

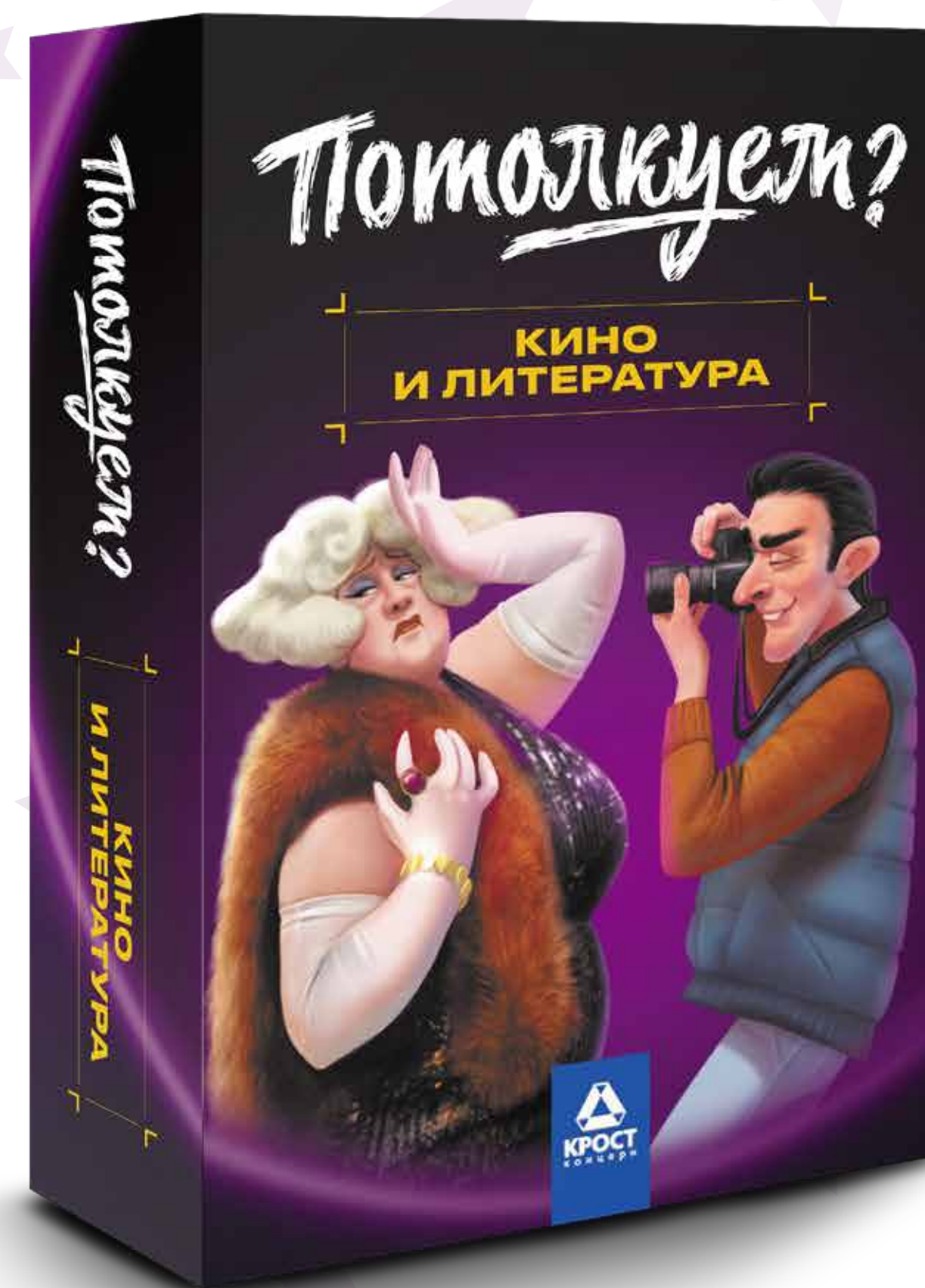


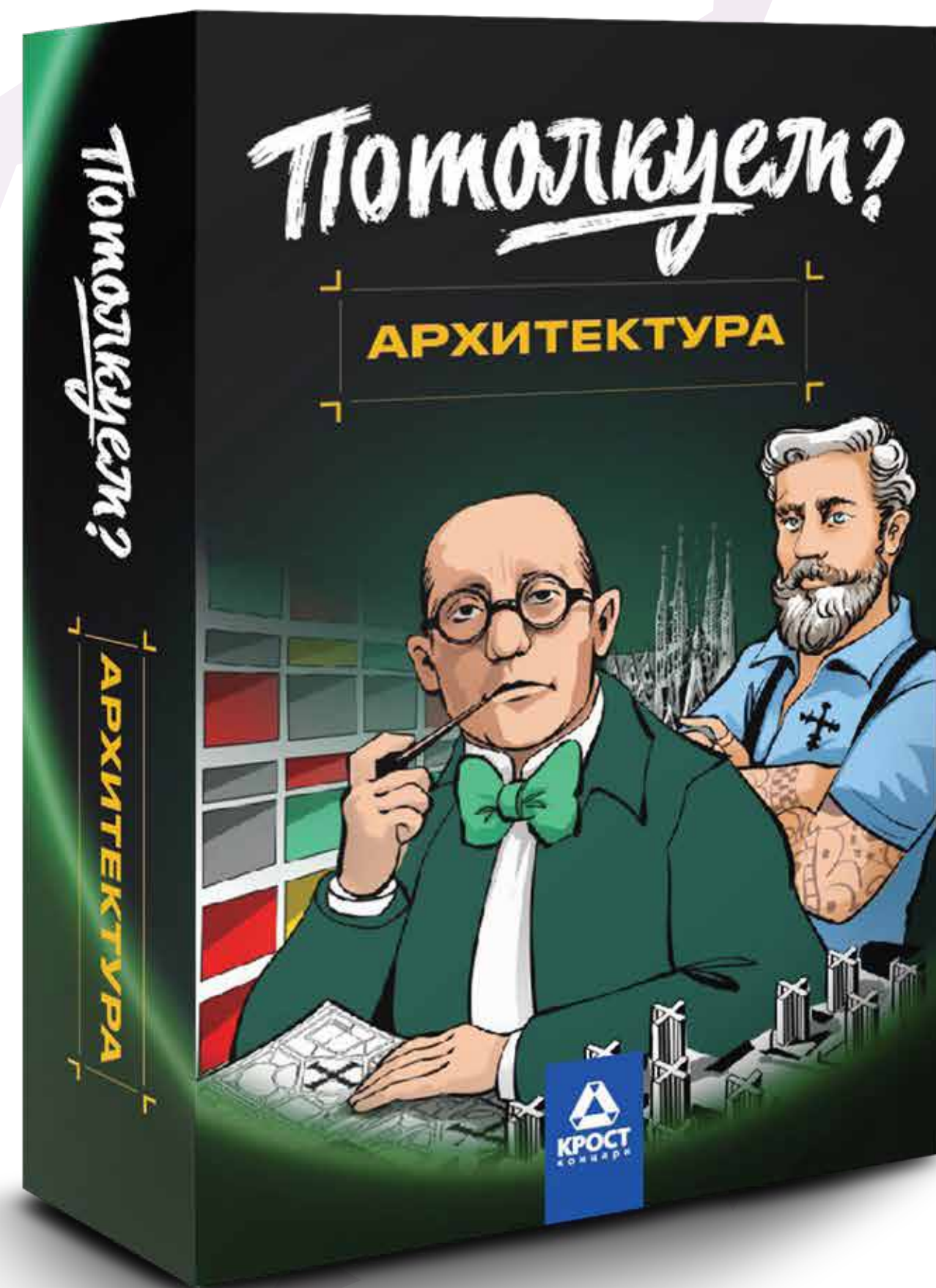
**ПРИВЛЕЧЬ СОТРУДНИКОВ
КОМПАНИИ К ЖИВОМУ
ОБЩЕНИЮ**

задача #1

ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ

задача #2



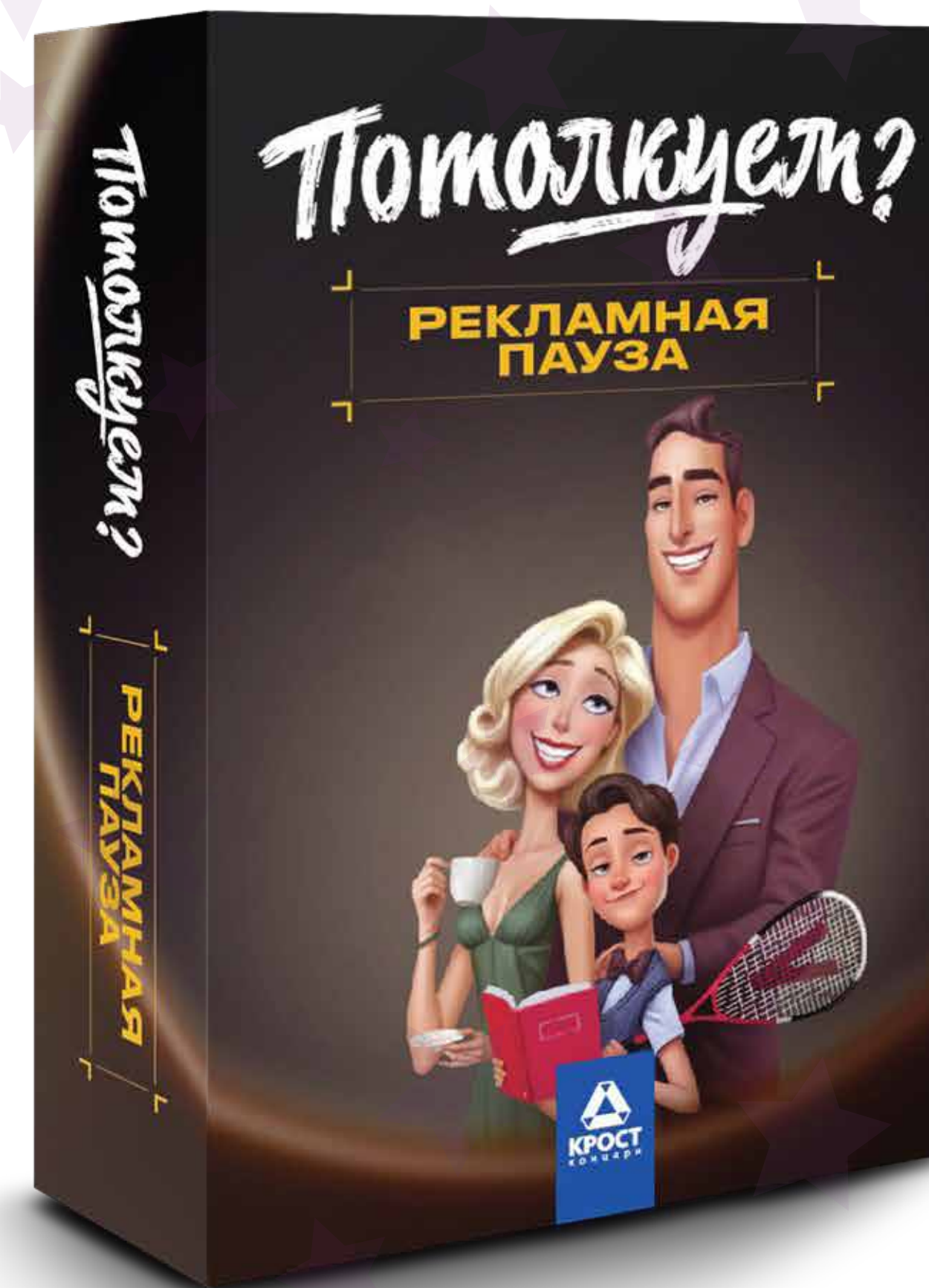


**ПРИВЕСТИ РЕЗУЛЬТАТЫ
КОМПАНИИ К БОЛЕЕ
ВЫСОКИМ СТАНДАРТАМ**

задача #3

**ВЫДЕЛИТЬ И УДЕРЖАТЬ
ВНИМАНИЕ ПАРТНЁРОВ
КОМПАНИИ СРЕДИ
ОСТАЛЬНЫХ СКУЧНЫХ
ТРАДИЦИОННЫХ
КОРП. СУВЕНИРОВ**

задача #4





ЩА



СОТРУДНИКИ КОМПАНИИ



БИЗНЕС-ПАРТНЁРЫ

РАЗГОВОРНЫЙ ЖАНР ИГРЫ КАК МЕТОД ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВОВЛЕЧЕНИЯ СОТРУДНИКОВ



**РАЗВИВАЕТ КОММУНИКАТИВНЫЕ
НАВЫКИ**



**ОБЪЕДИНЯЕТ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ, ОТДЕЛЫ,
НАЧАЛЬНИКОВ И ПОДЧИНЁННЫХ**



РАСШИРЯЕТ КРУГОЗОР



УКРАШАЕТ РЕЧЬ



**УНИКАЛЬНАЯ
ИГРОВАЯ
МЕХАНИКА**

**НЕ ЯВЛЯЕТСЯ
ПЕРЕРАБОТКОЙ
АНАЛОГА**

ЭКСКЛЮЗИВ

