

Бизнес-игры

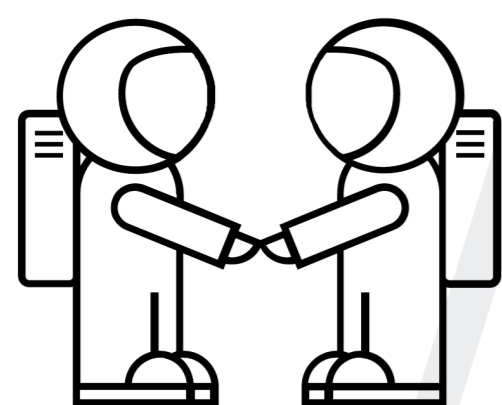
каталог бизнес-игр

2024

MANGO!

www.mangoco.ru

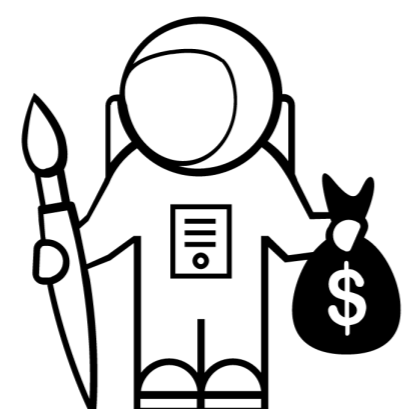
EDU Games pipeline



Знакомство

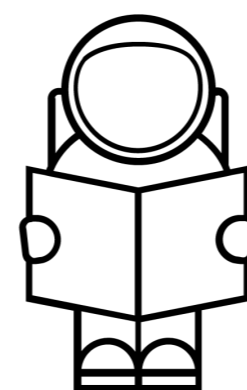
Эмоциональная настройка участников, знакомство, устранение напряжения, повышение доверия друг к другу.

Первичная проблематизация темы, для которой предложена игра.



Игра

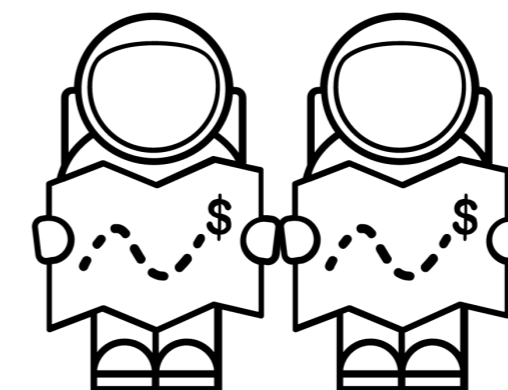
Игра, как метафора внутрикорпоративных ситуаций и отношений.



Оценка

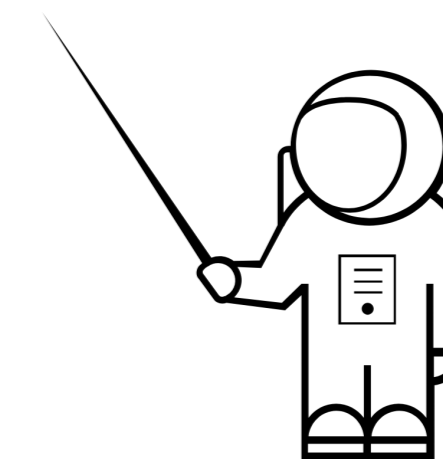
Индивидуальная оценка итогов с помощью разработанных форм оценки, например, проявления Лидерство, Гибкости к изменениям, Кросс-коммуникативных навыков.

Без этого этапа, есть опасность проявления конформизма в группе



Обсуждение

Дискуссия, модеримуемая тренером. Проводится в формате одной из техник фасилитации. Подводит группу к единым выводам о ситуации и к нескольким способам ее улучшения.



Вывод

Формализованный документ о принятых решениях. Рекомендуется выделить 3 наиболее критичных Quick Wins.

MANGO!

У кого супруга носит имя Елена?	Кто инъецирует не менее 5 ЕД Диспорта на одну точку в круговую мышцу глаза?	У кого в одежде есть оранжевый цвет?	Кто левша?
У кого больше 4 детей?	У кого есть котик?	Кто проводил более 25 коррекций губ ART FILLER Lips?	Кто знает наизусть стихотворение Маяковского?

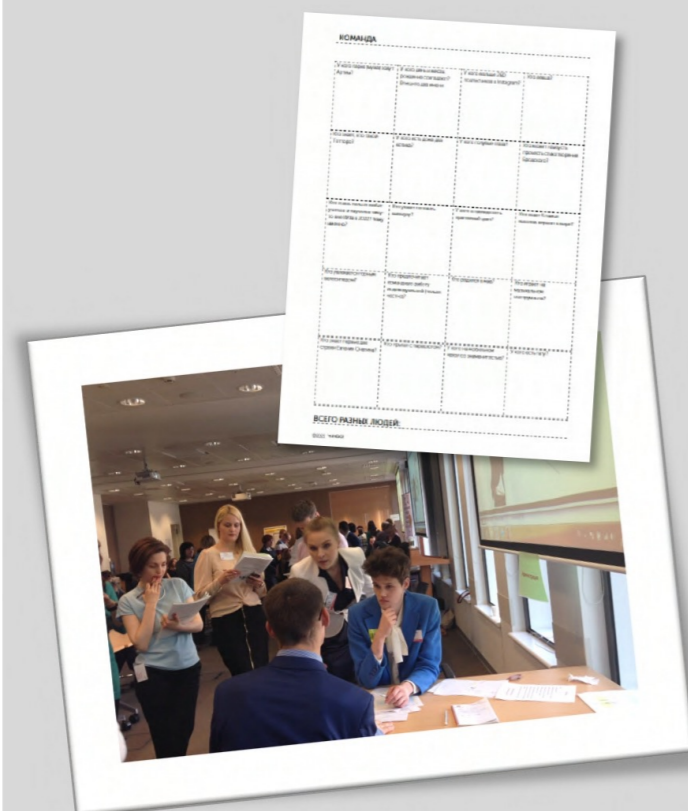
BUSINESS BINGO!

Игра-знакомство для начала тренинга

ОПИСАНИЕ

Участники индивидуально получают пустые бланки подписанными ячейками 6x4 (24 ячейки). Участники делятся на несколько команд – по количеству или по столам – получают командную задачу – максимально быстро заполнить бланки, вписав в ячейки имена людей, соответствующих написанным в ячейках критериям.

По выполнении 2 самые успешные команды получают призы.



Цели

- Поднять эмоциональный настрой
- Зарядить на эффективную ментальную деятельность
- Сблизить и познакомить участников между собой
- Узнать больше друг о друге (культуре, продукте, клиенте, процессе и т.п., в зависимости от цели заказчика)

Количество

Любое, начиная от 20 человек

Продолжительность

30 мин + 10 мин дискуссия

Особенности

Игра идеальна в начале конференции, большого мероприятия.

Игра хорошо сбалансирована – в ней есть, как социальные критерии, так и «рабочие/тематические», что позволяет одновременно лучше узнать друг друга и плавно погрузиться в контекст мероприятия.

Критерии могут быть сформированы в зависимости от целей мероприятия, например, знакомство с препаратом (врачи), работа с сегментами клиентов (маркетинг), определение общих убеждений (корпоративная культура).

MANGO!



СИМВОЛЫ

Очень динамичная игра, развивающая способность задавать точные вопросы, креативность и способность эффективно взаимодействовать и работать в стрессовой ситуации под давлением времени.

ОПИСАНИЕ

Каждый участник получает одну или две карточки с геометрическими символами.

Задача команды – общаясь, в течение 30 минут договориться, как правильно выложить карточки на специальном поле 6x5, чтобы символы по граням совпадали.

По истечении 30 минут ведущий дает команду Старт и группа на время выкладывает свои карточки на поле.

Во время обсуждения участникам запрещено показывать карточки друг другу, рисовать или изображать их любым способом, делать макеты и т.д. Они могут выяснять информацию только устно.



ОБУЧАЮЩИЕ ЦЕЛИ

- Отработать навыки командной работы
- Понять, как эффективно выстроить обмен информацией
- Скорректировать свою технику общения ориентируясь на принципы точности, краткости и ясности
- Обсудить проблемы, возникающие при работе в ситуации острой нехватки времени

Количество

От 15 до 40 человек (оптимально 30)

Продолжительность

30 мин + 20 мин обсуждение

Особенности

Игра может стать иллюстрацией ясности коммуникации (например, можно подвести к важности точного описания карточки клиента), умению слушать (например, способность точно выяснять потребности рынка), собирать комплексную информацию, работать в команде.

Символы можно перерисовать и изготовить в любой логике (логотипы продуктов, брендов, символы ценностей ит.п.).

Параллельно можно проводить несколько групп и обсуждать выводы совместно.

MANGO!



THE GYM

The Gym - бизнес-симуляция, в которой 4 команды участников будут управлять смоделированными спортивными центрами в условиях жесткой конкуренции. В начале игры все команды имеют в своем распоряжении один и тот же набор данных и могут использовать одни и те же возможности – но очень быстро все они окажутся в совершенно разных финансовых ситуациях.

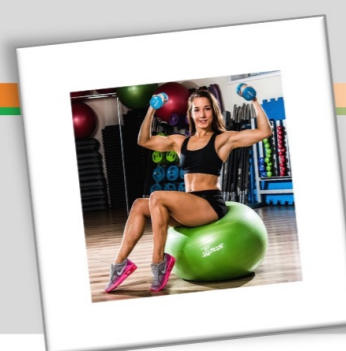
ОПИСАНИЕ

Задача каждой команды – получив в управление убыточный проект превратить клуб в прибыльный бизнес и обеспечить рост продаж членских абонементов. Победителем станет та команда, которой удастся показать максимальную накопленную прибыль.

В игре шесть периодов, каждый из которых обозначает полгода. После того как команды прочтут все полученные вводные материалы и разработают бизнес-план, они должны заполнить Форму для Принятия Решений.

Каждая команда также принимает решения о развитии и расширении деятельности клуба, например, о добавлении спортивных площадок, финансировании ремонта существующих площадей или изменениях в планировке. По ходу симуляции команды принимают решения о том, как использовать и использовать ли вообще появляющиеся возможности для развития.

В каждом игровом периоде каждая команда сталкивается с какой-то уникальной проблемой, (которая не возникает у команд-соперниц), и должна с ней справиться. А еще каждая команда получает обратную связь от членов клуба.



Обучающие цели

- Практиковать навыки анализа и стратегического планирования
- Научиться работать с финансовыми показателями, гибко реагируя на изменения рынка
- Развить навыки мышления «out of the box»
- Практиковать эффективную командную работу
- Понять, какие показатели являются приоритетными для оценки и контроля в бизнесе участников

Количество

4 команды от 3 до 6 участников

Продолжительность

6 часов (1 учебный день)

Особенности

Отлично подходит для развития компетенций командной работы, стратегического планирования, управления финансовыми показателями

В конце каждого игрового года данные команд вносятся в компьютер, который мгновенно подсчитывает результаты и конкурентные позиции команд

MANGO!



BILLBOARD FACTORY

На несколько часов участникам предстоит стать сотрудниками новой компании Billboard Factory. Billboard Factory является частью крупного рекламного холдинга Mango Pills, в котором решено открыть новое перспективное направление. Участников «наняли» на Start up этого бизнеса.

ОПИСАНИЕ

Бизнес игра Billboard Factory – яркая и динамичная симуляция внутренних и внешних процессов в бизнесе.

В отличие от многих других симуляций, производство в ней является креативным процессом – участники продумывают рекламные кампании и изготавливают рекламные билборды с яркими тематическими слоганами под заказ клиентов.

За время игры - 4 игровых периода - участники должны наладить работу компании и сделать бизнес прибыльным. Как и в реальной жизни, участники смогут брать кредиты, чтобы поддержать бизнес. Им придется продумывать стратегию, решать, как позиционироваться, реорганизовывать процессы, развивать компетенции сотрудников...

Во время обсуждения тренер представляет и предлагает для отработки такие инструменты, как модель постановки целей SMART, модели анализа ситуации Fishbone Diagram и FFA и другие.



Обучающие цели

- Получить опыт комплексной управленческой деятельности
- Понять и попрактиковать такие управленческие инструменты, как SMART, Fishbone Diagram, FFA, Value/ Effort structure
- Развить навыки мышления «out of the box»
- Увидеть/ почувствовать, обсудить и определить значимые поведенческие паттерны, которые нужно менять/ начать использовать в своей практике
- Увидеть, что для успешной работы важно конструктивное взаимодействие между командами и подразделениями

Количество

От 8 до 16 участников.

Продолжительность

180 мин + 40 мин обсуждение

Особенности

Отлично подходит для развития компетенций постановки целей, планирования, принятия решений, командной работы и кросс-функционального взаимодействия.

MANGO!



BANK JOB

Участники формируют 4 группы - отдела детективов лондонской полиции, расположенных в разных округах города. Им нужно найти единственно верное решение, которое спасет человеческие жизни! Ситуация осложняется ограничением по времени, бюджету и разрозненной информацией. Игра сопровождается последующим анализом и выводами по эффективному взаимодействию.

ОПИСАНИЕ

4 команды полицейских из Скотленд-Ярда должны раскрыть готовящееся преступление. Известно, что преступники не остановятся ни перед чем и через 90 минут угрожают взрывом бомбы в центре города.

У детективов есть карта Лондона и возможность поговорить с свидетелями, информаторами и людьми из преступного мира, составив логичный план перемещения преступников и определив их местонахождение.

Сложность заключается в том, что территориально подразделения находятся в разных местах и их отдельных бюджетов не хватит на то, чтобы в одиночку раскрыть преступление, купив достаточное количество информации.

Подразделениям нужно эффективно взаимодействовать и обмениваться информацией, четко формулировать запросы, помогать друг другу и, главное, осознать, что только вместе они могут предотвратить преступление и при этом оптимально использовать бюджет.



Обучающие цели

- Отработать навыки командной работы
- Понять, как эффективно выстроить обмен информацией
- Осознать важность точной, ясной и своевременной коммуникации
- Обсудить проблемы, возникающие при работе в ситуации острой нехватки времени
- Практиковать навык принятия решений в ограниченное время

Количество

4 команды от 4 до 8 участников в каждой (оптимально).

Продолжительность

90 мин + 20 мин обсуждение

Особенности

Отлично подходит для развития компетенций командной работы, кросс-функционального взаимодействия и ориентации на командный результат.

Можно проводить параллельно несколько групп, это добавит соревновательности и идей по обсуждению эффективных стратегий взаимодействия.

MANGO!



HOUSTON WE HAVE A PROBLEM!

В ходе этой непростой игры командам предстоит сотрудничать, делиться информацией и сообща решать возникающие проблемы. Во время игры участники получают отличную возможность продемонстрировать навыки командной работы, лидерства, креативного принятия решений и управления изменениями. Игра сопровождается последующей оценкой работы по 5 компетенциям и их обсуждением.

ОПИСАНИЕ

4 команды астронавтов, находящиеся в экспедиции на Луне, должны разработать оптимальный план, чтобы выполнить стоящие перед ними задания: собрать образцы лунного грунта, установить флаг и включить лазерный маячок.

У всех команд ограничен запас кислорода и воды, поэтому им необходимо действовать сообща – и чем быстрее члены экспедиции это осознают, тем лучше!

Именно в тот момент, когда команды, кажется, начали договариваться и поняли, что именно нужно делать, ситуация резко осложняется. Придется менять план и действовать в соответствии с распоряжениями, полученными из Центра управления полетами.

На космическом аппарате сломался один из жизненно важных фильтров, и перед взлетом необходимо собрать временный фильтр. Хватит ли командам имеющихся материалов? Заработает ли собранный фильтр? Удастся ли астронавтам вернуться на Землю?

В ходе игры участники должны осознать, как важно уметь налаживать отношения и находить эффективные стратегии в работе с коллегами. Строить конструктивные отношения бывает непросто – но без этого не обойтись.



Обучающие цели

- Осознать последствия некачественного выполнения поставленной задачи
- Понять, как важно выстраивать эффективный обмен информацией
- Развить навыки мышления «out of the box»
- Обсудить проблемы, возникающие при работе в ситуации острой нехватки времени
- Увидеть, что для успешной работы важно конструктивное взаимодействие между командами и подразделениями

Количество

4 команды от 2 до 6 участников.

Продолжительность

90 мин + 20 мин обсуждение

Особенности

Отлично подходит для развития компетенций командной работы, планирования, управления изменениями и кросс-функционального взаимодействия.

Можно проводить параллельно несколько групп, это добавит соревновательности и идей по обсуждению эффективных стратегий взаимодействия.

MANGO!



Эльдорадо

10 команд, должны найти сокровище Эльдорадо на карте, выполнить задания и добраться до ключа, который откроет сундук с сокровищем.

Необходимая информация распределена по кусочкам между всеми командами. Для того, чтобы найти сокровище, команды должны найти возможность для эффективного сотрудничества.

ОПИСАНИЕ

10 команд последовательно выполняют задачи, как по командам, так и сообщая с тем, чтобы найти сокровище.

Необходимая информация распределена по кусочкам между всеми командами. Будут команды соперничать или сотрудничать? Утаивать информацию или делиться? Работать локально над своими задачами или сообщая над общей целью?..

В качестве сокровища можно выбрать что угодно, но самый популярный приз... деньги. В начале игры можно собрать небольшую сумму с каждого участника в качестве вступительного взноса в игру*. Это поможет проявить настоящие реакции, ведь приз становится не виртуальным, а вполне весомым!

Игра проходит в несколько этапов:

На первом каждая команда должна разгадать ребус.

В качестве награды команды получают материалы, из которых участники делают флаг и шляпу, проявляя свою креативность. Эти артефакты необходимы для коммуникации.

На третьем этапе команды анализируют выданную им информацию и решают, с кем им нужно общаться, чтобы добыть недостающие «кусочки пазла». И, наконец, в финале решают, как распорядиться призом!

*- зависит от культуры, этики и возможностей

ОБУЧАЮЩИЕ ЦЕЛИ

- Создать чувство, что вместе люди могут добиться гораздо больше, чем поодиночке
- Высвободить позитивную энергию
- Дать инсайты о важности кооперации, уважения, доверия, умения слушать и быстро принимать решения

КОЛИЧЕСТВО

10 команд от 4 до 6 участников (оптимально).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

90 мин + 20 мин обсуждение

ОСОБЕННОСТИ

Отлично подходит для больших групп (50-80 человек).

Нацелена на развитие компетенций выяснения потребностей, кросс-функционального взаимодействия и ориентации на командный результат.

Можно проводить параллельно 2 группы, это добавит соревновательности и идей по обсуждению эффективных стратегий взаимодействия.

MANGO!



IMPROVE THAT PROCESS

Цель этой игры – донести до участников фундаментальную идею: процессный подход к работе позволяет преодолеть много проблем и снять непонимание, которые нередко возникает в организациях, придерживающихся функционального принципа. Вместо того чтобы замыкаться в рамках своих прямых обязанностей и использовать коммуникации исключительно вертикального типа, можно использовать процессный подход.

ОПИСАНИЕ

Участники играют роль сотрудников фармацевтической компании Tagus Pharmaceuticals. В командах по 2-5 человек им нужно наладить процесс таким образом, чтобы все клиенты получали необходимое количество заказанных препаратов.

В компании Tagus Pharmaceuticals пять подразделений:

1. Управление Продажами (команда A)
2. Упаковка (команда B)
3. Производственный Контроль (команда D)
4. Два Производственных подразделения (команды C и E), каждое производит часть из общего ассортимента таблеток, которые продает компания.

Игра длится 2 периода с обсуждением после каждого.

К концу игры участники осознают важность «сквозного» процессного понимания устройства бизнеса, умения видеть общие цели и координировать работу исходя из них.



ОБУЧАЮЩИЕ ЦЕЛИ

- Отработать коммуникацию разных функций, нацеленных на достижение одной цели
- Понять разницу, преимуществ и недостатки функционального и процессного подхода к ведению бизнеса
- Научиться оптимизировать ресурсы для роста производительности

КОЛИЧЕСТВО

От 10 до 25 участников

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

3 часа.

ОСОБЕННОСТИ

Отлично подходит, как введение в процессную деятельность.

Нацелена на развитие компетенций выяснения потребностей, кросс-функционального взаимодействия и ориентации на командный результат.

Можно проводить параллельно несколько потоков.

ФОРМАТ	СТОИМОСТЬ ТЫС.РУБ. НА ГРУППУ	СТОИМОСТЬ ТЫС.РУБ. НА УЧАСТНИКА
Игра 2-4 ч (до 25 участников)	125	5
Игра 2-4 ч (до 50 участников)	175	3,5
Игра 2-4 ч (до 75 участников)	190	2,53
Игра 2-4 ч (до 120 участников)	275	2,29
Игра 60-90 м (до 25 участников)	85	3,4
Игра 60-90 м (до 50 участников)	115	2,3
Игра 60-90 м (до 75 участников)	150	2
Игра 60-90 м (до 120 участников)	228	1,9
Игра до 60 м (до 25 участников)	55	2,2
Игра до 60 м (до 50 участников)	85	1,7
Игра до 60 м (до 75 участников)	115	1,53
Игра до 60 м (до 120 участников)	168	1,4