

Карманная игра-нетворкер



Автор: Борис Сазонов
Студия игр «Кураж Продаж»®

Про название:

Альянсы - это объединение людей или организаций для взаимовыгодного сотрудничества. **Проекты** - это задачи для совместной работы. Получается, что эта игра про людей и их совместную деятельность.

Игра «Альянсы и проекты» подходит как для индивидуальной работы, так и для групповых сессий до 50 человек. Возможно применение этой игры как командного тимбилдинга для профилактики эмоционального выгорания участников.

Рекомендуемое количество участников: **1-50 человек**

Рекомендуемое время игры: **до 1 часа**

Цель игры:

- **Нетворкинг и самопрезентация** – познакомьтесь с интересными людьми и представьте себя в игровом формате.
- **Поиск партнеров** – проверьте на деле, кто готов к реальным проектам, а кто нет.
- **Развитие навыков** – научитесь работать в команде, принимать решения в условиях кризиса и ограниченного времени.
- **Яркие эмоции** – 45–60 минут веселья и пользы в одном игровом сценарии.

Для ведущего (игропрактика, тренера, предпринимателя) игра решает 3 вопроса:

Лидогенерация – привлекайте платежеспособных клиентов на свои продукты или игры.

Быстрое доверие – презентуйте себя как эксперта через игру и демонстрируйте возможности современных игровых механик.

Гибкость – игра подходит для групп до 50 человек и занимает всего 45–60 минут.



Состав игры:

МАК карты «Мои Суперсилы» — 52 шт

Кейсы «Проекты» — 25 шт

Кейсы «Чёрный лебедь» — 20 шт

Упаковка такая, что не стыдно подарить

Президенту — 1 шт

Инструкция в формате Pdf находится на сайте

<https://kuraj-prodaj.com/product/alyansy-i-proekty/>

Игра «1 на 1» или малая группа до 6 человек.

В формате персональной работы или малой группы игра может использоваться как тренажер по принятию управленческих решений в реальной жизни/работе/бизнесе. МАК карты вытаскиваются с запросом «Кто мне нужен в проект сейчас», а карточки «Черный лебедь» применяются для отработки возможных негативных сценариев развития событий.

Командная игра от 6 до 50 человек.

Для командной игры вам понадобится сам комплект «Альянсы и проекты», а также несколько чистых листов и ручек - для записей каждой команде. Подготовьте их заранее.



Этап 1. Вход и в игру и знакомство (~15...25 минут)

Шаг 1. Ведущий коротко рассказывает про саму игру и про замысел игры.

Пример: Сейчас в формате легкой игры мы все интересно и необычно познакомимся. А также лучше узнаем себя и друг друга. При этом не важно, кто вы: наёмный работник, банкир, владелец завода или даже министр. Тут важны ваши личные качества, а не должность и статус. Мы научимся работать в команде. Решим совместный проект и даже проверим наш коллектив в условиях кризиса. А оценим нашу работу и определим победителей независимое жюри в виде искусственного интеллекта. Это первая подобная игра в России, а может быть и в мире.

Альянсы - это объединение людей или организаций для взаимовыгодного сотрудничества.

Проекты - это задачи для совместной работы. Получается, что эта игра про нас: про людей и нашу совместную деятельность. Давайте начинать!

Шаг 2. Ведущий создает чат игры в Телеграм и предлагает всем участникам добавиться в него по QR коду. Так решается вопрос сбора и обмена контактами.

Шаг 3. Каждый участник берет колоду МАК-карт «Мои Суперсилы», самостоятельно мешает ее и наугад достает 3 карточки.

Выбирает из них ту, что больше подходит под его личность и оставляет ее себе до конца игры. При этом он должен представиться и коротко с примером пояснить почему выбрал именно её. Колода передается следующему игроку.

Ведущий может сам вытянуть карты и показать пример как это делается.

Пример: Я Борис. Моя Суперсила «Батарейка для других». Это действительно так, ведь у меня сейчас есть сообщество ведущих моих игр 200+ человек. Мне безумно нравится быть с ними в контакте в чатах и лично каждый день. Я даю им энергию и сам заряжаюсь от их идей, действий и результатов. Если ни одна из трех карт не «подошла» игроку, он имеет право 1 раз поменять их и вытянуть новый комплект из 3 карт. Если и тут не подошло (такого я никогда не встречал, но вдруг) - игрок самостоятельно называет свою супер силу на эту игру.

Шаг 4. После такого представления игрок делает селфи с карточкой и выкладывает его в общий чат Телеграм.

Можно добавить пару предложений про себя и род своей деятельности. Так создаются память и ассоциация про каждого игрока. Когда все участники вытянули карточки, представились и выложили селфи в чат, начинается Этап 2.

Этап 2. Делится на команды и решаем Проект (~15...20 минут)

Шаг 1. Ведущий делит участников на команды по 4-5 человек.

Можно это сделать по своему усмотрению либо рассчитавшись на первый-второй-третий и т.п.

Шаг 2. Каждая команда выбирает себе Капитана и придумывает название, объединяющее все Суперсилы участников.

Шаг 3. Капитан представляет название команды, поясняя почему название именно такое.

Получает от ведущего листы и ручку для записей. А также вытягивает одну из 25 карточек «Проекты».

Шаг 4. Всей командой обсуждается и решается вопрос реализации данного проекта.

Капитан обязательно должен учесть Суперсилы своих коллег и максимально эффективно включить их в проект. При необходимости. Ведущий помогает и комментирует. На это задание дается до 10 минут времени.

Шаг 5. Капитан наговаривает аудиофайл с ответом на обязательные вопросы и отправляет его в чат Телеграм.

Чем подробнее он расскажет, тем лучше. На это дается еще до 5 минут.

Вопросы для аудиоответа:

- 1) Название команды.
- 2) Какой проект вы будете реализовывать?
- 3) В чем значимость этого проекта для общества в целом.
- 4) Кто у вас есть из людей, какие их суперсилы.
- 5) Как планируется применять ваших игроков и почему именно так.

После того как все команды отправили аудиоответы в чат. Ведущий поздравляет участников и игра переходит на Этап 3.

Этап 3. «Чёрный лебедь» или проверка кризисом (~7...15 минут)

Шаг 1. Капитан достает карту из колоды «Чёрный лебедь»

Шаг 2. Команда за 5 минут обсуждает ситуацию и разрабатывает план ее эффективного решения. При этом каждый участник описывает какую новую роль и задачи готов взять на себя в сложившемся кризисе. Чтобы помочь всей команде и проекту.

Шаг 3. Капитан голосом наговаривает описание ситуации и ее решение в чат.

Шаг 4. Капитан делает общее фото с командой, отправляет его в чат.

Шаг 5. Ведущий дает слово капитану и самым активным игрокам для обратной связи: что понравилось больше всего, что было самым сложным и как этот вопрос решили.

Шаг 6. Ведущий объявляет, что на этом игра для игроков закончена, можно отправлять их пить кофе и готовиться для объявления Результатов. Результаты сейчас будут обрабатываться Искусственным интеллектом и готовы для объявления через 15-30 минут.

Рекомендуется сделать красивое общее фото на память, с карточками и ведущим.

Этап 4. Обработка результатов с помощью ИИ. Выявление победителей

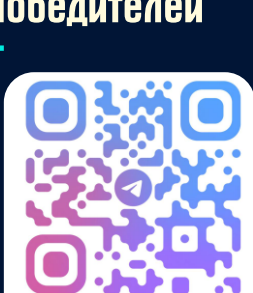
Для обработки результатов используем нейросеть **GigaChat**.

Это отечественная мощная разработка СБЕРА.

Она бесплатная и в нее удобно пересылать аудио в Телеграм.

Зарегистрироваться и попрактиковаться рекомендуем заранее

https://t.me/gigachat_bot



Промт для оценки аудио ответов.

Проанализируй эти 2 аудио сообщения как лучший специалист по запуску стартапов и крупным проектам. Укажи на сильные и слабые стороны проекта и оцени личный вклад каждого участника. Как наставник укажи на сильные и слабые стороны каждого участника и капитана при реализации этого проекта. Обязательно оцени второе аудио и готовность команды работать в условиях кризиса.

После этого поставь оценку по 100 бальной шкале на сколько реально выполнить этот проект с этими ресурсами и людьми. В конце напиши свои советы и рекомендации как довести проект до идеала.

Ведущий должен скопировать этот промт в ГигаЧат и по очереди пересылать аудиоответы каждой команды.

После этого можно проанализировать ответы, распределить места и объявлять победителей.

Пример обработки ответов команды:

Проанализируй эти 2 аудио сообщения как лучший специалист по запуску стартапов и крупным проектам. Укажи на сильные и слабые стороны проекта и оцени личный вклад каждого участника. Как наставник укажи на сильные и слабые стороны каждого участника и капитана при реализации этого проекта.

Обязательно оцени второе аудио и готовность команды работать в условиях кризиса.

После этого поставь оценку по 100 бальной шкале на сколько реально выполнить этот проект с этими ресурсами и людьми. В конце напиши свои советы и рекомендации как довести проект до идеала.

11:54

Переслано от 1 Борис Кураж Продаж Сазонов

01:02, 1.2 MB

11:55

Переслано от 1 Борис Кураж Продаж Сазонов

00:33, 662.5 KB

11:55

Оценка по 100-бальной шкале:

Реалистичность выполнения проекта с текущими ресурсами и людьми оценивается на 60/100. Проект имеет потенциал, но требует более детального планирования и учета рисков.

Советы и рекомендации:

1. **Разработка плана на случай непредвиденных обстоятельств:** Необходимо предусмотреть альтернативные варианты на случай ухода ключевых участников или возникновения других проблем.

2. **Улучшение коммуникации с жителями:** Важно заранее информировать жителей о проекте и его преимуществах, чтобы минимизировать недовольство.

3. **Поиск дополнительных источников финансирования:** Зависимость от одного источника финансирования может быть рискованной, поэтому стоит рассмотреть альтернативные варианты.

4. **Регулярный мониторинг прогресса:** Внебюджетно регулярно отслеживать выполнение проекта и вносить коррективы по мере необходимости.

Эти рекомендации помогут команде "Заря" повысить шансы на успешную реализацию проекта.

Голосовое сообщение

1 Анализ проекта и команды

Проект, представленный в аудиосообщении, направлен на реставрацию трех городских объектов: парка, цирка и дороги. Команда "Заря" состоит из пяти участников, каждый из которых обладает определенными навыками и ролями.

2 Сильные стороны проекта:

1. **Четкая концепция:** Проект имеет конкретную цель — реставрация городских объектов, что может быть полезно для сообщества.

2. **Разделение ролей:** В команде есть четкое распределение обязанностей, что может способствовать эффективной работе.

3. **Наличие необходимых ресурсов:** Команда осознает, что для реализации проекта нужны деньги, строители, асфальт и фасадные работы, и планирует их привлечение.

3 Слабые стороны проекта:

1. **Отсутствие плана на случай ухода ключевых членов:** В первом сообщении упоминается, что команда столкнулась с уходом некоторых участников, что может негативно сказаться на проекте.

2. **Риск недовольства жителей:** Работа в ночное время может вызвать недовольство местных жителей, что требует тщательной подготовки и коммуникации.

3. **Зависимость от внешних факторов:** Успех проекта сильно зависит от подрядчиков и финансирования, что создает дополнительные риски.

4 Оценка готовности команды к кризису:

Команда демонстрирует понимание рисков и готовность к адаптации, что является положительным фактором. Однако, уход ключевых участников и потенциальное недовольство жителей могут стать серьезными вызовами.

5 Оценка по 100-бальной шкале:

Реалистичность выполнения проекта с текущими ресурсами и людьми оценивается на 60/100. Проект имеет потенциал, но требует более детального планирования и учета рисков.

6 Личный вклад участников:

- **Капитан (Дипломат):** Отвечает за переговоры и решение вопросов с контролирующими органами и жителями. Его роль критически важна для успешного взаимодействия с внешним миром.

- **Коля (Сильный партнер):** Занимается поиском подрядчиков, что необходимо для выполнения строительных работ.

- **Зина (Скорость):** Обеспечивает быстрое выполнение проекта, что важно для соблюдения сроков.

- **Василий (Арт-мыслитель):** Создает визуальное представление проекта. Его работа важна для привлечения внимания и одобрения со стороны различных групп.

- **Лена (Батарейка для других):** Поддерживает моральный дух команды. Ее роль важна для поддержания мотивации и сплоченности.

7 Оценка готовности команды работать в условиях кризиса:

Команда демонстрирует готовность к изменениям и перераспределению задач. Уход части участников не останавливает проект, а наоборот, увеличивает вовлеченность оставшихся членов. Это говорит о высокой адаптивности и готовности работать в условиях кризиса.

8 Оценка по 100-бальной шкале:

Реализация проекта с текущими ресурсами и составом команды оценивается на 70 баллов. Это обусловлено наличием четкой цели, распределением ролей и адаптивностью команды. Однако, ограниченные ресурсы и потенциальные риски снижают общую оценку.

9 Советы и рекомендации:

1. **Планирование и управление рисками:** Разработайте детальный план проекта с учетом возможных рисков и способов их минимизации.

2. **Коммуникация с жителями:** Уделите особое внимание взаимодействию с местными жителями, чтобы минимизировать недовольство.

3. **Финансирование:** Рассмотрите различные источники финансирования, чтобы обеспечить стабильность проекта.

4. **Поддержка команды:** Обеспечьте поддержку и мотивацию команды, особенно в условиях повышенной нагрузки.

5. **Резервные планы:** Разработайте резервные планы на случай непредвиденных обстоятельств, таких как уход ключевых участников или задержка с подрядчиками.

Следя за этими рекомендациями, команда "Заря" сможет повысить шансы на успешную реализацию проекта и достижение поставленных целей.

11:55

Этап 5. Подведение итогов, награждение победителей.

Продажа своих дополнительных услуг и продуктов.

Исходя из полученных ответов от ИИ. Ведущий может подвести итоги на общем собрании участников. Зачитать рекомендации от нейросети по каждой команде и полученные сегодня оценки.

Победителям можно вручить награды - например, сертификаты на настольные игры «Кураж продаж» / «ВЫБОР» / «12:ПРИНЯТИЕ» или «МЕТАТЕЛЬ» которые существенно укрепят навыки принятия решений и реализации проектов. Либо иные призы на усмотрение ведущего.

Борис Сазонов