



Корпоративный детектив

Легенда

Вчера во время экстренного совещания, в обстановке особой секретности, Руководитель Компании сообщил, что сейф, содержащий жизненно важные материалы, пропал из офиса Компании. Чтобы предотвратить утечку секретной информации, руководство приняло решение найти похищенные материалы собственными силами.

Для поиска похищенного сейфа решено направить лучших сотрудников Компании.

Прибыв на место, вам предстоит разделиться на несколько команд. Каждой команде необходимо проработать одну из версий преступления. Поиск и анализ улик, а также применение дедуктивного метода, позволит командам найти злоумышленника, а главное вернуть похищенное.

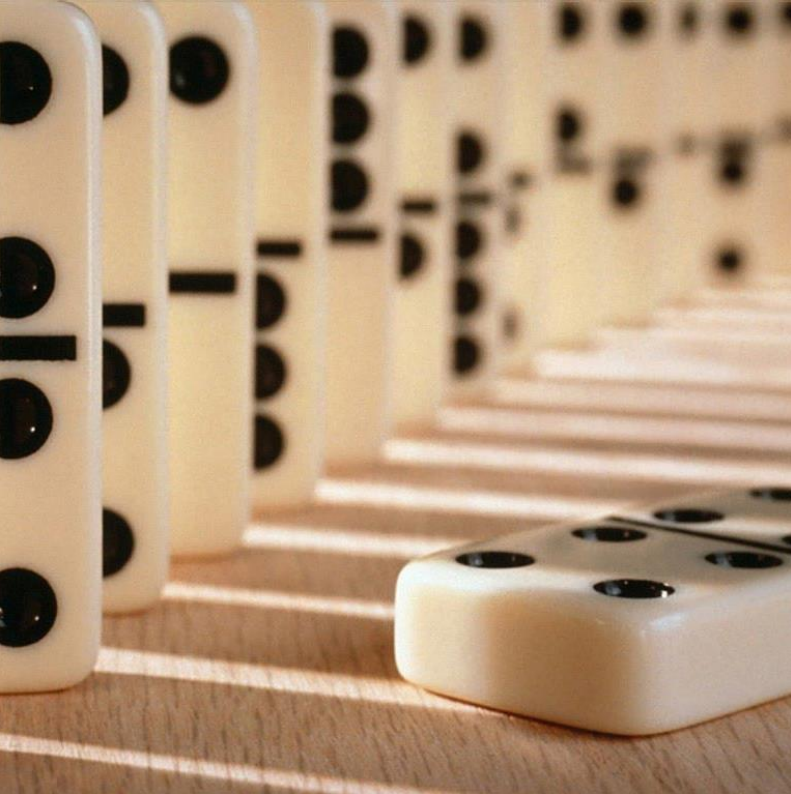


Схема программы

1. Разминка. Ведущий приветствует участников и проводит эмоциональную интеллектуальную разминку.

По окончании разминки происходит деление на команды. С каждой командой начинает работать персональный инструктор, который помогает и консультирует участников на каждом этапе игры, руководит динамикой команды, следит за временными рамками и правилами выполнения заданий.

2. Командные этапы. Направлен на отработку основных навыков командного взаимодействия и развитие базовых командных и лидерских компетенций.

Этапы для прохождения команды выбирает инструктор, исходя из динамики и эмоционального состояния группы. Этапы - это адаптированные под легенду программы интеллектуальные и творческие упражнения indoor-тренинга командообразования.

Выполняя упражнения, участники зарабатывают подсказки, собрав которые можно будет разгадать, где спрятаны похищенные ценности.



Схема программы

3. **Финальная загадка.** В финале программы участникам предстоит совместными усилиями решить дедуктивную задачу и выяснить, кто же является преступником и где спрятано похищенное.

Из личных вещей подозреваемых команды выбирают вещь, принадлежащую преступнику. На всех вещах с обратной стороны написан код и прикреплен ключ от сейфа. К сейфу подходит только ключ и код с вещи преступника. Участники открывают сейф и извлекают похищенные ценности Компании.



Заключение

- Программа рассчитана на коллектив от 20 до 150 человек.
- Продолжительность программы – 2-3 часа.
- Изюминкой программы является сочетание эмоционально активных упражнений с интеллектуальной работой (решение адаптированной загадки Эйнштейна – раскрытие преступления).
- Для каждой программы отдельно оговаривается, что же было «похищено» в зависимости от пожеланий и специфики деятельности Компании. Базовый универсальный вариант – знамя с логотипом Компании. Наши Клиенты уже успешно вернули: рецепт таблетки вечной молодости, формулу новой стали, более 15ти фирменных знамен и даже приказ о реальном премировании сотрудников и много других корпоративных ценностей.
- Наполнение программы командными упражнениями оговаривается отдельно для каждой программы, зависит от места проведения и пожеланий Заказчика.



Контактная информация:

+7 495 644-97-68

+7 906 092-20-29

play@igrology.com

<http://www.igrology.com>