



# ZESPOŁOWA GRA

program autorski '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.)



## Plemiennie spotkanie



Czas trwania zależy od liczby osób i ostatecznego kształtu - od 3 do 8 godzin



## CELE

1. Budowanie poczucia wspólnoty plemiennej - lepsze poznanie się i integracja
2. Uświadomienie istotnych zachowań w działaniach zespołowych jak np. zaangażowanie, pozytywne nastawienie, analiza zadania/zasobów, otwartość i wzajemne słuchanie się, zaufanie, odpowiedzialność za efekt wspólnych działań, stosowanie strategii win-win.
3. Modelowanie zachowań: prowokowanie analizy działań i doskonalenie strategii: w integracji zawarata jest możliwość poprawy jakości działań.
4. Przysporzenie przyjemności i wspólne spędzenie czasu w serii dostępnych zadań zespołowych
5. Dostarczenie wiedzy. Program jest oparty na faktach: życiu sześciu plemion wierze, zwyczajach i kulturze.

Istnieje możliwość odpowiedniego rozłożenia akcentów edukacja vs integracja zależnie od oczekiwań i potrzeb.



## RATIONALE

Istotą *Zespołowej gry* jest lepsze poznanie się i integracja pracowników firmy w emocjonalnych przeżyciach odnoszących się kultury i sposobu życia ludów Afryki, miejsca skąd najprawdopodobniej pochodzi ród ludzki, okolic będących kolebką *Homo Ludens*. Zamysłem odwołania się do plemiennego życia jest umożliwienie doświadczenia czym jest wspólnota i budowanie poczucia wspólnoty w pracownikach.

Tytułowa *Zespołowa gra* niesie ze sobą kilka znaczeń bowiem na poziomie percepcyjnym grą jest płynąca muzyka (gra na bębnach i przeszkadzajkach), ale grą jest też intelektualna rozgrywka zmierzająca do zwycięskiego końca, mająca w swym zamyśle doprowadzić do stworzenia zespołu, którego kluczem do sukcesu jest strategia wygrana-wygrana.

Program może stanowić połączenie gry szkoleniowej z grą na bębnach, albo też zostać bardziej rozbudowany w celu budowania relacji w oparciu o działania nawiązujące do elementów, które spajają plemiona.



## NARZĘDZIA:

Spotkanie oparte jest na różnego typu działaniach ruchowych, ale i intelektualnych, zadaniach oraz grach szkoleniowych, które realizują wyznaczone cele.

### Zalety gier szkoleniowych:

- Zaangażowanie emocjonalne zwiększające siłę doświadczeń
- Możliwość zastosowania zdobytych doświadczeń w życiu zawodowym
  - Duża porcja zabawy;
- Wielowymiarowość zastosowań – gra może ujawnić szereg aspektów, kompetencji i zachowań istotnych dla jakości funkcjonowania firmy
- Poprzez oddziaływanie w sytuacji zadaniowej pobudzenie procesu analizy, pogłębienie wiedzy i rozwój (samo-) świadomości
  - Integracja uczestników



## Opis gry :

**Gra PLEMIONA®** - Uczestnicy wcielają się w role członków 6 rdzennych plemion mieszkających w Afryce, gdzie ze względu na wcześniejszą izolację od zachodniej cywilizacji nadal znajdują się bardzo rzadkie surowce naturalne o magnetycznych właściwościach. Każde z plemion ma dostęp do innego rodzaju i innej ilości surowców. Postępująca ingerencja i zmiana naturalnego środowiska które staje się zagrożeniem dla ich bytu zmusza ich do sprzedaży surowców na odległym targowisku w celu zapewnienia sobie bytu. Wśród 6 plemion krążą potwierdzone informacje na temat wartości poszczególnych surowców na targowisku. Powszechnie wiadomo, że istnieją kombinacje surowców, które są szczególnie cenione. Plemiona mogą dowolnie wymieniać się surowcami i informacjami, żeby zmaksymalizować wartość swoich dóbr i uzyskać jak najwyższą cenę na targowisku.

Jednym z celów gry jest uświadomienie wspólnoty interesów i zachęta do stosowania strategii wygrana-wygrana jako tej dającej najlepsze efekty.



## Gra na bębnach



## Zespołowa gra

Nauka gry na bębnach porusza nas na wielu poziomach. Od strony emocjonalności buduje poczucie nostalgii, tęsknoty, a od poznawczej daje poczucie sprawczości że z tak prostych ruchów daje się wydobyć rozmaite rytmy i dźwięki. Plemona uczą się odpowiednich rytmów, które połączone w ostatniej fazie spotkania stworzą orkiestrę bębnów i staną się symbolicznym zamknięciem spotkania tytułową zespołową grą.



*Cel: budowanie wspólnoty poprzez doznania emocjonalne i dawanie przyjemności. Nauka podstawowych rytmów wykorzystana dla zwięzienia integracyjnych działań wspólnym występem.*



## Zespołowa gra

## ZAŁOŻENIA LOGISTYCZNE



Liczba osób: ...  
Liczba zespołów - 6 afrykańskich plemion.

### HARMONOGRAM

Nauka gry na bębnach

rozgrywka GRY PLEMIONA

Omówienie – zakres omówienia do ustalenia

### ZESPOŁOWA GRA - Orkiestra bębnów

– możliwe włączenie afrykańskich śpiewów i piosen







ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY :



Zarządzanie motywacją  
Efektywność osobista  
Zespółowa skuteczność  
Motivational Maps®  
Biegłość interpersonalna

Zarządzanie czasem i sobą w czasie  
Negocjacje  
Coaching motywacji  
Przywództwo

Orientacja na cel

## Centrum Kształcenia Psychologicznego

Szkolenia, warsztaty, treningi, coaching, mentoring

Corporate wellness  
Szacunki  
Budowanie świadomości  
Praca w تیمach

Propagowanie idei CSR  
Wprowadzanie na nowy poziom  
Kształtowanie postaw  
Ekologiczne

## Centrum Biznesu Odpowiedzialnego Społecznie

Szkolenia, tworzenie i wdrażanie programów



ORGANIZACJA WYDARZEN FIRMOWYCH:  
INTEGRACJA, INCENTIVE, PIKNIKI,  
SPOTKANIA DLA KLIENTÓW

Integracja z zamysłem  
Kształtowanie tenomonalnych zespołów  
Incentive  
Angażująca Integracja  
Pikniki  
Poszerzanie wiedzy  
Budowanie poczucia przynależności  
Dostarczanie wsparcia

Integracja z pomysłem  
Dostarczanie wsparcia

## Centrum Działań Artystycznych i biznesowych

Forumowanie relacji

REALIZACJA PROJEKTÓW SPECJALNYCH,  
WYPRACOWYWANIE SOJUSZY

Szranking  
Innowacyjne rozwiązania  
Inspirowanie  
Angażowanie  
Dobór metod i narzędzi  
Dokonywanie umiejętności

## Centrum Projektów Specjalnych

Kultura firmy  
Grywalizacja oryginalności

tel. +48 531579492  
North Gate  
ul. Bonifraterska 17, Warszawa

CEL - proGENJALNE WSPARCIE - EFEKT

[www.progenja.pl](http://www.progenja.pl)  
[www.progenja.edu.pl](http://www.progenja.edu.pl)