

ИГРА «ШАРОДУВЫ»

Яркая командообразующая игра
по монтажу задника для фото-зоны)))

СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТИМБИЛДИНГ



О ПРОГРАММЕ

Яркая динамичная командообразующая игра, где команды надувают шары и строят из них панно. А их соперник – это Время, которое играет против и не даёт им это сделать. Ведь командам, прежде чем приступить к строительству, надо пройти задание-препятствие, время на которое ограничено. Успели пройти раньше отведённого времени – стройте панно дальше, время вышло – переходите к следующему препятствию безо всякого строительства.

А после прохождения всех заданий яркая стена из шаров наглядно покажет, кто из команд справился с задачей лучше, найдя баланс между скоростью и командной тактикой.

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ:



ДИНАМИЧНО



ПРОКАЧИВАЕТ
ОБЩЕНИЕ



НА ПРАКТИКЕ ПОКАЗЫВАЕТ,
ЧТО ТАКОЕ ЭКОНОМИЯ
ВРЕМЕНИ



ЗАДАНИЯ НА КОМАНДНОЕ
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ – НАХРАПОМ
НЕ ВОЗЬМЁШЬ



РАЗГРУЖАЕТ
МОЗГИ



НИКТО НЕ СИДИТ
НА МЕСТЕ



ЦЕННОСТИ ИГРЫ



КОММУНИКАЦИЯ

Грамотно выстроенное общение между участниками приведёт к победе.



РАБОТА В КОМАНДЕ

Игра даст практический опыт командной работы в решении нестандартных задач.



СМЕНА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Смена привычной деятельности – лучший отдых.



ТВОРЧЕСКОЕ СОЗИДАНИЕ

Будем творить красоту и получать от результатов работы эстетическое удовольствие.

МЕХАНИКА ИГРЫ

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ
РАСПИСАН
ПОМИНУТНО.

ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ
КОМАНДА ЗНАЕТ
ЧТО ДЕЛАТЬ.

НИКАКИХ ПАУЗ.
ВАМ ОСТАЁТСЯ
ТОЛЬКО ДОВЕРИТЬСЯ
ПРОФЕССИОНАЛАМ!

ЭТАПЫ



КОМАНДА



1. ИГРОВОЙ ВЕДУЩИЙ, ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

Модератор игрового процесса,
комментатор.

На нём вся коммуникация между
игрой, участниками и болельщиками,
- чтобы было интересно всем.

Профессионал своего дела.



2. КООРДИНАТОР ИГРЫ

Отвечает за работу анимационной
команды.

На нём правила, маршрутные листы
и общая логистика команд, работа
анимационной команды на заданиях.

Знает всё о том, что и как работает.



3. ТИМ-ЛИДЕР/ТИМ-СУДЬЯ

Отвечает за прохождения заданий
командами.

На нём контроль последовательности
прохождения локаций командами,
проведение соревнований на локациях,
подведение итогов.

Может:

- прикрепляться к заданию (Тим-Судья)
- прикрепляться к команде (Тим-Лидер)

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



1

КОМАНДНАЯ РОГАТКА И ЛОВУШКА

Управляя командной рогаткой и ловушкой с помощью веревок, наладить стрельбу таким образом, чтобы команда при стрельбе из рогатки ловила как можно больше мячей.



2

КОМАНДНЫЙ ПЛОТ

Гигантский плот представляет из себя фанерный щит, который лежит на фитболах. Необходимо перевезти на плоту по одному как можно больше участников, подкладывая фитболы под щит.



3

СОРТИРОВКА

Участники по очереди ходят по полю в специальных сильно затрудняющих перемещение очках (которые переворачивают или преломляют изображение) и собирают предметы своего цвета и формы.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



ШАГОМЕР «БУКВА А»

Участники команды с помощью верёвок управляют большим шагомером, на котором стоит один из них, ведя его по трассе. Каждый участник управляет только одной верёвкой.



МИННОЕ ПОЛЕ

Участники по очереди делают шаги на игровом минном поле 10x10 ячеек, пытаясь угадать верный маршрут.



НОГА-В-НОГУ

Одновременно перешагнуть лежащие на опорах деревянные планки всей командой со связанными у участников попарно ногами.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



РУССКИЙ АВТОБАН

Трасса с дырками, по которой нужно прокатить шарик, напоминает разбитую дорогу. Каждый элемент трассы управляется 4-мя верёвками, которые держат в руках 2 участника команды.



БАШЕННЫЙ КРАН

С помощью специального механизма, крана, построить башню из прямоугольных блоков. Краном управляют все участники – каждый держится за верёвку.



ВУЛКАН

Перебраться с одной площадки на другую по мостику из двух досок. Длина доски короче, чем расстояние между площадками.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



10

ЛАЗЕР

Каждому участнику команды выдаётся зеркало. Участникам необходимо выстроиться таким образом, чтобы лазерный луч отражался от всех зеркал и попадал в мишень.



11

МНОГОРУКАЯ ПИЛА

С помощью веревок, закрепленных на рукоятках пилы, команде необходимо распилить бревно. Каждый участник управляет только одной верёвкой.



12

ПАРОВОЗ

Пройти маршрут, где есть несколько заворотов и препятствий, при этом у всех участников повязки на глазах, а видит только последний участник паровоза.



ФИНАЛ ПАННО ИЗ ШАРОВ

Это финальное задание наглядно показывает, как важна скорость выполнения любой задачи. Выполнив задание-препятствие быстрее отведённого времени, команда на оставшееся время бежит надувать панно из шаров, ведь по его масштабу и будет оцениваться командная работа.

НАГЛЯДНО И ЯРКО ПОКАЗЫВАЕМ
РЕЗУЛЬТАТ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ!!

ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

В НАШЕМ АРСЕНАЛЕ 100+ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ,
ВОЗЬМИТЕ ГОТОВЫЙ МОДУЛЬ – СЭКОНОМЬТЕ СВОЁ ВРЕМЯ

МАЛАЯ ИГРА

- до 70 чел.
- 1,5 часа
- 6 заданий
- 1 координатор игры
- 6 тим-лидеров

СРЕДНЯЯ ИГРА

- до 90 чел.
- 2 часа
- 8 заданий
- 1 координатор игры
- 8 тим-лидеров

БОЛЬШАЯ ИГРА

- до 120 чел.
- 2,5 часа
- 10 заданий
- 1 координатор игры
- 10 тим-лидеров

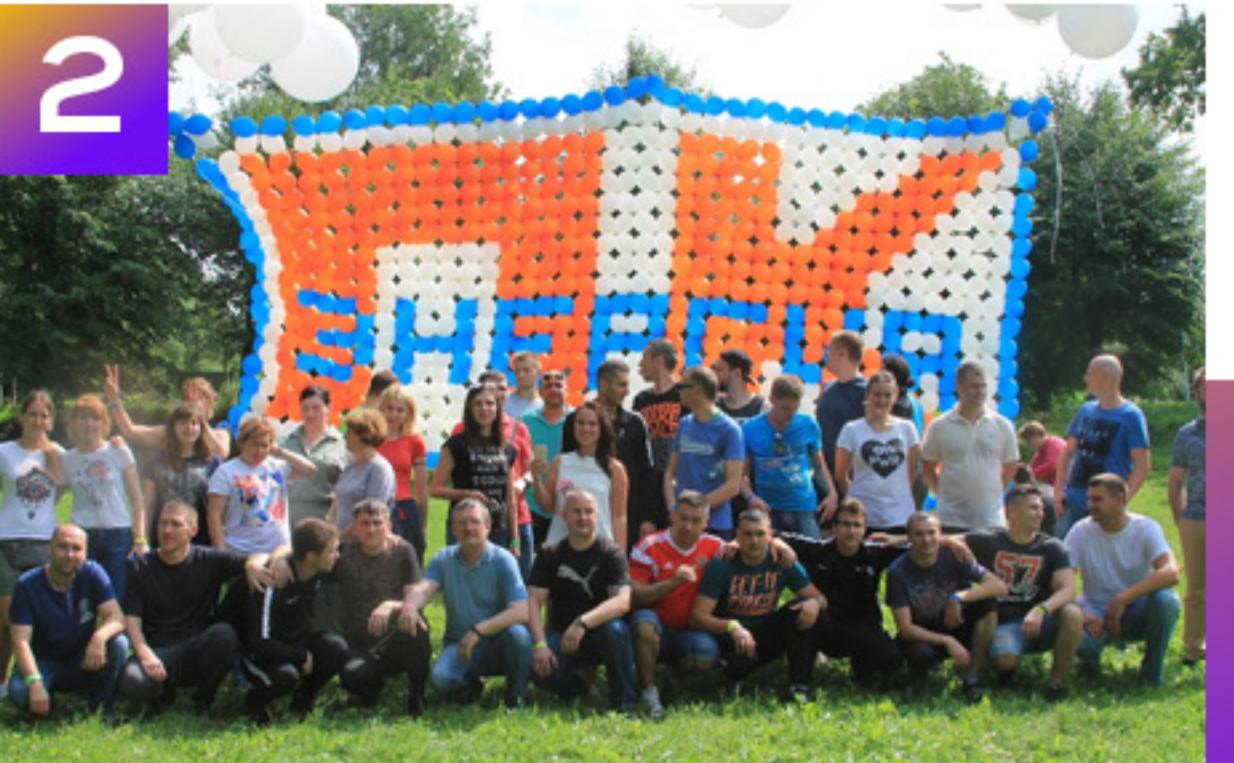
ВМЕСТЕ С ИГРОЙ ЧАСТО БЕРУТ



1

ЗВУКОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть было задорней,
и ведущий не охрип



2

ТВОРЧЕСКУЮ ФОТО-ЗОНУ

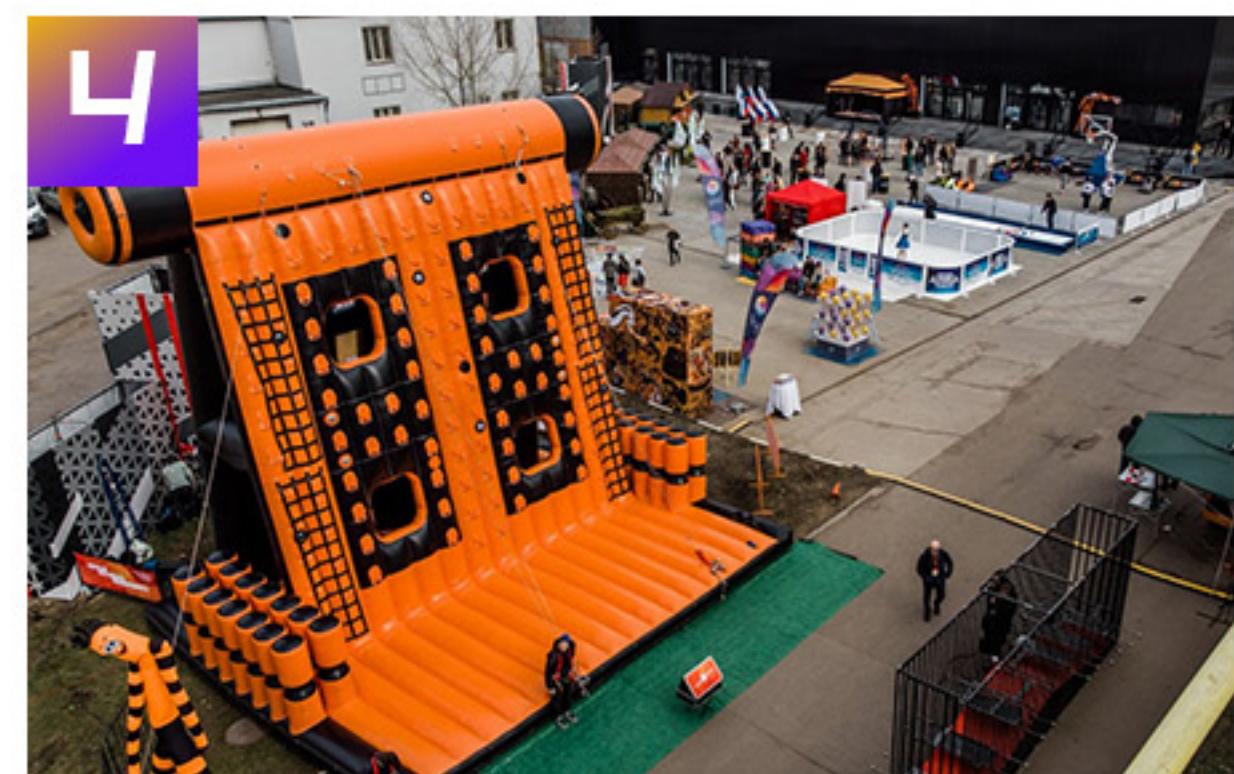
Запечатлеть творческие
достижения



3

ТВОРЧЕСКИЙ ФИНАЛ

Запуск гелиевых шаров будет
достойной наградой



4

АТТРАКЦИОНЫ

Для тех, кто не играет



5

МАСТЕР-КЛАССЫ

Любителям мастерить руками



6

ДЕТСКИЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Для самых юных зрителей
соревнований