do czego służy ta skomplikowana maszyna złożona z tysiąca rurek, tulejek, przewodów, z korb i turbin? Ten wynalazek może nie uratuje ludzkości, nie poruszy ziemi, lecz z pewnością nosi znamiona geniuszu. A gdyby tak wspólnie, zespołowo podjąć wyzwanie Rube Goldberga? Zbudować maszynę, która, na przekór naszym czasom, wykonuje prostą czynność w możliwie jak najbardziej skomplikowany sposób? Myślicie, że to zadanie jest wyłącznie dla wielbicieli klocków Lego, domowych konstruktorów, wizjonerów, którzy potrafią zrobić radio z mydelniczki, i którym nie brakuje wyobraźni, by ze sprzętów kuchennych budować katapulty? Będziecie zdziwieni, budząc w sobie geniusz i odkrywając kreatywność, o którą siebie nie podejrzewacie. Pozwólcie sile zespołu odkryć Wasz ukryty potencjał!

Gra dla:

- dużych zespołów pragnących wyzwolić w sobie motywację, przeżyć doświadczenie wspólnego sukcesu
- zespołów w fazie integracji: poszukujących swojego potencjału, eksperymentujących z podziałem ról grupowych zawiązujących relacje
- liderów i osób zarządzających zespołami projektowymi
- zespołów kreatywnych

Wyzwanie:

Twórczo wykorzystując materiały zgromadzone w magazynie, zaprojektujcie i skonstruujcie elementy swoistego „domina”, tworząc skomplikowany mechanizm według własnego pomysłu. W trakcie pracy przejdziecie przez wszystkie fazy działania projektowego - od wspólnego tworzenia koncepcji, przez podział zadań podczas konstruowania, po kontrolę jakości itesty gotowej instalacji. Różnorodne materiały i akcesoria wykorzystywane w tej grze stanowią o jej dużej atrakcyjności, a postawiony przed wami ambitny cel sprawia, że poziom zaangażowania osiąga szczytowe rejestry. Po upływie określonego czasu wszystkie zespoły przeprowadzają próby przygotowanych przez siebie instalacji, a następnie uruchamiają mechanizm. I wtedy dopiero okazuje się, jaka jest siła waszego zespołu.

Fundament:

- model organizacji - choć poszczególne zespoły działają na własną rękę, realizując konkretny, wymierny cel, to sukces lub porażka każdej pojedynczej jednostki odbija się na efekcie pracy całej grupy
- czynniki motywujące i demotywujące w pracy zespołowej

Korzyści:

- jasny i ambitny cel, który łączy uczestników ponad różnicami
- możliwość doświadczenia wszystkich etapów działania projektowego
- wymierny i spektakularny efekt pracy
- doświadczenie uczące współdziałania
- trening kreatywności, zaradności, poszukiwania nieszablonowych rozwiązań
- doskonała zabawa

Rozszerzenia/Warianty:

Gra posiada bardzo duże możliwości adaptacji - można omawiać ją pod kątem wszelkich tematów związanych z pracą zespołów. W zależności od potrzeby, można modyfikować ilość zespołów, ilość uczestników, czas trwania, rodzaj użytych materiałów, itd. Na specjalne życzenie wkomponujemy w finał gry motto firmy, powiążemy go z jej wartościami, nawiążemy do działalności.

Logistyka:

Gra wymaga dużej przestrzeni, np. dużej sali szkoleniowej. Konieczne jest wcześniejsze przygotowanie sali przez zespół Exprofesso. Istnieje opcja organizacji gry na zewnątrz.

Gra oczami uczestników:

„Ta gra pokazała, że nasze potrzeby zostały w pełni zrozumiane i uwzględnione. Mobilizacja do zadań nie była wymuszona.”

Ci, którzy są wystarczająco szaleni, by myśleć, że są w stanie zmienić świat, są tymi, którzy go zmieniają.

Steve Jobs

