

Тачки

Автотимбилдинг



Характеристики



Тематический

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



Мобильный

Организуем
в любом месте



Интересный

Соревновательный момент
и оригинальная развязка
держат участников
в тоне всю игру



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 10 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



Тематическое
финальное задание



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 аниматоры-игротехники.

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

4

Задача команд - максимально быстро проходить задания на этапах, набирая как можно больше баллов.

Если команда не прошла задание в отведённое время - она получает штраф (в баллах).

5

После прохождения всех заданий аниматоры подсчитывают результат каждой команды, который влияет на расстановку сил в финальном задании. Затем проходит финальное задание.

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

6

Командные задания

Задание 1

Мустанг

Участник на упрямом велосипеде (где перепутано право-лево) должен проехать специальную трассу. Вся команда помогает велосипедисту управлять велосипедом с помощью веревок, прикрепленных к велосипеду. Проехав трассу за руль велосипеда садится следующий участник.

Задача команды:
Проехать трассу максимальному кол-ву людей.



Командные задания

Задание 2

Пульт управления

Огороженная площадка, на которой хаотично расположены надувные шары. Джип со специальным пультом управления. К капоту джипа прикреплена игла. 4 участника управляют джипом. Каждый отвечает только за одну кнопку: «Право», «Лево», «Вперёд», «Назад». Время на управление джипом одной четвёрки – 2-3 мин.

Задача команды:
Лопнуть максимальное кол-во шариков, протыкая их иглой, закреплённой на джипе.



Командные задания

Задание 3

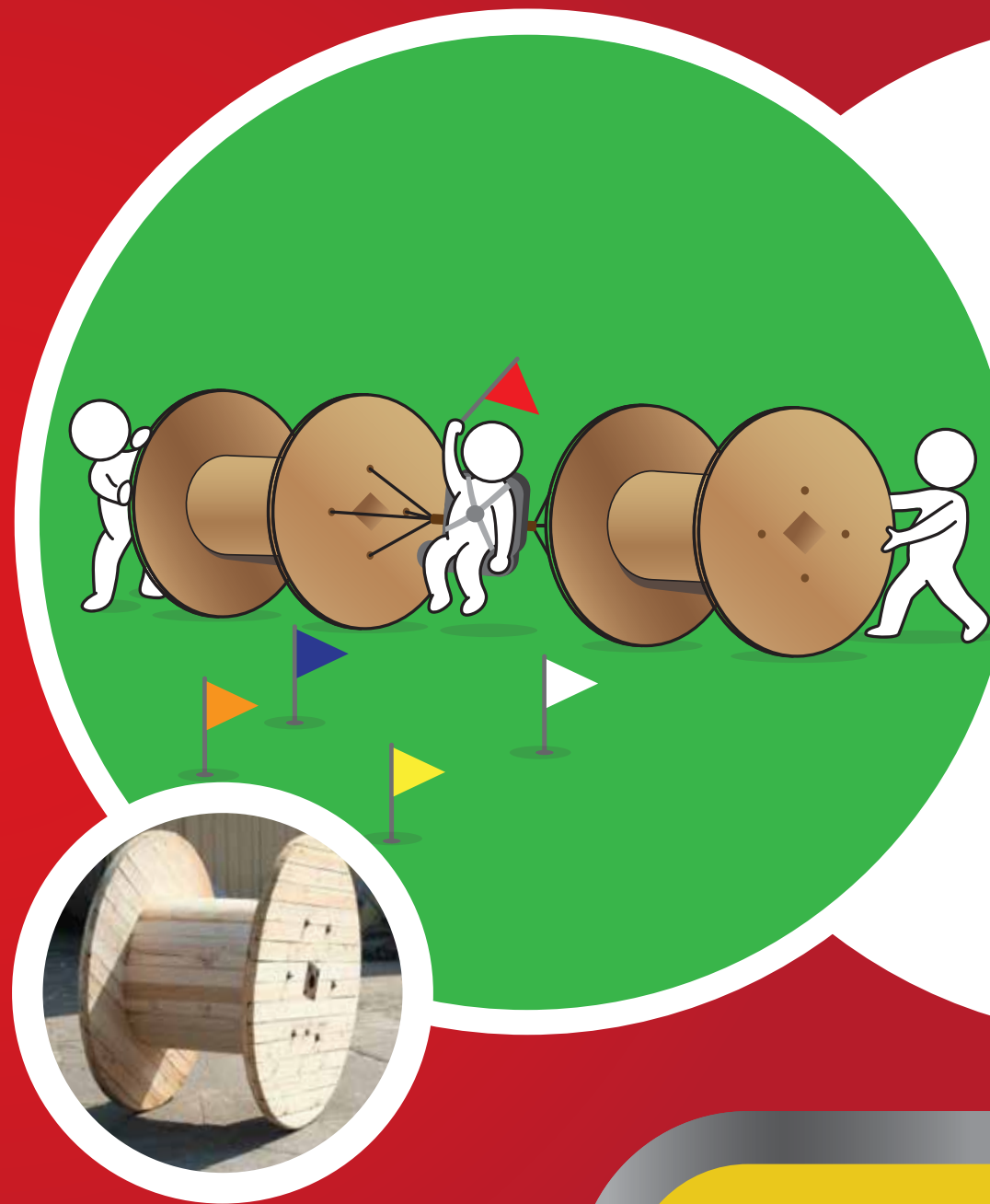
Командный вездеход

2 большие катушки, между которыми на тросах подвешено кресло с ремнями безопасности. Огороженная трасса, на которой расположены маркеры.

Один из участников садится в кресло, один управляет траекторией, остальные крутят колёса. Участник, сидящий в кресле, собирает маркеры, к которым подъезжает механизм.

Задача команды:

Собрать как можно больше маркеров.



Командные задания

Задание 4

Пазл ПДД

Фото-пазл - состоит из девяти кубиков которые нужно собрать в единую картину, на выбор предоставляется шесть изображений.

Аниматор ставит задачу, какие знаки нужно собрать. Участники выполняют задания.

Задача команды :

Собрать максимальное кол-во знаков разных типов, озвученных аниматором (всего их 6).



Командные задания

Задание 5

Страсти по самокатам

Команде даётся набор разных самокатов, на которых участники должны пройти трассу.

Участники перед эстафетой распределяют самокаты между собой и по очереди проезжают трассу.

Набор самокатов:

- | | |
|------------|--------------------------|
| - Гоу-Гоу | - Снейкборд с рулём |
| - Бульдог | - Экстримбайк |
| - Миниборд | - Снейкборд без руля |
| - Ламбада | - Минисигвей (Смартборд) |
| - Сигвей | - Поницикл |

Задача команды:

Проехать трассу как можно большему кол-ву участников.



Командные задания

Задание 6

Командный самокат

Длинный самокат, куда помещается до 10-ти чел.
Специальная трасса из конусов.
Команда на самокате проходит специальную трассу.

Задача команды:
Пройти трассу, развернуться и пройти обратно.



Командные задания

Задание 7

Боулинг GTA

Команде даётся доска — корпус Транспортного Средства (ТС) и мячи — колёса ТС.

На доске, держась за поручни сидит один участник.

Колёсами управляют с завязанными глазами остальные участники с одним зрячем рулевым.

Задача команды:

Поехать трассу и сбить ТС боулинг-фигуры.



Командные задания

Задание 8

Сборка мотора

Напольный квадратный пазл, на котором нарисован двигатель внутреннего сгорания.

Каждому участнику даётся задекорированная под инструмент механика удочка, с помощью которой можно перемещать куски пазла.

Задача команды:
Собрать пазл воедино.



Командные задания

Задание 9

Пит-стоп

Баннер с машиной и 2-мя осями для колёс.

Участники, по очереди, бегут к пит-стопу и выполняют одно действие в общем задании. Следующие выполняют ещё одно действие и т.д., пока не выполнят всё задание.

Задача команды:

Выполнить, как можно быстрее, основное задание: открутить поменять и закрутить колёса.



Командные задания

Задание 10

Машинка-родео

Механическая родео-машинка, на которой надо не усидеть, а улежать.
Участники по очереди ложатся на крышу машины и пытаются удержаться.

Задача команды:
Продержаться 1 мин.



Финальные задания (на выбор)

Задание 1

Джиппинг

Соревнования на радиоуправляемых мини-джиппах по специально подготовленной трассе. Аниматоры вместе с ведущим подсчитывают баллы, набранные командами во всех заданиях. Разница в баллах между командами превращается в секунды. После этого начинается гонка преследования.

Кол-во кругов в гонке = кол-ву игроков в команде. Если команды имеют неравное число игроков, то в меньших командах кто-то участвует дважды.

Задача команды:

Прийти к финишу первым.



Финальные задания (на выбор)

Задание 2

Гонки преследования

Соревнования на веломобилях, которые команды сами. После прохождения всех заданий команды собирают ходовую часть веломобиля и сами изготавливают его уникальный корпус. В это время аниматоры подсчитывают результат каждой команды.

Разница в результате между командами превращается в секунды. После этого начинается гонка преследования. Кол-во кругов в гонке = кол-ву игроков в команде. Если команды имеют неравное число игроков, то в меньших командах кто-то участвует дважды.

Задача команды:
Прийти к финишу первым.



Дополнительные возможности



Вечерняя программа
с ведущим



Дополнительный
комплект звука



Установка надувной
или стационарной
сцены



Шатры под
банкетную/фуршетную
рассадку



Кейтеринг и
Фан-кейтеринг



Автомобильные
интерактивы
и мастер-классы



Спасибо за внимание!



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