



ЯХОНТЫ

отели и курорты



ТИМБИЛДИНГИ

ТИМБИЛДИНГ «ФЕСТИВАЛЬ ФУДТРАКОВ»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ СТРОЙКА/КУЛИНАРНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ**

КОЛИЧЕСТВО:

100 >>>> **250** человек

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

3-4 часа

СТОИМОСТЬ:

от **4000** руб/чел.

> 2 <



Это абсолютно новый подход к тимбилдингу. Включает в себя: мини-стройку, творческий подход, интересные задания, приготовление еды. Это симбиоз командных состязаний и кулинарии.



ПЕРВЫЙ ЭТАП:

- постройка фудтрака из стройматериалов, картона и колес
- оформление футрака в тематике выбранной еды
- выбор названия точки

За постройку фудтрака участники получают первые игровые деньги на развитие бизнеса. По итогам голосования каждый фудтрак так же получает игровые деньги.

ВТОРОЙ ЭТАП:

- приготовление и продажа уличной еды,
- ценообразование на свою продукцию,
- акции и реклама

Каждая команда начинает готовить свои блюда и зарабатывать деньги. Внутри команды участники работают посменно, поэтому каждый сможет попробовать себя и в роли работника общепита, и в роли отдыхающего на фестивале.

Еды и напитков на «Фестивале Фудтраков» так много, что можно смело убирать из общей сметы мероприятия фуршет или обед.

ТИМБИЛДИНГ «ПОИСКОВО-СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ ЗАРНИЦА**

КОЛИЧЕСТВО:

60 >>>> **200** человек

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2.5-3 часа

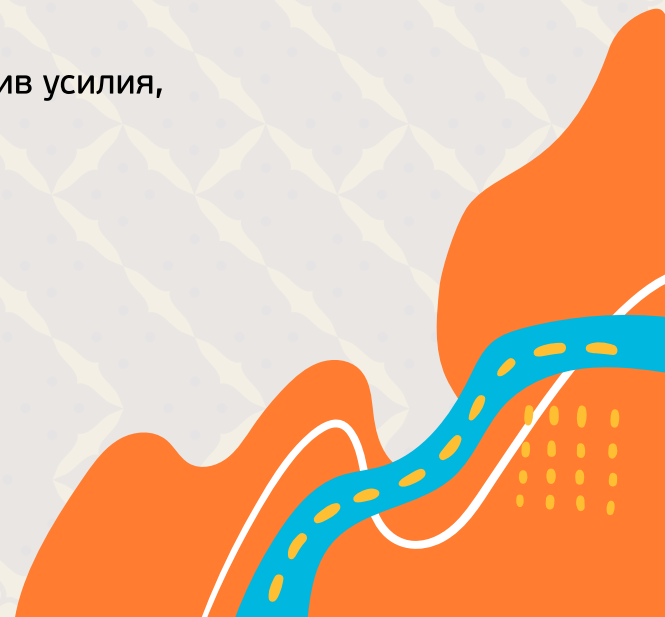
СТОИМОСТЬ:

от **4000** руб/чел.



МЕХАНИКА ИГРЫ:

- Участникам игры необходимо найти все куски карты и сделать это быстрее соперников.
- Для этого командам предстоит преодолеть ряд испытаний.
- За каждое успешно пройденное испытание команда получает кусочек карты и индивидуальный результат прохождения этапа.
- Разные задания требуют разнообразных способностей, а также включают в себя соревновательный, командный и личный зачет — все эти факторы позволяют комфортно чувствовать себя всем участникам проекта.
- Если кусочков карты набрано достаточное количество, то, объединив усилия, команды приходят к логическому финалу проекта.



НАЧАЛО ПРОГРАММЫ:

1. Участники пребывают на площадку, где их приветствует харизматичный Смотритель Леса и, по совместительству, ведущий мероприятия.
2. Ведущий предлагает гостям как следует подкрепиться – дальше будет не до этого.
3. После легкого завтрака и общего брифинга, участники с помощью ведущего формируются в команды.
4. Перед тем, как отправиться на испытания, команды пройдут динамичную разминку позволяющую настроиться на командную работу и поднять настроение.





Поисково-спасательная операция состоит, как это видно из ее названия, из мероприятий по поиску и мероприятий по спасению. Поиск предшествует спасению. Иногда, когда местоположение пострадавшего или другого объекта поисков известно достаточно точно, поиски упрощаются до визуального определения местоположения объекта по прибытию в указанную точку.

В нашем случае у нас есть отдельные куски карты, проходя испытания мы получаем каждый раз еще один кусочек карты. Последний кусок карты приведет нас в то место, где мы найдем, то, что искали.

На каждом этапе данного тимбилдинга участникам придется преодолевать подготовленные им испытания. Тимлидеры (сопровождающие команды) будут подсказывать и помогать, но при этом следить за правильностью выполнения задания и засекают время.

Испытания делятся на сложные (красные), средней сложности (синие) и легкие (зеленые), но до испытаний еще нужно добраться. На карте будет отмечено приблизительное место испытания и радиус, где его искать (пригодятся и карта и навыки ориентирования), а так же маркер в виде флага в цвет испытания.



ИСПЫТАНИЯ МЫ ОСТАВЛЯЕМ В ТАЙНЕ ОТ ГРУППЫ, ПОЭТОМУ НИЖЕ ПРИВОДИМ ПРИМЕРЫ ВОЗМОЖНЫХ ИСПЫТАНИЙ:

- **Ребус со спичками.** С помощью спичек делается равенство и, чтобы оно было **ВЕРНЫМ**, нужно передвинуть всего одну спичку.

- **Тайный знак.** Развиваем зрительную память. Есть набор знаков, которые нужно запомнить за 15 секунд, а потом написать знаками фразу, которую предложит ведущий (хранитель).

- **17 гвоздей.** Нужно повесить 16 гвоздей на 1 гвоздь вбитый в платформу, так чтобы они все повисли на нем, не касаясь платформы.

- **Инь/Янь или черное — белое.** С помощью двух парных передвижений перенести предметы так, чтобы они шли друг за другом, черное/ белое, а не подряд, черное или белое.

- **16 узников.** С помощью 5 прямых линий нужно сделать так, чтобы 16 узников были не в одной комнате, а у каждого была своя комнатка.

- **Найди отличия.** Будет поставлена задача найти отличия между картинками.

- **Наручники.** Двух членов команды заковывают в «наручники» и дают им время выбраться из них, когда время будет на исходе и участники уже отчаются, хранитель подскажет правильный вариант.

- **Клавиши.** Будет мастер игры у которого будут выложены палочки в один длинный ряд в количестве 20 штук, нужно тащить по очереди по одной, двум или трем палочкам, кто вытащит последнюю палочку — тот и проиграл. Задача обыграть мастера игры.

- **Баня - Вжик.** Задача участников повторить движения точь-в-точь, как показал ведущий.

- **Морской узел.** Команде участников нужно будет завязать 2 узла по середине каната, взявшись за канат одной рукой, и не отпускать руку (не перехватывать).





- **Бабочка.** Команде необходимо перебраться по канатам из точки А в точку Б.
- **Высокое бревно.** Перебраться из точки А в точку Б при помощи подвешенного бревна, но только сверху.
- **Горизонтальная паутина.** Пройти всей командой сквозь паутину держась за руки, не разрывая цепь и не дотрагиваясь до паутины.
- **Экспресс-доставка.** При помощи 2 канатов доставить груз в точку выгрузки.
- **Скользкое бревно.** Низко натянутое бревно, задача перебраться всей командой на другую сторону, не касаясь канатов и земли.
- **Маятник.** Пройти по горизонтально натянутой веревке, держась за конец вертикальной веревки.
- **Манипулятор.** Один участник подвешивается в страховочных подвязках к канату. Задача всей команды - держась за

канаты, доставить участника в зону сбора вещей и собрать все вещи.

- **Китайские палочки.** Все участники ставят перед собой палку и накрывают ее правой ладонью. Задача: одновременно поднимая правую руку, сделать круг и вернуться в исходное положение.
- **Прыжок доверия.** Каждый участник команды по очереди падает спиной назад с высоты 1-1.5 метра. Задача команды - поймать его в падении.
- **Слепой крот.** Все участники выстраиваются в шеренгу с закрытыми глазами, кроме последнего. Задача: первый участник должен найти прикрепленные знаки в лесу.
- **Командные лыжи.** Перебраться из точки А в точку Б на командных лыжах, захватить по дороге предмет, подвешенный чуть выше головы (схватить предмет может только последний участник и вернуться).

ТИМБИЛДИНГ «ОСТРОВ СОКРОВИЩ»

ФОРМАТ: **КЛАССИЧЕСКИЙ ТИМБИЛДИНГ**

КОЛИЧЕСТВО:

30 >>>> **150** человек

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

1.5-2 часа

СТОИМОСТЬ:

от **2000** руб/чел.



> 10 <

ТИМБИЛДИНГ «ОСТРОВ СОКРОВИЩ»

Это настоящий квест, позволяющий сплотить коллектив и раскрыть скрытые возможности сотрудников. Суть квеста: команды попали на остров, где спрятал свои сокровища старый пират Флинт. Команды получают подсказку и отправляются на поиски заветного ключа от сундука с сокровищами. Когда сотрудники находят место, отмеченное в подсказке, то должны выполнить задание. После каждого выполненного задания команда получает подсказку для перехода к следующему заданию.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ТИМБИЛДИНГА: в игровой форме раскрытие основных принципов Команды (единая цель, сплоченность, правильное распределение ролей и другие).

В ПРОГРАММЕ ТИМБИЛДИНГА:

КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ. Команда должна расположиться на газете формата А2, не наступая на землю. Когда им это удаётся, газета сворачивается пополам и всё повторяется вновь. Наибольший балл получает та команда, которая удержится на минимальном участке газеты.

ПАУТИНА. Сигнальная лента натягивается между деревьями так, чтобы сквозь неё можно было лишь с большим трудом пролезть далее.

БРЁВНЫШКО. Вся команда должна встать на бревно. Затем стоящий позади всех, должен, не касаясь земли, добраться в начало строя. Не важно, как он будет пролазить, между ног коллег или обступать их. Главное оказаться впереди. Задание на скорость, если кто-то из команды касается земли, то возвращается назад и начинает свой путь сначала.

ВЕРЁВОЧНЫЙ КУРС. Команды должны пройти серию упражнений на скорость: пройти по подвешенным ступенькам, проползти под натянутыми нитками, попрыгать на одной ноге определённое расстояние.

ВОЛНА. Команды садятся на землю так, чтобы их участники смотрели друг другу в затылок. Теперь перед игроками стоит задача по рукам перенести впереди сидящего игрока.

ОЧЕРЕДЬ. По команде ведущего капитаны должны выстроить своих участников в виде геометрической фигуры по росту, по дате их рождения в хронологическом порядке и т. д. Вариантов построения может быть много.

ПОКАЖИ. Команде дается пословица, отрывок из песни или стихотворения, которые все участники должны показать. Капитан, или другой незадействованный член команды должен отгадать показываемую фразу.

Я ТЕБЕ ДОВЕРЯЮ. Это отличная игра, которая учит доверию в коллективе. Суть ее в следующем. Один участник становится на возвышенность, а остальные члены команды за его спиной. Тот сотрудник, который на возвышенности, расслабляется и падает спиной вперед. Его должны подхватить нижестоящие коллеги.

В ПРОГРАММУ ТИМБИЛДИНГА ВКЛЮЧЕНЫ:

- Ведущий
- Комплект звукового оборудования и диджей
- Аниматор
- Необходимый реквизит
- Атрибуты для участников тимбилдинга



ТИМБИЛДИНГ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНАМ»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ КВЕСТ**

КОЛИЧЕСТВО:

60 >>>> 200 человек



ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2.5-3 часа

СТОИМОСТЬ:

от **3000** руб/чел.

КОНЦЕПЦИЯ:

У вас появилась уникальная возможность побывать на всех континентах земли за один день!

ОПИСАНИЕ:

На территории расположено 6 интерактивных площадок - 6 зон (Африка, Япония, Чехия, Россия, Англия, США).

Все участники делятся на 6 команд. К каждой из команд прикреплен инструктор-гид с маршрутным листом. Место действия – площадки с заданиями, пройдя которые команды получают баллы. С учетом заработанных баллов впоследствии и будут выбраны команды, показавшие лучшие результаты на каждом представленном континенте. Баллы начисляются с учетом времени, за которое команда прошла этап. У каждой команды есть своя командная карточка, куда она вписывает своё название, очередность и название площадок и испытаний, на которых ей необходимо выступить. Также в командной карточке будет отражаться количество заработанных очков.

РЕАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПЦИИ:

За участие в соревновательных заданиях команды зарабатывают баллы в командный зачет. Каждая площадка-континент стилизована и украшена в соответствии с общей тематикой мероприятия.

ФИНАЛ ПРОГРАММЫ:

Яркое, эмоциональное, торжественное награждение чемпионов. Участникам команд, набравшим больше всего баллов на отдельных из представленных площадок (континентов), вручаются специальные призы в национальном духе.



ТИМБИЛДИНГ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО СТРАНАМ»

США > > >

Передовые технологии фаст-фуда и вооружения в звездно-полосатой упаковке.

Перед выполнением задания команды исполняют рок-н-ролл.

ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ (ЛАБИРИНТ) - Команда выбирает одного шпиона, которому необходимо преодолеть лабиринт, натянутый между деревьями с завязанными глазами. Каждый участник команды может произносить только одно слово, строго по очереди. Затем всем участникам необходимо преодолеть лабиринт, находясь в контакте всей командой

ПОБЕГ ИЗ ШОУШЕНКА - Команде необходимо совершить побег через пустыню, ноги всех участников при этом «связаны» — должны находиться в постоянном контакте.

Вариант приза: ящик Кока-колы

АФРИКА > > >

Как известно, путешественники всего мира спешат побывать в незабываемом африканском сафари, а мы предлагаем вам окунуться в атмосферу настоящих африканских приключений! Перед выполнением задания команды исполняют африканский танец.

ДИКАЯ ОХОТА - каждому участнику необходимо вслепую с помощью подсказок команды попасть в дичь.

ПОЛЕ С ЛОВУШКАМИ - команде нужно «провести» максимальное количество участников команды с завязанными глазами по минному полю по одному.

СУПЕРСКОК - команде необходимо пробежать через скакалки, сначала по одному, потом по двое, по трое, четверо, пятерым и всей команде.

Вариант приза: фруктовая корзина

РОССИЯ > > >

ОСТРОВ РУССКИЙ - задания, требующие физической силы, ловкости, координации.

Перед выполнением задания команды исполняют русскую народную песню.

ПРОПАСТЬ - команде необходимо достать наибольшее количество предметов, не касаясь земли за пределами круга.

МОЛОДЕЦКАЯ УДАЛЬ - участникам необходимо будет выпутаться из веревочных узлов, ловко маневрируя и взаимодействуя между собой.

БОЛОТО - команде необходимо преодолеть сложный участок, используя ограниченное количество спасительных кочек.

Вариант приза: ящик водки

ЯПОНИЯ >>>

Япония у многих ассоциируется с легендарными самураями, мифами, чайными домиками. Перед выполнением задания команды должны показать сан сея и его учеников.

ЯПОНСКОЕ УМИРОТВОРЕНИЕ - участникам необходимо поменяться местами, не сходя с парапета.

ИНЬ И ЯНЬ - команде необходимо решить старую японскую головоломку.

Вариант приза: японский набор для суши

АНГЛИЯ >>>

Мир господ и дам. Здесь привыкли к неспешной жизни. Но и англичане могут показать, что не все так беззаботно. Перед выполнением задания команды придумывает футбольную кричалку.

КРЕЙЗИ КРОКЕТ - игра в крокет необычным способом.

ХУЛА-ХУП - участникам необходимо пролезть через специальное отверстие, не разрывая контакта.

ПЯТЬ ЗАБОРОВ - команде необходимо решить логическую головоломку.

АНГЛИЙСКАЯ ТОЧНОСТЬ - команде предстоит пройти специально подготовленный маршрут, зажав надувные шары между собой, не придерживая их руками и закрыв глаза впереди стоящего руками.

Вариант приза: чашки и чай

ЧЕХИЯ >>>

Страна, удивительным образом сочетающая в себе роскошь средневековых замков и эффектность современных архитектурных шедевров. Перед выполнением задания команды должны изобразить замок.

ХОРОШАЯ КООРДИНАЦИЯ - участникам необходимо пронести поднос за растянутые веревки не уронив пивной стакан на нем.

ДРЕМУЧИЙ ЛЕС - команде необходимо пройти по специальному маршруту. Все участники находятся в длинной цепочке, у первого завязаны глаза.

ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ - эстафеты с пивом.

Вариант приза: ящик пива

ТИМБИЛДИНГ «ФОРМУЛА 1»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ СТРОЙКА/ГОНКИ**

КОЛИЧЕСТВО:

50 >>>> 250 человек



ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2.5-3 часа

СТОИМОСТЬ:

от **3500** руб/чел.



МЕХАНИКА ИГРЫ: < < < < <

- Участники проходят интерактивный тимбилдинг и собирают бутафорные деньги.
- Для этого командам предстоит преодолеть ряд испытаний.
- За каждое успешно пройденное испытание команда получает валюту «гайки».
- В конце участники выкупают строительные материалы для своего гоночного болида!

В финале ГОНКА!



КОНЦЕПЦИЯ: <<<<<

Участники делятся на команды. В первой части мероприятия каждой команде необходимо заработать как можно больше бутафорских денег, успешно проходя локации (на одном из мероприятий в качестве символических денег использовали гайки). Это могут быть и квестовые задания или же задания из веревочного курса. Затем на заработанные деньги команда покупает необходимый реквизит для строительства гоночного болида.

Вот классический набор строительного материала:

- Основа с шасси.
- Колеса. Отлично подойдут от садовой тачки.
- Скотч прозрачный (по 3 на каждую команду).
- Аналог скотча - строительный степлер.
- Картон. Двух или более слоеный.
- Аэрозольная краска. Обязательно респираторы, одноразовые костюмы типа «Каспер» и целлофан.
- Ножницы или канцелярские ножи.
- Украшения. Каски, маски, номерные знаки, елочка-освежитель и прочие автомобильные атрибуты.



ТИМБИЛДИНГ «БОЛЬШАЯ СТРОЙКА»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ СТРОЙКА**

КОЛИЧЕСТВО:

100 >>>> 250 человек



ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2.5-3 часа

СТОИМОСТЬ: **ПО ЗАПРОСУ**

> 20 <

ТИМБИЛДИНГ «БОЛЬШАЯ СТРОЙКА»

За определенное время нужно построить дом, используя предложенные материалы, показать навыки строительства, сноровку и проявить фантазию.

В основе программы лежит отработка командой путем созидания чего-то нового своими руками.

Программа поделена на несколько условных частей: проектировка, строительство, оформление и презентация.

В результате участники программы ближе познакомятся друг с другом и решат новую, необычную задачу в игровой форме, что, безусловно, сплотит коллектив и улучшит рабочую атмосферу.





1. КАКИЕ СООРУЖЕНИЯ МОГУТ СТРОИТЬ КОМАНДЫ?

Всё зависит от ваших пожеланий. В основе, конечно, лежит строительство дома из предложенных материалов. Также мы можем предложить командам построить новый офис, замок, городские здания, телевышку, завод по переработке отходов и т.д.

2. КАКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ В ПРОГРАММЕ?

Существует 2 варианта. Первый - «серьезная» стройка. В ней мы предложим деревянные рейки, доски, саморезы, гвозди и соответствующие инструменты. Второй — так называемый «картонный город». В нём командам выдается равное количество картона и набор канцелярских принадлежностей, скотч, цветная бумага, краски и т.д. Первый вариант будет несколько дольше по времени.

3. МОЖЕМ ЛИ МЫ ДОБАВИТЬ В ПРОГРАММУ КОМАНДНЫХ УПРАЖНЕНИЙ?

Да, чтобы разнообразить программу и сделать её более активной. Например, за пройденные задания команды могут получить ресурсы для строительства.

Вариант проведения строительного тимбилдинга «7 ЧУДЕС»:
концепция та же, но главная задача: построить чудо света на выбор из ранее предложенных.

ТИМБИЛДИНГ «ФОРТ БОЯРД»

ФОРМАТ: **КЛАССИЧЕСКИЙ ТИМБИЛДИНГ**

КОЛИЧЕСТВО:

50 >>>> **120** человек

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2-2.5 часа

СТОИМОСТЬ:

от **2200** руб/чел.



ТИМБИЛДИНГ «ФОРТ БОЯРД»

В течение нескольких часов участники игры преодолевают самые разнообразные препятствия, примут вызов от мастеров игры и проявят свои самые лучшие, сильные стороны.

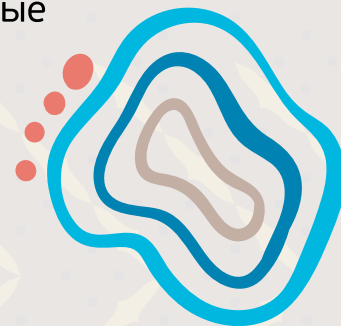
Программа «Форт Боярд» позволяет участникам корпоративного мероприятия в полной мере проявить все свои скрытые возможности и таланты для того, чтобы привести команду к выигрышу.

Помимо этого, каждый из членов команды получает прекрасную возможность лучше узнать о способностях остальных участников, научиться работать в команде и четко распределять роли для выполнения заданий.

Высокая эмоциональность и возможность испытать яркие минуты победы становятся ощутимым стимулом для движения вперед, несмотря на нелегкие испытания.

Это закаляет участников и делает их целеустремленными и волевыми людьми.

Разнообразие задач позволит проявиться каждому – кто-то принесет победу команде своей смекалкой, кто-то – силой, а кто-то, возможно, и хитростью.



МЕХАНИКА ИГРЫ: < < < < <

- Участникам игры необходимо отгадать слово, загаданное зрителем Форта.
- Для этого командам предстоит преодолеть ряд испытаний.
- За каждое успешно пройденное испытание команда получает подсказку или ключ от ларцов с подсказками.
- Разные задания требуют разнообразных способностей, а также включают в себя соревновательный, командный и личный зачет-все эти факторы позволяют комфортно чувствовать себя всем участникам проекта.
- Если подсказок набрано достаточное количество, то, объединив усилия, команды отгадывают слово и получают приз.

НАЧАЛО ПРОГРАММЫ: <<<<<

1. Участники пребывают на площадке, где их приветствует харизматичный Смотритель Форты, по совместительству, ведущий мероприятия.
2. Ведущий предлагает гостям как следует подкрепиться – дальше будет не до этого.
3. После легкого завтрака и общего брифинга участники с помощью ведущего формируются в команды.
4. Перед тем как отправиться на испытания, команды пройдут динамичную разминку, позволяющую настроиться на командную работу и поднять настроение.

ФИНАЛ: < < < < <

1. Команды снова собираются вместе. Перед ними – игровое поле, на котором нанесены буквы алфавита.
2. У команд есть подсказки и ключи, которые они добыли в течение игры.
3. За две минуты участникам предстоит сложить подсказки вместе, открыть замки, добавить к подсказкам недостающие элементы и, отгадав ключевое слово, встать на буквы, образующие его.
4. Если задача решена правильно – под торжественную музыку в руки участников опустится сундук с сокровищами: шампанским и памятными монетами с логотипом компании и мероприятия!
5. Каждой команде вручаются памятные дипломы.
6. После вручения призов и подарков участники наслаждаются праздничным фуршетом и общением друг с другом!

Испытания мы оставляем в тайне от группы, поэтому ниже приводим примеры возможных испытаний.

СТАРЕЦ ФУРА

Интеллектуальные, философские, остроумные... Участникам предстоит отгадать загадки старца.

ФАКТОР СТРАХ

Перед командой находятся три колбы кишащие страшными и неприятными созданиями. В каждой колбе лежит 10 свернутых бумажек, из которых только две с меткой форта. Игроку завязывают глаза. Задача - из каждой колбы вытащить по одной бумажке с меткой. Команда может подсказывать игроку, куда направить руку.

АРМРЕСТЛИНГ

Необходимо победить мастера игры или игрока из другой команды, которого выберет мастер игры.

ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА

Надувной аттракцион. Задача участников, используя конусы, провести мячик (картошку) по воздуху и забросить в корзину быстрее, чем мастер игры или команда соперников.

СНАЙПЕР

Повар предлагает сбить пластиковыми мячами стаканчики, стоящие за его спиной. Собственную кухню повар защищает при помощи сковородок.

СКАЛОДРОМ С ЦИФРАМИ

Задача: поочередно подняться на скалодром трем участникам, чтобы достать три бокса с азимутом направлением от кейса с подсказкой. При этом выступы и зацепки скалодрома пронумерованы, а скалолазы могут использовать каждую только один раз.

ШАР В КЛЕТКЕ

Команде необходимо вызволить шар из клетки, не прикасаясь к ней руками или другими частями тела.

МОСТ ЛЕОНАРДО

Получится ли у команды построить мост из специальных стержней по чертежу великого ученого?

ЦЕПКИЙ КРЮК

Между двумя деревьями натянута лента со свисающими на веревках кольцами. Команде выдается два стремени с крюком. Задача: цепляясь крюками за кольца, пройти маршрут и взять ключ.

АРБАЛЕТЫ

Задача участников – перебить стрелой ленты, на которых подвешены кейсы.

В одном из кейсов спрятана подсказка. На выполнение этого задания выдается 10 стрел.

СЕКРЕТНЫЕ ЗАПАХИ

Участник с завязанными глазами, по очереди достает из черного ящика банки с различными продуктами. Задача идентифицировать продукты по запаху.

ТУРЕЦКИЙ ТУРНИК

Задача команды – поочередно поднять к подвижной перекладине турника 3 участника.

Задача участников – продержаться на турнике суммарно 2 минуты.

СЕТЧАТЫЙ СКАЛОДРОМ

Наверху скалодрома расположены кейсы. В некоторых из них — подсказки. Важно, как можно быстрее взобраться наверх и надеяться на удачу — если кейс пустой, участник спускается вниз и его должен заменить следующий игрок.

ПРОСТО МАГИЯ

Команде нужно разгадать все магические секреты.



ТИМБИЛДИНГ «4 СТИХИИ»

ФОРМАТ: **ТИМБИЛДИНГ КВЕСТ**

КОЛИЧЕСТВО:

40 >>>> 120 человек

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ:

2.5-3 часа

СТОИМОСТЬ:

от **3500** руб/чел.



ТИМБИЛДИНГ «4 СТИХИИ»

В основе мира лежат четыре стихии: Огонь, Вода, Воздух и Земля. Они противоречат между собой, но и уравнивают друг друга. Каждая из стихий могущественна, а их баланс поддерживает гармонию и порядок в мире.

В компании сотрудники также делятся на четыре стихии. Настал день определиться, к какой стихии относитесь Вы, чтобы создать лучшую команду. Для получения символа своей стихии, нужно собрать все артефакты, сложить их и разгадать тайну 5-го элемента.



МЕХАНИКА ИГРЫ: < < < < <

- Принцип построения игры выработан по системе биатлона, который включает в себя 4 этапа. Каждый этап состоит из 2 заданий - стрельба + выполнение командного задания.
- По итогу всех ждет одно финальное задание, где все команды напрямую соревнуются друг с другом.
- В зависимости от того, как команда отстреляется на своем огневом рубеже, она получит дополнительные преимущества в ходе игры. Победит одна стихия, но конец игры для всех команд не настанет, пока не будет воссоздан 5-ый элемент!

НАЧАЛО ПРОГРАММЫ: < < < < <

1. этап ОГОНЬ

Стрельба по мишеням из пневматического оружия придаст игре драйва, настоящего огня! Здесь Стихия зарядит команду оптимизмом и боевым духом! Ведущий предлагает гостям как следует подкрепиться – дальше будет не до этого.

Активные задания, в которых командам предстоит пройти испытание на сплоченность. Только плечо к плечу, только все вместе! Каждый сможет проявить свой энтузиазм, смекалку, ловкость и быстроту.

2. этап ЗЕМЛЯ

Стрельба из лука меняет общее эмоциональное состояние коллектива на более спокойное, напоминает участникам о наличии самообладания и выдержки, заставляет людей сосредотачиваться, стремиться к реальной цели, чувствуя свой внутренний стержень. В этом участникам несомненно помогает энергия Земли.

«Рогни» — миксигр: русские «городки» и скандинавские «мёлькке». Задача — броском деревянной биты выбить кегли с большим числом, количество попыток будет зависит от результатов стрельбы команды на первом задании этапа. С каждым броском возможности усложняются, а выбить кеглю становится всё труднее.

НАЧАЛО ПРОГРАММЫ: < < < < <

3. этап ВОЗДУХ

Рогатка является одним из самых древних орудий охоты и самообороны – ее снаряды опережают ветер и столь же разрушительны как и буря!

Стихия Воздуха здесь либо благоволит, либо препятствует свободному движению птичек, помогая игрокам проявить свою креативность. Активный тренинг на проработку навыков командного взаимодействия.

Всей команде необходимо из пункта «А» попасть в пункт «Б», преодолев разнообразные препятствия. Главная идея: участники команды -это одно целое, все вместе, словно связаны одной веревкой. В процессе выполнения испытания создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в команде.

4. этап ВОДА

Участникам предстоит стрельба из арбалета по водяным мишеням. Арбалет –серьёзное древнее оружие. Обращаться с ним нужно бережно и осторожно. Именно поэтому для данного этапа подойдут очень внимательные и сверхчувствительные люди, чтобы наиболее четко выполнить задание Стихии Воды. Испытания подобраны таким образом, чтобы их выполнение было возможным только при грамотной и слаженной работе всей команды, без исключения. Структурированность процесса, последовательность и внимательность к действиям друг друга может привести к победе. Задание помогает раскрыться членам команды и найти для себя наиболее комфортное положение в ней. Это оптимизирует уровень эмоционального и психологического потока.



5. КОМАНДНОЕ ЗАДАНИЕ

После прохождения испытаний всех стихий команды собираются в точке сбора и уже напрямую соревнуются между собой в командном баттле. По итогу командного состязания образуется временной гандикап команд для прохождения финального состязания, которое выявит победителя. «Тяни канат!» Перетягивание каната — соревнование, в котором две команды путём физических усилий и определённой тактики действий перемещают друг друга до победной отметки. В перетягивании каната существуют свои уловки, секреты и тонкости. Только хорошо слаженная командная работа может обеспечить победу.

6. ФИНАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

Теперь, когда позади пройдены все этапы и у каждой команды на руках по 10 элементов пазла, участникам предстоит выполнить финальное задание. Командам необходимо добраться до конечной точки и первыми сложить пазлы своей стихии.



ФИНАЛ:

Смело и достойно пройдя все испытания и сложив пазлы своих стихий, команды получают особые «камни», а вместе с ними - возможность познать магию стихий и, наконец, разгадать тайну 5-го элемента. Объединившись все вместе в круг и расставив магические камни в правильном алгоритме, участники увидят 5-й элемент, который несёт гордое название — Ваша компания! Пятый элемент — это люди, которые работают в компании, объединяя свои усилия для достижения наилучшего результата. Сила Единства — это идеальная энергия, ведущая к успеху и процветанию компании.





ЯХОНТЫ

отели и курорты



Корпоративный отдел: 8 (495) 120-42-44



С любовью «Яхонты» !