

КАТАЛОГ КОРПОРАТИВНЫХ ИГР

развлекаем, обучаем и объединяем команды



ПОЧЕМУ ВЫБИРАЮТ НАС

HR-аналитика

По итогу — отзывы сотрудников.
Если игра обучающая — дополнительно получаете отчёт по вовлечённости, активности, лидерам и зонам роста.



Игры без границ

Разные форматы игр: могут играть все откуда угодно

Бесплатная демо-игра

Проведём демо-игру для вашей команды бесплатно. Вы оцените качество и получите рекомендации по выбору игры



Типовые и кастомные игры

Готовые сценарии или разработка под ваш запрос — от корп.культуры до охраны труда

Всё под ключ

Презентация, платформа, ведущий, видеозапись, список участников, отзывы — ничего не нужно готовить



Профессиональные ведущие

Игру проводит профессиональный ведущий-тренер. Он не просто задаёт вопросы — он управляет динамикой, удерживает внимание, вовлекает каждого и адаптирует темп под группу. Это не аниматор. Это специалист по групповой работе.



ПОЧЕМУ ИГРЫ — ЭТО ИНСТРУМЕНТ HR

Игры — это не пауза в работе. Это работа, упакованная в азарт и эмоции.

Игры решают реальные задачи HR

- ✓ Сплочение через доверие и общие задачи
- ✓ Погружение в ценности компании
- ✓ Обучение через эмоции без отторжения
- ✓ Выявление инициативных и лидерских качеств
- ✓ Снятие стресса и разнообразие
- ✓ Рост лояльности через позитив и связи

КАК МЫ РАБОТАЕМ

01

Заявка

Вы оставляете заявку на [сайте](#)

02

Консультация

Созваниваемся, обсуждаем детали:

- Выбираем игру
- Дату и время
- Обговариваем технические моменты

03

Разработка*

Разрабатываем игру под ваш запрос:

- Темы и категории
- Вопросы и ответы
- Визуальное оформление

Срок: от 3 до 14 дней в зависимости от сложности.

* Только для кастомных игр. Для типовых — этап пропускается.

04

Игра

В назначенный день профессиональный ведущий проводит игру с использованием презентации или игровой платформы, сопровождает технический специалист

05

Отчёт для HR

После игры вы получаете:

- Список участников с результатами
- Отзывы (эмоции, впечатления, пожелания)
- Видеозапись (по желанию)

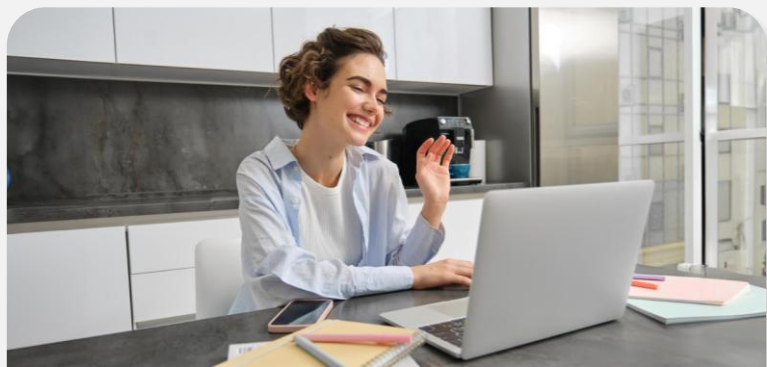
Для обучающих и кастомных игр — дополнительно:

- Отчёт: вовлечённость, активность, лидеры, зоны роста
- Материалы (сценарий, вопросы, презентация, раздатка) — ваши.

Бесплатная демо-игра

Проведём [демо-игру](#) для вашей команды — вы оцените качество и получите эмоции.

ФОРМАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИГР



✓ Онлайн

Для удалённых и распределённых команд Участники подключаются откуда угодно. Ведущий управляет игрой удалённо.

- Вовлекаем сотрудников из филиалов
- Экономия бюджета при сохранении эффекта
- Легко масштабировать



✓ Онлайн+экран в зале

Для команд, находящихся территориально рядом в одном офисе Участники находятся в одном месте. Ведущий управляет игрой удалённо.

- Живое общение в зале
- Нет расходов на выезд ведущего
- Быстрая организация



✓ Гибридный турнир

Для массовых соревнований между филиалами или командами. Отборочные туры онлайн, финал — офлайн.

- Участвуют все филиалы
- Азарт и статус офлайн-финала
- Экономия на отборочных этапах

ВЫБЕРИТЕ ИГРУ ПОД СВОЮ ЗАДАЧУ

Для сплочения команды

онлайн-тимбилдинг



Для обучения

soft skills и профессиональные компетенции, бизнес-симуляции, оценочные игры, метафорические деловые игры, игры - тренажеры



Кастомные игры под ваш запрос

разработка с нуля или кастомизация

Для развлечения и снятия стресса

отдых, юмор, эмоции



Киберспортивные турниры

Турнирная сетка, рейтинг, призы, ведущий, комментатор и трансляция — всё для массового вовлечения.



КАТАЛОГ ИГР



ИГРЫ ДЛЯ СПЛОЧЕНИЯ КОМАНДЫ

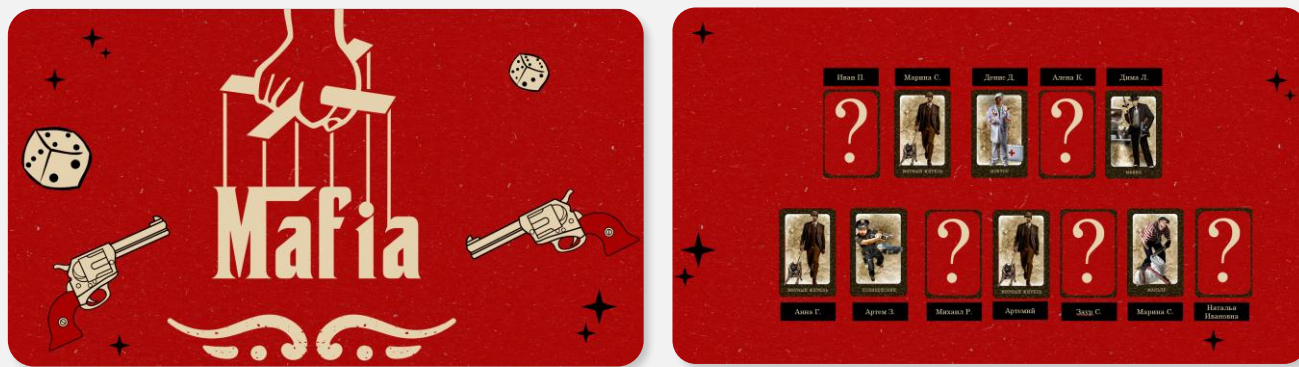
Игры, которые укрепляют доверие, учат слышать друг друга и работать вместе даже в удаленных командах

Список игр:

- ✓ Мафия
- ✓ Олдскулы vs Зумеры
- ✓ Ассоциации
- ✓ Мужское и женское
- ✓ Мнение большинства
- ✓ Наши люди знают все
- ✓ Дискуссионный клуб
- ✓ Интеллектуальный клуб

МАФИЯ

Суть игры: вычислять ложь и скрывать свои истинные намерения, управляя мнением группы.



Описание

Игроки получают роли: мирные, мафия, комиссар. Днём все обсуждают и голосуют за подозреваемого. Ночью мафия наносит удар. Задача мирных — вычислить всех мафиози. Задача мафии — остаться неузнанными и уничтожить мирных.

Ценность для команды

- ✓ Развивает эмоциональный интеллект и навык распознавания невербальных сигналов
- ✓ Тренирует убеждение, аргументацию и работу с возражениями в стрессовой среде
- ✓ Укрепляет командную солидарность и внутренней коммуникации

Участников: от 8 до 16

Время: от 1 до 1,5 часа

ОЛДСКУЛЫ VS ЗУМЕРЫ

Суть игры: битва поколений: кто лучше знает особенности другой эпохи



Описание

Команды по очереди отвечают на вопросы о реалиях прошлого и настоящего: гаджеты, сленг, мемы, песни, привычки. Побеждает команда, которая лучше знает чужую эпоху.

Ценность для команды

- ✓ Превращает разрыв поколений в точку роста команды
- ✓ Повышает взаимопонимание в коллективе
- ✓ Снимает барьеры между поколениями
Развивает чувство юмора и креативное мышление

Участников: от 4 до 24

Время: от 1 до 1,5 часа

АССОЦИАЦИИ

Суть игры: Находить логические связи между, казалось бы, не связанными вещами.



Описание

На экране появляется ряд картинок. Участникам нужно найти, что их объединяет: слово, фразу, фильм, пословицу или персонажа. Есть задания на поиск лишнего, на объединение смыслов и на завершение ассоциативного ряда. Побеждает тот, кто видит связи там, где другие их не замечают.

Ценность для команды

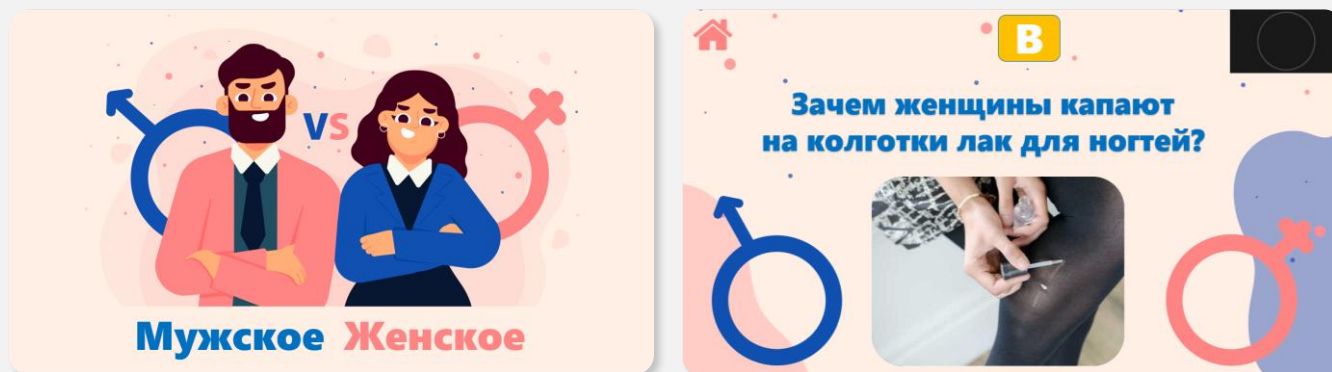
- ✓ Тренирует ассоциативное и образное мышление
- ✓ Прокачивает гибкость ума и нестандартное мышление
- ✓ Развивает навык быстро находить связи в хаотичной информации
- ✓ Вовлекает всех, даже тех, кто обычно молчит на викторинах

Участников: от 4 до 24

Время: от 1 до 1,5 часа

МУЖСКОЕ / ЖЕНСКОЕ

Суть игры: отвечать на вопросы про противоположный пол и угадывать, как думают другие.



Описание

Две команды — мужская и женская — отвечают на вопросы о жизни, привычках и предпочтениях другого пола. Побеждает команда, которая лучше понимает противоположную сторону.

Ценность для команды

- ✓ Развивает эмпатию и умение смотреть на ситуацию с другой стороны
- ✓ Разрушает стереотипы и снимает гендерное напряжение в коллективе
- ✓ Создаёт повод для добрых шуток и неформального общения

Участников: от 4 до 24

Время: от 1 до 1,5 часа

МНЕНИЕ БОЛЬШИНСТВА

Суть игры: Игры, которые укрепляют доверие, учат слышать друг друга и работать вместе даже в удаленных командах



Описание

Игра создана по мотивам известного телешоу. Ведущий задаёт вопрос, на который нет однозначного ответа. Задача команд — угадать, какие ответы дало большинство опрошенных людей. Чем популярнее ответ — тем больше баллов.

Побеждает команда, которая лучше всех понимает логику большинства.

Лайфхак: закажите кастомную игру — опросим ваших сотрудников, а не случайных людей. Коллеги будут угадывать ответы друг друга и смеяться. Так игра становится в разы интереснее и роднее.

Ценность для команды

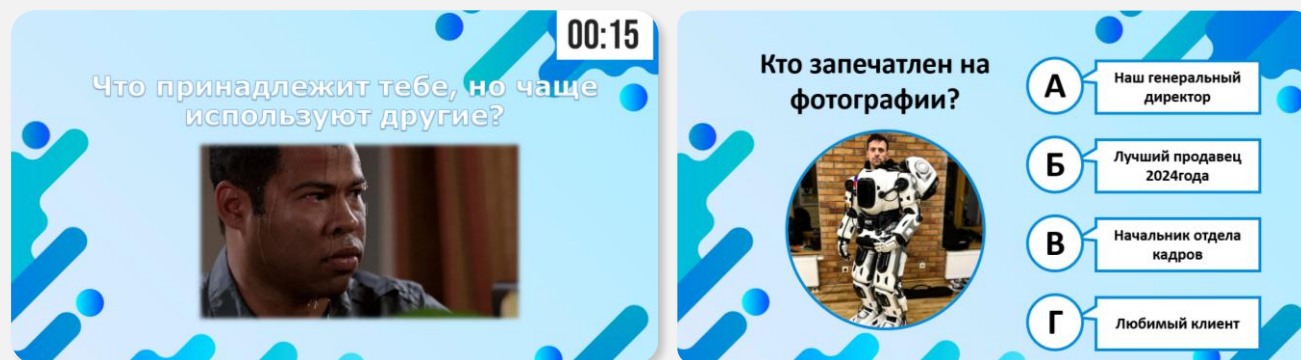
- ✓ Создаёт позитивный настрой и здоровую командную конкуренцию
- ✓ Развивает умение смотреть на ситуацию глазами других
- ✓ Подходит для разных возрастов и должностей

Участников: от 6 до 10

Время: от 1 до 1,5 часа

НАШИ ЛЮДИ ЗНАЮТ ВСЁ

Суть игры: проверить, насколько широк кругозор команды: вопросы из разных сфер вперемешку.



Описание

Квиз, в котором вопросы не повторяются и не делятся по темам. Сегодня — кино, следом наука, потом музыка, логика, факты и неожиданные открытия. Команды отвечают одновременно, на скорость. Никакой подготовки не нужно — только смекалка, азарт и желание доказать, что наши люди знают всё. Или почти всё.

Лайфхак: Кастомная игра с опросом ваших сотрудников — коллеги угадывают и смеются над ответами друг друга. Интереснее и душевнее, чем с «чужаками».

Ценность для команды

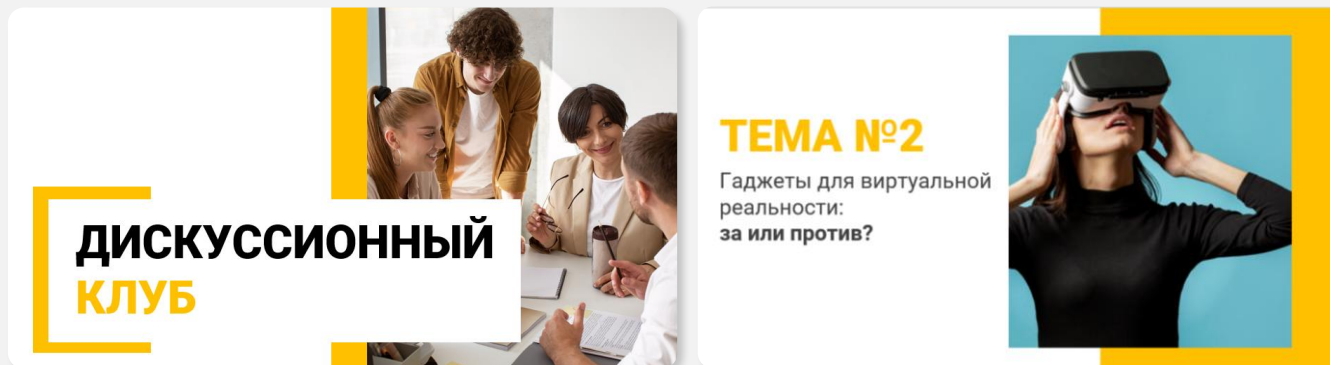
- ✓ Развивает эрудицию и кругозор сотрудников
- ✓ Тренирует скорость мышления и совместного поиска ответа
- ✓ Создаёт гордость за команду и здоровый азарт

Участников: от 3 до 36

Время: 1 час

ДИСКУССИОННЫЙ КЛУБ

Суть игры: Аргументированно отстаивать свою позицию в баттле мнений на острые темы.



Описание

Две команды получают противоположные позиции по спорному вопросу. Задача — убедить зрителей и ведущего в своей правоте, используя логику, факты и эмоциональный интеллект. Каждый раунд — новый вызов. Побеждает команда, чьи аргументы были убедительнее.

Ценность для команды

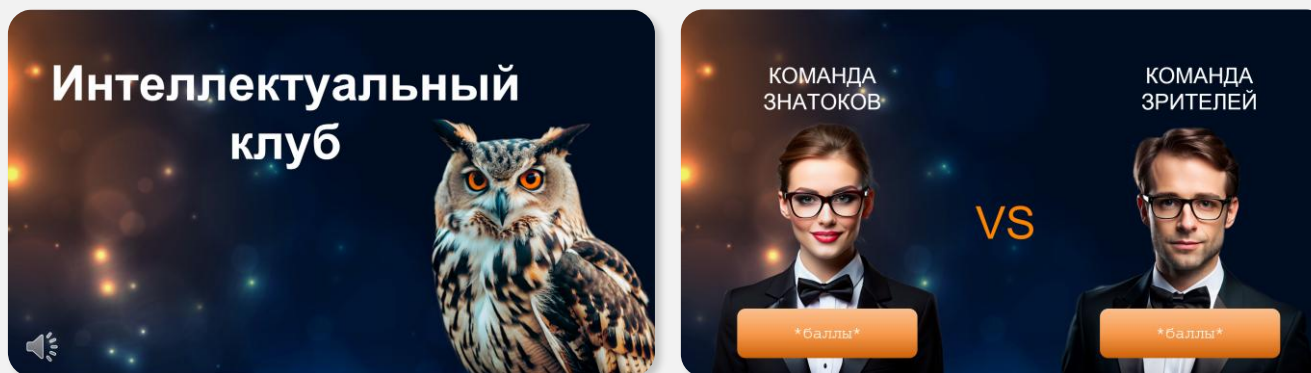
- ✓ Тренирует аргументацию и работу с возражениями
- ✓ Развивает навык убеждения и публичной речи
- ✓ Учит быстро реагировать на неожиданные контраргументы
- ✓ Укрепляет командный дух через совместную подготовку и выработку общей стратегии

Участников: от 4 до 16 (+ зрители)

Время: от 1 до 1,5 часа

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ

Суть игры: За определённое время найти ответ на сложный вопрос, используя логику и командное мышление.



Описание

Командная интеллектуальная игра, созданная по мотивам популярного телешоу. Игроки получают вопрос от ведущего. На обсуждение — ровно одна минута. За это время нужно найти скрытые подсказки, соединить факты и дать правильный ответ.

Ценность для команды

- ✓ Тренирует командное мышление и умение слышать друг друга
- ✓ Учит быстро обрабатывать информацию под давлением времени
- ✓ Развивает логику, интуицию и нестандартный подход к задачам

Участников: от 2 до 8

Время: 1 час



ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ

Игры, которые учат через практику, а не лекции. Участники проживают ситуации, принимают решения и видят последствия здесь и сейчас.

Список игр:



Типология DISC



Убедительная игра



Эмоции в работе



Бизнес-симуляция

ТИПОЛОГИЯ DISC

Суть игры: Изучить типы личности по DISC и применить знания в командной приключенческой игре.

Эльвира

Эльвира — яркая и харизматичная продавщица деревенского магазина, которая легко находит общий язык с покупателями, всегда готова поддержать разговор и обсудить последние новости деревни. Она привлекает покупателей своей дружелюбной натурой, но иногда завышает цены или добавляет лишние товары в чек. Эльвира — сплетница, которая знает все о жителях деревни и использует эту информацию в своих интересах. Она активно участвует в жизни деревни, часто выступает организатором местных праздников, используя это как возможность продвигать свой магазин и свои товары.



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО

Согласно последним данным, большая часть правдивых экспериментов и истинных материалов с места падения метеорита пропала успешно. Все собранные образцы были тщательно упакованы и транспортированы на базу для дальнейшего анализа. Объект остается на станции для дальнейшего исследования.

На объекте остались два сотрудника, которые продолжают исследование миссии. Метеорит непосредственно на месте его падения. Их задача заключается в детальном изучении удара, состава и характеристик метеорита, что позволит получить более полное представление о его происхождении и возможных влияниях на окружающую среду.

Остальной персонал был успешно перенаправлен на базу, где они займутся обработкой полученных данных и подготовкой к следующему этапу исследований. Все операции выполняются в соответствии с установленными протоколами безопасности, и на данный момент ситуация под контролем.

Описание

Углублённое изучение типологии DISC (1,5 часа интерактивной теории с определением вашего типа) станет ключом к успеху в 2х часовой приключенческой игре.

Отправьтесь в загадочную экспедицию в сердце Тайги к станции изучения метеорита, где эффективное применение знаний о личности — залог выживания и достижения цели.

Ценность для команды

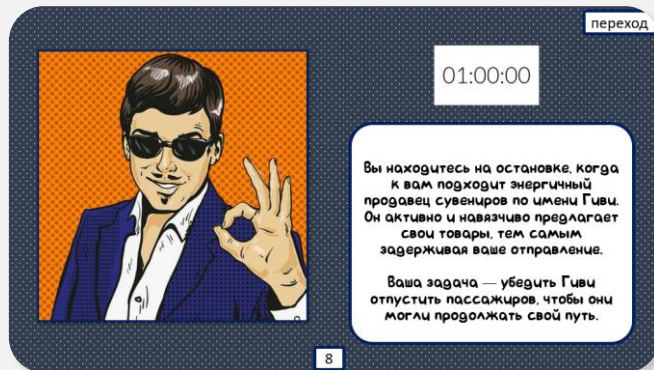
- ✓ Даёт знание типологии DISC и понимание своих и чужих типов личности
- ✓ Улучшает коммуникацию между разными типами
- ✓ Развивает аналитическое и стратегическое мышление
- ✓ Тренирует принятие решений в условиях неопределённости
- ✓ Развивает лидерские качества и командное взаимодействие

Участников: от 3 до 6

Время: 3,5 - 4 часа

УБЕДИТЕЛЬНАЯ ИГРА

Суть игры: Соревноваться за право получить наследство, убеждая персонажей с разными характерами.



Описание

Увлекательная игра, в которой участники соревнуются друг с другом за право получить наследство. Каждый ход — испытание на убеждение. Игроки сталкиваются с препятствиями, которые требуют креативных аргументов для продвижения вперёд. Убедить персонажа можно только если понять его чувства, желания и мотивы, применив методы убеждения. Проявите себя как импровизатор, реагируйте на ситуацию не шаблонно, а креативно.

Ценность для команды

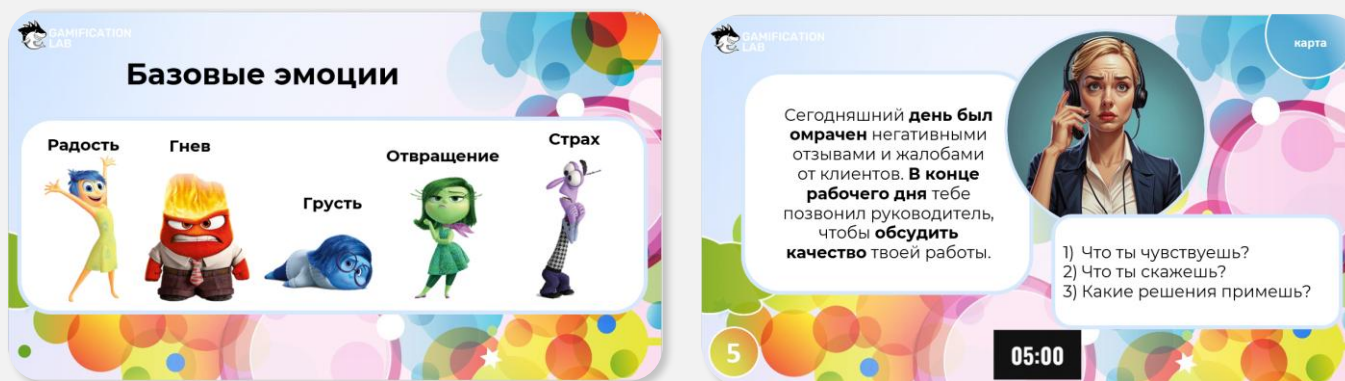
- ✓ Развивает навыки убеждения, аргументации и работы с возражениями
- ✓ Тренирует умение понимать чувства, желания и мотивы других
- ✓ Учит нешаблонно и креативно реагировать на нестандартные ситуации

Участников: от 2 до 8

Время: 1 – 1,5 часа

ЭМОЦИИ В РАБОТЕ

Суть игры: Исследовать, как эмоции влияют на решения, поведение и взаимодействие с окружающими.



Описание

Участники по очереди сталкиваются с различными ситуациями, которые помогают осознать свои эмоциональные реакции. Игроки учатся распознавать и трансформировать эмоции для улучшения навыков общения и взаимодействия. Игра развивает эмоциональный интеллект и помогает находить конструктивные решения в стрессовых ситуациях.

Ценность для команды

- ✓ Развивает эмоциональный интеллект: понимание своих и чужих эмоций
- ✓ Обучает управлению эмоциями в стрессовых ситуациях
- ✓ Укрепляет межличностные связи, развивает эмпатию и взаимопонимание

Участников: от 3 до 8

Время: 1 – 1,5 часа

ИГРЫ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ И СНЯТИЯ СТРЕССА

Лёгкие, весёлые игры для корпоративов, праздников и перезагрузки.

Список игр:

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| ✓ Меломания | ✓ Асталависта | ✓ Рэп-баттл |
| ✓ Рифмобол | ✓ Киномикс | ✓ Музмикс |
| ✓ Категория.Pro | ✓ Краткое описание | ✓ Синемяу |
| ✓ Вас здесь не стояло | ✓ Тайна старого замка | ✓ Внимание в деталях |

МЕЛОМАНИЯ

Суть игры: угадать, что за музыкальное произведение звучит или зашифровано на экране.



Описание

«Меломания» — музыкальная викторина в формате «вопрос-ответ», где всё решает скорость реакции и знание музыки.

*Игра создана по мотивам телешоу «Угадай мелодию»

Ценность для команды

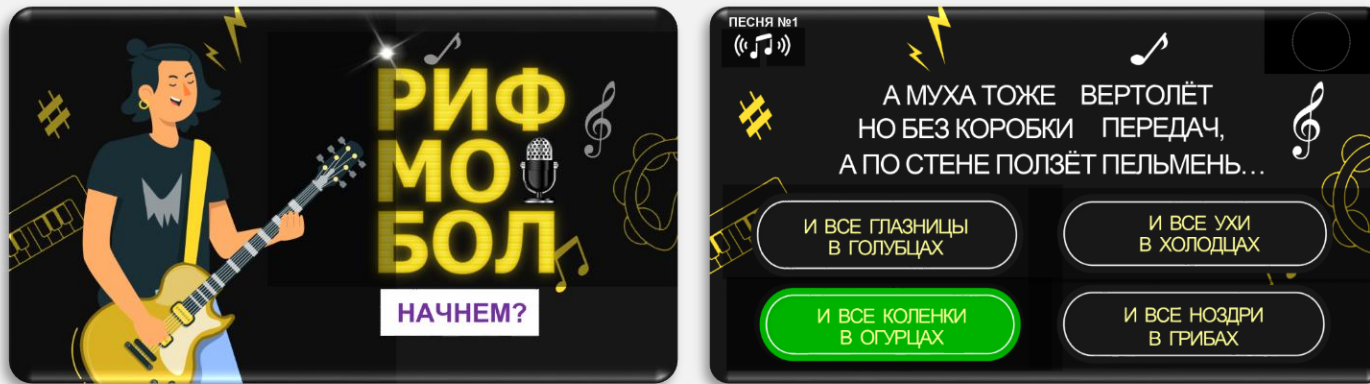
- ✓ Быстро снимает напряжение и предотвращает эмоциональное выгорание
- ✓ Создаёт позитивные корпоративные воспоминания, повышая лояльность сотрудников
- ✓ Лёгкий формат, который объединяет сотрудников разных возрастов и должностей

Участников: от 3 до 16

Время: от 1 до 1,5 часа

РИФМОБОЛ

Суть игры: Угадать правильную концовку малоизвестной или трэшовой песни.



Описание

В эфире звучат странные, смешные или неочевидные песни. Задача игроков — выбрать правильный вариант концовки из нескольких предложенных. Побеждает тот, кто лучше чувствует абсурд и рифму.

Ценность для команды

- ✓ Разряжает обстановку и создаёт непринуждённую атмосферу
- ✓ Развивает чувство юмора и креативное мышление
- ✓ Создаёт общие мемы и корпоративные шутки

Участников: от 3 до 16

Время: 1 час

КАТЕГОРИЯ.Рго

Суть игры: Игра создана по мотивам известного телешоу, где нужно выбирать категории и стоимость вопросов, рисковать и отвечать быстрее соперников.

МЕМЫ	1	2	3	4	5
ОТКУДА ЗВУК	1	2	3	4	5
ПЕРЕВЕДИ МНЕ	1	2	3	4	5

Описание

На экране — таблица с категориями и вопросами разной сложности. Игроки сами выбирают, на что отвечать. Кто первый нажал на кнопку и правильно ответил — получает очки. Победит тот, кто знает ответы и умеет считать баллы.

Лайфхак: Кастомная игра с опросом ваших сотрудников — коллеги угадывают и смеются над ответами друг друга. Интереснее и душевнее, чем с «чужаками».

Ценность для команды

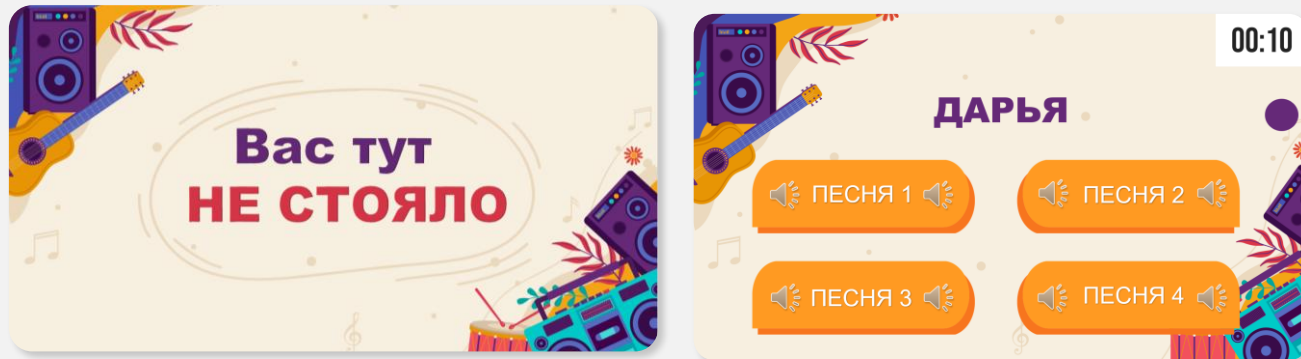
- ✓ Выявляет сотрудников с лидерской стратегией и склонностью к аналитике
- ✓ Тренирует скорость мышления и принятия решений под давлением
- ✓ Дарит веселье, живое общение и здоровый азарт без риска для работы

Участников: от 3 до 12

Время: от 1 до 1,5 часа

ВАС ЗДЕСЬ НЕ СТОЯЛО

Суть игры: Из четырёх вариантов песен выбрать ту, в которой нет загаданного слова, имени или профессии



Описание

На экране появляется загаданное слово, имя или профессия. Игроки видят четыре варианта песен. Задача — найти ту, в которой этого слова нет. Кажется просто? Не всегда. Ведущий подбирает коварные варианты, где слово встречается почти везде — кроме одной песни.

Ценность для команды

- ✓ Тренирует внимание и умение быстро анализировать информацию
- ✓ Развивает концентрацию и умение замечать детали
- ✓ Лёгкий формат, который объединяет сотрудников любых возрастов

Участников: от 3 до 24

Время: 1 час

АСТАЛАВИСТА

Суть игры: Продолжить знаменитую фразу актёра или персонажа из фильма.



Описание

Игра для киноманов и любителей крылатых фраз. Слушаем отрывок из фильма, где герой произносит известную реплику. Звук обрывается на самом интересном месте. Задача игроков — выбрать правильное продолжение фразы из нескольких вариантов. Побеждает тот, кто лучше всех помнит, что сказал Терминатор, Карлсон или Дарт Вейдер.

Ценность для команды

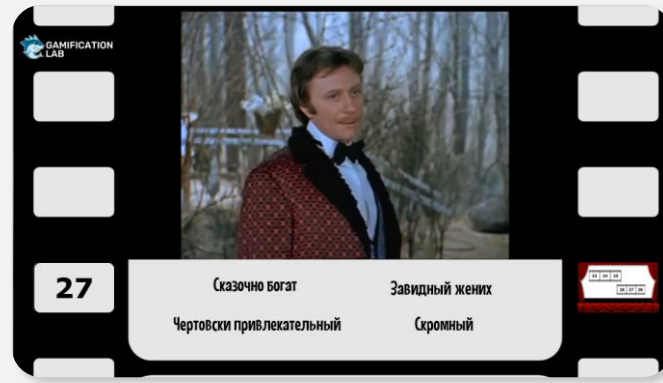
- ✓ Лёгкий формат, который заходит даже тем, кто не считает себя киноманом
- ✓ Создаёт ностальгическую атмосферу и повод для улыбок
- ✓ Развивает логику, интуицию и нестандартный подход к задачам

Участников: от 2 до 24

Время: 1 час

КИНОМИКС

Суть игры: Соревноваться в знании кино через разные форматы: от описаний до угадывания по фото и фразам.



Описание

«Киномикс» — это командная игра, полностью посвящённая кино. Она состоит из нескольких раундов, каждый из которых — отдельная мини-игра со своей механикой. Вас ждут краткое содержание фильмов, где сюжет пересказан так, будто его видел человек, который ничего не понял.

Ценность для команды

- ✓ Развивает ассоциативное мышление и память
- ✓ Создаёт живое обсуждение и командный азарт
- ✓ Объединяет участников через общий культурный код
- ✓ Подходит для киноманов и тех, кто просто любит кино

Участников: от 3 до 24

Время: 1 – 1,5 часа

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Суть игры: Угадать название произведения по необычному пересказу



Описание

Звучит необычная формулировка знакомого сюжета. Вместо названий и имён — намёки, ирония и бытовой язык. Команды слушают и угадывают, какое произведение зашифровано. Побеждают те, кто видит за абсурдом известный сюжет.

Ценность для команды

- ✓ Развивает ассоциативное мышление и чувство юмора
- ✓ Разряжает обстановку через смешные формулировки и узнаваемые сюжеты
- ✓ Создаёт лёгкую, весёлую атмосферу

Участников: от 3 до 24

Время: 1 час

ТАЙНА СТАРОГО ЗАМКА

Суть игры: Разгадать тайны старого замка, выполняя задания и отвечая на вопросы, пока вокруг кипит потусторонняя жизнь



Описание

Вы попадаете в древний замок, полный мистики и загадок. Здесь всё дышит тайной: стены хранят секреты, а потусторонняя жизнь кипит в каждой тени. Чтобы выбраться и раскрыть главную тайну, нужно выполнять задания, отвечать на вопросы, проявлять смекалку и не бояться неожиданностей. Игра для любителей мистики, квестов и нестандартных приключений.

Ценность для команды

- ✓ Укрепляет командный дух через совместное прохождение
- ✓ Развивает креативность и нестандартное мышление
- ✓ Учит работать в команде, когда вокруг "опасность" и шум

Участников: от 3 до 18

Время: 1 час

РЭП-БАТТЛ

Суть игры: Зачитать рэп-фристайл на заданную тему, высказав «наболевшее» оппоненту.



Описание

Это не просто рэп. Это баттл, где участники соревнуются в остроте слова, находчивости и чувстве ритма. Получают тему — и за 30 секунд нужно составить фристайл, адресованный сопернику или ситуации. Побеждает тот, кто был убедительнее, смешнее и ритмичнее. Оценивают зрители или ведущий.

Ценность для команды

- ✓ Развивает креативность и скорость мышления
- ✓ Тренирует навык публичного выступления и работы с текстом
- ✓ Снимает напряжение и создаёт атмосферу свободы

Участников: от 3 до 10

Время: 1 час

МУЗМИКС

Суть игры: Соревноваться в музыкальной интуиции через два разных формата.



Описание

«МузМикс» — командная музыкальная игра на чувство ритма, текста и музыкальную интуицию. В Рифмоболе нужно угадать правильную концовку малоизвестных песен по начальным строкам. В раунде «Вас здесь не стояло» — найти лишнюю песню, в которой нет загаданного слова. Игра строится на ощущении, а не на заученных текстах.

Ценность для команды

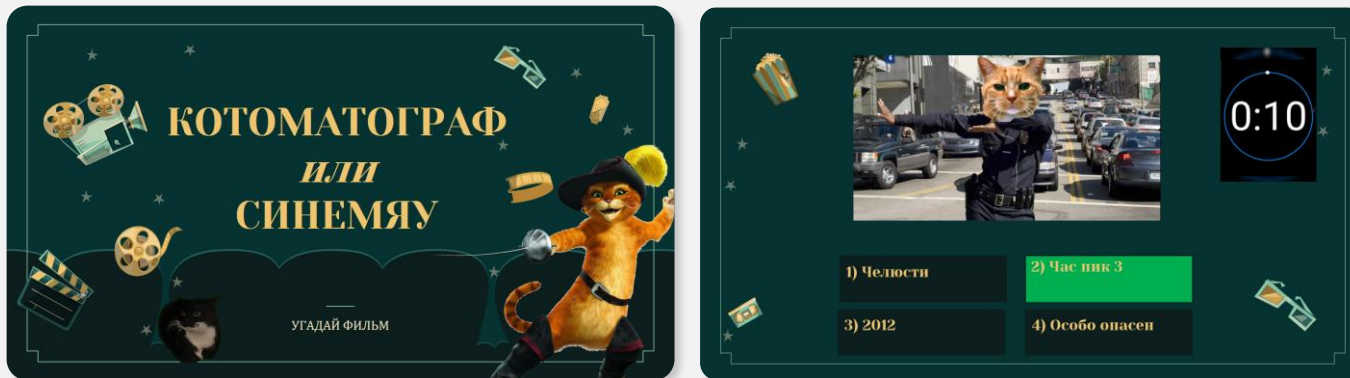
- ✓ Тренирует умение быстро улавливать закономерности
- ✓ Создаёт живое общение и повод для улыбок
- ✓ Подходит для неформального общения любого возраста

Участников: от 3 до 24

Время: 1 – 1,5 часа

СИНЕМЯУ

Суть игры: угадать кто скрывается за мордочкой котика



Описание

Игра для киноманов и любителей котиков. На экране появляется кадр из фильма или фото знаменитости. Лицо героя закрыто кошачьей мордочкой. Участники должны узнать, кто скрыт на изображении. Побеждает тот, кто лучше всех разбирается в кино, сериалах и звёздных лицах.

Ценность для команды

- ✓ Создаёт лёгкую, весёлую атмосферу без напряжения
- ✓ Объединяет участников через общие культурные коды
- ✓ Работает как ледокол даже в незнакомых командах

Участников: от 3 до 24

Время: 1 час

ВНИМАНИЕ В ДЕТАЛЯХ

Суть игры: : Угадать, что скрыто на картинке, открывая фрагменты по очереди.



Описание

На экране — картинка, полностью скрытая квадратами. Участники по очереди открывают фрагменты. После каждого хода можно попытаться угадать, что изображено. Кто догадался первым — забирает очки. Игра проверяет внимательность, скорость мышления и умение видеть целое по деталям.

Ценность для команды

- ✓ Развивает внимательность и наблюдательность
- ✓ Тренирует скорость принятия решений
- ✓ Создаёт живой интерес и здоровый азарт

Участников: от 2 до 8

Время: 1 час

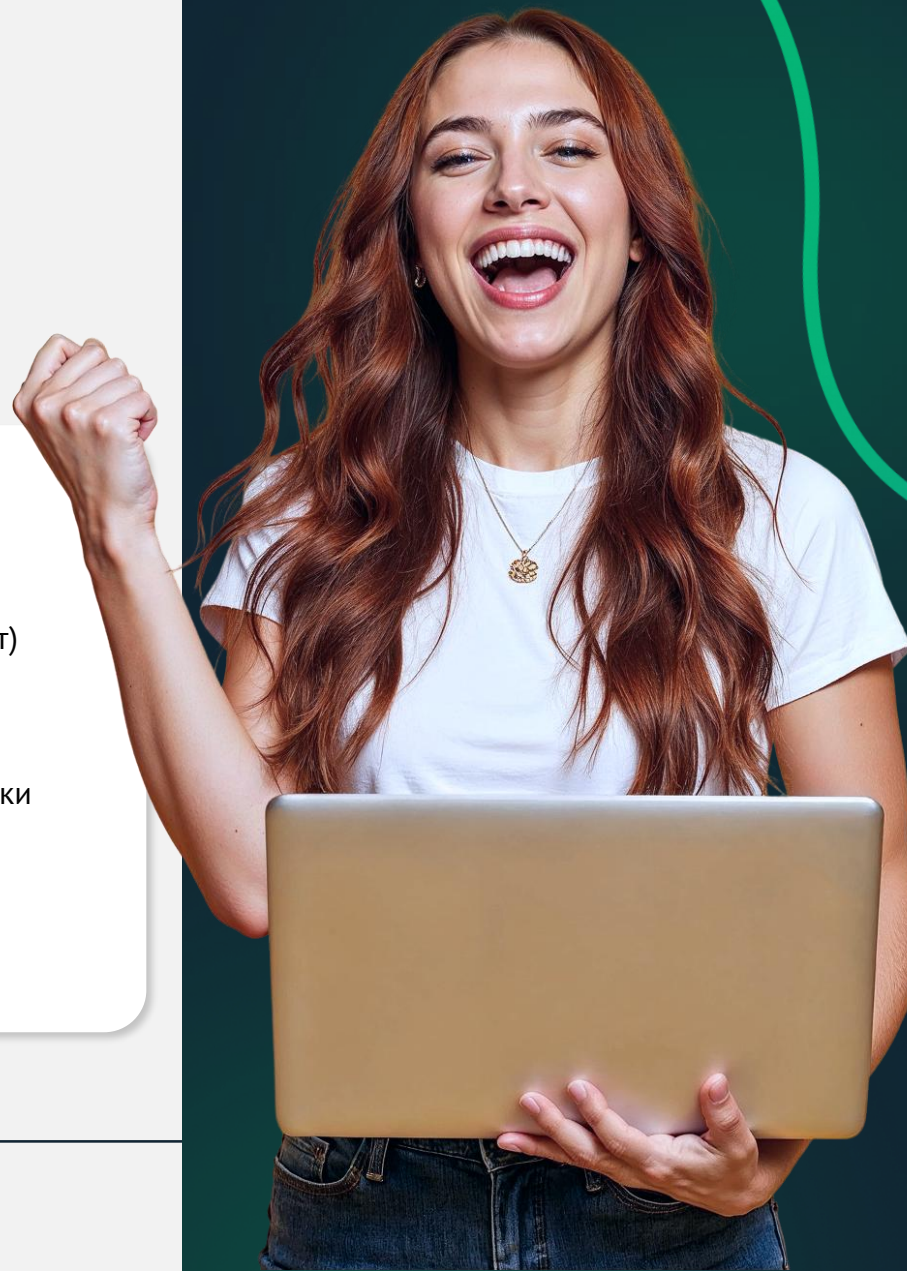
КАСТОМНЫЕ ИГРЫ ПОД ВАШ ЗАПРОС

Готовые игры — это удобно. Но иногда нужно точное попадание в бизнес-задачу.

Мы разработаем игру под вас: от механики до контента.

Почему это выгодно:

- ✓ Игра говорит на языке компании
- ✓ Решает конкретную бизнес-задачу (а не просто развлекает)
- ✓ Ценности не читают, а проживают
- ✓ Охрана труда запоминается через азарт, а не страх проверки
- ✓ Ускоряет адаптацию новых сотрудников через живое вовлечение



ПРИМЕРЫ КАСТОМНЫХ ИГР

Игра	Под какую задачу	Что кастомизировали
Категория.Pro	Онбординг новичков	Вопросы про компанию, отделы, регламенты
100 к 1	Корпоративная культура	Категории: ценности, традиции, победы
Мафия	Сплочение большого офиса	Роли: реальные отделы, внутренние конфликты
Чемпионат по 100 к 1	Охрана труда	Вопросы и опрос сотрудников по ТК, электробезопасности, ГО
Олдскулы и зумеры	Работа с изменениями	Категории и вопросы: было - стало

КИБЕРСПОРТИВНЫЕ ТУРНИРЫ

Киберспорт — это не просто игра. Это командный спорт, стратегия, скорость реакции и умение работать под давлением.

Мы организуем полноценные турниры по Dota 2 и другим играм. С сеткой, трансляцией, ведущими и аналитикой.

Что входит:



Разработка правил
и турнирной сетки



Распределение участников
по командам



Подготовка лобби
перед каждой игрой



Ведущие, трансляция
и подведение итогов

КЕЙСЫ



GAMIFICATION
LAB ► HR-платформа

КЕЙС «ЧЕМПИОНАТ ПО ОХРАНЕ ТРУДА»



Заказчик

ГК «Иннотех» (Холдинг Т1)

Что провели

- Чемпионат игры «Мнение большинства» (формат «100 к 1») на тему охраны труда, пожарной и электробезопасности, гражданской обороны и ТК РФ.

Формат

- Онлайн-туры + офлайн-финал

Результат

- Яркое событие привлекло внимание к вопросам охраны труда в ненавязчивой, развлекательной форме. Повысился престиж отдела труда среди других отделов.

160 участников

приняло участие в игре

32 команды

по 5 человек

5 этапов

150 уникальных вопросов

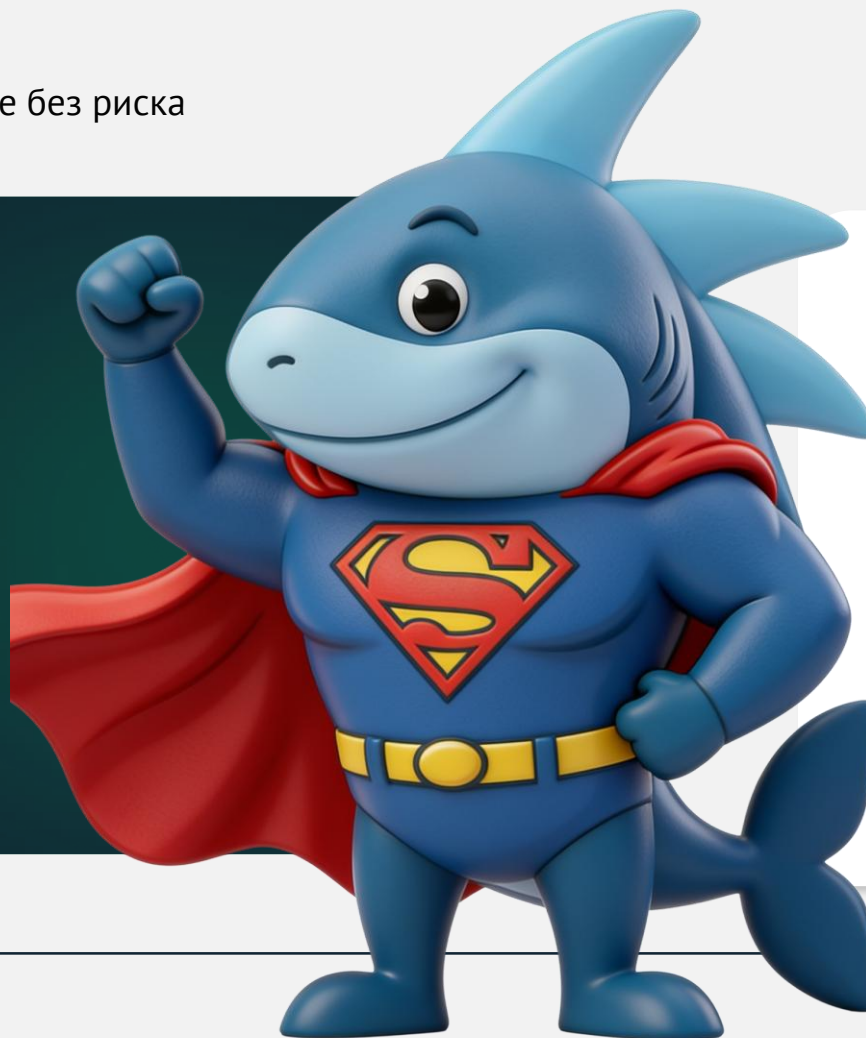


ЗАКАЖИТЕ БЕСПЛАТНУЮ ДЕМО-ИГРУ

Поможет принять решение о покупке без риска

Вы получите:

- Живую игру с ведущим
- Новые эмоции
- Понимание механик игр



**До 10 участников,
без кастомизации, одна игра**

- **Стоимость:** 0 ₽ (бесплатно)
- **Длительность:** 40 минут

ЦЕНЫ И ФОРМАТ

Выбирайте подходящий вариант: пакет типовых игр, разовую игру, обучающую или кастомную под задачу.

01

Разовая игра
30 тыс. руб

Одна игра – на один случай
(корпоратив, праздник,
тимбилдинг).
Без кастомизации.
Только готовая механика.

02

Обучающая игра
от 30 до 60 тыс.руб

Точная цена зависит
от формата, количества
участников и глубины
анализа.

03

Кастомная игра

Разработка под ваш запрос.
Цена обсуждается
индивидуально после
встречи.



ПАКЕТ ТИПОВЫХ ГОТОВЫХ ИГР

5 игр*	10 игр*	20 игр*	40 игр*	100 игр*
Стоимость пакета 78 750 ₽	Стоимость пакета 131 250 ₽	Стоимость пакета 210 000 ₽	Стоимость пакета 315 000 ₽	Стоимость пакета 525 000 ₽
Стоимость одной игры в пакете 15 750 ₽	Стоимость одной игры в пакете 13 125 ₽	Стоимость одной игры в пакете 10 500 ₽	Стоимость одной игры в пакете 7 875 ₽	Стоимость одной игры в пакете 5 250 ₽

*Без кастомизации. Механика, вопросы и оформление — уже готовы.

Почему пакет выгоднее:

- Чем больше игр в пакете, тем **ниже стоимость одной игры**
- Фиксированная цена — **понятный бюджет** для HR
- Оплата за пакет** — не нужно согласовывать каждый раз
- Серия игр даёт **системный эффект**, а не разовую вспышку
- Участники **вовлекаются глубже** от игры к игре
- Формируются традиции** и общий игровой язык в компании



ВНЕДРЯЕМ ТО, ЧТО ПРИНОСИТ РЕЗУЛЬТАТ

Наши контакты для связи



+7 (925) 6252380



info@gamificationlab.com



www.gamificationlab.com



Санкт-Петербург
Московский проспект, д. 143 оф. 724