



Кадры решают все

Фото-квест



# Характеристики



## Тематический

Вся программа, от оформления до игрового движка, выстроена в единой концепции квеста



## Мобильный

Организуем в любом месте



## Интересный

Соревновательный момент и интересные, необычные задания держат участников в тонусе всю игру



## Коммуникативный

Быть зрителем, т.е. отмалчиваться, стоя где-то в сторонке, ни у кого не получится!



## Разномасштабный

Походит для большого и малого количества людей

# Что и Сколько



**До 20 команд**  
(До 200 человек)



**До 3 часов**



**До 10 этапов**



**Вводные данные для  
маршрутного листа**  
**Подсказки для  
поиска этапов**



**Игротехник**  
(Аниматор для каждой  
команды)



**Административный  
персонал**



**Ведущий**  
(Может быть администратором  
или аниматором команды)

# Общий план проведения игры



Встреча  
Регистрация  
Приветствие



Веселая  
необременительная  
разминка



Деление  
на команды



Внутрикомандная  
работа :  
название, девиз,  
выбор капитана



Команды ищут место-  
нахождение этапа по  
вводным данным и  
заработанным  
подсказкам



Обнаружив этап,  
команды выполняют  
на нём игровое  
задание



Пройдя все испытания  
команды выполняют  
финальное  
задание



Подведение итогов,  
награждение  
победителей

# Логистика

# 1

Команда, используя начальные данные и подсказки, разгадывает и составляет свой маршрутный лист.

Маршрутный лист составляется по схеме: определил место задания, прошёл его, получил подсказку, определяешь место следующего и т.д.

Определить местоположение следующего задания без прохождения предыдущего - невозможно.

# 2

Этапы ограничены лишь общим временем игры (3 часа).

Игра заканчивается, когда все команды выполнят финальное задание.

# 3

Прохождение этапов судят, контролируют и оценивают аниматоры-игротехники и администраторы.

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

# 4

Задача команд - максимально быстро составить маршрутный лист, т.е. разгадать местоположения игровых заданий и быстро их выполнить, экономя тем самым время.

# 5

Выполнив все игровые задания, команда приступает к выполнению финального задания.

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

# 6

# Пример задания

## Задание 1

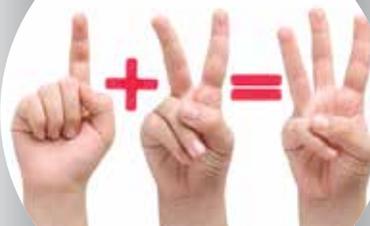
### Разговор по понятиям

Несложное задание на «разогрев».

Изобразить простые людские понятия, например: «5 минут» и, самое главное, показать их без подручных средств – «голыми руками».

Задача команды:

Сфотографировать результат, отправить на нужный адрес и получить обратную связь – правильный ответ, что было изображено на отправленном фото.



## Пример задания

### Задание 2

## Эмоции

Несложное задание на «разогрев».  
Всей командой изобразить одну из человеческих эмоций.  
Креативный подход приветствуется. Команды не знают,  
какую эмоцию надо показывать, поэтому простым пере-  
бором должны угадать, какая эмоция нужна.

Задача команды:  
Сфотографировать, отправить на нужный адрес и полу-  
чить правильный ответ.  
Если эмоция неправильная показать следующую и т.д.



## Пример задания

### Задание 3

## Хор Турецкого

Найти человека согласно описанию (в описании может быть указан, внешний, вид, профессия, вид деятельности, которым он сейчас занимается) и хором спеть ему заранее выбранную песню.

Задача команды:

Чтобы получить зачёт, необходимо заснять процесс на фото, видео и отправить по указанному адресу.



## Пример задания

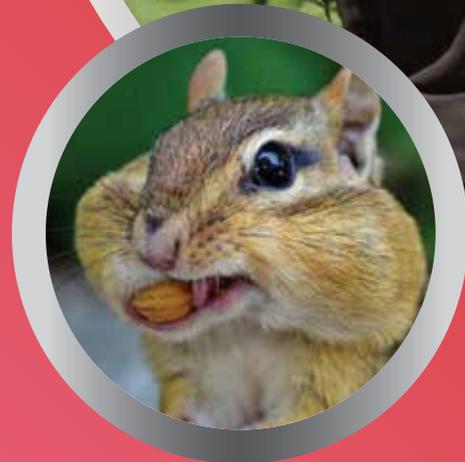
### Задание 4

## Кощеев Квест

Чтобы победить Кощея, Ивану Царевичу надо было пройти квест-маршрут – отправиться на поиски его смерти, что спрятана в яйце. Участники проходят похожий маршрут: надо найти в лесу ёлку, на ёлке сундук, в сундуке белка, в белке орешек, в орешке слово... Только окончание в нашем квест-маршруте другое, слово вреда не причиняет, а переносит участников на следующее задание.

Задача команды:

Отправить слово-пароль по указанному адресу и получить информацию о следующем задании.



## Пример задания

### Задание 5

## Цветочный подарок

Сделать из бумаги цветочки и попытаться их продать или подарить (зависит от сложности) встречающимся людям. Мастер-класс по изготовлению бумажных цветов проводит инструктор.

Задача команды:

Фото купли-продажи фиксируется и отправляется на тел.



## Пример задания

### Задание 6

## Здравствуй, здравствуй, Новый год

По определённым подсказкам найти в лесу мешок с новогодними украшениями и чёткими инструкциями, какой объект нужно будет украсить, затем найти и украсить нужный объект.

Задача команды:

Сделать общее фото на фоне украшенного объекта и отправить по указанному адресу.



## Пример задания

# Задание 7

## Найди звезду

Тут важно то, что звезду надо именно найти, а не самостоятельно изготовить. Безусловно, команда понятия не имеет, какую звезду искать, поэтому начинает «обшаривать» всю территорию согласно подсказкам. Под кодовым словом «звезда» можно подразумевать различные предметы и образы, более близко подходящие по сценарию мероприятия.

Задача команды:

Необходимо сделать общее фото со «звездой» и отправить по указанному адресу.



## Пример задания

### Задание 8

## Красота спасёт мир

Команда получает шифр мест. Одно нужно красиво оформить, во втором лежат декоративные элементы. Можно усложнить задачу и декоративные элементы разбросать по разным точкам, составив короткий квест-маршрут.

Задача команды:

Найти все декоративные элементы, оформить зашифрованную площадку, сделать общее фото и выслать по указанному адресу.



# Пример задания

## Задание 9

### Мысли вслух

Сделать групповой снимок, где каждый участник держит в руках лист бумаги, на котором написано одно слово. Слова должны составлять законченную мысль команды на тему мероприятия. Кол-во слов = кол-ву человек.

Задача команды:

Найти листы бумаги, написать командную мысль, сделать общее фото и отправить на указанный адрес.



# Пример задания

## Задание 10

### Свободная касса

Найти продуктовый магазин и в магазине выполнить определённое задание на кассе, например, выбить чек с определённой суммой.

Задача команды:

Сделать это как можно быстрее и отправить фото.



# Пример задания

## Задание 11

### Невесомость

Участники должны сфотографировать одновременно определённое кол-во любых людей, выполнив условие: "ни одна часть тела не должна касаться земли". Конечно же, своих людей для выполнения не хватает.

Задача команды:

Найти недостающее кол-во людей, выполнить задание и отправить результат в виде фото.



# Пример задания

## Задание 12

### Флешмоб

Участники должны выполнить флешмоб согласно заранее запланированному сценарию и привлечь к нему определённое кол-во незнакомых людей. Кол-во привлечённых людей может иметь свой порог «выполнения задания» или же не ограничиваться.

Задача команды:

Найти недостающее кол-во людей, выполнить задание и отправить результат в виде фото и видео.



# Финальное задание

## Финальное задание

После прохождения всех заданий, команды делают презентации в Power Point по заготовленному ранее шаблону, используя полученные фотографии и фирменный стиль компании.

Задача команды:  
Как можно интересней сделать свой проект и добиться победы на голосовании.



# Дополнительные возможности



Вечерняя программа  
с ведущим



Комплект звука



Установка надувной  
или стационарной  
сцены



Шатры под  
банкетную/фуршетную  
рассадку



Кейтеринг и  
Фан-кейтеринг



Дополнительные  
интерактивы  
и мастер-классы



***Спасибо за внимание!***



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