

## БИЗНЕС-ИГРА «КОМАНДНЫЙ ЭВЕРЕСТ»

**Бизнес-игра «Командный Эверест»** имитирует работу кросс-функциональной команды с целью достижения результата. Игра развивает навыки: работы в команде, коммуникации, кросс-функционального взаимодействия.

Игра позволяет:

- В рамках существующей команды выработать правила сотрудничества и коммуникации между участниками команды.
- Развить навыки постановки и достижения общих целей в команде.
- Сформировать среду, в которой может развиваться командный дух и личная ответственность за общий результат.

### ДЛЯ КОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНА

- Функциональные команды;
- Линейные руководители;
- Специалисты;

### ПО ИТОГАМ БИЗНЕС-ИГРЫ УЧАСТНИКИ БУДУТ:

**Считать, что:**

- Сотрудничество в команде – ключевой фактор для результативной работы;
- Доверительные отношения – это когда обе стороны идут навстречу друг другу;
- Конфликты и разногласия – неизбежное условие для развития команды;
- Важно понимать общую командную цель и совместно двигаться к ней;
- Необходимо брать личную ответственность за командный результат;
- Оправдание и отговорки являются барьером для командного результата.

**Уметь:**

- Создавать и поддерживать открытые и конструктивные отношения в команде;
- Согласовывать свои интересы с интересами других членов команды;
- Формулировать личные и командные цели для достижения результата;
- Выстраивать эффективное взаимодействие и достигать результата;
- Самостоятельно создавать продуктивные взаимоотношения, не дожидаясь, когда другая сторона пойдет навстречу;
- Своевременно и точно делиться информацией с коллегами;



NORDIC Training International

- Договариваться о результате, который устроит обе стороны, и помогать это делать коллегам.

#### **Знать:**

- 5 этапов развития команды (Модель Брюса Такмана);
- Стадии развития команды;
- Факторы эффективной коммуникации в команде.

### **СЦЕНАРИЙ ИГРЫ**

Участники работают в группах по 4-8 человек. В игре используется большой конструктор (трубы, соединения, площадки и др.). Внутри команды участники распределяют роли, задачи и ответственность.

В каждом раунде игры происходит смена состава команд - создаются новые команды. Это позволяет участникам поработать в нескольких командах и получить опыт взаимодействия с другими участниками (функциями).

Каждый раунд предполагает командные задания, в которых существуют различные коммуникативные ограничения. Эти ограничения создают сложности, которые позволяют проявить находчивость, поддержку или наоборот разногласие, обособленность. Анализ выполненного задания позволяет найти правила, которые помогают коммуницировать, взаимодействовать или разрушают, мешают команде.

В каждый раунд игры задание содержит: сборку конструкции, самоанализ, анализ действий в командах, групповые дискуссии, обратную связь тренера и теоретический блок.

В процессе игры команды совершают ошибки и достигают результата. После каждого раунда ведущий знакомит участников с инструментами и правилами взаимодействия. Полученные знания и опыт игры участники могут применить уже на следующем раунде игры – таким образом достигается немедленный обучающий эффект.

#### **Продолжительность**

3-5 часов – бизнес-игра с обратной связью без теории;

8 часов – бизнес-игра с обратной связью и теорией.

#### **Количество участников**

Стандартная группа – до 20 чел.;

Возможно использование игры для больших групп, в конференциях - до 250 чел.