

# ABMATOPЫ\*

### КОГДА НУЖНА ДЕЛОВАЯ ИГРА АВИАТОРЫ?

«Авиаторы» — это динамичная игра со стратегическими задачами и игрушечными дронами, которая помогает по-новому взглянуть на взаимодействие сотрудников.

Если вы замечаете, что отношения в коллективе становятся прохладными, сотрудники — вялыми, а клиенты — разочарованными, самое время взять паузу и скорректировать ситуацию.

Деловая игра «Авиаторы» успешно моделирует те условия, в которых зачастую оказывается любой бизнес:

| × ) | нехватка | информ | лации |
|-----|----------|--------|-------|

- × сложности в коммуникации
- × дедлайны
- (x) форсмажоры
- (x) разное понимание целей и зон ответственности

### КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА:

| работа в команде        | росс-вза | аимодействие     | коммуникация      |
|-------------------------|----------|------------------|-------------------|
| стратегическое мышление |          | работа в условия | кнеопределенности |

### «АВИАТОРЫ» ПОЛЕЗНЫ, КОГДА СОТРУДНИКИ:

- Перестали чувствовать себя одной командой и забывают, что им необходимо действовать сообща для достижения общей цели
- С трудом договариваются между собой, игнорируют интересы второй стороны, перекладывают ответственность в сложных ситуациях
- Не могут строить открытую и конструктивную коммуникацию друг с другом
- Не могут эффективно справляться с изменениями и быстро реагировать на них

## РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

### участники:



Лучше понимают друг друга



Осознают ценность командного взаимодействия



Осознают необходимость слышать и слушать друг друга



Понимают, что коллеги из разных функций — одна команда, работающая на единый результат



Понимают необходимость изменений, осознают их позитивный эффект



Получают позитивный опыт совместного взаимодействия, эмоциональный заряд

### ИГРОКИ ПРИОБРЕТАЮТ НАВЫКИ:

- Работать на общий результат
- Договариваться с партнерами и конкурентами
- Анализировать информацию
- Прогнозировать, просчитывать риски и расставлять приоритеты
- Делегировать полномочия и находить нешаблонные решения

4

раунда

часов

### ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Растущая авиакомпания в борьбе за лидерство должна как можно быстрее перевезти максимальное количество грузов и получить прибыль вопреки форс-мажорам, сложностям в коммуникации и нелётной погоде.

20 - 50

участников

**50**+

участников при параллельных играх 5

игровых ролейдепартаментов

В авиакорпорации есть несколько команд-представительств, в начале игры команда придумывает себе название и выбирает логотип.

Внутри команды каждый участник отвечает за определенную функцию, всего их 5. К игровой роли-функции мы выдаем отдельные инструкции и особый реквизит.

Участникам необходимо разобраться, как вести коммуникацию внутри команды и с другими командами, а главное — как выполнять общекомандные цели вопреки неожиданностям погоды и срочным запросам клиентов.

#### ИГРОВЫЕ РОЛИ



### Центр управления

Принимает решения по всем вопросам, распределяет и ставит задачи всем остальным департаментам. От того, насколько верными окажутся решения Центра, будет зависеть успешность всей стратегии команды, а в итоге — её выигрыш или проигрыш.



#### Финансово-закупочный центр

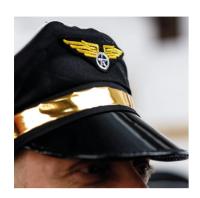
Осуществляет всю финансовую деятельность от анализа и расчета инвестиций до подсчета доходов и расходов.



6

#### Центр эксплуатации

Строит, оснащает и модернизирует аэродромы.



#### Центр полетов

Осуществляет все перевозки при помощи игрушечных дронов. Именно пилоты и сотрудники Центра эксплуатации реализуют планы Центра управления и Финансово-закупочного центра. Только благодаря их умелым рукам грузы будут перемещаться на воздушных суднах в нужное место и в нужное время.



#### Диспетчерский центр

Диспетчеры обеспечивают все коммуникации между департаментами. Их задача — вовремя передать необходимую информацию в виде распоряжений Центра управления, чтобы в целости доставить груз для клиентов.

#### ИГРОВЫЕ АРТЕФАКТЫ







- Полёты в игре осуществляются с помощью игрушечных дронов
- Пилоты на игровых дронах перевозят грузы: продукты, непродовольственные товары и людей
- Аэродром строится Центром эксплуатации из деталей LEGO®
- Команды используют специальную атрибутику для погружения в свою игровую роль: фуражки, жилеты, машинки

### ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

Для того, чтобы участники могли научиться преодолевать сложные ситуации, в игру вводятся форс-мажоры и дополнительные элементы.

Например, нелётная погода и внезапные запросы клиентов перевезти особо хрупкий или ценный груз.



ВИДЕО, КАК ПРОХОДИТ ИГРА, МОЖНО ПОСМОТРЕТЬ НА НАШЕМ САЙТЕ



#### РЕФЛЕКСИЯ ПОСЛЕ ИГРЫ

После проведения игры ведущий обсуждает с участниками, что помогало, а что мешало в достижении командного результата. Тренер задает команде вопросы, и происходит детальный анализ: участники «приземляют» игровой опыт на рабочую практику, формулируют основные принципы взаимодействия и разбирают прикладные инструменты для дальнейшей поддержки процессов.

Варианты вопросов для рефлексии после проведения игры:



- Как вы определили командную цель?
- Как вы принимали решение, каких целей будете достигать в рамках цели на раунд?
- Что помогало вам двигаться к цели?

Взаимодействие в команде

- Как вы строили взаимодействие внутри команды?
- Какие сложности возникали при взаимодействии и как вы их решали?
- Учитывали ли вы интересы всех участников?
- Как вы можете описать ценность каждого участника/каждой роли?

Кросс-функция

- Как вы взаимодействовали с другими командами?
- Как вы вовлекали остальных участников, если у вас возникали инициативы и идеи по улучшению взаимодействия между командами/ролями?

Адаптация в период перемен

- Как вы реагировали на изменения в ходе игры?
- Что помогало вам адаптироваться к изменениям?

Перенос игрового опыта на рабочую деятельность

- В чем эта игра напоминает реальные рабочие или жизненные ситуации?
- Какие выводы из игры мы можем перенести в работу?
- \* Возможно формирование вопросов для рефлексии под индивидуальный запрос

## наш Опыт В ПРОВЕДЕНИИ ИГРЫ

**1500**+

игры провели

участников игр

### ОДИН ИЗ КЕЙСОВ: АВИАТОРЫ ДЛЯ WHITE RABBIT FAMILY НА 120 ЧЕЛОВЕК

Для ресторанного альянса White Rabbit Family мы провели тимбилдинг в рекордной игре «Авиаторы» на 120 представителей топ-менеджмента и управляющего состава. За 4 часа участники прокачали взаимодействие, командообразовались и получили несколько важных и долгожданных инсайтов о своей работе.



ПОЛНЫЙ ТЕКСТ КЕЙСА ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ ЗДЕСЬ



### ВОТ КТО ЕЩЁ ЛЕТАЛ С НАМИ В АВИАТОРАХ

























# ABMATOPЫ



+7 495 728 18 77

hello@trainingroup.ru

www.trainingroup.ru

Telegram: @trainingdevelopmentgroup