

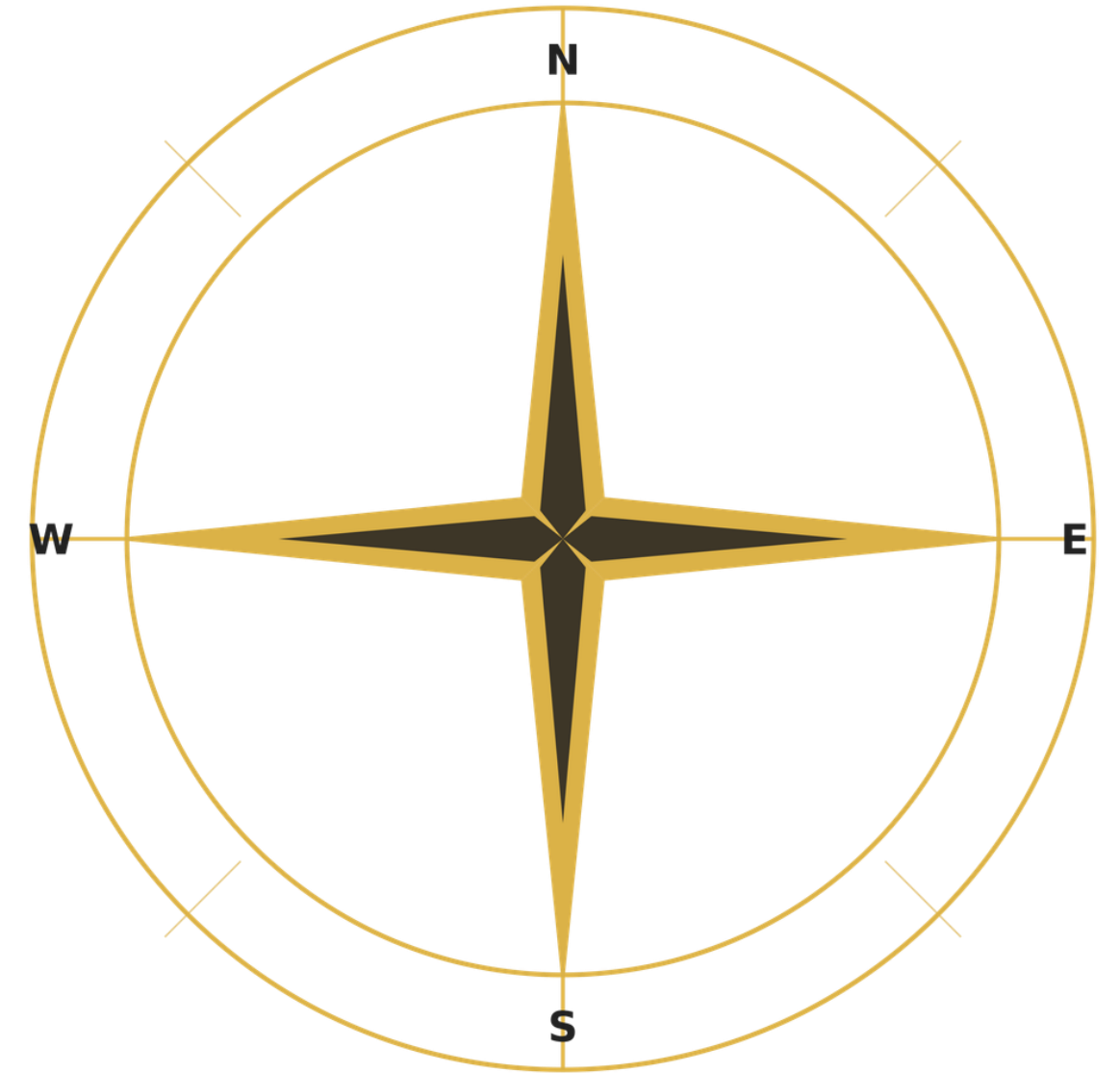
LET'SCALL

підбір · консалтинг · навчання

КОМЕРЦІЙНА ПРОПОЗИЦІЯ

Подорож Магеллана

Командна бізнес-гра для тимбілдингу, розвитку
командного мислення та soft skills



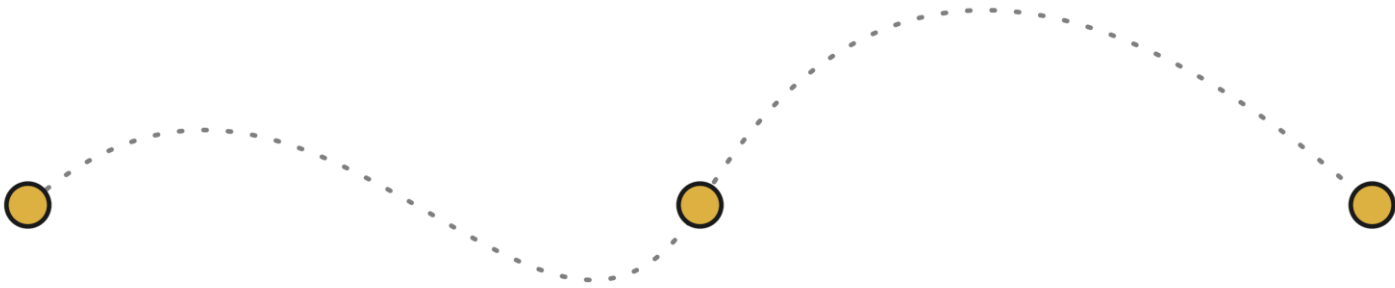
Про гру

У 1519 році Фернан Магеллан вирушив у першу навколосвітню експедицію в пошуках західного морського шляху до Азії. Учасники гри повторюють цей шлях: на 2–3 години вони перетворюються на екіпажі кораблів, обирають капітана, вигадують назву судна і вирушають у плавання до чотирьох материків.

Кожен материк — це окрема бізнес-тема. Дістатися до нього може лише одна команда: та, що запропонує найсильніше рішення і отримає найбільше голосів від суперників.



12–100+ учасників · 3 години · офлайн-формат



Terra Efficientia

ЕФЕКТИВНІСТЬ

Terra Evolutio

РОЗВИТОК

Terra Synergos

КОМАНДА

Terra Clientum

КЛІЄНТ

Для чого компанії замовляти цю гру

1

Прокачати командне мислення

Об'єднати людей навколо спільної задачі, дати досвід взаємодії, якого бракує у щоденній рутині.

2

Продіагностувати команду

Побачити ролі, лідерів, слабкі місця та стиль взаємодії, конфлікти, які спливають у грі.

3

Розвинути soft skills без лекцій

Навчити структурному прийняттю рішень, аргументації та роботі з конфліктами інтересів.

4

Безпечно програти виклики бізнесу

Кейси гри дзеркалять реальні процеси компанії: ефективність, розвиток, команда, клієнт.

5

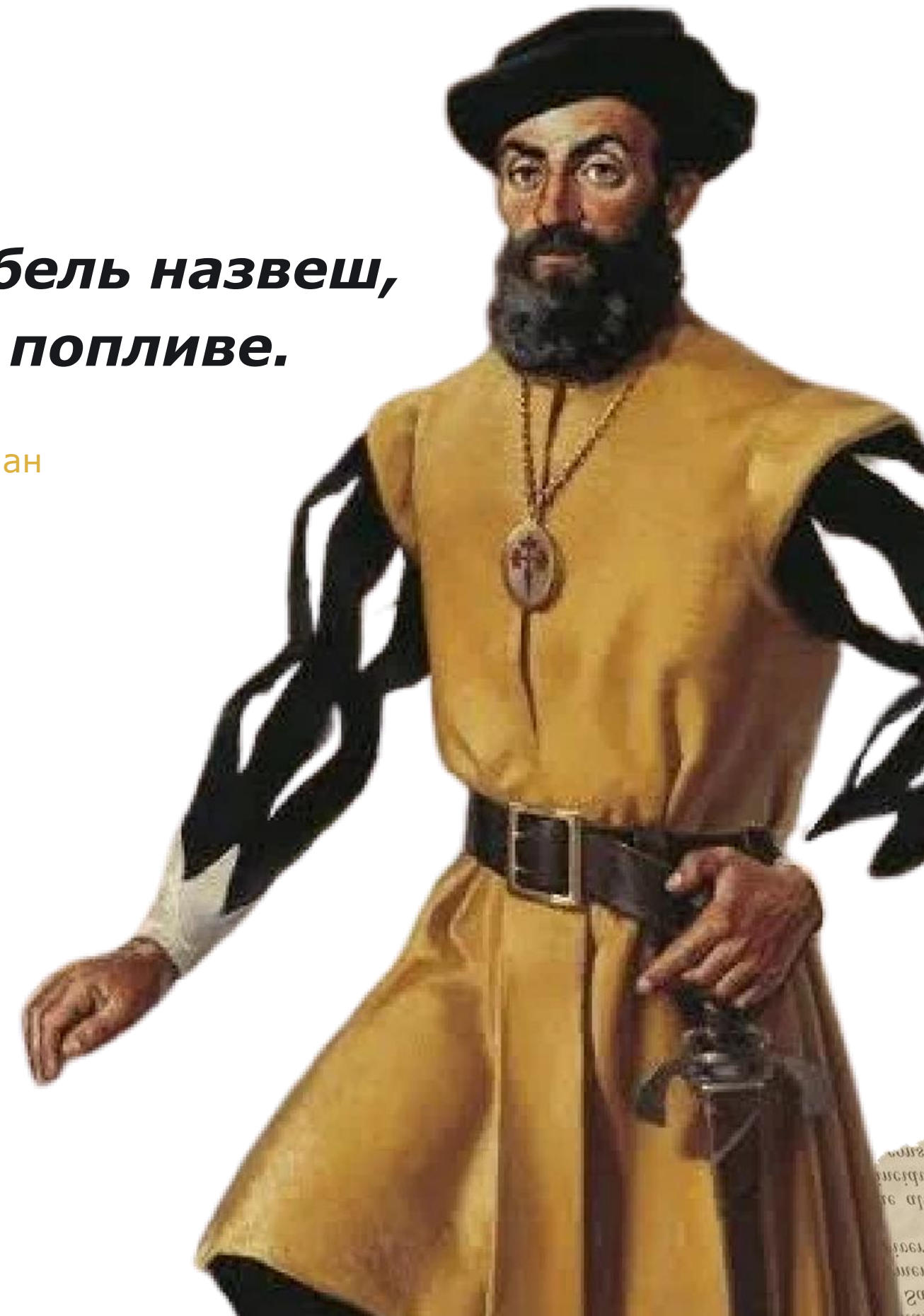
Зарядити команду енергією

Включити креатив, азарт і здорову конкуренцію, об'єднати людей емоційно.



**Як корабель назвеш,
так він і попливе.**

Фернан Магеллан



Як проходить гра

Три раунди, однакова структура, нові кейси щоразу — команди діють під тиском часу і захищають рішення перед конкурентами.

01

Занурення

Легенда подорожі, знайомство команди, вибір капітана та назви корабля.

02

Кейс

Команда отримує бізнес-ситуацію, аналізує першопричини та генерує ідеї рішення.

03

Презентація

3 хвилини на команду, щоб аргументовано захистити свої ідеї перед суперниками.

04

Голосування

Команди монетами винагороджують найкращі ідеї одна одної — чесно й без самооцінки.

Раунд повторюється 3 рази — після кожного кола команда, що набрала найбільше визнання, дійде до свого материка.

Що прокачають учасники

БУДУТЬ ВМІТИ

- ◆ Приймати рішення під тиском часу та пріоритезувати задачі
- ◆ Аналізувати першопричини проблем, а не симптоми
- ◆ Генерувати рішення швидко, логічно й аргументовано
- ◆ Презентувати та захищати ідеї коротко й переконливо
- ◆ Об'єктивно оцінювати ідеї конкурентів і вибирати найкращі
- ◆ Ефективно комунікувати всередині команди й домовлятися

БУДУТЬ ВІРИТИ

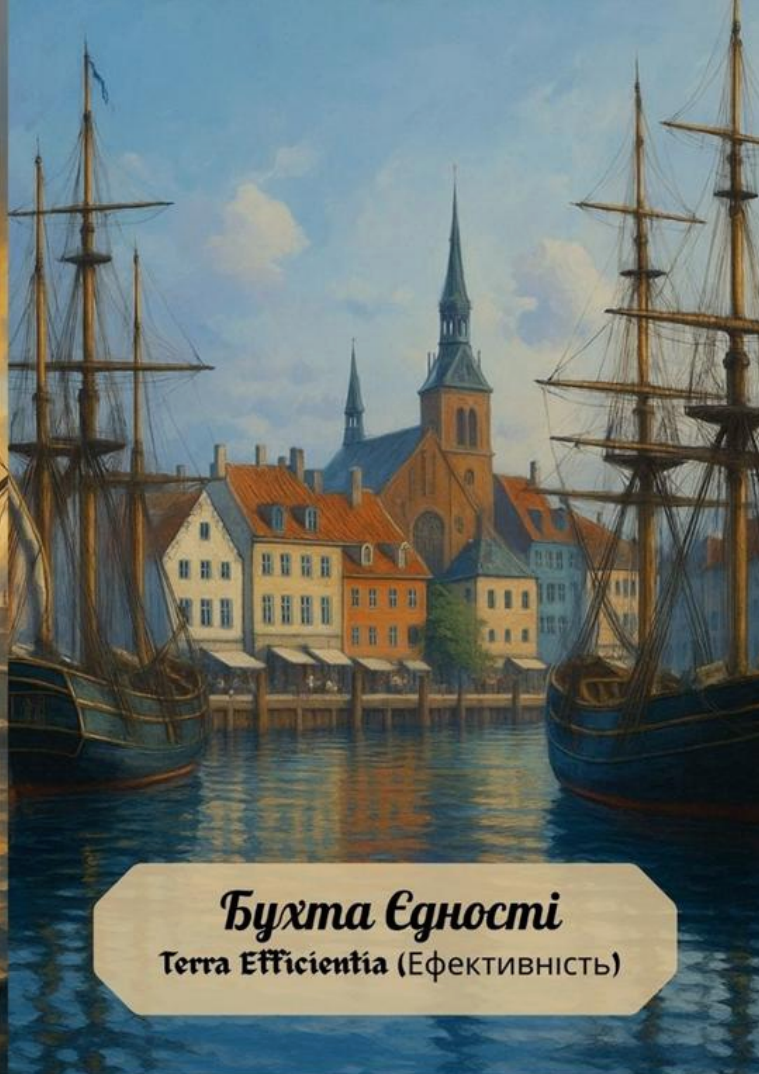
- ◆ У силу командної взаємодії та цінність колективного мислення
- ◆ У важливість структурного підходу до вирішення задач
- ◆ У те, що виклики — це ресурс для зростання, а не перешкода
- ◆ У те, що різні думки в команді — шлях до кращих рішень
- ◆ У відповідальність кожного за спільний результат
- ◆ У те, що рішення приймаються не силою, а аргументами

Коли ця гра працює найкраще

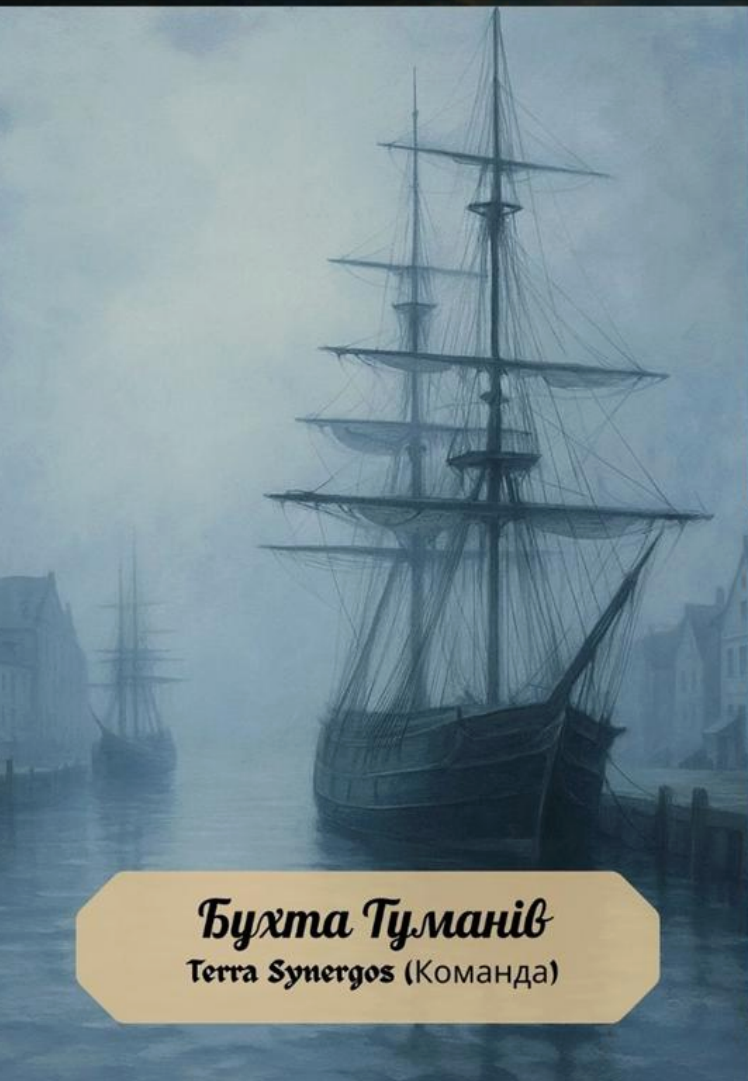
- Потрібно перезібрати команду після періоду стресу чи вигорання
- Після реорганізації, зміни керівника або трансформації процесів
- Як частина страт-сесії — щоб вивести людей у стан “думати ширше”
- На тимблдингах, де хочеться і розваг, і змісту
- Перед стартом великого проєкту, щоб вирівняти бачення команди
- Для нових команд — щоб швидко зблизити й розкрити учасників
- У період просідання мотивації — щоб включити азарт і драйв



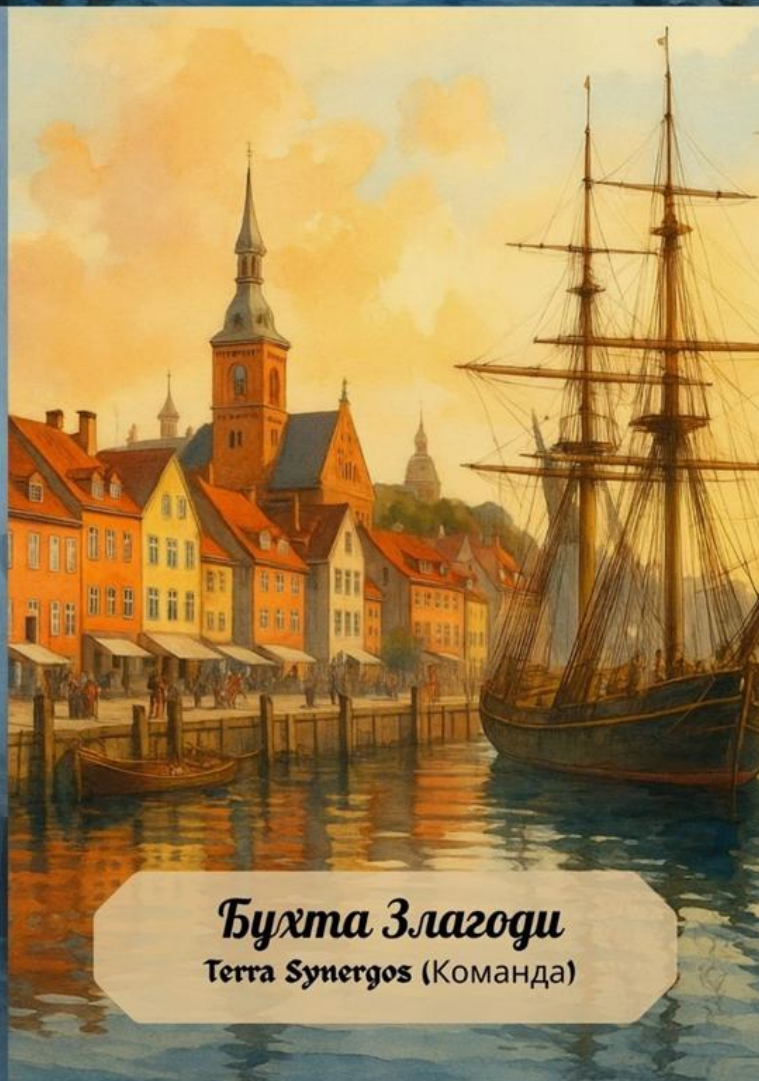
Бухта Довіри
Terra Clientum (Клієнт)



Бухта Єдності
Terra Efficientia (Ефективність)



Бухта Туманів
Terra Synergos (Команда)



Бухта Злагоди
Terra Synergos (Команда)

Готові вирушити у плавання?

Домовимось про дату, кількість учасників і формат заходу і підготуємо "Подорож Магеллана" під вашу команду.

ТЕЛЕФОН

+380 (93) 874-55-95

EMAIL

admin@letscall.com.ua

САЙТ

letscall.com.ua

Дякуємо за увагу до LET'SCALL!