



Головоломка Вини Пуха

Тимбо-квест



Характеристики



Интересный

Соревновательный момент,
интересные задания
и оригинальная развязка
держат игроков
в тонусе всю игру



Мобильный

Организуем
в любом месте



Уникальный

Тимбо-квест - уникальное
направление
командных игр,
сочетающее в себе
тимбилдинг и квест



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 16 этапов



Указатели этапов
Маршрутные листы



Игротехник
(Аниматор для каждой команды)



DJ и музыка
(Может быть привлечён с вашей стороны)



Ведущий

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



Соревнования между
командами, не выпол-
нившими хотя бы
одно задание



Команды соревнуются
за ключ к шифру



Команды в игровой
форме выстраивают
последовательность
элементов
головоломки



Разгадывание головоломки,
выполнение задания,
которое было
зашифровано



Празднование победы
с коллективом

ГРУППОВОЙ ЭТАП

1

Команды проходят задания группового этапа по маршрутному листу.

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

Прохождение заданий разделяет звуковой сигнал. После сигнала команды переходят на следующие задания. Время перехода входит в следующий этап.

2

Задача команды на групповом этапе - пройти все задания за отведённое время.

Критерий прохождения задания – нахождение элемента головоломки-шифра в виде числового кода.

3

Если команда не уложилась во время – она не проходит задание (не находит элемент головоломки-шифра), но идёт дальше.

Если команда выполнила задание раньше времени – она идёт на доп. задание и зарабатывает дополнительные бонусы.

1

Если у команды не хватает хотя бы одного элемента головоломки, то после прохождения всех групповых заданий она идёт получать недостающие элементы.

Задания для недостающих элементов – это соревнование с другими такими же командами или с мастером игры.

2

Если команда выполнила все задания группового этапа – она соревнуется с другими командами за ключ к головоломке-шифру.

Битва за ключ – это соревнование с другими такими же командами или с мастером игры.

3

Если команда получила ключ – она выполняет задание, в котором выстраивается правильная последовательность элементов головоломки-шифра, затем разгадывает головоломку и выполняет зашифрованное в ней послание.

- Задания на протяжении всей игры судят, контролируют и оценивают аниматоры-игротехники.
- Команда, первая выполнившая зашифрованное в головоломке послание, побеждает в игре.

Задания группового этапа

Задание 1

Клетка

Перед участниками клетка на металлическом каркасе, в центре верхней части которой круглое отверстие. Каждому участнику выдаётся палка.

Участники с помощью палок должны вытолкнуть мяч в клетке через круглое отверстие.

Зажимать мяч по стенам и углам клетки нельзя.

Задача команды:

Вытолкнуть все мячи и найти на них все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 2

Курица

Перед участниками загон с курицами. Участники по очереди заходят в загон и пытаются поймать курицу голыми руками. На поимку каждому участнику отводится определённое время.

Поймал или время вышло — в загон идёт следующий.

Задача команды:

Поймать несколько куриц — одну за другой и найти на них все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 3

3d-пазл

Перед участниками набор из 9-ти больших кубиков с изображением на каждой поверхности.

Инструктор задаёт вопрос по теме изображения, на кубиках. Команды выстраивают из кубиков изображение, по которому задан вопрос и пытаются ответить.

Задача команды:

Дать правильные ответы на вопросы инструктора.

Код спрятан в ответах.



Задания группового этапа

Задание 4

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, код кроется в маршруте.



Задания группового этапа

Задание 5

Бум-бластер

Участники по очереди с помощью специального механизма надувают шары так, чтобы они лопнули. В лопнувшем шаре может оказаться код, но есть он или нет можно узнать только лопнув шарик.

Задача команды:

Лопнув шарики, найти все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 6

Золотая лихорадка

Участники берут командную удочку, состоящую из связанных вместе верёвок и крючка. Каждый участник держится за одну верёвку.

Задача команды:

С помощью командной удочки вытащить все золотые слитки из бассейна и найти на них все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 7

Рыбалка

Участники берут командную МЕГАудочку. Удочка тяжёлая, поэтому управлять ею могут только несколько человек.

Задача команды:

С помощью командной МЕГАудочки вытащить всех рыб из бассейна и найти на них все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 8

Водный тир с мишенями-кубиками

Стрелковый тир с водными автоматами, из которых участники стреляют по мишеням. Мощность автоматов такая, что стрелкам придётся придумывать, как сбивать мишени.

Задача команды:

Сбивать мишени до тех пор, пока не будут сбиты мишени с элементами кода.



Задания группового этапа

Задание 9

Карточный стенд

Вертикальный стенд, на котором закреплены игральные карты – пять рядов по четыре карты, вращающихся вокруг своей оси. Все карты парные.

Инструктор показывает игрокам карты, на 15 сек, затем отворачивает стенд. Участники должны называть пары, которые открывает ведущий. Ошиблись – и все карты закрываются.

Задача команды:

Открыть весь стенд, а после этого найти на картах все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 10

Поиск клада

На маркированной площадке спрятаны монеты. Команде даётся миноискатель для поиска монет. Участник подбегает к площадке, с помощью миноискателя находит одну монету и передаёт миноискатель следующему.

Задача команды:
Найти все монеты с элементами кода.



Задания группового этапа

Задание 11

Гимнастический батут

Гимнастический батут, над которым на определённой высоте на специальной конструкции закреплены пластиковые колбы.

Участники по очереди пытаются в прыжке сорвать колбу руками.

Задача команды:

Сорвать все колбы и найти в них все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 12

В темноте

На площадке абсолютно тёмная комната, внутри которой расположены различные предметы. Участники по очереди заходят в комнату и с помощью узконаправленного фонарика пытаются отыскать элементы кода. На поиски каждому участнику отводится 1 мин.

Задача команды:
Отыскать все элементы кода.



Задания группового этапа

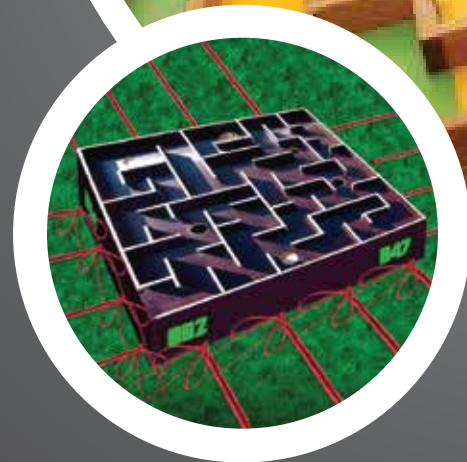
Задание 13

Электронный лабиринт

Большой деревянный закрытый для рук лабиринт, которым с помощью верёвок управляет вся команда. В лабиринте есть несколько лунок, при попадании в которые шариком на табло высвечиваются цифры (элементы кода) и несколько дырок — «пустышек».

Задача команды:

Провести несколько шариков и уронить в нужные лунки, чтобы на табло высветились все элементы кода.



Задания группового этапа

Задание 14

Головоломка «Ключи»

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

Задача команды:

Вставить ключ-отмычку в соответствующий замок и поворачивать до тех пор, пока верхняя часть замка не открутится.



Задания группового этапа

Задание 15

Ключи от всех дверей

Вертикальный аттракцион, суть которого состоит в быстром подборе ключей к специальным замкам, открыть которые необходимо, чтобы шарик мог скатиться с верха до самого низа, где его можно вытащить.

Задача команды:

Пройти «трассу» и вытащить несколько шариков с элементами кода.



Задания группового этапа

Задание 16

Водный тир «Ромб»

Специальный стенд, по которому участники стреляют водными капитошками, наполняя ёмкость с поплавком.

Задача команды:
Наполнить ёмкость и вытащить поплавки.



Задания на дополнительные бонусы

Задание 1

Если команда выполняет задания группового этапа раньше отведённого времени, то она имеет возможность выполнить дополнительное задание за дополнительные бонусы, которые потребуются на финальных заданиях.

Задача команды:
Получить как можно больше дополнительных бонусов.

Командная рогатка

Половина команды управляет гигантским стрелковым механизмом от рогатки, половина — большой корзиной на верёвках.

Задача команды:
Одной части команды стрелять из стрелкового механизма мячами таким образом, чтобы другая часть команды сумела поймать корзиной летящие мячи.



**Задания для команд,
не прошедших хотя бы
одно групповое задание**

Задание 1

Задания на выбор. В этих заданиях участвуют все команды, которые не прошли хотя бы одно испытание на групповом этапе и, как следствие, не собрали всю последовательность элементов головоломки-шифра.

Команды ходят по очереди, затем сравниваются результаты хода.

Победитель получает свой недостающий элемент последовательности.

Задача команды:

Выиграть столько раз, сколько у них недостающих элементов.

Кто последний

На игровом поле выстроена в ряд последовательность одинаковых элементов.

Играют 2-3 команды – 15 элементов.

+ 1 команда – добавляется 5 элементов.

Команды по очереди убирают 1, 2 или 3 элемента за ход.

Затем ход передаётся другой команде.

Задача команды:

Взять последний элемент.



*Задания для команд,
не прошедших хотя бы
одно групповое задание*

Задание 2

Очко

Простая карточная игра с капитанами.

Капитаны команд берут по 1-й карте у ведущего.

Если в сумме набор карт = 21, команда выигрывает.

Если в сумме набор карт > 21, команда проигрывает.

Если в сумме набор карт < 21, ход переходит следующей команде.

Когда все команды сделали ход, сравнивается их суммы.

Задача команды:

Набрать в сумме больше противника или ровно 21 (автоматический выигрыш).



*Задания для команд,
не прошедших хотя бы
одно групповое задание*

Задание 3

Петанк 2.0

Облегчённая версия игры Петанк.
На земле лежит мишень, у каждой команды 1 фитбол.
Команды по очереди кидают фит-болы с помощью тканевых полотен.
Мяч бросают несколько чел. из команды.

Задача команды:
Бросить мяч максимально близко к мишени.



Битва за ключ

Задание 1

В этом задании участвуют все команды, которые прошли все испытания на групповом этапе и собрали всю последовательность элементов головоломки. Команды соревнуются на скорость. Кто первый. Победитель забирает ключ. Оставшиеся команды играют дальше.

Задача команды:
Выполнить задание быстрее всех и забрать ключ.

Викторина тематических вопросов

Тематика:

- компания
- головоломки-шифры-квесты
- событие
- любая другая предложенная заказчиком.

Около каждой команды стоит стол с мегафоном, в которой нужно дать ответ на вопрос ведущего.

Задача команды:
Как можно быстрее дать правильный ответ.



Выстраивание правильной последовательности

Задание 1

Чтобы расшифровать головоломку, необходимо выстроить её элементы, собранные на групповых заданиях, в правильной последовательности (у каждой команды она своя). Для этого команды должны пройти одинаковое для всех задание. Задания команды выполняют параллельно друг другу.

Задача команды:
Как можно быстрее выполнить задание.

Дротиковый тир

Матричный стенд, в каждой ячейке которого находится шарик. Участники, по очереди, кидают дротики в стенд, пытаясь лопнуть шарики.

Задача команды:
Лопнуть все шарики, которые скрывают правильную последовательность элементов головоломки-шифра.



*Выстраивание правильной
последовательности*

Задание 2

Последовательность

Последовательность из разноцветных и разноформатных фигур.

Инструктор на несколько секунд открывает последовательность, участники пытаются запомнить, а затем выстраивают свою последовательность из таких же фигур.

Задача команды:

Выстроить свою последовательность из фигур без ошибок.



Расшифровка головоломки-шифра

Задание 1

Используя ключ и последовательность элементов головоломки, команды разгадывают головоломку.

В ней скрыта информация, что нужно сделать команде для победы.

Задача команды:

Разгадать головоломку и выполнить задание, скрытое в ней. На выполнение этого задания есть только одна попытка, так что команде нельзя ошибаться!



Дополнительные возможности



Вечерняя программа
с ведущим



Дополнительный
комплект звука



Установка надувной
или стационарной
сцены



Шатры под
банкетную/фуршетную
рассадку



Кейтеринг и
Фан-кейтеринг



Интерактивные площадки
и мастер-классы



Спасибо за внимание!



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