

SERIA WALECZNYCH KONKURENCJI

Braterskie Partnerstwo



Oferta organizacji spotkania integracyjnego

program autorski 'Centrum Działań Artystycznych i Biznesowych, Progenja' do użytku wewnętrznego
(ochrona prawna zgodnie z Dz. U. z 1994r. Nr. 24, poz. 83 z dn. 04.02.94 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.)

Rationale

Program **Seria Walecznych Konkurencji** to skuteczny program integracyjny, którego podstawą jest lepsze poznanie się i wspólne rozgrywki w rozmaitych konkurencjach. Rodzaj konkurencji pozostaje do wyboru zależnie od miejsca, liczby osób, preferencji charakteru konkurencji oraz założeń budżetowych. Wśród możliwych do zaproponowania są stanowiska od najbardziej ekstremalnych jak skok bungee, most linowy, zjazd tyrolski, lot poduszkowcem, quady, segwaye, strzelectwo (jak łuki czy ASG), aż po konkurencje twórcze jak rzeźby z taśmy czy strategiczno – logiczne oraz wiele innych, które bawią rozkoszą łamania głowy i wielością rozwiązań. Jako rozgrywki międzyczespołowe włączamy Arena x 2000 (niebrudzący i bezbolesny paintball), Mini Golf, MegaPiłkarzyki, dwutorowa ściana wspinaczkowa, rozmaitego typu wyścigi w którym nie zawsze jest ważna prędkość własna, ale raczej spryt czy szybkość sterowania np. zdanie sterowanymi samochodami, Mega gry planszowe, w których pionkami są mega elementy lub sami uczestnicy (zamiana). Rodzaj konkurencji dobierany jest do miejsca spotkania i preferencji jego uczestników.



Zasady

1. Uczestnicy zostają podzieleni na zespoły działające razem wg własnej strategii z wyraźnie określonym celem
2. W zespole zostaje wyłoniony przewodnik, który reprezentuje zespół. *Sposób wyłonienia przewodnika zależy od preferencji i potrzeb.*
3. Celem działań zespołu jest zgromadzenie jak największej liczby punktów w dostępnych konkurencjach wg ustalonych zasad.
4. Konkurencje przeprowadzane są na poszczególnych stanowiskach rozmieszczonych w terenie (np. gdzie wszyscy się widzą – piknik integracyjny albo na oddalonych stanowiskach np. punkty w lesie, gdzie nie ma możliwości obserwacji działań innych zespołów – działania zespołowe).
5. Część konkurencji to konkurencje indywidualne (I), pozostałe to rozgrywki pomiędzy zespołami (R). *Stosunek Liczby konkurencji indywidualnych do liczby rozgrywek uzależnione jest od dodatkowych realizowanych celów i preferencji jego uczestników.*
6. Czas na realizację konkurencji (tura) jest ściśle określony i stanowi wypadkową liczby zespołów i czasu przeznaczonego na team building.
7. Zespoły odnajdują wg mapki miejsca poszczególnych konkurencji (stanowiska), zgłaszając się nań w ściśle określonym przedziale czasowym. Regulacja zegarków to jeden z pierwszych elementów spotkania. Oddanie konkurencji walkowerem oznacza przekazanie punktów zwycięzcy drużynie z którą zespół miał się spotkać.
8. Zespoły mogą korzystać z atrakcji danego stanowiska przez cały przeznaczony dla niego czas, także po uzyskaniu maksymalnej liczby punktów.
9. Na każdym stanowisku można uzyskać maksymalnie 60 pkt, (walkower na stanowiskach rozgrywek to 60pkt)
10. W piknikowych spotkaniach integracyjnych dla wzmocnienia motywacji do dalszych rozgrywek i podgrzania atmosfery istnieje możliwość organizacji spotkania podsumowującego (prezentacja wyników po pierwszej turze), zaś rozdanie nagród zwycięzcom przewidziane jest po II turze, albo w wieczornej części spotkania.
11. Zespoły otrzymują na drodze losowania przydział zestawów **Serii Walecznych Konkurencji**. *Istnieje wiele możliwości większego zaangażowania pracowników tak, by końcowy wynik nie był łatwo przewidywalny i aby niezależnie od liczby punktów uczestnicy chcieli się angażować działania.*
12. Dla wzmocnienia emocji i podkreślenia budowania strategii działania dwie ostatnie waleczne konkurencje mogą stanowić rodzaj pojedynków, do których jeden zespół zaprasza drugi zespół w celu podreperowania finalnej liczby zebranych punktów lub też by zmierzyć się z najtrudniejszym z rywali. *Każdy wybór pozostawiony uczestnikom czy rodzaj podejmowanej strategii w wykonywaniu zadań strategiczno – logicznych stanowi skarbnicę wiedzy na temat sposobu myślenia i funkcjonowania danego zespołu oraz dominującej w niej motywacji. Można zadania skonstruować tak, by móc odpowiedzieć na ważne dla firmy pytania dt działań poszczególnych osób / zespołów (rodzaj Assessment Center w terenie)*
13. Po zakończeniu działań zespołowych większość atrakcji pozostaje do swobodnego wykorzystania .
14. Wszelkie sytuacje niejasne, trudne i problematyczne rozwiązuje Prowadzący.

Kurysywą w powyższych zasadach opisano opcjonalne elementy, które wykorzystane mogą nieść wartość dodaną dla aktualnych i przyszłych działań HR. Dzięki nim można poszerzyć wiedzę na temat sprawności działania jednostek czy/i zespołów albo podkreślać wartości istotne dla kultury firmy (praca zespołowa, wzajemny szacunek, punktualność, zaangażowanie itp). Elementy te zwiększają efektywność wyjazdu integracyjnego, a czasem dostarczają cennych danych i pozostają do omówienia.



Jeżeli są Państwo zainteresowani tą ofertą prosimy o maila na adres: imprezy@progenja.pl **ZAPRASZAMY !**