



# Тимбилдинг «Импульс»



# Общее описание

**Формат:** in-, out-door тимбилдинг

## **Задачи:**

1. Командообразование, развитие межфункциональных связей (обозначение ценности командной работы)
2. Развитие креативности и навыков проектного менеджмента
3. Эвент

**Количество участников:** от 30 до ∞

Игра проводится в командах от 5 (оптимально) до 10 (максимально) человек

**Длительность:** от 1,5 до 6 часов



# Видео



# Что внутри

*Тимбилдинг разработан по мотивам «Машины Руба Голдберга»*

**Основной принцип:** «эффект домино» – передача начального импульса путем различных конструкций от одной команды к другой

## **Задачи каждой команды:**

- реализовать конструкцию по предоставленному макету
- состыковать конструкцию с предыдущим и последующими участками для передачи импульса



# Варианты проведения

## Эвент

**Длительность** – 1-1,5ч

**Когда лучше:**

- Корпоратив
- Пауза конференции

**Где:** помещение

*Команды по готовым эскизам и подготовленным наборам материалов собирают этапы*

## Тимбилдинг

**Длительность** – 3-4ч

**Когда лучше:**

- Командообразующее мероприятие
- **Где:** улица

*Команды строят общую конструкцию из отдельных участков (по базовым принципам передачи импульса)*  
Рынок материалов

## Большая игра

**Длительность** – до 6ч

**Когда лучше:**

- Командообразующее мероприятие
- **Где:** улица или помещение

*Соревнование между командами – строят отдельные цепочки по обязательным принципам*  
Рынок материалов

# Примерное расписание

## 1. Открытие мероприятия

- Приветствие ведущего, рассказ о формате и регламенте
- Короткий разогрев
- Деление на команды (жеребей, по спискам, квест\*)

## 2. Модуль на знакомство и неформальное взаимодействие\*

## 3. Упражнения для команд на «зарабатывание» ресурсов\*

## 4. Получение макетов и материалов

## 5. Проектирование и пробные пуски

## 6. Финальный запуск импульса

\* - указаны необязательные опции

# Организационные требования

- Просторное помещение или уличное пространство с ровной поверхностью – примерно 4-6 м<sup>2</sup> на команду
- Возможность заезда игротехнической группы на площадку проведения не менее чем за 2-3 часа до начала
- Электричество на площадке
- Проектор и экран (для помещений)
- Система звукоусиления (для групп от 40 участников)

## **Игротехническая группа:**

- Главный ведущий
- Игротехники

# Опыт с начала 2000-х



## Большие проекты

Инновационные смены (Зворыкинский проект) форумов «Селигер 2009» и «Селигер 2010» (до 800 участников)

Деловая игра для ГК «Спектрум» (300 участников)

Квест для дневной программы «Фестиваля фейерверков «Ростех» в 2018 г. (до 1500 участников)

- Деловые и настольные игры
- Тренинги и Оценка персонала
- Сессии стратегического планирования
- Работа с корпоративной культурой

## Кроме того:

- Тренинги командообразования, креативные тимбилдинги, квесты и мотивационные программы
- Геймификация конференций и клиентских мероприятий



# Делайте вашу игру с нами!

[www.games4business.ru](http://www.games4business.ru)

+7 495 644 9770

[info@games4business.ru](mailto:info@games4business.ru)



Лаборатория Деловых Игр



Если вы не нашли здесь своего  
формата,  
обязательно свяжитесь с нами!

**МЫ ЕГО РАЗРАБОТАЕМ**