



КАТАЛОГ ДЕЛОВЫХ ИГР ВІТОВЕ

2024

Форматы деловых игр по классификации ВІТОВЕ



01 Кейс-игры

- Высадка на луне
- **ХИТ!** Уборка в офисе
- Корреспонденция
- **ХИТ!** Супертанкер

02 Ролевые игры

- Балда и черти
- Золотые орехи
- Пески Египта

03 Игры по станциям

- Архипелаг ценностей
- Недетские командные игры

04 Инженерные игры

- Мост Леонардо
- **ХИТ!** Башня власти
- Строительство буровой установки
- Конструкторское бюро
- **ХИТ!** Небоскреб

05 Творческие коммуникационные игры

- Командное рисование
- **ХИТ!** Сотрудничество в темноте
- Командный сканер

06 Сюжетно-динамические игры

- Валл-и
- Управленческая экосистема

07 Игры-тренажеры

- Эмоциональное казино
- Карточный баттл

01



Кейс-игры

направлены на отработку навыков
в условиях смоделированной ситуации

КАТАЛОГ:

Высадка на луне →

Уборка в офисе →

Корреспонденция →

Супертанкер →

ВЫСАДКА НА ЛУНЕ

Игра, где в приоритете эффективная команда, умеющая действовать в нестандартных условиях

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Диагностировать и потренировать навыки командных коммуникаций при принятии значимых решений

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Повышение навыка коллективного принятия решений с учетом личного мнения
- Отработка навыка отстаивания своей точки зрения
- Диагностика особенностей командного взаимодействия при необходимости сделать общий выбор



Количество игроков

10-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн – от 1 до 1,5 часов



Стоимость

От 180 000 (до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- **Легенда игры:** Ваш корабль **потерпел кораблекрушение** на Луне, на темной ее стороне. Согласно плану вы должны **добраться до станции**, которая находится на расстоянии 300 км от этого места, на освещенной стороне Луны. При крушении уничтожены все предметы, кроме обозначенных в предоставленном вам списке.
- **Задача участников:** **проранжировать список предметов от самого необходимого до менее важного.**
- Игра проходит в 2 раунда: индивидуальная работа, а затем групповая.



УБОРКА В ОФИСЕ

Игра, позволяющая навести порядок в командных делах

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потренировать умение грамотного распределения задач в команде в режиме ограниченного времени и ресурсов

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Повышение навыка планирования своей и общей деятельности
- Улучшение навыка управления временем
- Развитие навыков грамотного распределения ролей в команде



Количество игроков

10-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн – от 1 до 1,5 часов



Стоимость

От 180 000 (до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Задача участников – **составить письменный план уборки** офиса, рассчитанный на группу из 4 человек.
- **Легенда игры:** После праздника **офис пребывает в плачевном состоянии**. Руководитель выбрал несколько человек, которым предстоит **навести порядок**. Вы попали в их число.



КОРРЕСПОНДЕНЦИЯ

Игра, которая научит брать ответственность за личные задачи и оптимально распределять время

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навык управления личным временем и ресурсами

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие навыка приоритизации личных задач
- Повышение самостоятельности в принятии значимых решений
- Осознание своих личных ресурсов для решения задач



Количество игроков
10-100+ человек



Формат
Офлайн/онлайн –
от 1 до 2 часов



Стоимость
От 180 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- По легенде отец семейства возвращается из длительной командировки. За время отсутствия у него накопилось **большое количество личной корреспонденции**. В скором времени ему предстоит снова отправиться в командировку, поэтому необходимо быстро разобраться с накопившимися делами.
- **Задача:** в течение часа изучить всю информацию и посвятить вечер приоритизации всех дел, планированию и осуществлению задач. Помочь никто не сможет, поэтому участнику придется справляться самостоятельно.



СУПЕРТАНКЕР

Динамичная игра-путешествие с постоянно меняющимися обстоятельствами

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Продиагностировать ситуацию в рабочем коллективе через анализ сильных и слабых сторон

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Управление потоками информации в командном взаимодействии
- Умение принимать самостоятельные решения в ситуации высокой неопределенности и при отсутствии формального руководителя
- Развитие навыка грамотного распределения ролей в команде



Количество игроков
10-40 человек



Формат
Офлайн/онлайн –
от 2 до 4 часов



Стоимость
От 250 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Задача участников – за **ограниченное время ответить на ключевые вопросы**, используя игровые карточки с определенной информацией.
- **Легенда игры.** Группа участников была высажена с вертолета на супертанкер водоизмещением 200 000 тонн. **Капитан корабля теряет возможность управлять судном.** Игроки должны **привести танкер в порт назначения**, который находится где-то в норвежских фьордах.



02



Ролевые игры

направлены на отработку навыков
в смоделированной ситуации с перевоплощением

КАТАЛОГ:

Балда и черти →

Золотые орехи →

Пески Египта →

БАЛДА И ЧЕРТИ

Творческая коммуникативная игра с опорой на классический сюжет

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Усовершенствовать навыки ведения переговоров

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Опыт принятия и продвижения нестандартных решений
- Приобретение навыка выявления потребностей и конструктивного разрешения конфликтов
- Развитие навыка командного взаимодействия



Количество игроков
10-40 человек



Формат
Офлайн/онлайн –
от 1 до 2 часов

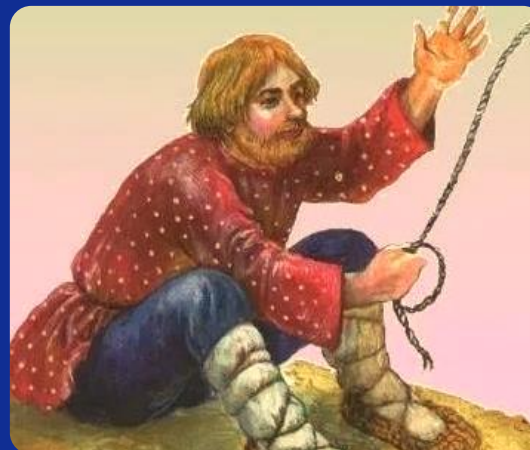


Стоимость
От 200 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- **Легенда игры.** Поп сдал в аренду чертям болото и договорился о стоимости аренды, но сроки не обозначил. Поп уехал на 5 лет, а когда вернулся, то потребовал от Балды взять с чертей оплату за весь срок проживания во время его отсутствия.
- **Задача команды «Черти»** – удержаться на болоте любой ценой, **а команды «Балда»** – забрать деньги за предыдущие 5 лет и сдать в аренду три оставшихся болота.
- Переговоры проходят в **несколько раундов**, роль переговорщика внутри команд может передаваться.
- **Возможный ключевой инсайт участников:** интересы переговорщика и оппонента могут совпадать, но есть вероятность, что привычные установки помешают это увидеть.



ЗОЛОТЫЕ ОРЕХИ

Игра на развитие навыков ведения конструктивных переговоров в ситуации повышенной сложности

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Усовершенствовать навыки определения стратегии и тактики переговоров в условиях серьезного противостояния

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Опыт принятия решений в условиях ограниченных ресурсов
- Развитие навыка разрешения конфликтов и преодоления кризисов
- Улучшение навыка коллективного взаимодействия и эффективной коммуникации



Количество игроков
10-40 человек



Формат
Офлайн/онлайн –
от 1 до 2 часов



Стоимость
От 200 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники объединяются **в две команды**, каждая получает роль вымышленной компании. Команды знакомятся с историей и проблематикой, формулируют образ желаемого результата от предстоящих переговоров, выбирают стратегию и тактику.
- **Задача участников** – путем переговоров прийти к решению, удовлетворяющему обе стороны.
- В каждой команде выбирается **переговорщик**, который может меняться по требованию остальных членов команды. **Устные комментарии** в процессе переговоров **запрещены**.
- **Возможный ключевой инсайт участников:** внимательность к деталям позволяет найти взаимовыгодное решение даже в условиях серьезного противостояния.



ПЕСКИ ЕГИПТА

Ролевая игра на отработку принципов проектного управления с тематической стилистикой и перевоплощениями

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сформировать систематизированные знания и навыки в области методологии и инструментов управления проектами

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие навыков, способствующих достижению общих целей компании
- Активизация навыков взаимодействия в ходе планирования и выполнения проектов
- Развитие навыков генерации новых идей, поиска нестандартных решений



Количество игроков

10-50 человек



Формат

Офлайн –
от 4 до 8 часов



Стоимость

От 400 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Фараон (чьё здоровье серьёзно ухудшилось в последнее время) повелел представить ему проект создания одной или нескольких пирамид. Его Величество желает построить монумент, который напоминал бы о нём, когда его не будет на Земле.
- Участники – это независимые проектные группы с одинаковыми целями и задачами. Они отправляются на задание с кодовым названием «Пески Египта». В их задачи входит проектирование площадки, организация инфраструктуры и установление партнерских отношений с другими заинтересованными группами.
- Достижение успеха команды определяется по ряду критериев, среди которых экономичность и оригинальность проекта.



03



Игры по станциям

направлены на последовательную отработку навыков в разных ситуациях в рамках одной компетенции/идеи

КАТАЛОГ:

Архипелаг ценностей →

Недетские командные игры →

АРХИПЕЛАГ ЦЕННОСТЕЙ

Игра, где каждая станция символизирует ценность компании

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помочь участникам осознать наполнение и значимость корпоративных ценностей, а также осознать значимость корпоративно культуры

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Глубокое понимание содержания корпоративных ценностей
- Знакомство и установление неформальных связей
- Развитие навыка эффективной работы в команде



Количество
игроков

15-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн –
3 часа до 1,5 дней



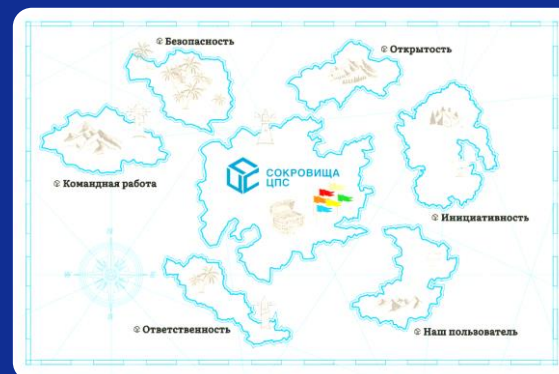
Стоимость

От 500 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- В игре используется принцип **движения по станциям**.
- Для каждой компании составляется индивидуальный маршрут движения по островам **Архипелага ценностей**. Количество крупных островов определяется числом сформулированных ценностей компании.
- На каждом острове участники встречаются с его **губернатором** и через игровые задания проживают и формируют понимание ценностей компании.
- На транзитных островах участники игры **отдыхают** и выполняют **активные задания** развлекательного характера.



НЕДЕТСКИЕ КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

Игра, способная развивать одновременно все основные командные навыки

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить ключевые командные навыки при решении задач разной направленности

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Актуализация логической, творческой, коммуникативной и двигательной сферы деятельности в команде
- Развитие навыка выработки командных решений
- Повышение эффективности командного взаимодействия между участниками



Количество игроков

30-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн – от 4 до 16 часов



Стоимость

От 400 000 (до 30 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Данная деловая игра **на тимбилдинг** включает в себя множество разнообразных, ярких, эмоциональных упражнений и задач.
- Игра проходит в несколько раундов, каждый из которых содержит по 3 задания: **на интеллект, на эмоциональную сферу, на «работу руками»/физические активности.**
- Участники игры делятся на команды, и в каждом раунде состав команд меняется случайным образом, чтобы все игроки могли поработать друг с другом.
- Игра может быть **подстроена под любой временной интервал** проведения. Количество раундов и задания изменяются в зависимости от **специфики компании и задач проведения игры.**



04



Инженерные игры

направлены на развитие навыков командной работы, лидерства и проектного управления через конструирование предметов

КАТАЛОГ:

[Мост Леонардо →](#)

[Башня власти →](#)

[Строительство буровой установки →](#)

[Конструкторское бюро →](#)

[Небоскреб →](#)

МОСТ ЛЕОНАРДО

Игра, которая наглядно продемонстрирует важность построения прочной команды

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навыки командного взаимодействия и достижения общего результата

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Инсайты команды о факторах успешного взаимодействия
- Повышение уровня сплоченности, осознание ролей в команде
- Развитие технического и нешаблонного мышления



Количество игроков
8-20 человек



Формат
Офлайн –
от 1 до 1,5 часов



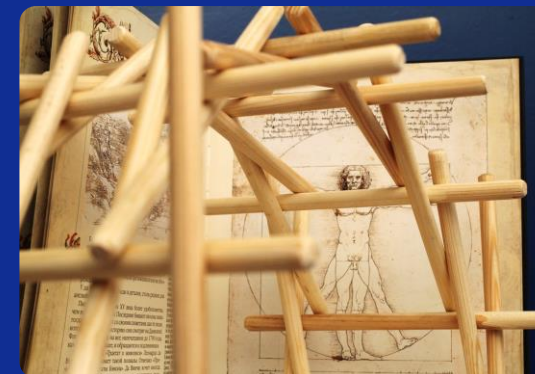
Стоимость
От 180 000
(до 29 человек)

*необходимое пространство 5*10 м



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники **получают набор** из 28 брусков и 28 палочек – миниатюрных элементов для моделирования.
- **Задача участников** – построить самонесущий мост длиной 4 м, используя только выданный инструментарий и смекалку.
- Возможны **вариации игры** через введение специальных заданий и дополнительных правил.
- Модератор **руководит** процессом игры и проводит **рефлексию** по результату.



БАШНЯ ВЛАСТИ

Игра, которая позволит каждому понять свой вклад в общее дело

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навык командного взаимодействия для достижения общего результата

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Понимание каждым участником своего места в команде и ценности вклада в общую работу
- Получение инсайтов об имеющихся коммуникативных барьерах в команде
- Осознание синергетического эффекта командной работы



Количество игроков
10-24 человек



Формат
Офлайн –
от 1 до 1,5 часов

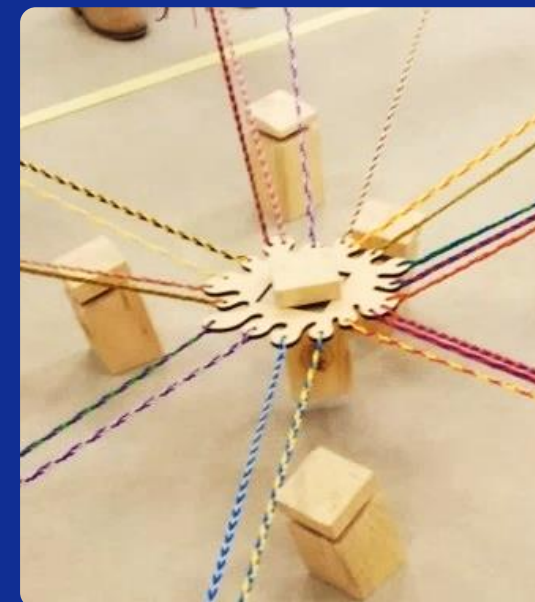


Стоимость
От 250 000



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники должны **совместно управлять краном**, чтобы **построить башню** из деревянных блоков неправильной формы. При этом они **не могут прикасаться к блокам** руками или любой другой частью тела.
- Эта задача может быть решена только при условии точного планирования, хорошей коммуникации и **качественно организованной командной работы**.





СТРОИТЕЛЬСТВО БУРОВОЙ УСТАНОВКИ

Игра, которая сочетает в себе творческий подход и точное выполнение поставленной задачи

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потренировать навык командного взаимодействия при выполнении творческой задачи в условиях ограниченных ресурсов

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Улучшение навыка грамотного распределения ресурсов
- Развитие креативности при решении задач
- Осознание важности вклада каждого члена команды в общий результат и необходимости распределения ролей



Количество игроков

10-100+ человек



Формат

Офлайн –
от 1 до 1,5 часов



Стоимость

От 250 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Цель игры – **построить буровую установку** с помощью подручных средств, следуя техническому заданию.
- Побеждает команда, которая построила **самую высокую** буровую установку, **соответствующую ключевым критериям:** может самостоятельно устоять, имеет все ключевые элементы, обозначенные в техническом задании.



КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО

Игра, которая сочетает в себе творческий подход и точное выполнение поставленной задачи

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навык командного взаимодействия при постановке и исполнении задач

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие нестандартного и креативного мышления
- Улучшение навыка входящей и исходящей коммуникации
- Тренировка взаимодействия как внутри, так и между командами



Количество игроков
10-60 человек



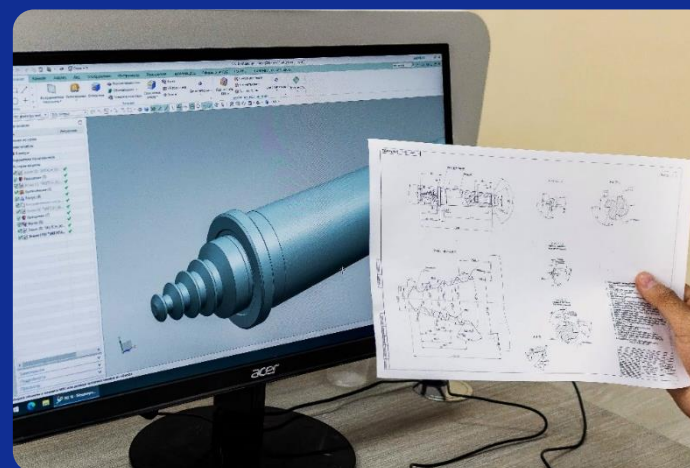
Формат
Офлайн –
40 минут до 2 часов



Стоимость
От 250 000
(до 29 человек)

МЕХАНИКА ИГРЫ

- **Легенда.** Участники находятся в конструкторском бюро, где нет ни одной инструкции по созданию нужных предметов. Им нужно создать инструкции, чтобы работа могла продолжаться.
- Игра идёт в 2 раунда по командам.
- **Задача в 1 раунде** – написать инструкцию по созданию из бумаги заданного предмета.
- **Задача во 2 раунде** – передать инструкцию другой команде и попробовать создать предмет.



НЕБОСКРЁБ

Научиться достигать командную цель с учетом личных целей каждого участника

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Научиться достигать командную цель с учетом личных целей каждого участника

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Осознание важности прислушиваться к другим членам команды
- Развитие навыка невербальной коммуникации
- Понимание необходимости учитывать индивидуальные цели для достижения цели команды



Количество игроков

10-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн – от 1 до 1,5 часов



Стоимость

От 250 000 (до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Цель игры – **построить небоскрёб**. При этом каждому участнику выдается карточка с **индивидуальным заданием**, позволяющим «построить» какую-то одну часть здания. Показывать и озвучивать свое задание другим нельзя.
- Важное условие – **игра проходит в полной тишине**.
- Пример индивидуальных карточек: башня должна состоять из 6 уровней; последний уровень должен быть зеленым.
- Итогом должно стать построение небоскреба **с учетом выполненных заданий каждого участника**.



05



Творческие коммуникационные игры

направлены на развитие коммуникативных навыков
через совместное выполнение творческих задач

КАТАЛОГ:

[Командное рисование →](#)

[Сотрудничество в темноте →](#)

[Командный сканер →](#)

КОМАНДНОЕ РИСОВАНИЕ

Игра, где совместными усилиями создается шедевр

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Научиться эффективно работать в команде, достигать совместного результата

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Получение навыка выстраивания бизнес-процессов внутри команды
- Получение опыта совместной творческой деятельности
- Развитие навыка налаживания эффективной коммуникации



Количество игроков

10-100+ человек



Формат

Офлайн/онлайн –
от 1 до 3 часов



Стоимость

От 250 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

Задача участников – коллективными усилиями создать единую картину из нескольких фрагментов:

- Каждая команда рисует **свой участок картины**. Команда сверяется с инструкцией, важно попасть в размер и цвет оригинала.
- Участникам необходимо найти своих «соседей», **договориться** о стандартах и методах взаимодействия.
- По истечении времени части картины **соединяются** в единое целое.
- Модератор **презентует** картину участникам и проводит **рефлексию**.



СОТРУДНИЧЕСТВО В ТЕМНОТЕ

Игра на командное решение задач в условиях неопределенности

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить способность эффективно работать в команде, выстраивать нестандартное взаимодействие, проявлять лидерские качества

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие навыков формулировать инструкции, наставлять, делегировать
- Осознание личных и групповых эмоций и управление ими
- Трансформация шаблонов восприятия, выявление ментальных ловушек



Количество игроков
8-100+ человек



Формат
Офлайн –
от 1,5 до 4 часов



Стоимость
От 250 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники игры делятся на **наблюдателей и исполнителей**, по мере выполнения заданий поочередно меняются ролями.
- Исполнители с завязанными глазами **действуют** под руководством наблюдателей, наблюдатели **руководят** действиями исполнителей.
- **Среди заданий:** собрать пазл, вылепить фигурку из пластилина, набрать определенную сумму монетами.
- Модератор **руководит** процессом игры и проводит **рефлексию**.



КОМАНДНЫЙ СКАНЕР

Игра вслепую, где самое главное – научиться общаться на одном языке

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навыки командного общения для решения поставленных задач

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие навыков распределения командных ресурсов и ролей
- Повышение навыков информирования и анализа ситуации
- Тренировка навыков четкого разъяснения и озвучивания обратной связи



Количество игроков
6-28 человек



Формат
Офлайн –
30 мин до 1,5 часов



Стоимость
От 250 000

МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники игры получают несколько **разноцветных элементов** разной формы, из которых необходимо построить заданные фигуры.
- Задание выполняется в группах по 3–4 человека.
- Каждая группа **решает задачу вместе** и отвечает за общий результат.
- **Важно:** участники складывают фигуры **вслепую**.
- Модератор дает обратную связь по результатам выполнения и проводит рефлексию.



06



Сюжетно-динамические игры

направлены на анализ командной работы
и командное принятие решений в условиях
изменяющейся среды

КАТАЛОГ:

Валл-и →

Управленческая экосистема →

ВАЛЛ-И

Игра, где спасение планеты зависит от умения расставлять приоритеты и действовать слаженно

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Потренировать навыки тайм-менеджмента и принятия командных решений

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Повышение навыка принятия нестандартных решений в условиях ограниченных ресурсов и времени
- Отработка навыка расстановки приоритетов (матрица Эйзенхауэра) и выявления поглотителей времени
- Диагностика особенностей командного взаимодействия при необходимости сделать общий выбор



Количество игроков

4-10 человек*



Формат

Офлайн/онлайн – от 1,5 до 2 часов



Стоимость

От 250 000

*разделенных на команды



МЕХАНИКА ИГРЫ

- **Легенда игры:** «поверхность планеты Земля полностью замусорена, Очистить планету могут особые кибернетические механизмы – ВАЛЛ-И. 4 последних ВАЛЛ-И раскопали небольшую фабрику роботов, которая неплохо сохранилась. Но многие механизмы на фабрике нуждаются в починке, на территории обитают радиоактивные слизи и даже одна атомная крыса. ВАЛЛ-И понимают, что могут привести фабрику в порядок и запустить ее, что обеспечит Землю новыми роботами. Проблема в том, что заряда батарей оставалось максимум на 8 часов. Судьба планеты зависит от эффективности взаимодействия 4 маленьких роботов».
- **Цель участников:** для достижения итоговой цели.
- **Задача участников:** создать план работы для роботов по 4 ключевым направлениям на 8 часов, а затем принимать совместные решения и выбирать приоритетное действие в очередном раунде.
- **Игра предполагает 8 раундов обсуждений.** В каждом раунде могут появляться новые вводные.





УПРАВЛЕНЧЕСКАЯ ЭКОСИСТЕМА

Яркая и эмоциональная игра на стратегическое планирование и принятие управленческих решений

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выработать у участников понимание необходимости и действенности контроля и угрозы наказаний в практике управления и менеджмента

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие навыков принятия управленческих решений, оценки их последствий, а также необходимости кооперации при принятии решений
- Совершенствование навыков подготовки и проведения многосторонних переговоров, согласования интересов, поиска форм организационного взаимодействия
- Отработка навыков стратегического планирования



Количество игроков
До 25 человек



Формат
Офлайн –
от 2 до 4 часов



Стоимость
От 400 000



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Участники игры – директора целлюлозно-бумажных комбинатов крупного холдинга, равномерно расположенных вокруг большого озера.
- При изготовлении продукции комбинатам требуется много воды, которую они берут из озера. Отработанная вода сбрасывается туда же. При этом качество воды в озере влияет на работу всех предприятий.
- Игра моделирует взаимодействие директоров комбинатов, находящихся во взаимосвязанных, но неравных экономических условиях по поводу использования общего ресурса – озера.
- В процессе своей работы директора могут использовать несколько разных стратегий действий. Они принимают решения очищать или не очищать сточные воды предприятий. В зависимости от выбранного решения комбинаты получают прибыль или убытки.



Поле игры

КАЧЕСТВО ВОДЫ	УРОВЕНЬ КАЧЕСТВА					ЗЕЛЕНАЯ СТРАТЕГИЯ	КРАСНАЯ СТРАТЕГИЯ
	92	94	96	98	100		
Столовая питьевая вода	82	84	86	88	90	\$60 000	\$160 000
Питьевая вода	72	74	76	78	80	\$50 000	\$140 000
Чистая вода	62	64	66	68	70	\$30 000	\$100 000
Техническая вода	52	54	56	58	60	\$20 000	\$80 000
Загрязнённая вода	42	44	46	48	50	\$10 000	\$60 000
Грязная вода	32	34	36	38	40	\$5 000	\$40 000
Очень грязная вода	22	24	26	28	30	\$1 000	\$20 000
Очень грязная вода	12	14	16	18	20	-\$1 000	\$10 000
Очень грязная вода	2	4	6	8	10	-\$5 000	\$1 000

07



Игры-тренажеры

направлены на отработку профессионально значимых навыков через имитацию реальных ситуаций

КАТАЛОГ:

Эмоциональное казино →

Карточный баттл →

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ КАЗИНО

Азартная игра, где удача улыбается артистичным и проницательным

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Повысить уровень эмоционального интеллекта

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Развитие умения уместно проявлять собственные эмоции
- Практика считывания и определения эмоций коллег, партнеров, оппонентов
- Улучшение навыка управлять атмосферой контакта и переговоров



Количество игроков
10-50 человек



Формат
Офлайн –
от 1 до 1,5 часов



Стоимость
От 250 000
(до 29 человек)



МЕХАНИКА ИГРЫ

- Команды за столами выполняют ряд заданий с возрастанием уровня сложности.
- Каждый из игроков получает карточки с известными фразами и с изображениями эмоций.
- Задание на карточке нужно воспроизвести как можно более точно. Участники используют интонации, пластику тела, жесты, мимику, взгляд.



КАРТОЧНЫЙ БАТТЛ

Игровое сражение, которое научит отвечать на любые сложные вопросы

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Развить навык отработки возражений

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ БИЗНЕСА

- Осознание и умение давать быстрые ответы на возражения
- Повышение навыков аргументации и убеждения
- Возможность работать с негативными установками и их трансформация в эффективную коммуникацию



Количество игроков
10-20 человек



Формат
Офлайн/онлайн – от 1 до 2 часов

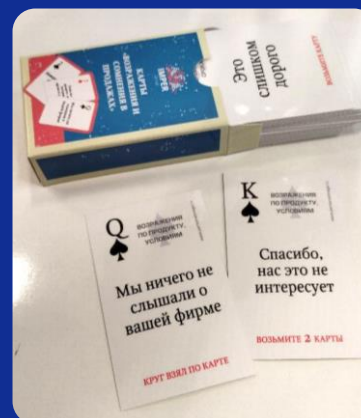


Стоимость
От 250 000



МЕХАНИКА ИГРЫ

- На игральный стол выкладывается колода карт, на которых написаны **фразы клиентов** (возражения, сомнения, негативные вопросы, эмоциональные высказывания).
- Суть баттла – среагировать и **быстро дать ответ** для **отработки возражений** клиентов.
- Для участия в игре приглашают двух добровольцев. Модератор вытягивает карту и озвучивает фразу. Добровольцы **по очереди предлагают свои варианты**. Если у остальных участников есть варианты лучше, он их озвучивают.
- Игра продолжается дальше, вызываются следующие 2 добровольца.





BITOBE –

Best
Impulse
TO
Business
Evolution



сайт
www.bitobe.ru



тел./факс
+7 (812) 677 50 88



e-mail
info@bitobe.ru