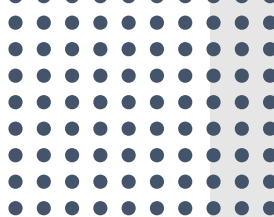


# Кто убил Лорда Девона?



#принятие решений #КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ #сбор и структурирование информации #личная эффективность #эффективная коммуникация в команде #постановка целей #логическое мышление #умение договариваться #решение проблем #творческое мышление #НАВЫКИ ПРОВЕДЕНИЯ СОВЕЩАНИЙ



**Длительность:**  
4-5 часов



**Формат:**  
Очный. Не проводится онлайн



**Кол-во участников:**  
От 4 до 40 человек



**Кол-во команд:**  
Не имеет значения



**Кол-во в команде:**  
3-5 человек



Узнать больше  
об игре!

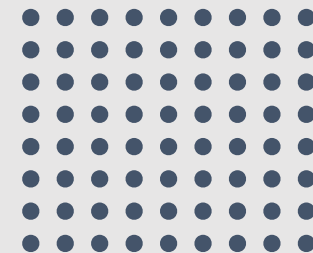
Игра «Кто убил Лорда Девона» моделирует реальный рабочий процесс и отражает все навыки, которые нужны для эффективной коммуникации. Времени катастрофически не хватает, но участникам необходимо принимать решения и следовать намеченному плану. Огромное количество информации и быстрая смена декораций заставляет игроков и их команды обмениваться, оценивать и упорядочивать поступающие данные максимально оперативно.

Программа повышает эффективность командной работы в проекте и деловых совещаний, подчеркивает важность функции лидера, стимулирует участников к поиску единого понимания вопроса и принятию ответственности за принятые решения.



## Проведение игры «Кто убил Лорда Девона» дает наилучший результат, если компания ставит перед собой следующие задачи:

- Развить навыки эффективной коммуникации в команде
- Отработать навыки сбора, структурирования и анализа информации
- Научить участников принимать решения в условиях жестко ограниченного времени
- Развить навыки логического и творческого мышления участников
- Усилить работу команды за счет объединения усилий участников
- Научиться отличать реальные факты от мнений
- Улучшить навыки проведения совещаний (как в роли участника, так и в роли ведущего совещания)
- Научиться принимать ответственность за исполнение командных решений
- Научиться четко ставить цели
- Развить навыки самооценки и оценки эффективности работы команды



# Кто убил Лорда Девона?

## Подробнее

Действие игры возвращает нас в 20-е годы прошлого столетия, в Англию, где в старинном поместье совершено страшное преступление – убийство лорда Девона. Главный инспектор Скотланд Ярда собирает своих инспекторов для раскрытия этого убийства, а также для раскрытия других преступлений, связанных с ним.

Участники объединяются в команды детективов (по 3–4 человека). У каждой из команд, ведущих расследование, есть всего шесть дней для решения задачи. Продолжительность каждого дня расследования – 15 мин. Основная цель каждой команды – найти разгадку убийства лорда Девона и раскрыть как можно больше других преступлений, связанных с убийством.

Каждый день расследования «детективы» знакомятся с новыми уликами - показаниями свидетелей, вещественными доказательствами, данными лабораторной экспертизы, отпечатками пальцев. Участники анализируют собранные данные, делают выводы, раскрывают преступления.

Для того, чтобы процесс обсуждения носил организованный характер, участникам предлагаются «7 принципов эффективной работы команды и проведения эффективных совещаний». В соответствии с этими принципами команды организуют работу – сбор и анализ информации, обмен мнениями, отбор нужных фактов и улик, принятие решения, управление временем. В конце каждого дня участники анализируют, насколько удалось следовать принципам. Выбирают один принцип, по которому планируют улучшить свою работу в следующий день. Затем составляют план, как они будут реализовывать поставленную задачу.

К концу каждого дня расследования участники заполняют и подают инспектору карточки преступлений. Если преступление разгадано и оформлено правильно, команда получает баллы. От того, в каком раунде было раскрыто преступление и подана карточка, зависит количество баллов, которые получает команда.

Выигрывает команда, набравшая максимальное количество баллов.

#принятие решений #КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ #сбор и структурирование информации #личная эффективность #эффективная коммуникация в команде #постановка целей #логическое мышление #умение договариваться #решение проблем #творческое мышление #НАВЫКИ ПРОВЕДЕНИЯ СОВЕЩАНИЙ

## Преимущества

### Наглядная иллюстрация

Участники осознают, что они делают хорошо и что требует изменения в ходе игры.

### Методика

Созданием игры занимались методисты, психологи и эксперты, имеющие практический опыт работы в бизнесе.

### Принятие зон развития

Благодаря легенде участники «легче» воспринимают и разбирают свои ошибки и предлагают действия по улучшению.

### Доказано мировой практикой

Эффективность игры доказана во всем мире, так как игра проводится более чем в 30 странах.