



Антикризисный
Тимбилдинг
Командная игра



Характеристики



Экономный

Каждое линейное задание
по **3000** р.



Мобильный

Организуем
в любом месте



Модульный

Легко встраивается
в любую программу,
в том числе
тематическую



Универсальный

Подойдёт под любой формат:
Корпоративное мероприятие,
спартакиада,
городской фестиваль,
частный праздник



Удобный

Тимбилдинг
под ключ

Что и Сколько



До 20 команд
(До 200 человек)



До 3 часов



До 20 этапов



Указатели этапов
Маршрутные листы



Игротехник
(Аниматор для
каждой команды)



DJ и музыка
(Может быть привлечён
с вашей стороны)



Ведущий
(Может быть игротехником
одной команды)

Общий план проведения игры



Встреча
Регистрация
Приветствие



Веселая
необременительная
разминка



Деление
на команды



Внутрикомандная
работа :
название, девиз,
выбор капитана



Команды проходят
по этапам согласно
маршрутным листам



Подведение итогов
При необходимости-
финальная битва



Празднование победы
вместе с коллективом

1

Команда проходит этапы по маршрутному листу.

В нём указано, куда идти и что делать.

2

Этапы ограничены временем (8-12 мин. - в зависимости от кол-ва заданий и скорости прохождения игры).

Этапы разделяет громкий звуковой сигнал. После сигнала команды перемещаются на другие этапы согласно своему маршрутному листу. Время перехода входит в следующий этап.

3

Соревнования на этапах судят, контролируют и оценивают игротехники.

На каждом этапе своя система определения победителя: «прошёл - не прошёл этап».

4

Задача команд - максимально быстро проходить задания на этапах, экономя тем самым время.

5

На сэкономленное время команды бегут к месту выполнения финального задания и выполняют его.

6

Финальное задание для всех одинаковое, по степени его выполнения определяется победитель.

Игровые задания

Задание 1

Головоломка «Ключи»

Участники с помощью веревок держат большой
деревянный ключ, с 4-мя различными «отмычками».

Задача команды:

Вставить ключ-отмычку в соответствующий замок.

В этом случае замок считается открытым.



Игровые задания

Задание 2

Квадрат

На площадке разбросаны куски квадрата.

Задача команды:
Необходимо собрать идеально ровный квадрат по кусочкам, при помощи «удочек».



Игровые задания

Задание 3

Пятнашки

Классическая игра «15-ки» в сильно увеличенном варианте.

Задача команды:

Необходимо разгадать картинку, которая спрятана под передвигаемыми полями.

Трудность состоит в том, что каждый из участников может сделать ход лишь раз.



Игровые задания

Задание 4

Вертикальный пазл

На площадке разбросаны куски бревна, разрезанного по диагонали.

Задача команды:

Собрать «башню» с диагональными разрезами, чтобы она не разрушилась и поставить на ней определённым образом теннисный шарик.



Игровые задания

Задание 5

Головоломки (куб Сома, бочка, пирамида, тетрис - на выбор)

Участника дается возможность попробовать силы
в сборе мягких головоломок.

Задача команды:

Собрать головоломку в отведённое время.



Игровые задания

Задание 6

Водный тир без задника

Стрелковый тир с не привычными тировыми винтовками, а настоящими водными автоматами, из которых участники стреляют по мишеням в тире.

Задача команды:
Сбить все мишени.



Игровые задания

Задание 7

Пробоина

Участники наливают воду в бочку с огромными дырками.

Задача команды:
Заполнить бочку водой до определённого уровня
или полностью.



Игровые задания

Задание 8

Засуха

Участники черпаками вычерпывают воду из бассейна.

Задача команды:
Вычерпать максимально большой объём воды.



Игровые задания

Задание 9

Золотая лихорадка с мобильной удочкой

Участники берут командную удочку, состоящую из связанных вместе верёвок и крючка.

Задача команды:

Необходимо с помощью командной удочки вытащить все золотые слитки из бассейна.



Игровые задания

Задание 10

Водонос

Участнику перед прохождением трассы крепится на спине специальный бак, который наполняется шариками для сухого бассейна.

Задача команды:

Каждый участник должен пройти трассу, не уронив при этом ни одного шарика. Если шарик упал на землю, то команда штрафуетя и ли игрок возвращается в начало трассы.



Игровые задания

Задание 11

Поднос шампанского

Участники с помощью веревок держат большой круглый поднос, на котором стоит бокал шампанского.

Задача команды:
Необходимо пройти через частокол вертикально стоящих палок и не опрокинуть бокал.



Игровые задания

Задание 12

Кран

Команде даётся пустая бочка и ведро, к которой прикреплены верёвки.

Задача команды:

Наполнить водой бочку до определённого уровня.
Управлять ведром можно только с помощью верёвок.



Игровые задания

Задание 13

Шагомер алюминиевый

Участники с помощью веревок держат большой алюминиевый шагомер, на котором стоит один член команды.

Задача команды:
Необходимо провезти шагомер по трассе.



Игровые задания

Задание 14

Лабиринт

Участники с помощью верёвок управляют лабиринтом.

Задача команды:
Необходимо прокатить шарик по лабиринту,
не уронив при этом его во встречные на пути лунки.



Игровые задания

Задание 15

Ковёр-самолёт

Вся команда стоит на ковре - самолёте, а один участник управляет им, дёргая за верёвку.

Задача команды:

Стоя на ковре переправиться из пункта А в пункт Б.



Игровые задания

Задание 16

Доставка пиццы

В точке А. лежит большая пицца, поделенная на 6 частей. В точке Б. лежит поднос.

Задача команды:

Перенести пиццу по частям на поднос, собрав все части в один круг, а потом поднос перенести туда, где лежала пицца (в точку А).



Игровые задания

Задание 17

Нога в ногу

На невысоких опорах лежат две деревянные планки.

Задача команды:

Перешагнуть эти планки сначала вперёд, а потом назад. Сложность состоит в том что у участников связаны ноги между собой.



Игровые задания

Задание 18

Мега-карандаш

Команде придётся научиться управлять гигантским карандашом, который по очереди держат 4 человека.

Задача команды:

Максимально точно скопировать изображение.



Игровые задания

Задание 19

Трубы-желоба

Каждый участник команды получает по трубе, команда выстраивается в шеренгу. После этого крайнему участнику в трубу запускается шарик, который нужно, пропустив через желоб, передать следующему игроку. После этого первый участник перебегает в конец цепи.

Задача команды:

Пройти по такой схеме определённый маршрут.
Если шарик падает, команда начинает всё с начала.



Игровые задания

Задание 20

Штаны-ловуны

Один участник надевает штаны-ловуны, которыми будет ловить мячики от других участников команды. Затем штаны надевает следующий и т.д.

Задача команды:

Поймать максимальное кол-во мячей.



Игровые задания

Задание 21

Командная бочка

Команда подходит к границе площадки, в центре которой лежит бочка. Участникам даётся несколько длинных верёвок.

Задача команды:

Вытащить бочку за границу площадки с помощью выданных верёвок. Входит в границу площадки нельзя.



Игровые задания

Задание 22

Командный плот

Команде даётся плот: доска, на которой может разместиться 1 чел. и набор больших надутых мячей (фитболов).

Задача команды:

Команда должна переправить на этом плоту нескольких своих игроков по одному по заданной трассе.



Игровые задания

Задание 23

Скороходы командные

Команде придётся научиться управлять
многоместными деревянными лыжами.

Задача команды:

Пройти на лыжах заданную трассу.



Игровые задания

Задание 24

Скороходы «Вездеходы»

Команде придётся научиться управлять деревянными «снегоступами», соединёнными в единый механизм.

Задача команды:

Пройти на таких «снегоступах» заданную трассу.



Игровые задания

Задание 25

Круговорот-скакалка

Команда прыгает на большой скакалке, которую крутят два игрока.

Задача команды:
Пропрыгать всей командой определённое количество раз.



Игровые задания

Задание 26

Минное поле

На площадке находится игровое поле - игровая матрица 10x10 ячеек. Участники по очереди делают шаги на игровом поле, если участнику шагнул по правильному маршруту, он делает второй шаг, если нет - шагает следующий.

Задача команды:

Найти единственно правильный маршрут для прохождения этого поля и пройти по нему всей командой.



Игровые задания

Задание 27

Верёвочная лестница

Команде даётся 2 половинки верёвочной лестницы.

Задача команды:

Из 2-х половинок сделать верёвочную лестницу и, прокатив мяч по каждой её ячейки, попасть в корзину.



Финальное задание- спортивное

Каждой команде даётся комплект воздушных шаров.

Задача команды:

Сделать как можно более длинную гирлянду из воздушных шаров.



Финальное задание- творческое

Каждой команде даётся комплект картона, цветной бумаги, скотча, ножниц, маркеров.

Задача команды:

Придумать и реализовать строительный проект сооружения (по-простому - построить) и его презентовать другим командам и зрителям (кто не участвует).

Сооружение может быть по профилю компании или нет.



Дополнительные возможности



Вечерняя программа
с ведущим



Дополнительный
комплект звука



Установка надувной
или стационарной
сцены



Шатры под
банкетную/фуршетную
рассадку



Барбекю и
Фан-кейтеринг



Камера хранения



Спасибо за внимание!



+7 (495) 665-2363
info@eventgamer.ru