

НЕДВИЖИМОСТЬ



ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ТИМБИЛДИНГ С ЭЛЕМЕНТАМИ АКТИВНЫХ КОМАНДОБРАЗУЮЩИХ ЗАДАНИЙ

▶ МЕСТО:

стадион, любая открытая площадка, большой шатер.

▶ УЧАСТНИКИ:

преимущественно сотрудники коммерческих, финансовых, логистических подразделений, количество от 40 до 200 человек.

▶ КОНЦЕПЦИЯ:

Многие из детства помнят игры «Монополия» или «Конкурент», которые развивали предпринимательское мышление и возможность принятия выбора. За принцип взят именно этот механизм: перед командами располагается большое стилизованное игровое поле – карта городка N-ск, состоящая из «ячеек-организаций» и участникам программы предлагается возможность на время стать представителями служб реализации продукции Компании среди различных учреждений городка N-ск. Бросая кубик и передвигаясь фишками по полю, можно налаживать партнерские отношения, покупать объекты инфраструктуры, строить собственные предприятия - выполнять командные задания, чтобы заработать большее количество ресурсов.

▶ РЕЗУЛЬТАТ:

развитие нестандартного мышления, командное принятие решений с долевым ответственным, выявление лидерских и переговорных качеств сотрудников.

RECREATION
PROJECT
GROUP

✉ info@rpgagency.ru

☎ +7 /920/ 911 22 85