

Spis treści

Wstęp	5
Rozdział 1. Rys teoretyczny	7
Rozdział 2. Historia i teraźniejszość gier w zarządzaniu	19
Historia gier w zarządzaniu	19
Dlaczego gry są używane	22
Rozdział 3. Klasyfikacje i typologie	26
Klasyfikacje gier	26
Typologie gier	30
Rozdział 4. Praktyka zarządzania	38
Rekrutacja i selekcja	38
Szkolenia i rozwój	47
Gry aktywizujące (tzw. energizery) i ruchowe	49
Gry menedżerskie	51
Gry sprzedażowe	58
Gry negocjacyjne	59
Gry wiedzowe	64
Gry integracyjne i związane z podnoszeniem sprawności działania zespołów	70
Gry związane z rozwijaniem efektywności osobistej	74
Gry rozwijające sprawności komunikacyjne	78
Gry o zarządzaniu projektami	83
Zakończenie	87
Spis rysunków	90
Spis tabel	91
Bibliografia	92