



PERSPECTIVE

Szkolenia, PR, Rekrutacja

O co chodzi?

Tylko umieszczenie Artefaktu na ołtarzu w Zapomnianej Świątyni zapobiegnie przebudzeniu się Smoka, który ma sprowadzić Zagładę na świat. Grupa śmiałków musi zorganizować wyprawę, dotrzeć tam na czas i... powrócić. Ale nie wszyscy chcą by smok spał dalej i z pewnością spróbują zatrzymać śmiałków. A na poważnie, uczestnicy muszą najpierw zaplanować wyprawę, wybrać trasę, skompletować wyposażenia, a potem wyruszyć. Po drodze czeka ich wiele przeszkód, które pokażą czy byli dostatecznie przewidujący.

Korzyści z uczestnictwa:

Uczestnicy mogą osiąść lub pogłębić umiejętności:
Działania w grupie
Planowanie i realizacja planów
Kreatywność
Korzystanie z dostępnych zasobów (sprzęt i ludzie)
Negocjacyjne
Komunikacji
Elastyczność
Ujawnianie się ról grupowych

Cele gry szkoleniowej:

Trening planowania, działania w grupie, elastyczność, zdolności interpersonalne



foto Kriss Szkułałowksi

Dla kogo:

Dla ludzi pracujących z ludźmi.
Handlowców, managerów.

Liczba uczestników:

8-14 osób

Czas gry:

4-5 godzin zegarowych

osoba kontaktowa: Michał Zientek

tel.: 0 692 375 130