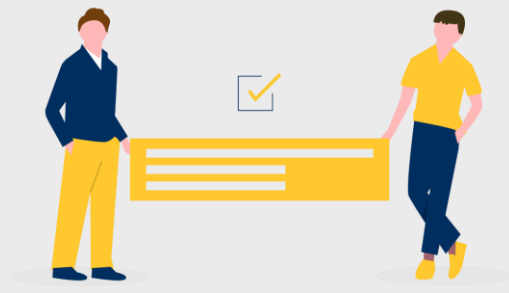


## Бизнес-игра

### «Обещания, обещания!»

Игра «Обещания, обещания!» моделирует наиболее типичные препятствия, которые возникают при взаимодействии различных подразделений одной компании, ее филиалов, региональных офисов, сотрудников внутри одного отдела. Цель игры – усвоение таких установок в поведении, которые позволяют преодолеть барьеры в коммуникации, повысить уровень доверия между сотрудниками, достичь максимальной продуктивности в работе, используя подход «выигрыш-выигрыш».



Узнать больше об игре!



**Длительность:**  
3-4 часа



**Количество команд:**  
10 команд



**Количество участников в команде:**  
2-5 человек



**Общее количество участников:**  
от 20 до 150 человек



**Целевая аудитория:**  
сотрудники вне зависимости от статуса



**Формат:**  
Очный. Не проводится онлайн



## Что получают участники

За время прохождения программы участники:

- Получат глубокое понимание участниками того факта, что, каждый раз, делая выбор в пользу компании в целом, можно выиграть гораздо больше, чем ориентируясь на собственные сиюминутные интересы
- Повысят эффективность обмена информацией между сотрудниками
- Научатся действовать слаженно. Получат практику командной работы
- Усвоят миссию компании и корпоративные цели
- Научатся эмпатии
- Снимут напряжение, накопившееся в отношениях между сотрудниками

Повышение взаимопонимания и сплоченности в команде

### РЕЗУЛЬТАТ

Повышение общего уровня корпоративной культуры

Достижение эффективности взаимодействия «центра» и «периферии» в компаниях с большим числом региональных подразделений

Обеспечение поддержки менеджеров среднего звена при внедрении систем контроля качества

Расстановка приоритетов в работе, с опорой на общие цели компании

Повышение степени доверия между сотрудниками и подразделениями

Трансляция корпоративных целей и ценностей для большого числа сотрудников

## Детали игры

Все участники делятся на команды, в каждой из которой должно быть по 2-5 человек. Команда представляет собой парламент определенного государства. У каждого государства есть свое название, свои особенности (исторические, географические и т.п.).

Государство изначально обладает определенным количеством ресурсов: еда, золото, природные ресурсы. В паспорте государства описаны обещания, которые берет на себя парламент государства перед своим народом на ближайшие пять лет. Эти обещания непосредственно связаны с ресурсами, которыми обладает государство. При этом обещания, данные народу по ежегодному предоставлению необходимых ресурсов, могут отличаться от того количества ресурсов, которое предоставлено каждому государству в начале игры. Ресурсы могут быть как в избытке, так и в недостатке.

Парламент страны может выполнить данные народу обещания благодаря тому, что каждый год (раунд игры) получает возможность обмениваться необходимыми ресурсами с другими государствами. Обмен происходит в ходе переговоров. Важным условием переговоров является наличие в паспорте каждого государства информации о том, какие из соседних государств являются дружественными, нейтральными и враждебными. В зависимости от отношений между государствами оговариваются возможности или ограничения в области ведения переговоров (это отражает реальные ситуации в компаниях, где, как правило, возможности коммуникации с теми или иными людьми или отделами могут быть ограничены).

Если государства не могут выполнить обещания путем торговли или переговоров в течение года, то по истечении каждого года государства обязаны начать кампанию «скандалов» против другой страны, чтобы получить необходимые ресурсы. Количество скандалов у разных государств различное, поэтому затевать кампанию против другой страны опасно, так как если у другой страны количество скандалов будет больше или их поддержит другое государство, ваше государство может лишиться всех или некоторых ресурсов.

Игра проходит в пять раундов. В течение каждого раунда участники получают возможности для выработки и корректировки стратегии и тактики, а также ведения переговоров с другими государствами. В конце каждого раунда подводятся предварительные итоги. По окончании пятого раунда подводятся итоги всей игры – команды анализируют, достигли ли они цели, поставленные в начале игры, а именно, насколько парламент каждого государства смог выполнить обещания, данные своему народу, и смогли ли все государства стать «Объединенной лигой наций». Объединенной Лиге Наций необходимо научиться эффективно взаимодействовать, договариваться, учитывать интересы друг друга, понимать общие цели – стать действительно «ОБЪЕДИНЕННЫМИ».

### ПРИМЕЧАНИЕ:

Игра проходит с большим количеством визуальных материалов: паспорта участников, флаги государств, сундук с ресурсами (федеральная резервная система): еда, золотой запас, природные богатства, цветные брошюры и сертификаты.

## Как это происходит

Участники игры, выполняя роль недавно избранных политиков из 10 стран, должны выполнить те обязательства, которые были на них возложены во время предвыборной кампании. В то же время, перед игроками стоит задача построения «Объединенной лиги наций», которая требует сбалансированного распределения ресурсов между различными странами в соответствии с их потребностями и ограничениями. В процессе игры взаимозависимые команды сталкиваются со сложными, подчас неожиданными препятствиями. Каждую минуту игроков ждет соблазн вступить в конфронтацию, устроить скандал или организовать скрытую коалицию. Однако игра подводит участников к пониманию тех выгод, которые могут принести эффективная коммуникация, атмосфера доверия и взаимопомощи и совместное достижение цели.