

TEAMBUILDING NA CO DZIEŃ

PROPOZYCJE MINI GIER

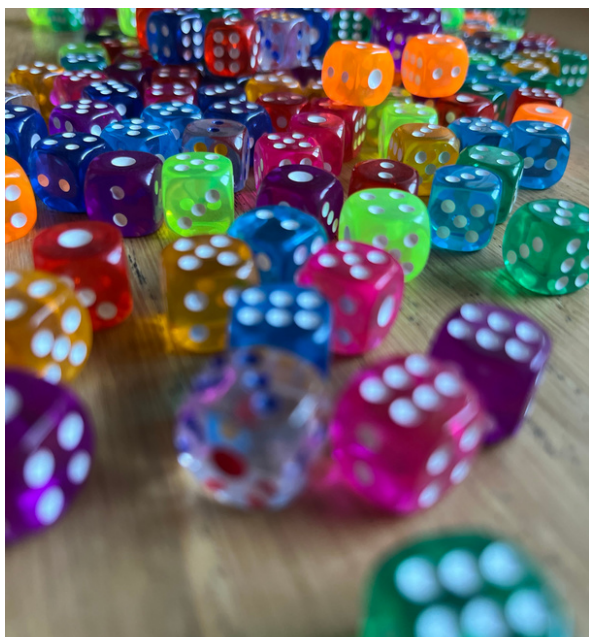


W tym ebooku, przygotowanym przez Pracownię Gier Szkoleniowych, odnajdziesz **skarbnicę pomysłów na mini-gry teambuildingowe, energizery do spotkań i ćwiczenia kreatywne**, które można przeprowadzić samodzielnie w swoich zespołach.

W dobie szybkich zmian i ciągłego pośpiechu, integracja i teambuilding często kojarzą się z czasochłonnymi wydarzeniami.

Chcemy to zmienić.

Nasz ebook to manifest na rzecz codziennych mini-aktywności, które, mimo że nie zajmują dużo czasu, mają ogromną moc w podtrzymywaniu efektów szkoleniowych, budowaniu zgranego zespołu i tworzeniu przestrzeni do wspólnego doświadczania radości i odpoczynku.



Dołączony do ebooka woreczek z kolorowymi kośćmi to nie tylko narzędzie do gier, ale symbol naszego podejścia - każdy kolor, każda ścianka kości symbolizuje różnorodność i nieograniczone możliwości, które czekają na odkrycie w zespołach.

To zaproszenie do eksplorowania nowych metod pracy zespołowej, od prostych ćwiczeń integracyjnych po bardziej złożone wyzwania intelektualne i emocjonalne.

W Pracowni Gier Szkoleniowych wierzymy, że najlepszy teambuilding to ten, który staje się częścią codzienności. Nasz ebook ma za zadanie wyposażyć Cię w narzędzia i pomysły, aby ten cel osiągnąć.

Zapraszamy do odkrywania, eksperymentowania i przede wszystkim, czerpania radości z pracy zespołowej.

**Zacznijmy więc tę podróż razem.
Gotowi do gry?**

NASZE PROPOZYCJE



(D)ICEBREAKER



WYŚCIG DO 100



ROLL-OUT



KOD KOLORÓW



BLEF



TRENING KREATYWNOŚCI



(D)ICEBREAKER

W świecie teambuildingu i integracji, pierwsze kroki często okazują się najważniejsze. Na początek proponujemy aktywność, która skutecznie przełamuje lody, buduje relacje, a jednocześnie jest niezwykle prosta w realizacji.

(D)ICEBREAKER to doskonałe narzędzie, które wprowadza lekkość i zabawę do spotkań, jednocześnie sprzyjając głębszemu zrozumieniu i współpracy w grupie. To prosta, ale potężna metoda na zbudowanie silnego i zintegrowanego zespołu.

CEL GRY:

stworzenie komfortowej i integracyjnej atmosfery, pomagając uczestnikom spotkań poznać się lepiej i poczuć się bardziej zaangażowani w działania zespołu.

(D)ICEBREAKER



2 minuty x LICZBA
UCZESTNIKÓW



>2



- KARTY Z
PYTANIAM
- **KOŚCI GO GRY**

1 PRZYGOTOWANIE

Położ przed uczestnikami 6 kart z pytaniami.

2 RZUT KOŚCIĄ

Uczestnicy kolejno rzucają kością dwa razy. Pierwszy rzut wybiera numer karty, drugi - numer pytania z tej karty.

3 ODPOWIEDZI

Osoba, która rzuciła kością, odpowiada na wylosowane pytanie.

4 INNA WERSJA

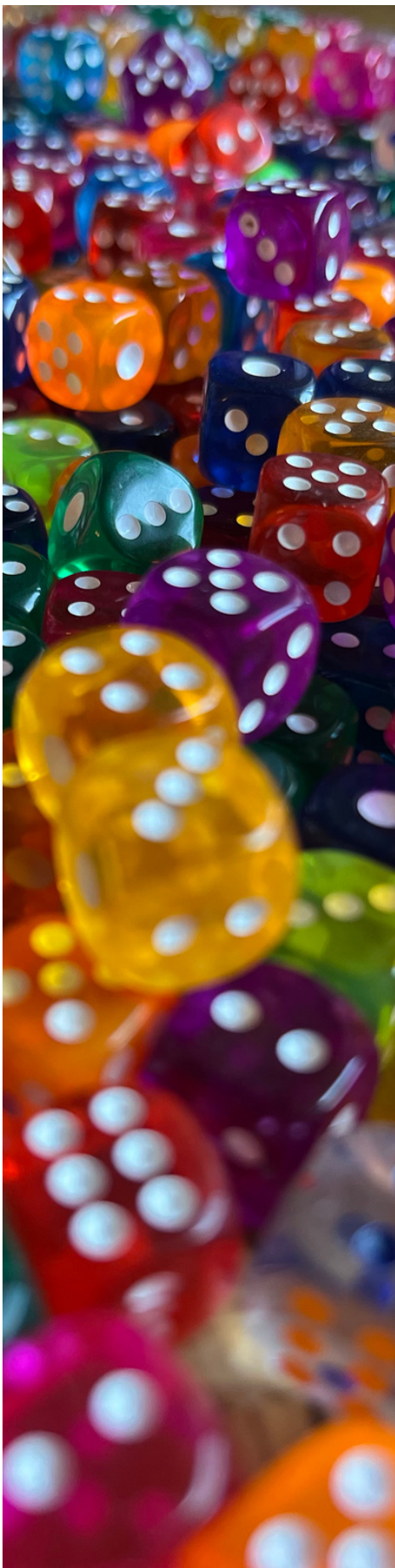
W tej wersji, sześć osób w grupie mówi, czego chciałaby się dowiedzieć od innych. Każde z tych pytań przypisywane jest do numeru na kostce. Po rzucie kostką, wybrane pytanie jest zadawane grupie.

5 KONTYNUACJA

Gra trwa, aż wszyscy uczestnicy odpowiedzą na pytania.

(D)ICEBREAKER - DLACZEGO WARTO?

- **Przełamywanie lodów:** Gra skutecznie eliminuje początkową niezręczność i tworzy zorganizowany sposób na zapoznanie się, promując przyjazną atmosferę.
- **Budowanie relacji:** Poprzez dzielenie się osobistymi historiami i uczestnictwo w grze, uczestnicy nawiązują ze sobą kontakty, co przekłada się na lepszą współpracę w przyszłości.
- **Integracja:** Każdy ma szansę zostać wysłuchanym i docenionym, co jest kluczowe w zróżnicowanych środowiskach.
- **Zwiększenie pewności siebie:** Daje możliwość zabrania głosu osobom nieśmiałym lub introwertycznym bez presji formalnych dyskusji.
- **Zapamiętywalność:** Uczestnicy lepiej zapamiętują siebie nawzajem, dzieląc się osobistymi lub wyjątkowymi historiami.
- **Budowanie zespołu:** Sprzyja poczuciu jedności i przynależności, zwiększając zaangażowanie w sukces grupy.



WYŚCIG DO 100 (ENERGIZER)

Dynamiczna i angażująca gra, która doskonale wpasowuje się w kontekst teambuildingu i integracji. Jest to zabawa, która łączy w sobie elementy przypadku, strategii i szybkości. Idealna dla grup poszukujących czegoś więcej niż tylko standardowych ćwiczeń integracyjnych.

Wyścig do 100 to doskonała gra dla grup, które chcą połączyć zabawę z elementami konkurencji i zespołowego ducha. To prosta, ale ekscytująca aktywność, która z pewnością wzbudzi entuzjazm i zaangażowanie wśród uczestników.

CEL GRY:

rozwijanie szybkości reakcji i adaptacji do zmieniających się sytuacji, a także na poprawie koncentracji i zdolności komunikacyjnych

WYŚCIG DO 100



5 minut



>2



KARTKI
DŁUGOPISY
2 KOŚCI DO GRY

1 ROZPOCZĘCIE GRY

Uczestnicy siedzą w kręgu. Pierwsza osoba rzuca dwiema kośćmi.

2 START WYŚCIGU

Jeśli suma oczek na kościach wynosi 7, ta osoba zaczyna pisać liczby od 1 do 100 na swojej kartce.

3 KONTYNUACJA

Kostką rzuca kolejna osoba w kółku.

4 PIT-STOP

Gdy następna osoba wyrzuci sumę 7, osoba pisząca przestaje i oddaje kości następnej osobie.

5 POWRÓT NA TOR

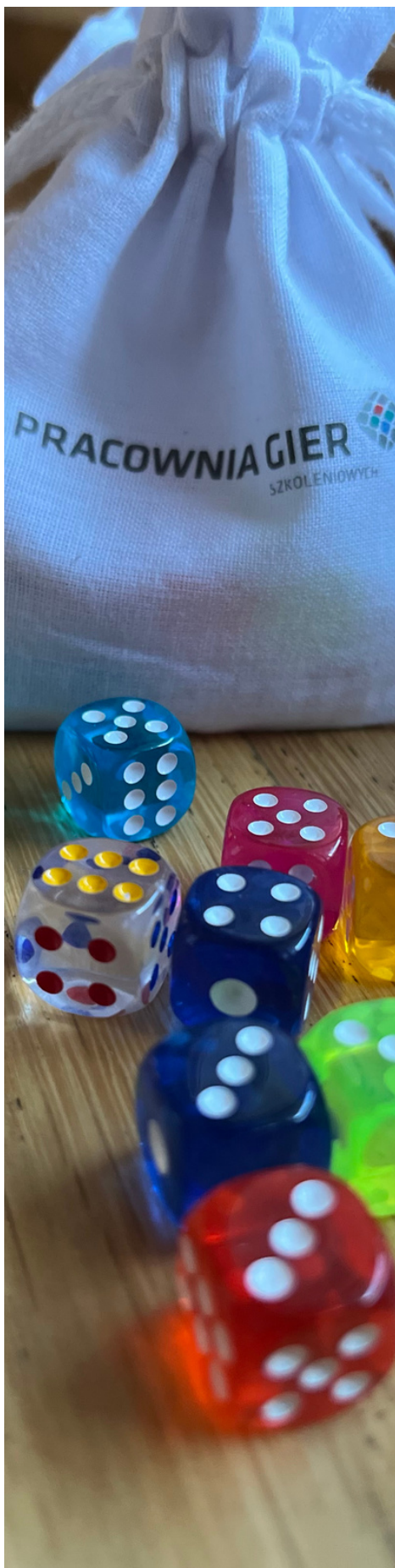
Jeśli tej samej osobie ponownie uda się wyrzucić 7, kontynuuje pisanie liczb od miejsca, w którym przerwała.

5 ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy pierwsza osoba dojdzie do liczby 100 na swojej kartce.

WYŚCIG DO 100 - DLACZEGO WARTO?

- **Poprawa koncentracji:** Gra wymaga uwagi na rzuty kości i szybkości w pisaniu, co sprzyja wzrostowi koncentracji.
- **Rozwój zdolności adaptacyjnych:** Gracze muszą szybko reagować na zmieniającą się sytuację, co wzmacnia ich zdolności adaptacyjne.
- **Zabawa i rywalizacja:** Element rywalizacji w zdrowym stylu dodaje emocji i zabawy.
- **Wzmacnianie zespołowości:** Wspólna gra i śledzenie postępów innych uczestników sprzyja budowaniu ducha zespołowego.
- **Łagodzenie stresu:** Prosta i rozrywkowa natura gry pomaga w łagodzeniu stresu i odprężeniu.
- **Promowanie interakcji:** Gra zachęca do interakcji między uczestnikami, co może pomóc w przełamywaniu barier komunikacyjnych.



ROLL-OUT

(BEZ RYZYKA NIE MA ZABAWY)

"Roll-out" to ekscytująca gra, która bawi i uczy jednocześnie. W tym dynamicznym wyzwaniu, uczestnicy angażują się w zarządzanie ryzykiem, próbując osiągnąć jak największy wynik bez "przewrócenia" swoich szans. Idealna na sesje teambuildingu, "Roll-out" wymaga od graczy ostrożności, strategii i zdolności do oceny sytuacji, jednocześnie promując zdrową rywalizację i współpracę.

ROLL-OUT to idealny energizer na spotkania, który rozbudza emocje, promuje zdrową konkurencję i uczy zarządzania ryzykiem, jednocześnie będąc doskonałym narzędziem integracyjnym.

CEL GRY:

rozwijanie umiejętności zarządzania ryzykiem, koncentracji, cierpliwości oraz umiejętności podejmowania decyzji.

ROLL-OUT



5 minut



>2



KARTKI
DŁUGOPISY
1 KOŚĆ DO GRY

1 CEL GRY

Pierwszy gracz, który zbierze 100 punktów, wygrywa.

2 RZUTY KOŚCIĄ

Gracze kolejno rzucają jedną kością tyle razy, ile chcą, dodając wyniki rzutów do swojego wyniku w danej rundzie.

3 PODJĘCIE RYZYKA

Jeśli gracz wyrzuci 1, traci wszystkie punkty zdobyte w danej rundzie.

4 WAŻNE DECYZJE

Gracz może w dowolnym momencie zakończyć swoją turę i "zachować" dotychczasowy wynik.

ROLL - OUT - DLACZEGO WARTO?

- **Nauka zarządzania ryzykiem:** Gra uczy oceny ryzyka i podejmowania strategicznych decyzji.
- **Wspieranie koncentracji i cierpliwości:** Wymaga skupienia i cierpliwości, aby osiągnąć wysoki wynik bez ryzyka przegranej.
- **Budowanie napięcia i ekscytacji:** Gra utrzymuje napięcie i ekscytację, gdy gracze zbliżają się do wygranej.
- **Promowanie interakcji społecznych:** Gra sprzyja interakcji i zdrowej rywalizacji w grupie.
- **Łatwość dostosowania do zespołu:** Proste zasady pozwalają na szybkie nauczenie się i dostosowanie do różnych grup wiekowych i środowisk.



KOD KOLORÓW

W tej grze gracze skupią się na poprawie komunikacji niewerbalnej i słuchania aktywnego. Gra zmusza uczestników do myślenia poza schematami i wykorzystania kreatywności w przekazywaniu informacji.

Kod kolorów stymuluje uczestników do kreatywnego myślenia i poszukiwania niestandardowych sposobów przekazywania informacji, jednocześnie wymagając od nich skupienia i dokładności w interpretacji wskazówek. Poprzez tę aktywność zespoły mogą lepiej zrozumieć znaczenie jasnego komunikowania i współpracy, co jest kluczowe dla efektywnej pracy grupowej.

CEL GRY:

rozwijanie umiejętności komunikacji niewerbalnej i aktywnego słuchania wśród członków zespołu

KOD KOLORÓW



5 minut



4 - 10



10 KOŚCI DO GRY

1 PODZIAŁ NA PARY

Uczestnicy dzielą się na pary.

2 UKŁADANIE KODU

Jedna osoba (nadawca) rzuca wszystkie 5 kości i układa je w sekretnym wzorze, nie pokazując go partnerowi (odbiorcy).

3 OPIS KODU

Nadawca opisuje wzór słownie, nie używając bezpośrednio nazw kolorów ani liczb. Np. "kolor nieba w słoneczny dzień" zamiast "niebieski".

4 ODTWORZENIE KODU

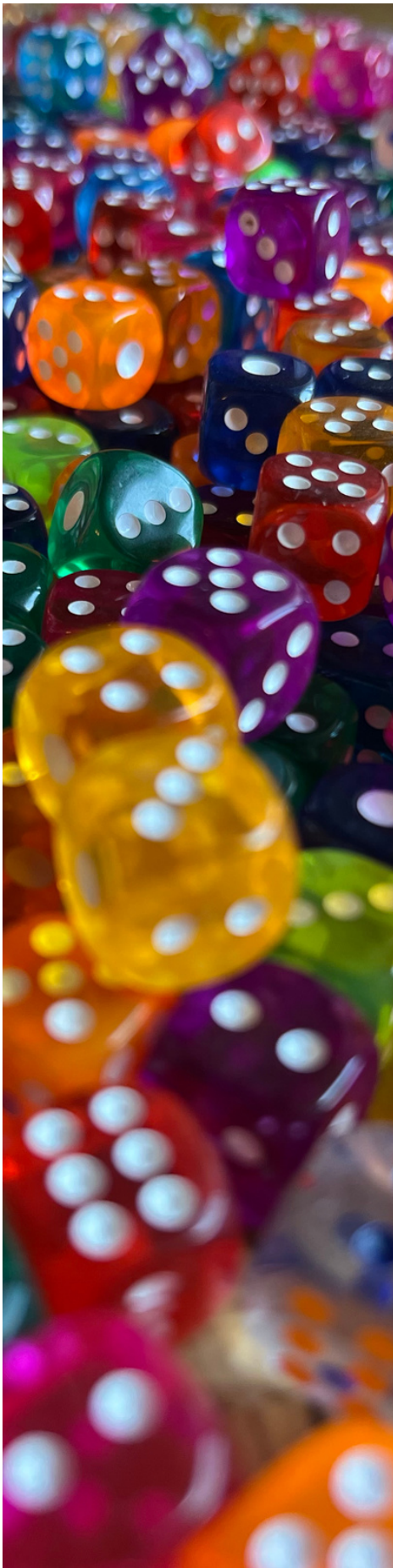
Odbiorca musi ułożyć kości zgodnie z otrzymanymi wskazówkami.

5 PORÓWNANIE I DYSKUSJA

Po zakończeniu zadania, pary porównują wzory i omawiają użyte strategie komunikacyjne.

KOD KOLORÓW - DLACZEGO WARTO?

- **Rozwój umiejętności komunikacyjnych:** Gra uczy, jak przekazywać skomplikowane informacje w sposób zrozumiały i kreatywny.
- **Trening aktywnego słuchania:** Wymaga od odbiorców dokładnego słuchania i interpretacji wskazówek.
- **Kreatywność w rozwiązywaniu problemów:** Zachęca do myślenia kreatywnego i poszukiwania niestandardowych rozwiązań.
- **Budowanie zrozumienia i współpracy:** Pomaga w budowaniu zrozumienia i współpracy między uczestnikami.
- **Poprawa koncentracji:** Wymaga skupienia zarówno od nadawcy, jak i odbiorcy.



BLEF

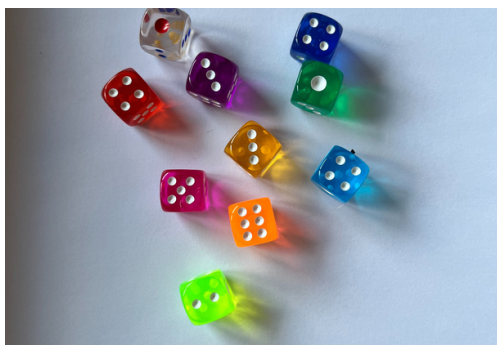
Fascynująca gra towarzyska, która łączy elementy blefu i strategicznego myślenia. W tej grze uczestnicy muszą blefować i przewidywać ruchy innych graczy, co sprawia, że każda runda jest pełna napięcia i nieprzewidywalności.

BLEF to doskonałe ćwiczenie dla zespołów, które chcą wzmocnić umiejętności strategiczne, komunikacyjne i analityczne w przyjaznej, konkurencyjnej atmosferze. Gra doskonałą grą na sesje teambuildingowe, ponieważ angażuje uczestników w aktywności, która wymaga zarówno inteligencji emocjonalnej, jak i strategicznego myślenia.

CEL GRY:

rozwijanie umiejętności oceny sytuacji, zdolności do przewidywania zachowań innych oraz strategicznego myślenia.

BLEF



15 minut



>2



2 KOŚCI DO GRY
+ 1 DLA KAŻDEGO
GRACZA

1 POCZĄTEK GRY

Każdy gracz zaczyna z sześcioma "życiami" - oznaczonymi na swojej kostce.

2 RZUTY KOŚCIĄ

Gracze kolejno rzucają dwiema kostkami, ukrywając wynik przed innymi.

3 PRAWDA CZY FAŁSZ

Gracz ogłasza wynik rzutu – prawdziwy lub fałszywy.

4 DEMASKOWANIE

Następny gracz może zaakceptować ogłoszony wynik i kontynuować grę, lub oskarżyć poprzednika o blef.

5 KONSEKWENCJE BLEFU

Jeśli oskarżenie jest prawdziwe, blefujący traci życie; jeśli nie, oskarżający traci życie.

BLEF - DLACZEGO WARTO?

- **Rozwój umiejętności komunikacyjnych:** Gracze uczą się czytać intencje innych i komunikować się w sposób strategiczny.
- **Budowanie zaufania:** Gra pomaga w zrozumieniu znaczenia zaufania i szczerości w zespole.
- **Rozwój umiejętności analitycznych:** Gracze ćwiczą analizowanie sytuacji i przewidywanie działań innych.
- **Zarządzanie ryzykiem:** Uczestnicy uczą się, jak ważyć ryzyko i podejmować decyzje pod presją.
- **Wzmocnienie zespołowości:** Gra promuje współpracę i wspólne rozwiązywanie problemów.



TRENING KREATYWNOŚCI

Kolorowe kości do gry mogą być znakomitym narzędziem do rozwijania kreatywności i innowacyjności. Prezentujemy serię ćwiczeń, które są idealnym dodatkiem do spotkań zespołowych, stymulując twórcze myślenie i innowacyjne rozwiązywanie problemów.

Ćwiczenia te są zaprojektowane tak, aby pobudzać umysł do myślenia poza utartymi schematami i promować elastyczność myślenia.

Uczestnicy, poprzez losowy wybór słów, są zmuszeni do łączenia pozornie niepowiązanych koncepcji, co jest kluczowym elementem kreatywnego procesu. Dzięki temu, uczestnicy uczą się, jak wykorzystywać przypadkowość i nieprzewidywalność jako źródło inspiracji.

W ćwiczeniach wykorzystywana jest Matryca Inspiracji (zamieszczona na końcu ebooka).

OBCY ELEMENT

To ćwiczenie jest doskonałym sposobem na rozpoczęcie pracy zespołowej, angażując uczestników w kreatywne myślenie i wspólne podejmowanie decyzji.



15 minut



4 - 100



- 1 KOŚĆ DO GRY
- MATRYCA INSPIRACJI

CEL: Rozwój kreatywnego myślenia, argumentacji i umiejętności podejmowania decyzji w zespole.

JAK GRAĆ?

1 PODZIELCIE SIĘ NA ZESPOŁY

Uczestnicy spotkania dzielą się na zespoły (zależnie od liczby osób można użyć kości: losowanie parzyste - nieparzyste, losowanie numeru zespołu, itp.)

2 WYLOSUJCIE 4 SŁOWA PRZY POMOCY KOŚCI I MATRYCY INSPIRACJI

Prowadzący losuje cztery "Przypadkowe wyrazy" za pomocą rzutów kośćmi.

Pierwszy rzut kością wskazuje na numer matrycy inspiracji.

Drugi rzut kością wskazuje numer grypy wyrazów.

Trzeci rzut kością wskazuje konkretne słowo.

3 PODEJMIJCIE WSPÓLNĄ DECYZJĘ

W grupie, uczestnicy muszą zdecydować, który z wylosowanych wyrazów nie pasuje do pozostałych.

4 DYSKUSJA GRUPOWA

Każdy zespół ustala, który wyraz jest "obcym" i uzasadnia swoją decyzję innym zespołom.

OBCY ELEMENT - DLACZEGO WARTO?

- **Rozwój kreatywności:** Ćwiczenie wymaga myślenia poza utartymi schematami.
- **Trening umiejętności komunikacyjnych:** Zachęca do dyskusji i wymiany pomysłów w grupie.
- **Wspieranie pracy zespołowej:** Wymaga współpracy i osiągnięcia konsensusu w grupie.

EWOLUCJA

To ćwiczenie jest doskonałą metodą na rozwijanie kreatywności konstruktywnej, która jest niezbędna w dynamicznie zmieniającym się świecie biznesu.



15 minut



1 - 10



- 1 KOŚĆ DO GRY
- MATRYCA INSPIRACJI

CEL: Rozwijanie kreatywności konstruktywnej i umiejętności adaptacyjnych, które mogą przyczynić się do rozwoju organizacji.

JAK GRAĆ?

1 STWÓRZCIE FIRME

Wylosujcie dwa wyrazy przy użyciu Matrycy inspiracji. Połączcie je, aby stworzyć nazwę firmy lub innego typu organizacji z jasno określonym celem.

2 EWOLUCJA BIZNESU

Wylosujcie kolejny wyraz z Matrycy inspiracji. Użyjcie go do rozwinięcia koncepcji powstałej organizacji lub dodania do niej nowego elementu.

3 SPOSOBY WPROWADZANIA INNOWACJI

Wylosujcie dwa kolejne wyrazy z Matrycy inspiracji, jeden po drugim. Zastanówcie się, w jaki sposób każdy z nich może przyczynić się do rozwoju stworzonej organizacji.

EWOLUCJA - DLACZEGO WARTO?

- **Stymulacja twórczego myślenia:** Zachęca do tworzenia innowacyjnych koncepcji i rozwiązań.
- **Rozwijanie umiejętności adaptacyjnych:** Pomaga w adaptacji do nowych sytuacji i zmieniających się warunków.
- **Budowanie umiejętności strategicznego planowania:** Wspiera rozwój strategicznego myślenia w kontekście rozwoju biznesowego.
- **Trening współpracy:** Gra zachęca uczestników do wspólnego myślenia i współpracy przy tworzeniu i rozwijaniu koncepcji organizacji. To wspiera budowanie zespołowego ducha i lepsze zrozumienie różnych perspektyw i umiejętności w zespole.
- **Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych:** Efektywna wymiana myśli i pomysłów jest kluczowa dla każdego zespołu, a ta gra oferuje bezpieczne środowisko do ćwiczenia i rozwijania tych umiejętności.

AUTOMATYZACJA

To ćwiczenie umożliwia uczestnikom spojrzenie na automatyzację z nowej perspektywy, pomagając w identyfikowaniu innowacyjnych rozwiązań, które mogą przynieść wartość dodaną ich organizacjom.



15 minut



1 - 10



- **1 KOŚĆ DO GRY**
- **MATRYCA INSPIRACJI**

CEL: Zastosowanie kreatywności do identyfikowania potencjalnych obszarów do automatyzacji oraz rozważanie wartości wynikającej z tej automatyzacji.

JAK GRAĆ?

1 LOSOWANIE SŁÓW

Wylosujcie cztery wyrazy przy użyciu Matrycy inspiracji.

2 ANALIZA POTENCJAŁU

Dla każdego wyrazu zastanówcie się, jakie procesy lub funkcje z nim związane mogłyby zostać zautomatyzowane.

3 OCENA WARTOŚCI

Określcie potencjalną wartość takiej automatyzacji, zarówno w kontekście efektywności, jak i potencjalnych korzyści finansowych lub strategicznych.

EWOLUCJA - DLACZEGO WARTO?

- **Stymulacja innowacyjnego myślenia:** Ćwiczenie zachęca do myślenia o nowych sposobach wykorzystania technologii.
- **Rozwój umiejętności planowania strategicznego:** Uczestnicy uczą się identyfikować obszary, w których automatyzacja może przynieść największe korzyści.
- **Wzrost świadomości technologicznej:** Podkreśla znaczenie zrozumienia aktualnych trendów w automatyzacji i ich potencjalnego wpływu na różne aspekty działalności.
- **Trening twórczego rozwiązywania problemów:** Ćwiczenie to wymaga od uczestników nie tylko identyfikacji potencjalnych obszarów do automatyzacji, ale także kreatywnego myślenia w kontekście rozwiązywania problemów. Uczestnicy uczą się, jak analizować i rozwiązywać wyzwania biznesowe, co jest nieocenioną umiejętnością w każdym dynamicznym środowisku pracy.

PRACOWNIA GIER
SZKOLENIOWYCH

(D)ICEBREAKER KARTY Z PYTANIAM

(D)ICEBREAKER

1



**GDYBYŚ MÓGŁ(A) PODRÓŻOWAĆ
W CZASIE, DO JAKIEJ EPOKI BYŚ SIĘ UDAŁ(A)
I DLACZEGO?**



**JAKI JEST TWÓJ ULUBIONY FILM I CO
SPRAWIA, ŻE JEST WYJĄTKOWY?**



**JAKIE HOBBY CHCIAŁBYŚ/CHCIAŁABYŚ
SPRÓBOWAĆ, ALE JESZCZE NIE
MIAŁEŚ/MIAŁAŚ OKAZJI?**



**JAKA JEST TWOJA ULUBIONA PIOSENKA DO
ŚPIEWANIA POD PRYSZNICEM?**



**JAKI JEST TWÓJ "GUILTY PLEASURE" – COŚ,
CO LUBISZ, ALE RZADKO O TYM MÓWISZ?**



**CO NAJBARDZIEJ CIĘ USPOKAJA PO
STRESUJĄCYM DNIU?**

(D)ICEBREAKER

2



JAKI BYŁBY TWÓJ IDEALNY DZIEŃ WOLNY OD PRACY?



GDYBYŚ MÓGŁ/MOGŁA WYBRAĆ DOWOLNĄ UMIEJĘTNOŚĆ, KTÓRĄ NATYCHMIAST OPANUJESZ, JAKA BY TO BYŁA?



JAKIE JEST TWOJE ULUBIONE WSPOMNIENIE Z DZIECIŃSTWA?



GDYBYŚ MÓGŁ(A) ZAMIENIĆ SIĘ ŻYCIAMI Z JEDNĄ OSOBĄ NA JEDEN DZIEŃ, KTO BY TO BYŁ?



JAKIE JEST TWOJE ULUBIONE DANIE/PRZEKĄSKA COMFORT FOOD?



JAKA JEST TWOJA ULUBIONA TRADYCJA RODZINNA?

(D)ICEBREAKER

3



CZEGO NAUCZYŁEŚ/AŚ SIĘ W OSTATNIM CZASIE?



JAKĄ KSIĄŻKĘ OSTATNIO PRZECZYTAŁEŚ/AŚ I CO CI SIĘ W NIEJ PODOBAŁO?



GDYBYŚ MÓGŁ(A) SPOTKAĆ DOWOLNĄ POSTAĆ HISTORYCZNĄ, KTO BY TO BYŁ?



JAKIE JEST TWOJE ULUBIONE MIEJSCE NA WAKACJE?



JAKIE JEST TWOJE NAJWIĘKSZE OSIĄGNIĘCIE, Z KTÓREGO JESTEŚ DUMNY/A?



GDYBYŚ MÓGŁ(A) MIEĆ DOWOLNE ZWIERZĘ JAKO ZWIERZĘ DOMOWE, JAKIE BY TO BYŁO?

(D)ICEBREAKER

4



**JAKI JEST TWÓJ ULUBIONY SPOSÓB
NA SPĘDZANIE DESZCZOWYCH DNI?**



CO CIĘ NAJBARDZIEJ MOTYWUJE W PRACY?



**JEŚLI MÓGŁBYŚ/MOGLĄBYŚ SPĘDZIĆ DZIEŃ
W DOWOLNEJ KSIĄŻCE LUB FILMIE, GDZIE
BYŚ SIĘ ZNALAZŁ/ZNALAZŁA?**



**CO BYŁOBY TWOJĄ SUPERMOCĄ, GDYBYŚ
MÓGŁ(A) WYBRAĆ?**



**JAKA JEST TWOJA ULUBIONA APLIKACJA
NA TELEFONIE I DLACZEGO?**



**JAKI JEST TWÓJ ULUBIONY SPOSÓB
NA RELAKS PO PRACY?**

(D)ICEBREAKER

5



GDYBYŚ MÓGŁ/MOGŁA SPĘDZIĆ ROK W DOWOLNYM MIEJSCU NA ŚWIECIE, GDZIE BY TO BYŁO I DLACZEGO?



JAKI TYTUŁ NOSIŁBY FILM OPOWIADAJĄCY O TWOJEJ PRACY?



JAKĄ UMIEJĘTNOŚĆ CHCIAŁBYŚ/CHCIAŁABYŚ OPANOWAĆ?



CO CIĘ NAJBARDZIEJ ZASKOCZYŁO W OSTATNIM ROKU?



JAKĄ JEDNĄ RZECZ CHCIAŁBYŚ/CHCIAŁABYŚ ZMIEŃĆ W SWOIM ŻYCIU?



JAKIE JEST TWOJE ULUBIONE ZWIERZĘ I DLACZEGO?

(D)ICEBREAKER

6



JAKI BYŁ TWÓJ ULUBIONY PRZEDMIOT W SZKOLE I DLACZEGO?



JAKIEJ PORADY UDZIELIŁBYŚ/UDZIELIŁABYŚ SWOJEMU MŁODSZEMU JA?



JAKA JEST TWOJA ULUBIONA GRA PLANSZOWA LUB KARCIANA?



CO JEST NAJDZIWNIEJSZYM JEDZENIEM, JAKIE KIEDYKOLWIEK PRÓBOWAŁEŚ/AŚ?



JAK SPĘDZASZ CZAS W PODRÓŻY DO PRACY?



CO ZAWSZE POPRAWIA CI HUMOR?



MATRYCA INSPIRACJI

MATRYCA INSPIRACJI

1



**PROJEKT
SPOTKANIE
PREZENTACJA
ANALIZA
RAPORT
STRATEGIA**



**CIEŃ
ENERGIA
INTERNET
SŁOWNIK
KAWA
KLUCZ**



**PIASEK
SŁOŃCE
REKLAMA
PRZYSIĘGA
HARMONIA
WODA**



**MAPA
ŁĄKA
SZKŁO
KSIĘŻYC
DRZEWO
PTAK**



**GWIAZDA
CHMURA
SAMOCHÓD
OKNO
KWIAT
KOMPUTER**



**NEGOCJACJE
KONFLIKT
MEDIACJA
UMOWA
PRAWO
ETYKA**

MATRYCA INSPIRACJI

2



LIDER
KSIĄŻKA
ROWER
DRZEWO
KAWA
SŁOŃCE



PROJEKT
CHMURA
TELEFON
RZĘKA
LAMPĄ
PIES



SPOTKANIE
KWIAT
SAMOCHÓD
MUZYKA
HERBATA
PTAK



MARKETING
GWIAZDA
KSIĘŻYC
OŁÓWEK
MOST
WODA



INNOWACJA
DESZCZ
BALON
JABŁKO
MAPA
STÓŁ



STRATEGIA
KRZESŁO
ZEGAR
POMARAŃCZA
SZKOŁA
TANIEC

MATRYCA INSPIRACJI

3



NEGOJACJE
PIASEK
RADIO
GÓRA
BUT
OWOC



MOTYWACJA
LÓD
POCIĄG
ŚMIECH
GRUSZKA
LAMPKA



SUKCES
RYSUNEK
STATEK
ŚWIATŁO
KOŃ
KOLOR



ZARZĄDZANIE
PAPIER
DŁUGOPIS
OKNO
RAKIETA
KAPELUSZ



KONFLIKT
KAMIEŃ
MORZE
ZEGAREK
KOT
SZTUKA



WSPÓŁPRACA
BUTELKA
SAMOLOT
RĘKA
KALKULATOR
ŚWIAT

MATRYCA INSPIRACJI

4



ROZWÓJ
TRAWA
KOMPUTER
SMUTEK
PLAŻA
ROWER



DELEGOWANIE
PIŁKA
KRZESŁO
RADOŚĆ
DACH
ZDJĘCIE



AWANS
BANAN
LAS
GNIEW
SOFA
ULICA



PREZENTACJA
CYTRYNA
PARK
MIŁOŚĆ
TELEFON
DRZWI



SZKOLENIE
ŚCIANA
RADIO
STRACH
ŁÓŻKO
WIATR



FEEDBACK
STOLICA
DESZCZ
NADZIEJA
SZKŁO
MALOWANIE

MATRYCA INSPIRACJI

5



ANALIZA
KAKTUS
AUTOBUS
ŻART
KSIĘŻYC
KRZESŁO



REKRUTACJA
SPORT
OKULARY
HARMONIA
GRA
BUTELKA



OCENA
DŻUNGLA
KOMPUTER
ZEGAR
RYTM
DYPLOM



KARIERA
INSTRUMENT
TRAMWAJ
ENERGIA
SŁOŃCE
SZAFA



INWESTYCJA
OBRAZ
RĘKAWICE
GÓRY
RADIO
DOM



BILANS
JEZIORO
GITARA
MOTYL
KAPELUSZ
PLAŻA

MATRYCA INSPIRACJI

6



**KOSZT
KSIĄŻKA
ZAMEK
LODÓWKA
WIATR
SAMOLOT**



**ZYSK
GWIAZDA
BUT
OGRÓD
TELEFON
MAPA**



**RYNEK
WODA
TWARZ
ROWER
OŁÓWEK
POCIĄG**



**SPRZEDAŻ
DRZEWO
PŁASZCZ
RĘKA
PIŁKA
ULICA**



**REKLAMA
PTAK
SKARPETKA
OKNO
HERBATA
CHMURA**



**KONKURENCJA
KWIAT
LAMPA
SZTUKA
DŁUGOPIS
DESZCZ**

PRACOWNIA GIER



SZKOLENIOWYCH



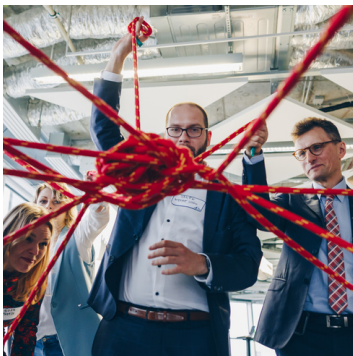
Pracownia Gier Szkoleniowych, istniejąca od 2004 roku, to czołowy polski dostawca programów szkoleniowych opartych o autorskie gry i symulacje biznesowe. Z naszych usług korzystały już ponad 50 000 osób na całym świecie, obejmując szeroki zakres od managerów i liderów do specjalistów i członków zarządów.



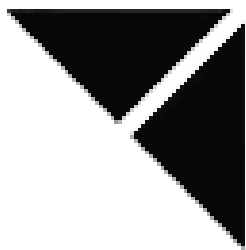
Specjalizujemy się w tworzeniu nowoczesnych programów rozwojowych oraz w grywalizacji spotkań i integracji dla firm - od małych zespołów do grup liczących nawet kilkaset osób.



Pracownia Gier Szkoleniowych wyróżnia się połączeniem nowoczesnych narzędzi z teoriami naukowymi, łącząc mądrą zabawę z ambitnymi grami i technologiami.



Oferujemy szeroki zakres usług, od treningów menedżerskich i procesów rozwojowych do edukacji dla organizacji pozabiznesowych i projektowania gier. Ich działania skupiają się na doskonaleniu umiejętności współdziałania w zespołach, łącząc zabawę z celami biznesowymi organizacji.



EXPERIENCE CORNER



**GILDIA
MISTRZÓW**



Experience Corner, stworzony przez entuzjastów metody experiential learning, jest pierwszym w tej części Europy internetowym sklepem oferującym wyselekcjonowane narzędzia szkoleniowe i wizualizacyjne światowych marek. Skupiamy się na nowoczesnych trendach w edukacji i szkoleniach, tworząc inspirującą przestrzeń do nauki i rozwoju.

#gameExperience

Experience Corner to źródło narzędzi dla specjalistów w dziedzinie nauczania i rozwoju. Nasza oferta obejmuje gry i symulacje szkoleniowe, ćwiczenia rozwojowe, narzędzia coachingowe, a także książki.

#visualExperience

W naszej ofercie znajdują się również materiały wizualizacyjne renomowanej marki Neuland - producenta markerów do ponownego uzupełniania oraz mobilnych tablic moderacyjnych i flipchartów.

Najważniejsze dla nas są trzy zasady doboru narzędzi: jakość, dostosowanie do potrzeb oraz niezawodność, co zapewnia efektywność i skuteczność w procesie szkoleniowym.



GAME CHANGERS ACADEMY



Game Changers Academy to innowacyjna platforma rozwoju zawodowego dla liderów zmian. Akademia oferuje roczny program rozwojowy, który skupia się na zdobywaniu dziesięciu kluczowych kompetencji niezbędnych do wprowadzania skutecznych zmian. Program ten jest kompleksowy i kompletny, umożliwiając uczestnikom wymianę doświadczeń z innymi liderami i innowatorami.



Programy oferowane przez Game Changers Academy są dostosowywane do indywidualnych potrzeb organizacji i dostępności uczestników. Są intensywne i angażujące, budując silne zespoły liderów zmian.



Każde spotkanie w ramach Akademii obejmuje interaktywne doświadczenie w postaci gry lub specjalnie zaprojektowanej aktywności oraz warsztatu dostosowanego do potrzeb uczestników.

