



КЛЮЧ К УСПЕХУ



Издревле люди стремятся к Успеху. Компании и коллективы мечтают стать Успешными. Но что такое Успех? Какова его формула? Где добыть ключ к двери, за которой он находится? Вряд ли кто-то сможет ответить на этот вопрос сходу. И, наверняка, все ваши коллеги будут высказывать на этот счёт самые разные мнения. Пришло время положить конец всем прениям. Настало время пускаться в авантурные и увлекательные приключения в поисках "Ключа к Успеху" вашей компании!






ИДЕЯ



Задача тимбилдинга — в увлекательной игровой форме сплотить и объединить коллектив компании, сделать акцент на ценностях компании, провести эмоциональную зарядку.

Мы предлагаем участникам пройти захватывающий квест, где они отыщут КЛЮЧ К УСПЕХУ, который будет базироваться на основных ценностях компании.



The background features several ornate, antique-style keys hanging from thin strings against a blurred green and blue background. A bright yellow circle is visible in the lower-left corner. The text is overlaid on a dark, semi-transparent rectangular area.

Все игроки по жребию распределяются на команды. У каждой команды будет своё название. После вступительной части, команды отправляются по маршруту квеста, где встречают актёров и проходят испытания.

МЕХАНИКА

Выполнять задания нужно для того, чтобы собрать все Ключи Успеха и открыть Древний Сундук Хранителей, в котором хранится главный КЛЮЧ К УСПЕХУ.

Усилия каждой команды приближают всех к общей победе!



10 мин

ВСТУПЛЕНИЕ

10 мин

РАЗДЕЛЕНИЕ
ПО КОМАНДАМ

НАГРАЖДЕНИЕ

5 мин

КАК ЭТО
БУДЕТ?

БРИФИНГ

5 мин

ЯРКИЙ
ФИНАЛ

5 мин

ПРОХОЖДЕНИЕ
ЗАДАНИЙ

120 мин

НАЧАЛО ИГРЫ

ПЛАН ИГРЫ

Сценарий этой программы расписан по минутно! Никаких простоев и пауз. Оперативный брифинг и быстрый старт игры. **Только экшен!**





АКТЁРЫ

Все актёры будут играть роли Хранителей. Эти загадочные, мудрые и проницательные люди готовы открыть свои знания игрокам, но сперва проведут их через свои испытания.

Все актёры будут в тематических театральных костюмах и гриме. Они будут активно вовлекать игроков в процесс, отыгрывать свои роли, следить за выполнением заданий и выдавать нужную игрокам информацию.



ЗАДАНИЯ

Испытания тимбилдинга разбиты на блоки, каждый из которых будет олицетворять одну из ценностей Вашей компании.

Испытания точно понравятся участникам и помогут проявить им все свои таланты и способности.
Читайте далее.





ИСПЫТАНИЕ

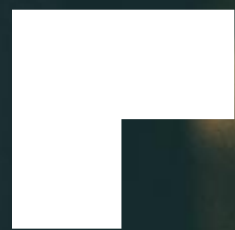


ХРАНИЛИЩЕ

Ваша задача, решить все последовательные головоломки находящиеся в Хранилище и добыть ключ.

Фактически это задание — мини квест-комната, с 7-ю линейными загадками. Если сможете решить их все — получите награду!





ИСПЫТАНИЕ

РИТМ КОМАНДЫ

Существует отдельная тимбилдинг-программа — барабанный тимбилдинг. Мы же предлагаем её укороченную версию.

На этом испытании команде необходимо под руководством актёра квеста сыграть (слаженно и синхронно) три мелодии Успеха.

Это будет не просто, но весело и эмоционально!





ИСПЫТАНИЕ

НАСОСНАЯ СТАНЦИЯ

Суть задания в том, чтобы накачивать прозрачные колбы воздухом, используя ручные насосы. Колб много, все нужно накачать и достать из них "подсказки". Затем по этим подсказкам необходимо решить головоломку. Решение головоломки позволит открыть тайник, в котором спрятан артефакт Успеха.





ИСПЫТАНИЕ

МЕЖДУ СТРОК

Как часто мы не замечаем очевидные вещи? Мы пристально изучаем материалы и не видим сути. Чтобы пройти это испытание, вам потребуется научиться читать «между строк», т. к. подсказки скрыты от вас невидимыми ультрафиолетовыми чернилами. Но у вас есть специальные фонарики, которые проявляют эти чернила. Сложность в том, что подсказками будет усыпана вся комната!





ИСПЫТАНИЕ

КАНАЛ СВЯЗИ

Команда получает сообщение «из прошлого», закодированное в «морзянке». Задача расшифровать его и отправить через телеграф ответ. Только так можно получить подсказку к тому, «что делать в настоящем».





ИСПЫТАНИЕ

КЛАДОВАЯ ГАДОСТЕЙ

Это испытание мы позаимствовали из телепередачи «Форт Боярд». Механика осталась неизменной: игроки засовывают руки в банки с неприятным содержимом и должны «нарыть» там ключ. Сложность в том, что банок много а попытка у каждого всего одна. Осмелитесь заглянуть в глаза своим страхам?




ИСПЫТАНИЕ



ИНВЕРТОС

Игрокам предстоит выполнять задания на перемещение в пространстве и координацию в специальных очках (инвертоскопах), которые обладают интересным эффектом: они меняют в восприятии «лево и право», «верх и низ». Примеры заданий: наполнить сосуд с водой, перерисовать рисунок, сложить пирамиду итд.





ИСПЫТАНИЕ



МОСТ

Суть испытания – команда игроков должна перебраться из пункта А в пункт Б по специальному мосту, состоящему из квадратов. Часть квадратов как бы ведут в “пропасть”, часть – устойчивы, по ним можно передвигаться.

Если игрок наступает на “хрупкую” платформу – испытание начинается заново для всей команды.



ИСПЫТАНИЕ

НА ОЩУПЬ

Игроки становятся у двух стенок большой коробки с отверстиями для рук. Игроки не видят, что внутри коробки. А вот их товарищи — видят. Потому что передняя стенка у коробки открыта. Подсказывать нельзя, но можно выражать эмоции, смущая этим игроков. Задача игроков: на ощупь быстрее соперника определить, что находится внутри. Это может быть буквально всё что угодно — игрушка, мышь, кактус ...



МЫШЕЛОВКИ

Превратившись в мышей-гурманов, участникам предстоит вслепую обойти “таможенные кордоны” мышеловок и добыть кусочки заветного “сыра”.

Игроки делятся на две группы и садятся за стол. На столе разложены заряженные мышеловки и небольшие предметы. Одна группа завязывает глаза – их задача собрать со стола предметы и не угодить руками в мышеловки. Вторая группа будет направлять их действия.

Пружины в мышеловках сильно ослаблены и не могут причинить вред, но участникам знать это не обязательно!

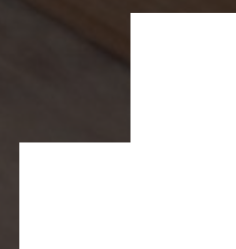


ИСПЫТАНИЕ

ЛОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игрокам предстоит проявить свои навыки логического мышления, быстроты принятия решений и, конечно, продемонстрировать своё умение стратегически мыслить.

На этом испытании игроки сразятся с мудрым Мэтром Игр, который предложит им сыграть в три логические игры.





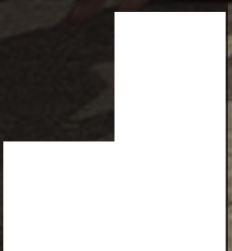
ИСПЫТАНИЕ



ПЛАТО

Это испытание направлено на сближение членов команды, на проработку умения слушать и слышать своих коллег, действовать совместно в условиях «стрессовых» ситуаций.

Задача очень проста: команда становится на игровую поверхность «плато» (специальный коврик), на которой помещается с трудом. В этих условиях им необходимо перевернуть его другой стороной. При этом запрещается кому-либо из команды касаться пола. Это сложно, но чертовски увлекательно!



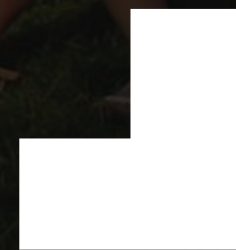


ИСПЫТАНИЕ



БАШНЯ

В этом испытании игроки должны построить башню из кирпичиков. Процесс максимально усложнён: игроки будут лишены возможности говорить и видеть. Управлять процессом будет прораб, в роли которого побудет каждый!





ПОБЕДА

На протяжении игры команды проходят последовательный квест, где на последнем задании каждая команда получит один ключ к замку «древнего сундука». По легенде именно там находится «секрет Успеха» – ключ к нему.

Под бравурную музыку каждая команда открывает ключом свой замок. И вот Сундук открывается... **а что внутри сундука вы обязательно узнаете, если примите участие в мероприятии и сможете пройти все испытания тимбилдинга!**





СПАСИБО!

