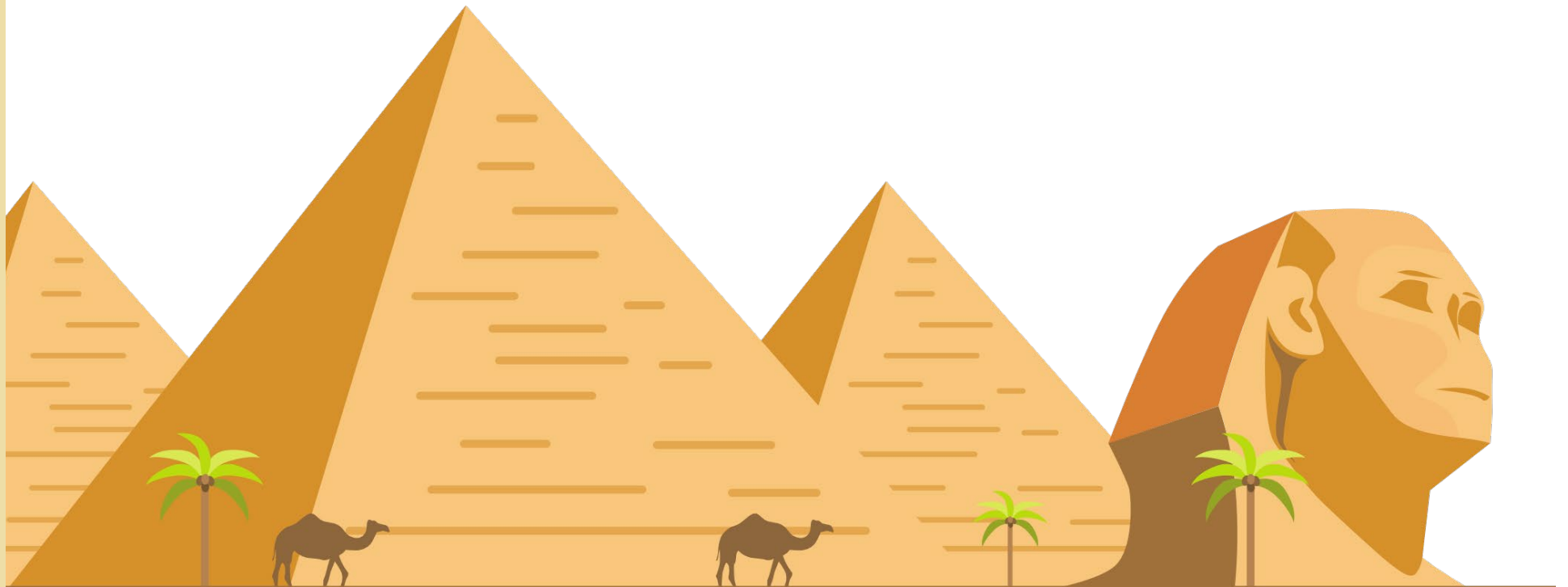


# ВЕЛИЧАЙШАЯ ПИРАМИДА

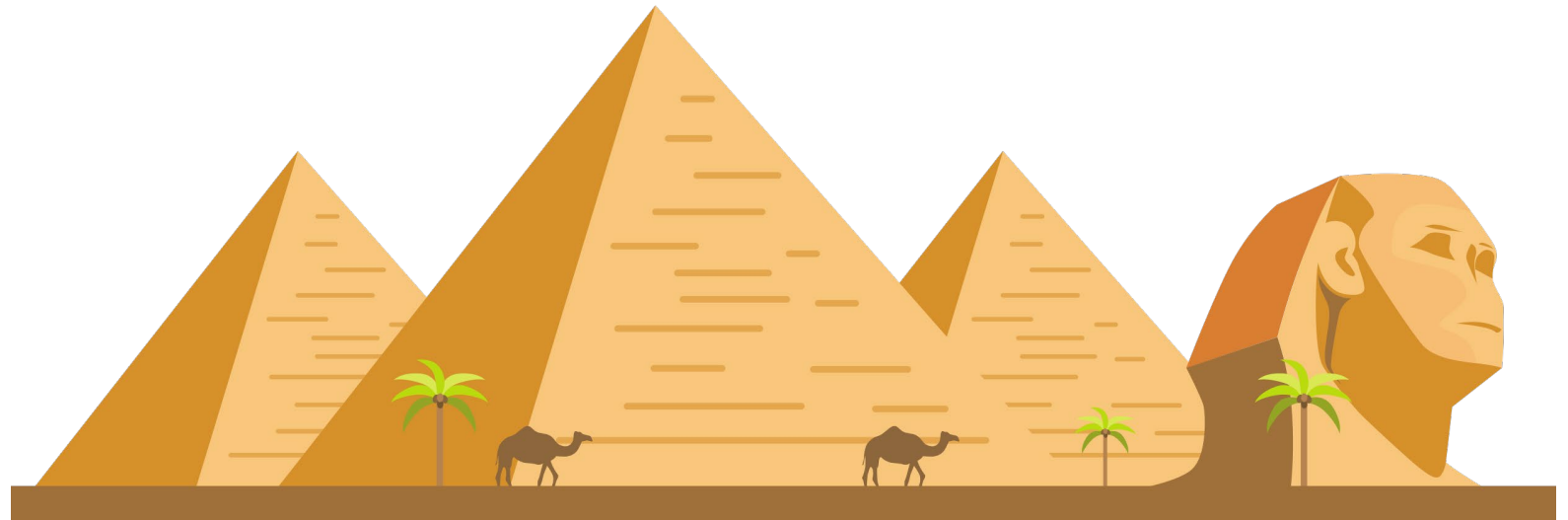
Деловая игра



# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

## ЛЕГЕНДА

Фараон решил, что пора задуматься о будущем. А точнее, о загробной жизни. Начинать это дело, разумеется, нужно было со строительства именной пирамиды. По традиции она должна соответствовать значимости хозяина, а значит, эта будет самой великой! Чтобы Хеопс обзавидовался... Лучшие мастеровые съехались со всего Египта. Строители понимали, что такого шанса в их жизни больше не будет: награда за пирамиду обещана несметная, а имена ее создателей останутся в веках!



# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

## АКТУАЛЬНОСТЬ

«**ВЕЛИЧАЙШАЯ ПИРАМИДА**» - деловая игра, обучающая участников эффективному проектному управлению в конкурентной среде, когда несколько проектных групп, представляющих различные организации, работают над одним проектом, соревнуясь друг с другом.

*В процессе игры возможно проработать различные аспекты проектной деятельности, например:*



**ВНУТРИКОМАНДНАЯ  
КОММУНИКАЦИЯ**



**КОМАНДНЫЕ И ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ  
ЦЕЛИ**



**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ**



**ВКЛАД КАЖДОГО УЧАСТНИКА  
В ОБЩЕЕ ДЕЛО**



**УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ**

# ЦЕЛЬ И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ



Участники, познакомившиеся с легендой, **объединяются** в несколько проектных команд.



**Цель каждой команды** – построить Великую Пирамиду (из картона и прочих материалов), опираясь на требования фараона-заказчика



Каждая команда **получает** одинаковое **задание** – пожелания фараона: описание его жизнедеятельности, технические требования к постройке, а также некоторые культурные особенности Древнего Египта, которые также необходимо будет учитывать при проектировании.



**Проектные группы будут соревноваться друг с другом** в создании Великой Пирамиды – победитель будет определен фараоном в конце игры.



Команды получают одинаковые **наборы «строительных материалов»** - плотный картон, пластилин и тд. Дополнительные строительные материалы будут недоступны, поэтому командам необходимо правильно распределять доступные ресурсы.



Помимо общего технического задания, **каждый участник получает индивидуальную цель**: сделать пирамиду шестигранной, включить в проект большую статую бога Осириса, написать поэму о жизни фараона в размере сонета и т.д. Одним из предметов анализа игры станет взаимодействие индивидуальной и командной целей: как участники расставляют приоритеты, происходят ли конфликты целей и т.д.

# МЕХАНИКА ИГРЫ

Игра состоит из нескольких рабочих циклов. Каждый цикл включает следующие этапы:

## 1 ПЛАНИРОВАНИЕ

Проектная группа распределяет роли среди участников. Для создания Великой Пирамиды необходимо спроектировать ее макет, изготовить составные части из строительных материалов, составить тексты пирамиды (поэму во славу Фараона), с помощью системы шифров записать тексты пирамиды иероглифами и т.д. Все команды представляют фараону план своей работы на ближайший цикл.

## 2 ПРОИЗВОДСТВО

Согласно составленным планам и распределенным ролям, команды приступают к созданию пирамиды. По итогам работ необходимо представить фараону результаты своей деятельности (промежуточные или итоговые).

## 3 АНАЛИЗ РАБОТЫ ГРУППЫ И ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

В процессе игры происходит несколько остановок, чтобы проанализировать и улучшить рабочий процесс. Команды обсуждают, что мешает эффективному взаимодействию и как можно преодолеть данные барьеры. Все принятые решения по изменению работы выносятся на «парковочную доску», чтобы впоследствии можно было провести параллели между игровыми выводами и реальным рабочим процессом.

Игра завершается «распределением титулов» внутри команды – способ **отметить вклад каждого участника** в общий процесс. Команды обсуждают, чем каждый из них был наиболее полезен, после чего участники получают соответствующие «титулы»: *коммуникатор, организатор, аналитик, творец, рабочий и т.д.*

# ПРИМЕРНЫЙ ТАЙМИНГ ИГРЫ

- Вступление;
- Общая разминка;
- Объединение в команды;
- Легенда и правила игры;

*20 минут*

## I ЦИКЛ:

- Планирование (10 мин);
- Производство (20 мин);
- Анализ (15 мин).

*45 минут*

## II ЦИКЛ:

- Планирование (10 мин);
- Производство (20 мин);
- Анализ (15 мин).

*45 минут*

## III ЦИКЛ:

- Планирование (10 мин);
- Производство (20 мин);
- Анализ (15 мин).

*45 минут*

## ИТОГОВЫЙ АНАЛИЗ И ОЦЕНКА ВКЛАДА КАЖДОГО

*25 минут*

