

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

GRY SZKOLENIOWE - LISTA I OPISY

Nasze zajęcia mogą być realizowane z wykorzystaniem gier szkoleniowych:

1. GRY STACJONARNE

- 1.1. **MAGNETO** - negocjacje, planowanie, współpraca, praca zespołowa.
- 1.2. **LEONARDO** - praca zespołowa, komunikacja, radzenie sobie z niejednoznacznością, kreatywność.
- 1.3. **BIZNES NA CZAS** - planowanie, współpraca, zarządzanie czasem.
- 1.4. **WYBORY** - wystąpienia publiczne.
- 1.5. **W OTWARTE KARTY** – negocjacje.
- 1.6. **SKANDAL** - podejmowanie decyzji, role zespołowe, współpraca.
- 1.7. **30 DNI** - zarządzanie zmianą, umiejętności menedżerskie.
- 1.8. **FORMUŁA** - przywództwo sytuacyjne, umiejętności menedżerskie.
- 1.9. **NOWY ŚWIAT** - budowanie zespołu, współpraca.
- 1.10. **MAŁPI DZIEŃ** - asertywność, komunikacja.
- 1.11. **TARGOWISKO** - sprzedaż, obsługa Klienta.
- 1.12. **OBCY** - obsługa Klienta.
- 1.13. **FILM** - style społeczne, komunikacja, współpraca.
- 1.14. **DROGA PYTAŃ** - obsługa Klienta.
- 1.15. **TRZY KOLORY FEEDBACK’U** - informacja zwrotna, komunikacja.
- 1.16. **TEAMWORK CARD GAMES** - współpraca, komunikacja.
- 1.17. **TOWER OF POWER** - budowanie zespołu, współpraca, komunikacja.
- 1.18. **KARTY MOC KOLORÓW** - budowanie zespołu, integracja, style społeczne.
- 1.19. **KOŁO ZMIAN**- coaching, praca indywidualna.
- 1.20. **MAFIA** – argumentacja, negocjacje.

2. GRY ONLINE

- 2.1. **TEAMWORK CARD GAMES ONLINE** - współpraca, komunikacja.
- 2.2. **SYMBOLE ONLINE** - komunikacja, współpraca.

Na kolejnych stronach znajdziecie Państwo szczegółowe opisy gier 😊



Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1. GRY STACJONARNE

1.1. MAGNETO – negocjacje, planowanie, współpraca, praca zespołowa.

Opis gry:

Uczestnicy wcielają się w role członków 6 rdzennych plemion z Dżungli Amazońskiej, gdzie ze względu na izolację od zachodniej cywilizacji nadal znajdują się bardzo rzadkie surowce naturalne o magnetycznych właściwościach. Każde z plemion ma dostęp do innego rodzaju i ilości surowców. Postępująca wycinka lasów zmusza ich do sprzedaży surowców na odległym targowisku w celu zakupienia pożywienia. W grze Magneto kooperacja i rywalizacja między uczestnikami wzajemnie się uzupełniają. Zewnętrzna rywalizacja między plemionami jest skuteczna szczególnie dla plemienia, które ma jasno wyznaczoną strategię i funkcjonuje współpraca między członkami wewnątrz plemienia. Dlatego gry szkoleniowe negocjacje wymagają nawiązywania relacji i wyznaczania priorytetów, które przekładają się na wynik gry. Plemiona mogą dowolnie wymieniać się surowcami i informacjami, żeby zmaksymalizować wartość swoich dóbr i uzyskać jak najwyższą cenę na targowisku.

Ilość graczy: 6-30

Czas trwania: 1,5h



Źródło: <https://www.akademiagier.com/gr/magneto/#group-5>

Akademia Gier (licencja trenera prowadzącego).

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.2. LEONARDO - praca zespołowa, komunikacja, radzenie sobie z niejednoznacznością, kreatywność.

Opis gry:

Celem gry jest zbudowanie przez uczestników mostu – konstrukcji samonośnej przy użyciu wyłącznie 18 elementów drewnianych, bez użycia żadnych innych materiałów. Początkowo gracze mają czas na swobodne eksperymentowanie z dostarczonymi elementami. W zależności od zaangażowania grupy po około 5 do 10 minutach trener stopniowo wprowadza podpowiedzi aż zespoły odkryją sposób na stworzenie konstrukcji samonośnej. Zespół, który jako pierwszy zbuduje stabilny most, wygrywa. Leonardo to gra promująca współpracę w ramach zespołu. Gra zachęca do otwartej i precyzyjnej komunikacji oraz nastawienia na realizację wyznaczonego celu. Rozgrywka doskonale obrazuje efektywność komunikacji oraz sposoby działania przyjęte w danej organizacji bądź zespole. Budowa mostu z samych desek jest metaforą realizacji efektywnie zaplanowanego projektu i doskonałym podsumowaniem dnia pełnego wyzwań szkoleniowych.

Ilość graczy: 4-16

Czas trwania: 45-60 min



Źródło: <https://www.akademiagier.com/gry/leonardo/>

Akademia Gier (licencja trenera prowadzącego).

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.3. BIZNES NA CZAS - planowanie, współpraca, zarządzanie czasem.

Opis gry:

Gracze wcielają się w role kierowników, którzy zostali poproszeni przez właścicieli firmy o przejęcie zarządzania poszczególnymi działami. Sytuacja jest trudna, a od ich decyzji zależy dalszy los przedsiębiorstwa. Okazało się bowiem, że pewnego dnia, z niewyjaśnionych przyczyn, do pracy nie stawili się poprzedni kierownicy. Uczestnicy mają za zadanie przejąć właśnie ich obowiązki. Dodatkowym wyzwaniem jest fakt, że muszą to zrobić w niezwykle szybkim tempie, dysponując bardzo ograniczoną liczbą informacji o dotychczasowych poczynaniach poprzedników i firmy.

Ilość graczy: 5-12

Czas trwania: 3-4h

Źródło: <https://www.graskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/biznes-na-czas/>

Graskoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)



1.4. WYBORY - wystąpienia publiczne.

Opis gry:

Uczestnicy wcielają się w role mieszkańców miasta, które boryka się z pewnymi problemami. Przygotowują się do nadchodzących wyborów burmistrza, które stwarzają okazję do poprawy sytuacji lokalnej społeczności. W trakcie rozgrywki mają możliwość zaprezentować swoją kandydaturę, najpierw w wąskim gronie mieszkańców tego samego okręgu wyborczego, a następnie, wybrani kandydaci, na forum całej grupy.

Ilość graczy: 9-20

Czas trwania: 1,5-2h

Źródło: <https://www.graskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/wybory/>

Graskoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)



Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.5. W OTWARTE KARTY – negocjacje.

Opis gry:

W trakcie rozgrywki uczestnicy korzystają z talii kart zawierających wybrane techniki negocjacyjne. Dzięki temu w atrakcyjny sposób uczą się wykorzystywać je w określonej sytuacji i doświadczają na bieżąco ich wpływu na prowadzone rozmowy. Szczególną wartością tego narzędzia jest możliwość nauczenia się sposobów reagowania na próby perswazji, a nawet manipulacji z drugiej strony.

Ilość graczy: 2-8

Czas trwania: 0,5-1,5h

Źródło: <https://www.gadzetytrenera.pl/granegocjacyjna-w-otwarte-karty-id-177>

Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)



5

1.6. SKANDAL - podejmowanie decyzji, role zespołowe, współpraca.

Opis gry:

Uczestnicy gry wcielają się w rolę menadżerów banku. Dowiadują się o zniknięciu z jednego z kont dużej kwoty pieniędzy. Teraz od sprawności ich działania zależeć będzie reputacja banku. Rozpoczyna się wyścig z czasem.

Ilość graczy: 5-15

Czas trwania: 1,5-2h

Źródło: <https://www.graszkoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/skandal/>



Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.7. 30 DNI - zarządzanie zmianą, umiejętności menedżerskie.

Opis gry:

To gra symulacyjna, która wprowadza uczestników rozgrywki w ostatni miesiąc spowolnienia gospodarczego. Zarządzają oni niewielką stocznia, a ich zadaniem jest przetrwanie ostatnich 30 dni tej trudnej sytuacji. Dodatni wynik finansowy na koniec miesiąca oznacza realizację celu. Wynik ujemny zwiastuje bankructwo.

Ilość graczy: 8-20

Czas trwania: 1,5-2h

Źródło: <https://www.grazskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/30-dni/>



Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

1.8. FORMUŁA - przywództwo sytuacyjne, umiejętności menedżerskie.

Opis gry:

Uczestnicy gry tworzą zespoły, w których mogą przyjąć role pracowników – laborantów lub liderów. Indywidualne podejście do pracownika i adekwatne delegowanie to kluczowe, choć nie jedyne czynniki mogące zapewnić sukces. Założenia gry zostały oparte na uznanej koncepcji Przywództwa Sytuacyjnego, autorstwa Paula Herseya i Kena Blancharda. Scenariusz wprowadza w sytuację, w której lider musi na bieżąco i trafnie oceniać kompetencje podwładnych oraz ich zaangażowanie.

Ilość graczy: 6-20

Czas trwania: 2-2,5h

Źródło: <https://www.grazskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/formula/>



Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.9. NOWY ŚWIAT - budowanie zespołu, współpraca.

Opis gry:

Scenariusz przenosi graczy w odległe czasy. Stają na czele czterech prastarych klanów zamieszkujących niedostępny teren. Ich sytuacja jest coraz trudniejsza, ponieważ kończą się zasoby fundamentalne dla ich egzystencji. W tym samym momencie do ich osad docierają informacje o „nowym lądzie”, który jest szansą nie tylko na przeżycie, ale i rozwój całej społeczności. Zanim jednak wyruszą na jego poszukiwanie, muszą zdobyć „przepustkę” umożliwiającą rozpoczęcie podróży – mapę!

Ilość graczy: 8-20

Czas trwania: 1,5-2h



Źródło: <https://www.graszkoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/nowy-swiat/>

Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

1.10. MAŁPI DZIEŃ - asertywność, komunikacja.

Opis gry:

Gracze wcielają się w role pracowników ZOO. Przed nimi kolejny intensywny dzień. Każdy wie, co do niego należy i jak najlepiej zadbać o porządek na własnym wybiegu. Jednak jak się zachowają, gdy będą musieli wyjść wcześniej z pracy? Który ze współpracowników przejmie od nich zadania i na jakich warunkach? Z jakimi reakcjami spotkają się osoby, które będą chciały przekazać innym swoje obowiązki?

Ilość graczy: 6-16

Czas trwania: 1,5-2h



Źródło: <https://www.gadzetytrenera.pl/graszkoleniowa-pl-gra-malpi-dzien>

Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.11. TARGOWISKO - sprzedaż, obsługa Klienta.

Opis gry:

Gra przenosi uczestników w świat średniowiecznego targu, gdzie rzemieślnicy i sprzedawcy z okolic królewskiego dworu mają okazję dokonania intratnych transakcji. Rozgrywka charakteryzuje się dużą liczbą interakcji między uczestnikami, umożliwiając doskonalenie umiejętności handlowych oraz testowanie pomysłów na zwiększenie wyniku sprzedażowego.

Ilość graczy: 8-18

Czas trwania: 1,5h

Źródło: <https://mindlab.pl/targowisko/>



Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

1.12. OBCY - obsługa Klienta.

Opis gry:

Uczestnicy przenoszą się gdzieś na odległą prowincję i wcielają – jedni w role sprzedawców ze stacji paliw, pozostali w podróżujących, którzy planują zakupy. Obcy nie są w tej okolicy zbyt mile widziani, a podejrzliwe spojrzenia i zdawkowe odpowiedzi to chyba szczyt zaangażowania tamtejszych handlowców. To nie lada wyzwanie dla wędrowców, którzy odwiedzą to miejsce. Od ich indywidualnych starań i strategii zależy wynik zakupowy, który zdecyduje o wygranej.

Ilość graczy: 6-24

Czas trwania: 1,5-2h

Źródło: <https://www.graszkoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/obcy/>



Graszkoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.13. FILM – style społeczne, komunikacja, współpraca.

Opis gry:

Uczestnicy wcielają się w role pracowników wytwórni filmowej, przed którą pojawia się niezwykła okazja zaistnienia w branży. Ich zadaniem jest opracowanie pomysłu na film, który uzyska budżet na realizację jeśli wygra konkurs. To z pozoru proste zadanie okaże się wyzwaniem, gdy graczom przyjdzie współdziałać z pracownikami innych działów.

Ilość graczy: 10-16

Czas trwania: 2,5-3h

Źródło: <https://www.graskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/film/>



Graskoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

1.14. DROGA PYTAŃ – obsługa Klienta.

Opis gry:

Proste zasady gry koncentrują uwagę uczestników na stawianiu pytań, które nie tylko pozwolą zbadać potrzeby klienta, ale także przeprowadzą go przez rozmowę handlową w sposób budujący jego zainteresowanie, a docelowo zachęcą do zakupu. Gra nie pozwala na zasypywanie klientów nadmierną ilością informacji. Uczy prowadzenia rozmowy, w której sprzedawca może poznać sytuację i prawdziwe potrzeby klienta.

Ilość graczy: 3-15

Czas trwania: 2h



Źródło: <https://www.graskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/droga-pytan/>

Graskoleniowa.pl (licencja trenera prowadzącego)

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.15. TRZY KOLORY FEEDBACK'U - informacja zwrotna, komunikacja.

Opis gry:

Głównym jej celem jest zwiększenie synergii i poziomu zaufania członków zespołu wobec siebie nawzajem. Podczas rozgrywki uczestnicy wchodzić we wzajemną interakcję, której efekt sprzyja rozwojowi zespołu i przygotowuje do efektywnej współpracy. Gra jest dla uczestników niecodziennym doświadczeniem, uczącym zarówno przyjmowania, jak i dawania informacji zwrotnej. Przebiega w 3 etapach, przy czym ostatnim jest omówienie. Spełnia swoje zadanie, niezależnie od feedbackowego modelu.

Ilość graczy: 6-15

Czas trwania: 1,5h

Źródło: <https://www.gadzetytrenera.pl/3kolory-feedbacku-outlet-id-512>



1.16. TEAMWORK CARD GAMES - współpraca, komunikacja.

Opis gry:

Każda gra z zestawu to osobna historia-zagadka opisana na kilku, kilkunastu lub kilkudziesięciu kartach. Aby rozwiązać zadanie trzeba odczytać i przeanalizować zawarte na kartach informacje. Uczestnicy muszą się uważnie słuchać, planować działania i podejmować decyzje. Czas na znalezienie odpowiedzi jest ograniczony, więc potrzebne jest współdziałanie i zaangażowanie.

Ilość graczy: od 2-3 do 20-30 osób (w zależności od gry)

Czas trwania: od 15 do 30-45 minut wraz z wprowadzeniem i omówieniem (w zależności od gry)



Źródło: <https://experiencecorner.com/pl/p/Teamwork-Card-Games-Multitool-1-English/1117>

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.17. TOWER OF POWER - budowanie zespołu, współpraca, komunikacja.

Opis gry:

Zadaniem uczestników i uczestniczek jest ustawienie wieży z drewnianych klocków. To z pozoru proste zadanie ma wiele niuansów na drodze do celu. Klocki posiadają rozmaite wgłębienia, które pomagają ich precyzyjne ustawienie, jednak robienie tego przy użyciu lin, jest nietatwe. Każdy kieruje minimum jedną liną podtrzymującą specjalny dźwig, który unosi klocki. Warunkiem sukcesu jest współpracy całej grupy – na każdym etapie – planowaniu i realizacji. Będzie to okazja do przećwiczenia dobrej komunikacji i podziału zadań w zespole.

Ilość graczy: od 6 osób

Czas trwania: 20-60 min

Źródło: <https://www.gadzetytrenera.pl/tower-of-power-id-693>



11

1.18. KARTY MOC KOLORÓW - budowanie zespołu, integracja, style społeczne.

Opis gry:

Podczas gry uczestnicy wybierają najbardziej trafne karty o sobie. Dodatkowo otrzymują przewodnik z treściami merytorycznymi oraz z autorskimi ćwiczeniami, który prowadzi przez proces pracy z narzędziem MOC KOLORÓW.

Źródło: <https://czaplaandmore.pl/blog/karty-moc-kolorow-komu-moga-Pomoc>



Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

1.19. KOŁO ZMIAN - coaching, praca indywidualna.

Opis gry:

TO narzędzie stworzone z potrzeby, by szybko, bez zbędnego tłumaczenia i bezpiecznie zagłębić się w proces zmiany. Powstało na bazie inspiracji koncepcją poziomów neurologicznych Roberta Dilts'a. Nasze pojmowanie świata i wzajemnych zależności jest oparte na przeświadczeniu, że wszystkie obszary życia są równie ważne i że ciekawsze efekty daje podejście holistyczne niż hierarchiczne.



Źródło: <https://www.gadzetytrenera.pl/kolo-zmian>

1.20. MAFIA – argumentacja, negocjacje.

Opis gry:

Gracze stają się postaciami podejrzanymi o połączenie z mafią. Zadaniem uczciwych jest powstrzymanie Mafii, zanim mafiosi ich wyeliminują (uczciwi od początku znają liczbę mafiosów). Członkowie mafii muszą ukrywać swoją tożsamość i udawać uczciwych graczy, aby manipulować innymi graczami w kierunku samozagłady. W najlepszym interesie każdego gracza leży udowodnienie swojej niewinności (lub jeśli jest się członkiem mafii, to ukrycie swojej winy) poprzez oskarżanie i przesłuchiwanie innych podejrzanych, dopóki wszyscy członkowie drużyny przeciwnej nie zostaną wyeliminowani z gry.

Ilość graczy: 6-16

Czas trwania: 1-1,5h



Źródło: <https://thepassionline.wordpress.com/2016/05/29/gra-w-mafie-miasto-i-syndykat/>

Zaprojektuj z nami sukces Twój i Twojej firmy!

2. GRY ONLINE

2. 1. TEAMWORK CARD GAMES ONLINE - współpraca, komunikacja.

Opis gry:

Każda gra z zestawu to osobna historia-zagadka opisana na kilku, kilkunastu lub kilkudziesięciu kartach. Aby rozwiązać zadanie trzeba odczytać i przeanalizować zawarte na kartach informacje. Uczestnicy muszą się uważnie słuchać, planować działania i podejmować decyzje. Czas na znalezienie odpowiedzi jest ograniczony, więc potrzebne jest współdziałanie i zaangażowanie.

Ilość graczy: od 2-3 do 20-30 osób (w zależności od gry)

Czas trwania: od 15 do 30-45 minut wraz z wprowadzeniem i omówieniem (w zależności od gry)

Źródło: <https://www.graskoleniowa.pl/produkty/gry-szkoleniowe-2/teamwork-card-games-zestaw-big-box-fizyczne-i-online/>

Źródło: <https://teamworkcardgames.com/pl/p/Zestaw-Multitool-Online/34#galleryName=productGallery,imageNumber=1>



2.2. SYMBOLE ONLINE - komunikacja, współpraca.

Opis gry:

Każdy uczestnik otrzymuje kilka wirtualnych kafelków z symbolami. Członkowie zespołu muszą tak opisać wzór tych symboli, aby dopasować odpowiednie kopie kafelków cyfrowych trzymany przez moderatora do właściwego miejsca na cyfrowej planszy. Uczestnicy mogą komunikować się tylko werbalnie i nie mogą pokazywać sobie nawzajem swoich wirtualnych kafelków, co oznacza, że każda osoba musi przyczynić się do rozwiązania zadania. Uczestnicy mają tylko jedną szansę na udzielenie poprawnej odpowiedzi w ściśle określonym czasie, dlatego planowanie procesu i jego doskonalenie są niezbędne.

Ilość graczy: 6-30

Czas trwania: 40-90 min

Źródło: <https://experiencecorner.com/pl/p/Symbole-Symbols-Online-licencja-12-miesiecy/1165>

