

Тимбилдинг, командные игры
и корпоративные мероприятия

АРТ-ОТДЕЛ +7 929 939 90 88

Вас приветствует Арт-отдел "Усадьба Бушарино"

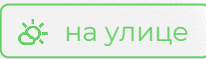
Мы делаем тимбилдинг и командные игры, на которых гости лучше узнают друг друга, получают опыт работы в команде и положительные эмоции от общей победы.

К нам обращаются, когда нужно познакомить сотрудников из разных отделов, сплотить их или организовать игру и вовлечь в неё всех участников мероприятия.

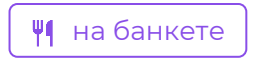
У нас есть программы, которые подойдут молодым it-специалистам, девушками из финансового отдела и руководителям разных уровней. А большая часть программ подойдёт всем.



Все программы

 на улице










 в зале

 на банкете






 в офисе

приоритет локации →








Активные

- TeamTime**  10
Командные и творческие задания
- Большие гонки**  12
Соревнование на надувных аттракционах
- День больших рекордов**  14
Для больших команд
- Спартакиада**  16
Спортивные состязания
- Турнир по настольным играм**  18
Аэрохоккей, дженга, Uno и др.
- Водная битва**  20
Строительство плотов
- Квадроквест**  22
Приключения на квадроциклах
- Картинг-турнир**  24
Гоночные соревнования
- Парусная регата**  26
Соревнование на парусных яхтах






Тематические

- Форт Боярд**  29
Испытания и запуск сокровищницы
- Городской квест**  31
Приключения в городе
- Корпоративный детектив**  33
Расследование преступления
- Сокровище нации**  35
Последовательный командный квест
- Кругосветное путешествие**  37
Путешествие по странами мира




Творческие

- Командный рисунок**  40
Создание общей картины
- Кинотимбилдинг MovieFest**  42
Съемки короткометражных фильмов
- StreetFood Батл**  44
Запуск ресторана уличной кухни
- Мультипликация**  46
Создание мультфильмов
- Танцевальный Батл**  48
Обучение танцу и соревнование
- Фотокросс**  50
Фотосъемка на разные темы
- Барабанный тимбилдинг**  52
Один большой оркестр










Инженерные

- Цепная реакция**  55
Конструирование машины Голдберга
- Автоконструкторы**  57
Сбор машинок и гонки на них
- Пизанская башня**  59
Конструирование небоскреба
- Самолетный батл**  61
Создание бумажного самолета
- Большая стройка**  63
Проектирование и строительство зданий

Игровые тренинги

- Командный практикум**  66
Тренинг для прокачки команды
- Бизнес-процесс**  68
Игровой тренинг
- Интервьюер**  70
Программа на знакомство

Развлекательные

- Квиз на планшетах**  73
Развлекательно-интеллектуальная игра
- Брэйн Фактор**  75
Интеллектуальная викторина
- Угадай мелодию**  77
Музыкальная викторина
- Интеллектуальное казино**  79
Игра по мотивам «Что? Где? Когда?»
- ShowTime Game**  81
Развлекательная игра
- Сто к одному**  83
Викторина на основе ТВ-шоу
- Интуиция**  85
Шоу-игра с выступлениями артистов
- Крокодил**  87
Игра на понимание друг друга
- Мафия**  89
Ролевая игра

Быстрые программы

Активности на 30 минут 91

Навигация

Командный рисунк

Короткое описание,
количество участников и
длительность

[К списку](#)

[Обратно к списку
всех программ](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

20 – 1000 человек 1,5 – 2 часа

Творческий тимбилдинг, в котором участники создают одну большую картину по частям. Командам предстоит договориться друг с другом, как каждая часть «переходит» к соседней, согласовав линии и цвета.

Оитрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Командный рисунок

[к списку](#)

Старт программы

Участники делятся на команды, ведущий объясняет суть программы и проводит жеребьевку. Каждая команда получает часть картины.

Рисование

Команды приступают к созданию своих рисунков. На их столах есть всё необходимое: краски, кисти, перчатки, фартуки, холсты и т.д.

Параллельно проходит викторина на художественную тему от ведущего.

Участники должны договориться друг с другом о том, как будет выглядеть общая картина, согласуются друг с другом, чтобы получился лучший результат.

Презентация картины

Когда команды закончили рисовать, мы собираем все части картины и монтируем их на специальный стенд. Под торжественную музыку проходит презентация командного рисунка.

Основные этапы программы и тайминг

Видео и больше информации

*откроется в этой вкладке, если PDF открыт в браузере

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

20 минут

60 - 80 минут

20 минут

Чистое время программы

100 – 120 минут

Активные программы

TeamTime

[к списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

10 – 1 000 человек

2 – 2,5 часа

TeamTime это командная игра, в которой участники в ограниченное время выполняют 10 командных упражнений и одно сквозное творческое задание. Программа состоит из основных упражнений веревочного курса, не требует особой спортивной подготовки и подойдёт любому коллективу.

Итсрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

TeamTime

[К списку](#)



25 минут

Разминка, деление на команды

Ведущий проводит с участниками ice-break разминку и делит на команды, максимально перемешивая. Команды придумывают названия и знакомятся друг с другом.



100 минут

Командные задания

Каждая команда проходит 10 заданий. На каждое отводится 10 минут, но выполнить их нужно быстрее, чтобы сэкономленное время потратить на сквозное, бонусное задание: строительство здания из картона и канцелярских принадлежностей. [Пример командных заданий тут →](#)

Количество заданий и время можно настроить.



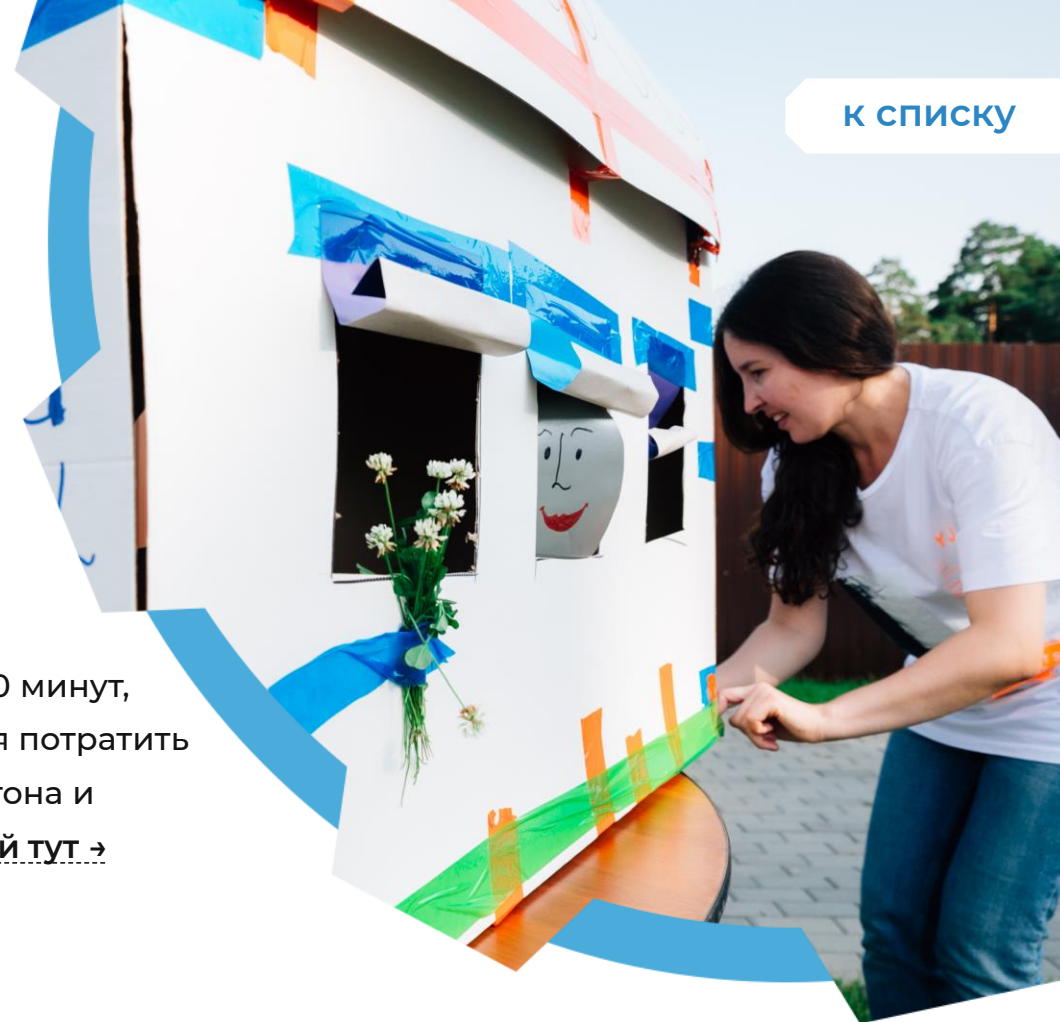
25 минут

Презентация

Когда все задания пройдены и здания построены, команды готовят небольшую презентацию своих творений и по очереди рассказывают о них другим участникам.

Чистое время программы

2 – 2,5 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Большие гонки

[К списку](#)

на улице

в зале

20 – 1 000 человек

2 – 2,5 часа

Большие гонки – игра созданная по мотивам одноименного ТВ-шоу. Команды соревнуются в необычных спортивных дисциплинах и зарабатывают баллы за победы. Те, кто наберет больше, становится победителем.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Большие гонки

[К списку](#)

Разминка, деление на команды

Ведущий проводит с участниками ice-break разминку и делит на команды максимально перемешивая. Команды придумывают названия и знакомятся друг с другом.

Соревнования

В игре 8-10 состязаний, которые идут друг за другом. На каждом этапе встречаются две команды, и когда время заканчивается, они переходят к следующей активности, где встречаются с другими соперниками. За каждую победу команда зарабатывает баллы.

3 готовых комплекта игры: [Стартовый](#) [Средний](#) [Большой](#)

Награждение победителей

По результатам соревнований определяется победитель - команда, которая набрала больше баллов. Проводится торжественная церемония награждения.



25 минут



80 – 100 минут



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



15 минут



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

День больших рекордов

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

100 – 1 000 человек

3 – 4 часа

Соревнования в различных спортивных дисциплинах, необычных конкурсах и на надувных аттракционах. Участники делятся на несколько больших команд и в свободном формате выступают в любых активностях, которые им по душе.

Итхрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

День больших рекордов

[К списку](#)



25 минут

Разминка, деление на команды

Ведущий проводит с участниками ice-break разминку и делит на несколько больших команд.



120 минут

Соревнования

Участники команд в свободном режиме перемещаются между активностями. За победы они получают цветные стикеры, которые нужно наклеить на специальный пресс-волл. Дополнительно, в каждой активности участники пытаются поставить рекорд, за который можно получить приз в финале.



30 минут

Награждение победителей

По результатам соревнований определяется победитель - команда, которая набрала больше стикеров. Также отдельно награждаются игроки в индивидуальных зачётах.



Чистое время программы

3 – 4 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Спартакиада

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

20 – 1 000 человек

2 – 3 часа

Классические командные соревнования в различных спортивных дисциплинах. Футбол, волейбол, баскетбол, перетягивание каната, настольный теннис и многие другие.

Итхрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Спартакиада

[К списку](#)

Разминка, деление на команды

Ведущий проводит с участниками ice-break разминку и делит на команды максимально перемешивая. Команды придумывают названия и знакомятся друг с другом. Торжественное открытие Спартакиады.

Соревнования

Команды встречаются на спортивных площадках согласно турнирной сетке. На каждую активность 20 – 30 минут, в зависимости от их количества и времени на программу. Каждую команду сопровождает инструктор-судья, который организывает соревнования на площадках. За победы участники получают баллы.

Награждение победителей

По результатам соревнований определяется победитель - команда, которая набрала больше баллов. Проводится церемония награждения.



Чистое время программы
2 – 3 часа



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

[К списку](#)

Турнир по настольным играм

[в зале](#)

[на улице](#)

[в офисе](#)

30 – 200 человек 3 – 4 часа

Программа, которую можно провести в офисе или на вечеринке.

Участники, поделенные на несколько команд, соревнуются в настольные игры, аэрохокей, кикер, дженгу и т.д.

 **Иттрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Турнир по настольным играм

[К списку](#)

Старт программы

Ведущий делит участников на несколько больших команд.

Отборочный тур

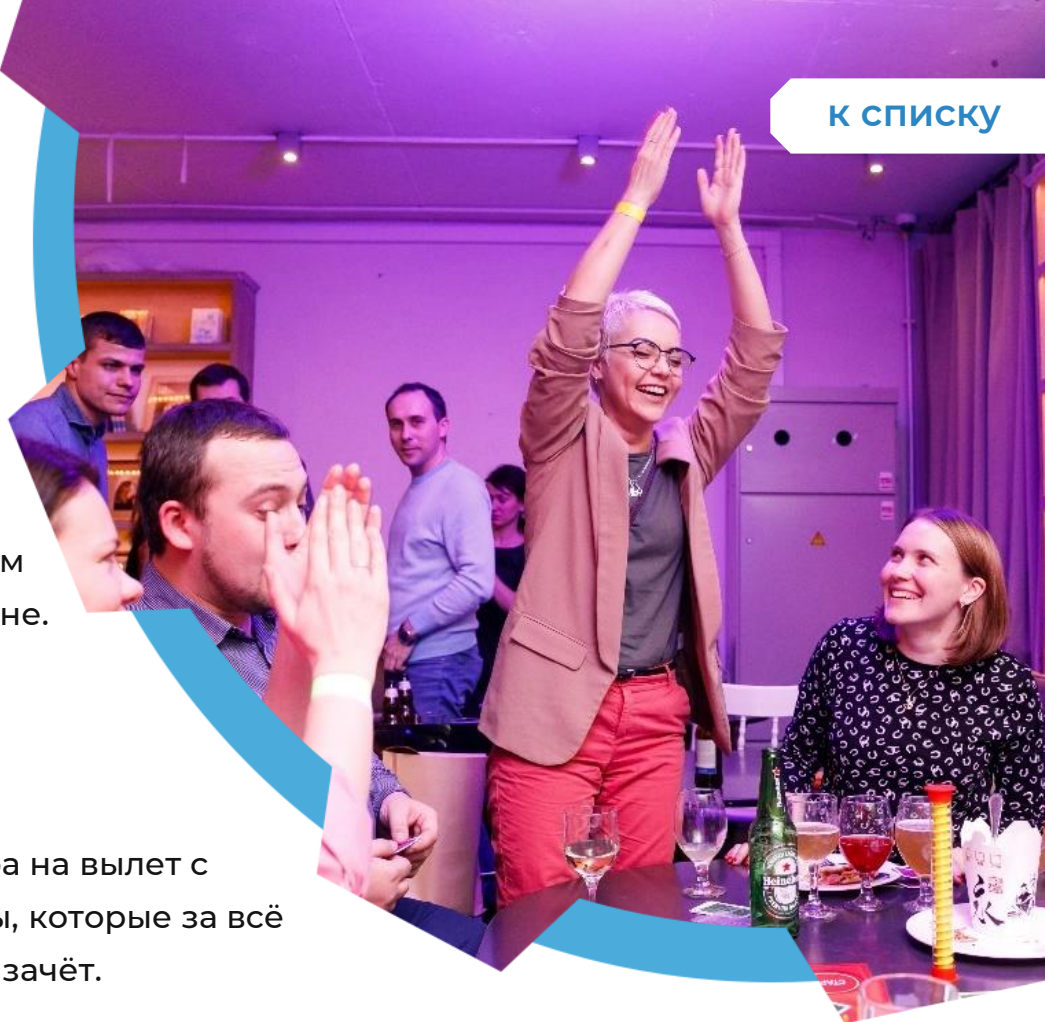
Участники команд в свободном режиме соревнуются друг с другом в предложенных играх и зарабатывают баллы в каждой дисциплине. Самые успешные игроки попадают в плей-офф.

Плей-офф

Среди лучших игроков отборочного тура начинается игра на вылет с четвертьфиналами, полуфиналами и финалом. Все баллы, которые за всё время зарабатывают участники также идут в командный зачёт.

Подведение итогов и награждение

В результате всех соревнований команда судей подводит итоги и объявляет победителей в каждой игре. Также, награждается команда, заработавшая больше всего баллов суммарно во всех активностях



20 минут



80 – 120 минут



60 – 80 мин



20 минут



Чистое время программы

3 – 4 часа

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Водная битва

[К списку](#)

на улице

30 – 200 человек 2 – 2,5 часа

Участники строят плоты из деревянных досок, веревки и специальных баллонов, вооружаются веслами и водяными пистолетами и устраивают баталию на воде. А победит самая меткая и сплоченная команда.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Водная битва

[К списку](#)

Старт программы

Ведущий встречает участников, проводит разминку, делит на команды и рассказывает инструктаж.

Строительство плотов

Команды получают набор для строительства плотов. Деревянные рейки, доски, веревка, скотч, специальные баллоны в качестве основы. Их задача соорудить плот и спустить его на воду.

Соревнование на воде

Получив спасжилеты и весла, команды спускают плоты на воду. В программе несколько этапов. **Гонка** – команды соревнуются на скорость прохождения маршрута. **Биатлон** – нужно проплыть определенное расстояние и поразить все мишени на берегу из водяных пистолетов. **Битва на воде** – участники с помощью водяных пистолетов стараются попасть в специальную емкость соперников.

Возвращение на берег

После всех водных приключений команды возвращаются к берегу, чтобы провести церемонию награждения.



25 минут



40 минут



60 мин



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



15 минут

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Квадрокевест

[К списку](#)

на улице

10 – 100 человек **2,5 – 3,5 часа**

Командное приключение, в котором участники проедут сложный маршрут по пересеченной местности, выполнят ряд заданий на пути и в финале откроют сундук с подарками.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Квадроквест

[К списку](#)

Инструктаж

Участники делятся на команды и переодеваются в специальную одежду. Проходят инструктаж безопасности и обучение, как управлять квадроциклом и проезжают пробный круг.

Прохождение маршрута

Каждая команда проходит по своему маршруту, выполняет на пути задания и зарабатывает ключи от сундука с подарками. Участники едут на квадроциклах вдвоем или по одному в цепочке друг за другом.

Также командам нужно ориентироваться на местности и выбирать правильную дорогу с помощью компаса и карты.

Вскрытие сундука

После прохождения трассы команды собираются вместе, чтобы объединить все собранные ключи и открыть сундук с подарками.



30 мин



120 – 180 мин



15 мин



Чистое время программы

2,5 – 3,5 часа

 **ИтРОЛОГИЯ**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Картинг-турнир

[К списку](#)

на улице

10 – 60 человек **2 – 3 часа**

Настоящие гонки на почти настоящих болидах. Соревнования проходят в несколько этапов с отборочными заездами и финалом со стартовой решётки.

Турнир проводится на картинге в 5 км от Москвы в северном направлении.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Картинг-турнир

[К списку](#)

Инструктаж

Ведущий рассказывает как будут проходить соревнования.
Проводится инструктаж по технике безопасности.

Отборочные заезды

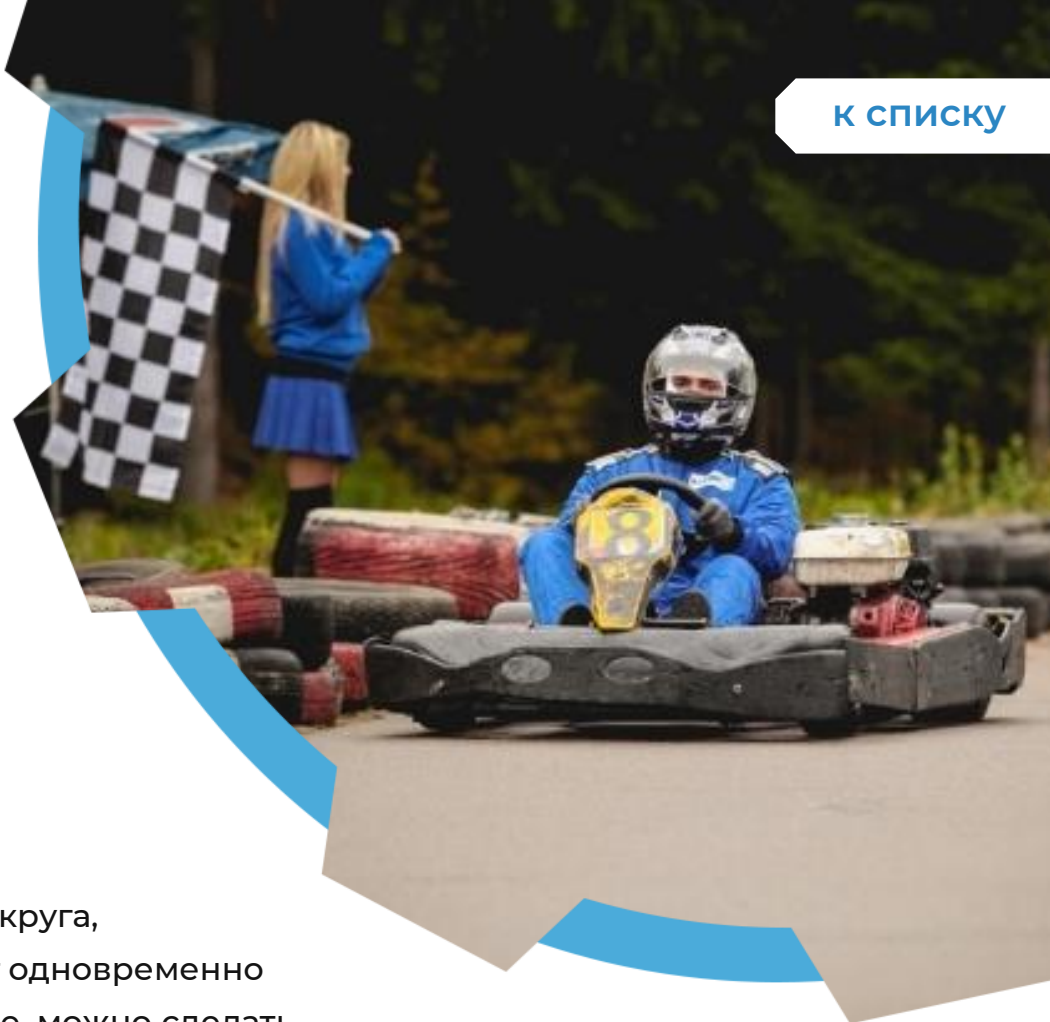
Отборочный этап разделён на заезды. Один заезд длится 10 минут, одновременно на трассе 6 участников. За время заезда спортсмены успеют проехать 6-7 кругов, но главная задача проехать один круг максимально быстро.

Финальная гонка

Из числа участников, которые показали лучшее время круга, определяется состав финального заезда. Они стартуют одновременно и их задача проехать 5 кругов быстрее остальных. Также, можно сделать 2 финальных заезда отдельно для девушек и мужчин.

Награждение

По результатам финального заезда проводится церемония награждения.



20 мин



60 – 120 мин



25 мин



Чистое время программы
2 – 3 часа



15 мин

Итсрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Парусная регата

[К списку](#)

на улице

10 – 150 человек **2,5 – 3 часа**

Участникам предстоит научиться азам управления парусной яхтой и под руководством профессионального инструктора пройти установленный маршрут на время.

 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Парусная регата

[К списку](#)

Инструктаж. Деление на команды

Участники делятся на команды по 5 человек. Главный судья проводит инструктаж и объясняет правила соревнований.

Тренировочные заезды

Каждая команда проходит обучение по управлению парусной яхтой и тренируется пройти дистанцию без контроля времени.

Финальная гонка

Все команды находятся за линией старта и по сигналу судьи начинают движение по установленной дистанции к финишу. Яхта, которая пройдет быстрее других становится победителем.

Награждение

На берегу после всех соревнований проходит церемония награждения.



30 мин



60 – 90 мин



30 мин



20 мин



Чистое время программы

2,5 – 3 часа



 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Тематические программы

Форт Боярд

[к списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

10 – 300 человек 2 – 3 часа

Командные приключения, основанные на популярном телевизионном шоу. Участники проходят ряд тематических испытаний, чтобы получить слова-подсказки, запустить сокровищницу и собрать как можно больше монет.

 **ИТРОЛОГИЯ**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Форт Боярд

[к списку](#)

Разминка, деление на команды

Ведущий проводит с участниками ice-break разминку и делит на команды максимально перемешивая. Команды придумывают названия и знакомятся друг с другом.

25 мин

Испытания Форты

Команды независимо друг от друга проходят командные и тематические испытания. За победы они получают слова-подсказки, которые понадобятся им в финале. [Пример испытаний тут.](#)

90 – 100 мин

Запуск сокровищницы

Чтобы запустить сокровищницу командам нужно объединиться, сложить все слова-подсказки, угадать кодовое слово, которое запустит механизм и встать на нужные буквы алфавита. Если всё сделано верно, то из сокровищницы начнут сыпаться монеты.

15 мин

Взвешивание монет

Собранные монеты взвешиваются и обмениваются на сладкий бонус. Завершение программы и общая фотография с актерами.

10 мин



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Городской Квест

[К списку](#)

на улице

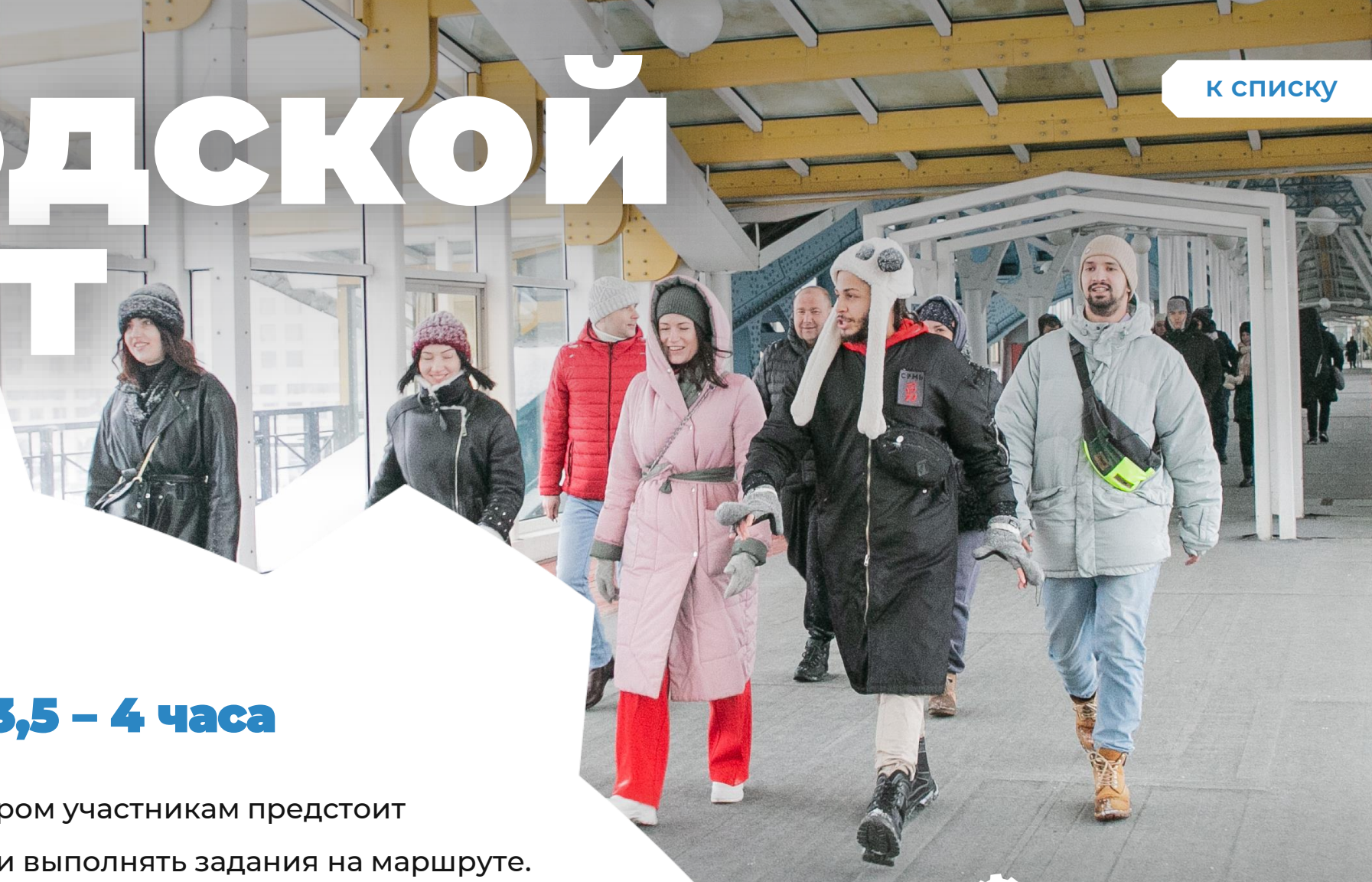
10 – 100 человек **3,5 – 4 часа**

Командное приключение, в котором участникам предстоит разгадывать поисковые загадки и выполнять задания на маршруте. Квест поможет познакомиться с городом и посмотреть на него с новой, необычной стороны.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть фото](#)



Городской квест

[К списку](#)

Старт программы

Участники встречаются в точке старта. Ведущий проводит инструктаж, делит на команды, выдает необходимый инвентарь и рассказывает легенду. Накануне участникам можно отправить [видеоприглашение](#).

Путешествие

Все команды стартуют одновременно. Их задача решить первую поисковую загадку, прийти на локацию и там выполнять одно из заданий.

После этого они получают следующую загадку места. Информация о заданиях приходит с помощью планшетов или смартфонов.

Задания

На маршруте участники встретят коммуникационные, логические и творческие задания. Например, сфотографировать место в таком же ракурсе, как на старой фотографии, или найти персонажа и помочь ему.

Сбор в финальной точке

После всех заданий участники собираются вместе. Команда, которая прошла маршрут быстрее остальных и выполнила больше заданий становится победителем.



30 мин



150 – 200 мин



25 мин



Чистое время программы

3,5 – 4 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть фото](#)

Корпоративный детектив

[К списку](#)

[в зале](#)

[на улице](#)

[в офисе](#)

[на банкете](#)

10 – 200 человек **2,5 – 3 часа**

Квест-детектив, в котором участникам предстоит по крупицам собрать улики и разгадать запутанную историю преступления. Команды исследуют локации квеста, взаимодействуют с персонажами и решают головоломки, чтобы спасти похищенный артефакт.

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Корпоративный детектив

[К списку](#)

Легенда

Ведущий в образе детектива встречает участников квеста. Он погружает их в сюжет и рассказывает, что произошло ограбление. Задача участников исследовать все места преступления и собрать улики.

Расследование

Команды отправляются по возможному маршруту преступника, чтобы решить ряд интеллектуальных, коммуникационных и логических загадок.

Сбор всех улик

За успешное выполнение заданий команды получают улики, которые им нужно объединить, чтобы разгадать, кто преступник. Если всё сделано верно, то им удастся открыть сейф, в котором спрятан украденный артефакт.

Также, есть **банкетная версия** этой программы
[Видео этой версии тут →](#)



20 минут



100 – 120 минут



30 мин



Чистое время программы

2,5 – 3 часа

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Сокровище нации

[К списку](#)

на улице

в зале

10 – 300 человек 2 – 3 часа

Тематический квест, в котором участники проходят ряд командных испытаний и разгадывают поисковые загадки. Основная задача собрать как можно больше слов-подсказок, которые в финале помогут найти сундук с сокровищами.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Сокровище нации

[К списку](#)



Легенда

25 минут

Ведущий рассказывает легенду о таинственных Сокровищах нации, которые были утеряны несколько веков назад. И игрокам выпал шанс найти их.



Командные испытания

100 минут

Каждая команда с инструктором проходят испытания квеста. За победы они получают текстовые загадки, в которых зашифрованы тайники на местности. В этих тайниках нужно находить слова-подсказки, которые пригодятся в финале.



Поиск сундука

20 минут

Собрав все слова-подсказки команды объединяют их, чтобы получить информацию о местонахождении финального тайника. В нём и спрятан сундук с Сокровищами.

На основе этой механики мы можем сделать квест на любую тему: пираты, путешествие во времени, рыцари и т.д. Изменим командные испытания, суть загадок и добавим тематический реквизит.



Чистое время программы
2 – 3 часа

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Кругосветное путешествие

[на улице](#)[в зале](#)

30 – 200 человек 2,5 – 3 часа

Командные приключения, в которых участники проходят тематические испытания связанные с культурой разных стран. На каждом этапе им предстоит зарабатывать баллы, а в конце все команды объединятся, чтобы исполнить танец мира.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Кругосветное путешествие

[К списку](#)

Деление на команды

Ведущий проводит ice-break разминку и делит на команды. Они придумывают названия и знакомятся друг с другом.

Путешествие по странам

Каждая команда отправляется по испытаниям, которые привязаны к какой-то стране мира. Каждая группа идет по своему маршруту. На одном из заданий – как правило Индия – команды разучивают несложный танец. [Пример заданий тут](#)

Объединяющий танец

После всех испытаний команды собираются вместе на центральной площадке. Их задача вспомнить разученные движения с одного из заданий и запустить танцевальный флешмоб.

Награждение победителей

Если в программе было предусмотрено начисление баллов, то определяется победитель и проводится церемония награждения. Опционально.



25 мин



80 – 100 мин



15 мин



15 мин



Чистое время программы

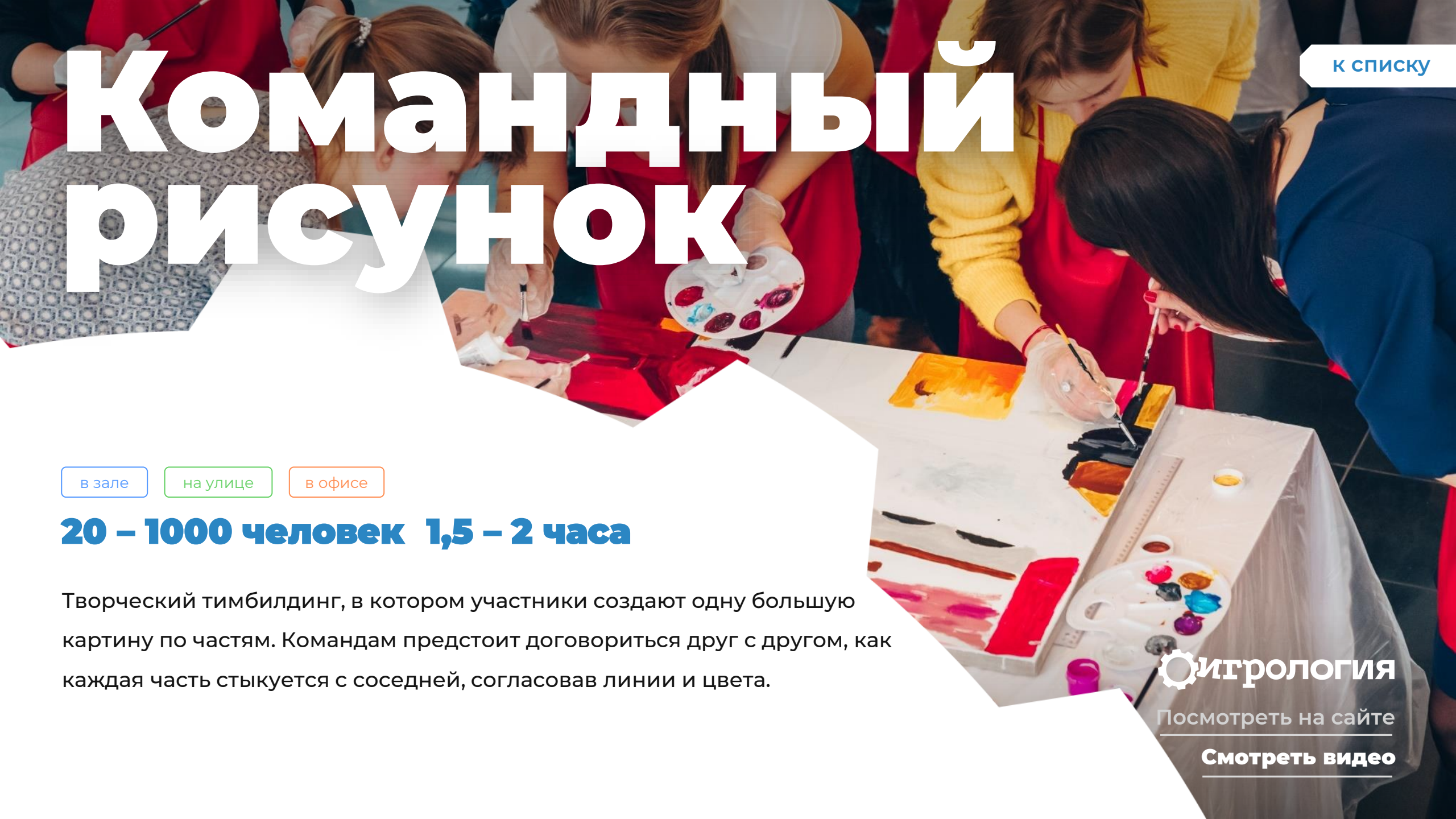
2,5 – 3 часа

 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Творческие программы



Командный рисунок

[К списку](#)

[в зале](#)

[на улице](#)

[в офисе](#)

20 – 1000 человек 1,5 – 2 часа

Творческий тимбилдинг, в котором участники создают одну большую картину по частям. Командам предстоит договориться друг с другом, как каждая часть стыкуется с соседней, согласовав линии и цвета.

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Командный рисунок

[К списку](#)

Старт программы

Участники делятся на команды, ведущий объясняет суть программы и проводит жеребьевку. Каждая команда получает часть картины.

Рисование

Команды приступают к созданию своих рисунков. У них есть всё необходимое для творчества: краски, кисти, перчатки, фартуки, холсты и т.д. Параллельно проходит викторина на художественную тему от ведущего.

Команды должны договориться о том, как части общей картины согласуются друг с другом.

Презентация картины

Когда команды закончили рисовать, мы собираем все части картины и монтируем их на специальный стенд. Под торжественную музыку проходит презентация командного рисунка.



20 минут



60 – 80 минут



Чистое время программы

1,5 – 2 часа



20 минут

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

КиноТимбилдинг MovieFest

[в зале](#)[на улице](#)[в офисе](#)

20 – 150 человек **5 – 8 часов**

Творческий тимбилдинг, в котором участники придумывают и снимают фильмы в разных жанрах. Вместе с режиссерско-операторской группой команды пишут сценарий, гримируются, готовят реквизит и играют в кадре, чтобы вечером провести грандиозный кинофестиваль и посмотреть получившиеся фильмы.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Кинотимбилдинг MovieFest

[К списку](#)

Жеребьевка

Ведущий проводит инструктаж и разыгрывает между командами жанры будущих фильмов.

Подготовка

Участники готовят сценарий, гримируются, выбирают костюмы и распределяют роли.

Съемка

Команды снимают материал будущих фильмов.

Монтаж

Режиссерско-операторская группа приступают к монтажу фильмов.

Просмотр и голосование

Торжественный показ получившихся работ и голосование в номинациях: «Лучший фильм», «Лучший сценарий», «Лучший грим» и т.д.

Кроме фильмов можно снимать **рекламные ролики**, **музыкальные клипы** и **ТВ-шоу**.



Чистое время программы

5 – 8 часов

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Street Food Батл

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

40 – 200 человек 2,5 – 3 часа

Команды открывают рестораны уличной кухни. Их задача вкусно приготовить, наладить продажи и заработать как можно больше денег. Весь цикл проектной работы от инициации до завершения в одной игровой программе.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

StreetFood Батл

Жеребьевка

Ведущий делит участников на команды и проводит жеребьевку – кто какое блюдо будет готовить. [Варианты блюд тут.](#)
Каждый участник получает определенную сумму игровой валюты.

Приготовление и оформление

Команда распределяет роли: кто-то готовит, кто-то занимается маркетинговой стратегией. У команд есть всё необходимое от продуктов и сковородок до ватманов и красок.

Начало продаж

Только через 60 минут после старта участники могут покупать блюда других команд. На этом этапе можно и нужно проводить рекламные кампании и менять цены, чтобы успеть за рыночной ситуацией.

Подсчёт результатов

Команды сдают кассы. Проводится подсчёт, кто сколько заработал. Самая «богатая» команда становится победителем.



20 мин



40 – 60 мин



20 – 40 мин



10 мин



Чистое время программы
2,5 – 3 часа



[к списку](#)

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

[К списку](#)

Мультипликация

[в зале](#)

[в офисе](#)

10 – 120 человек **4 – 6 часов**

Участники создают мультфильмы в жанре пластилиновой анимации.

Придумывают сценарий, создают главных героев, озвучивают, подбирают музыку, а в финале вместе смотрят получившиеся работы.

 **Оитрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть фото](#)

Мультипликация

Инструктаж

Ведущий делит участников на команды по 6-8 человек. Рассказывает суть программы и проводит короткий мастер-класс, как проходят съемки.

Сценарий

Команды снимают отдельные мультфильмы или объединенный сюжет по частям. Участники готовят предварительный сценарий.

Съемки

С помощью специального мультстанка команды приступают к покадровой съемке мультфильма. Из пластилина лепят главных героев и необходимые детали. Подбирают музыку и дописывают сюжет.

Монтаж мультфильмов

Отснятые материалы отправляются на финальный монтаж. На этом этапе можно отредактировать свои работы и привести к финальному результату.

Просмотр работ. Голосование

Участники смотрят получившиеся работы и голосуют за них в нескольких номинациях.



30 минут



45 мин



120 мин



90 мин



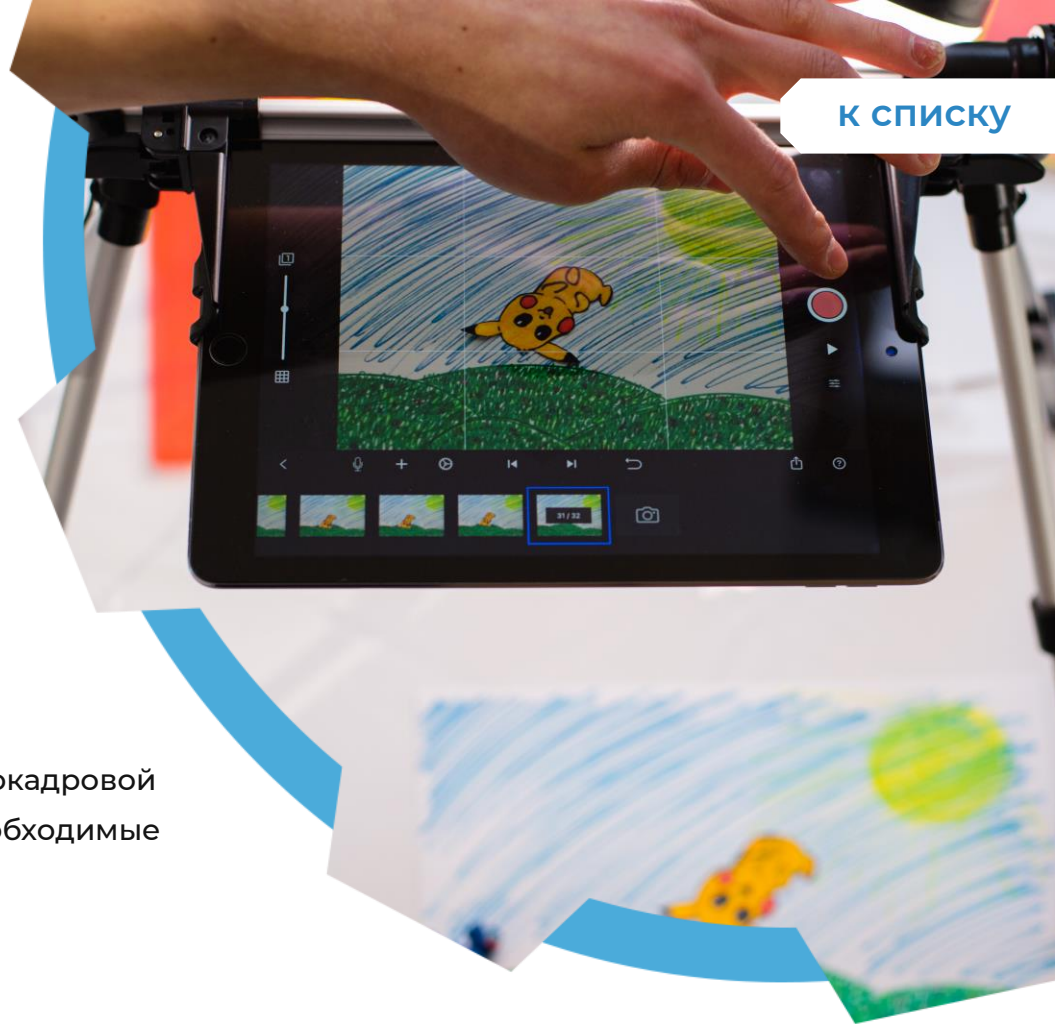
40 мин



Чистое время программы

4 – 6 часов

[К списку](#)



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть фото](#)

Танцевальный батл

[К списку](#)

[в зале](#)

[на улице](#)

20 – 200 человек 1,5 – 2 часа

Команды вместе с хореографами разучивают несложный танец, чтобы показать свои умения на танцевальной площадке.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Танцевальный батл

Разминка

Команда хореографов встречает гостей, проводит с ними разминку и делит на команды. К каждой команде прикрепляется свой хореограф.

Учим танец

Танцевальные команды расходятся, чтобы разучить все движения, отрепетировать под музыку и настроиться на соревнования.

Выступление команд

Команды вновь собираются вместе, чтобы показать свои умения и выступить на импровизированной сцене. Батл проходит под один музыкальный трек, а участники по очереди вступают и танцуют.

В финале оказывается, что заключительная часть танца каждой команды совпадает, и батл превращается во флешмоб, в котором все танцуют синхронно.



[К списку](#)



25 минут



60 – 80 минут



15 минут



Чистое время программы

1,5 – 2 часа

 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

ФОТОКРОСС

[К списку](#)



[в зале](#)

[на улице](#)

[в офисе](#)

20 – 120 человек **3,5 – 4 часа**

Фотокросс – творческое командообразующее соревнование между командами, сочетающее в себе элементы фотоконкурса и квеста. Участники получают список тематических заданий, которые необходимо раскрыть с помощью фотографий.

 **Иттрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Фотокросс

[К списку](#)



25 МИНУТ

Старт программы

Ведущий встречает участников, проводит с ними разминку и делит на команды. Они получают фотоаппарат или смартфон, штатив и набор фотозаданий.



120 МИНУТ

Фотозадания

Участникам необходимо выполнить все фотозадания в отведенное время. Например, создать фотоисторию или комикс, изобразить эмоции, сделать ретрофотографию и т.д. На каждое задание отводится 15 минут.

Команды могут пользоваться специальным реквизитом и выбирать локации. Главное подойти к фотоработам максимально творчески и нестандартно.



Чистое время программы

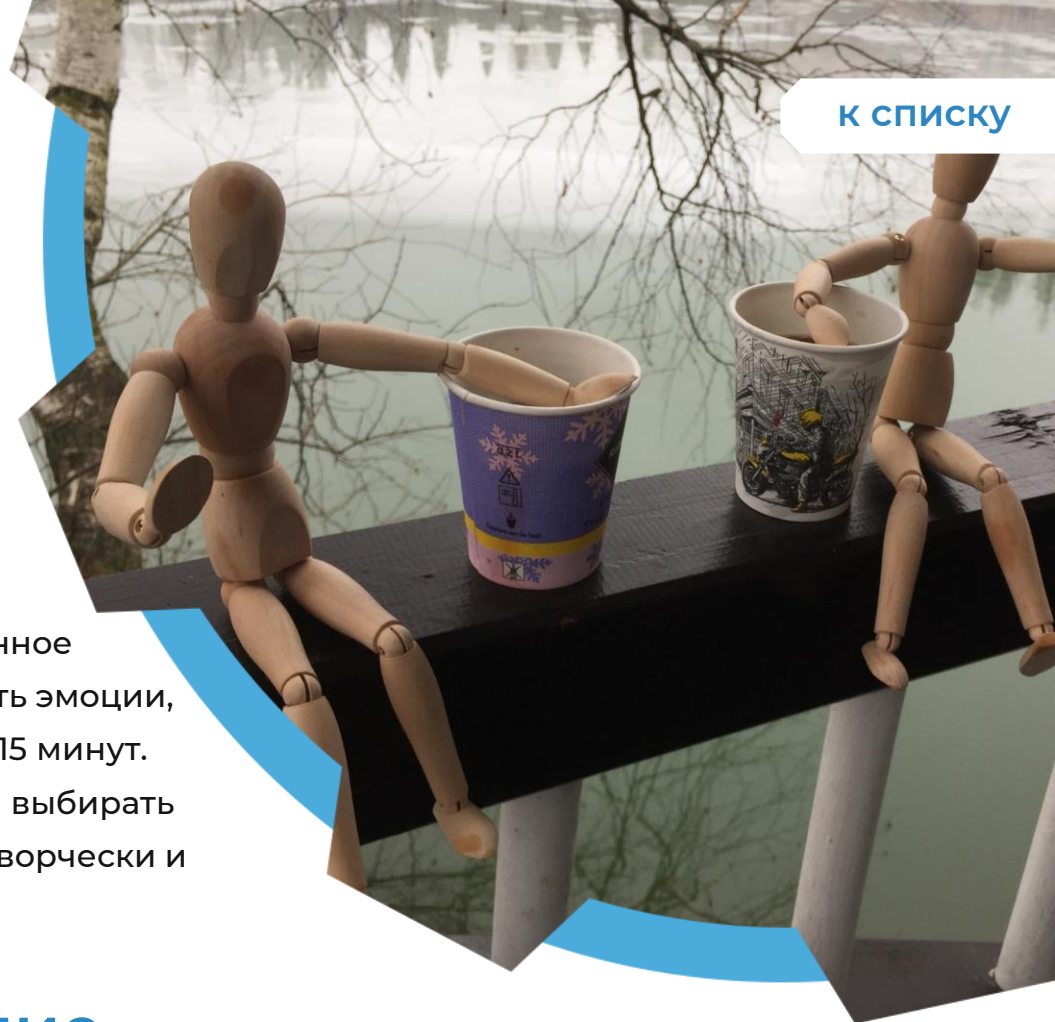
3,5 – 4 часа



60 МИНУТ

Презентация и голосование

Все сделанные фотографии собираются в презентацию ИЛИ загружаются в специальную платформу (аналог Instagram). В заключительной части команды презентуют свои работы и проводится голосование в разных номинациях.



 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Барабанный тимбилдинг

[К списку](#)

[в зале](#)

[на улице](#)

[в офисе](#)

30 – 500 человек 0,5 – 1,5 часа

Учим гостей играть на барабанах, бубнах и маракасах, чтобы они стали одним большим, громким оркестром.

Итхрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Барабанный тимбилдинг

Начало программы

Участники создают один большой круг и получают инструменты для игры. Ведущий проводит разминку, рассказывает о звукоизвлечении и основах игры на барабанах.

Учимся играть на барабанах

Начиная с азов, ведущий обучает участников основным ритмам, показывая как играть на барабанах и другой перкуссии. Разучивание общей барабанной композиции.

Творческий номер (опционально)

Участники делятся на несколько команд и придумывают небольшой творческий номер. Им помогают опытные барабанщики. Команды собираются вместе, чтобы представить свои номера друг другу

Финал

Все участники в общем кругу сыграют вместе общую композицию, разученную ранее.



10 минут



20 - 30 минут



40 минут



10 минут



Чистое время программы

0,5 – 1,5 часа



[К списку](#)

 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Инженерные программы

Цепная реакция

[на улице](#)[в зале](#)[в офисе](#)

20 – 500 человек 2,5 – 3 часа

Участники проектируют и строят огромный механизм, который поднимет флаг компании. Каждая команда создаёт свой участок цепи и договаривается с соседями, как импульс будет переходить от одной команды к другой.

 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Цепная реакция

Начало программы

Участники делятся на команды, ведущий проводит разминку, инструктаж и жеребьёвку.

Проектирование и строительство

Команды проектируют свою часть механизма и договариваются с соседями, какое событие будет «принимать» и «передавать» импульс.

Тестирование

Первая попытка запустить цепную реакцию.

Финальный запуск

После исправления всех недочётов и настройки происходит финальный запуск цепной реакции, который поднимет флаг компании.

Также, есть [настольная версия](#) этой программы
[Видеопример тут →](#)



25 минут



90 минут



30 минут



15 минут



Чистое время программы
2,5 – 3 часа

[К списку](#)



 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

АВТО- КОНСТРУКТОРЫ

[К СПИСКУ](#)

на улице

в зале

20 – 150 человек 3 – 3,5 часа

В этой программе объединены командные активности, творческо-конструкторское дело и соревнование. Команды зарабатывают детали, собирают свои машинки и участвуют в настоящих гонках.

 **ИТРОЛОГИЯ**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Автоконструкторы

Деление на команды

Ведущий проводит ice-break разминку и делит участников на команды.

Тематические задания

Команды выполняют задания в автомобильной тематике и зарабатывают детали будущих автомобилей.

Сбор автомобилей

Из полученных деталей участники собирают автомобили и придают им фирменный стиль.

Гоночные заезды

Между командами проходят соревнования: кто быстрее проедет дистанцию или чья машинка уедет дальше остальных.

Награждение

По результатам заездов объявляется команда-победитель.

[К списку](#)



25 минут



80 минут



30 минут



40 минут



15 минут



Чистое время программы

3 – 3,5 часа

 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Пизанская башня

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

25 – 200 человек 2 – 2,5 часа

Участники на 2 часа становятся инженерно-строительными бригадами. Их задача спроектировать и соорудить самую высокую и устойчивую башню из простого набора материалов.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Пизанская башня

[К списку](#)

Брифинг

Ведущий проводит с участниками разминку и делит на команды по 8 человек. Каждая команда получает одинаковый набор материалов: веревки и специальные деревянные палки.

Строительство

Задача каждой команды: спроектировать и собрать максимально высокую и устойчивую башню. Команды должны заранее продумать, в какой последовательности её собирать и как правильно распределить ресурсы.

Проверка на прочность

После завершения строительства в каждую башню запускается большой шар. Если строение не упало, то оно попадает в финальную часть – определение самой высокой башни.

Определение победителя

Каждая башня, оставшаяся на месте, измеряется с помощью специальной линейки. Команда, построившая самую высокую становится победителем.



25 минут



60 минут



20 минут



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



15 минут

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Самолетный батл

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

30 – 150 человек 1,5 – 2 часа

Простая и быстрая тимбилдинг-программа, в которой участники моделируют самолеты из бумаги и соревнуются в дальности полета. Кажется, проще некуда, но команды проходят все этапы проектной работы: определение цели и ресурсов, проектирование, тестирование, производство и презентация «продукта».

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Самолетный батл

[К списку](#)

Брифинг

Ведущий проводит с участниками разминку и делит на команды по 6 человек. У каждой команды листы разного размера и куча канцелярских принадлежностей. Задача сделать самолет, который пролетит дальше всех.

Моделирование

Команды могут моделировать самолеты из любых готовые «инструкций». Тестировать и улучшать свои самолеты до тех пор, пока не закончится время или ресурсы. Главное к финалу представить одну самую лучшую модель из листа формата А3.

Запуск самолетов

Запуск бумажных самолетов проходит по очереди со специальной точки. Играют роль не только аэродинамические характеристики, но и погодные условия, угол запуска и навык пилота.

Подведение итогов

Результатом каждой команды становится расстояние, которое смог пролететь самолет. Этот показатель и определит победителя.



25 минут



45 минут



20-30 минут



10 минут



Чистое время программы

1 – 1,5 часа



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Большая стройка

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

20 – 500 человек 1,5 – 2,5 часа

Команды в ограниченное время строят свои здания, с помощью предложенных инструментов и материалов. Концептуально это может быть город будущего, профильные здания (например, нефтяные вышки или электростанции) или сооружения, связанные с концепцией мероприятия.

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Большая стройка

[К списку](#)

Инструктаж

Ведущий делит участников на команды и проводит жеребьевку. Распределяются материалы для строительства и инструменты.

Проектирование и стройка

Каждая команда проектирует и строит своё здание в рамках предложенных условий. Кроме этого нужно подготовить короткую презентацию о своем творении и его особенностях.

Презентация и голосование

Команды по очереди презентуют свои здания, а судейская коллегия из числа участников ставит оценки по нескольким критериям.

Награждение

Все оценки команд суммируются и объявляется победитель.



20 мин



40 – 60 мин



20 – 40 мин



10 мин



Чистое время программы

1,5 – 2,5 часа

 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Игровые тренинги

Командный практикум

[К списку](#)

[в зале](#)

[в офисе](#)

12 – 60 человек

2,5 – 3 часа

Набор заданий, выполняя которые участники проходят основные этапы командной работы: определение цели, распределение ролей, анализ ресурсов, мозговой штурм, проектирование, исполнение, доработка.

 **ИТРОЛОГИЯ**

[Узнать подробнее](#)

Командный практикум

[К списку](#)

Деление на команды

Ведущий делит участников на команды по 6-7 человек случайно или по готовым спискам.

Командные задания

Каждая команда находится за своим столом. Участники получают задания одновременно. На каждое отводится 10 – 15 минут. Реквизит для заданий выдают модераторы.

Оценка 360

После выполнения одного или нескольких заданий участники каждой команды заполняют небольшой бланк, в котором дают оценку себе и другим членам команды. В результате мы получим данные о том, как каждый видит себя и как его видят другие.

Финал

Финальное задание отличается от остальных. В нём команды взаимодействуют друг с другом, для получения общего результата. Его цель объединить всех участников вокруг решения одной задачи.

20 гвоздей

 Пример задания

В распоряжении команды 20 больших гвоздей и деревянная платформа с отверстием для одного из них.

Задача: расположить все гвозди на одном без использования посторонних предметов.



25 минут



90 – 120 минут



5 минут



30 минут



Чистое время программы

2,5 – 3 часа

 **Ойтрология**

[Узнать подробнее](#)

Бизнес-процесс

[К списку](#)

[в зале](#)

[в офисе](#)

[на улице](#)

20 – 120 человек **4 – 5 часов**

Активно-интеллектуальный тимбилдинг, основанный на бизнес-процессах вашей компании, на внутренних и внешних коммуникациях, на особенностях вашего продукта или услуги. Мы берём задачу или группу задач, стоящих перед коллективом на данный момент, и добавляем в них элемент игры, командную работу и неожиданную форму вовлечения.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Бизнес-процесс

[К списку](#)

Брифинг

Участники делятся на команды (случайным образом или по заранее подготовленным спискам). Ведущий рассказывает, как будет проходить программа и отвечает на вопросы.

Командные задания

Каждая команда выполняет ряд активных, творческих и интеллектуальных заданий. В зависимости от оговорённых правил, команды зарабатывают баллы за успешное выполнение. Пример заданий [можно посмотреть тут](#) →

Финал – викторина

Последним этапом программы станет викторина, основанная на информации и интересных фактах о вашей компании.

Для подготовки релевантного набора заданий именно для вашей команды **обязательна встреча с организаторами**

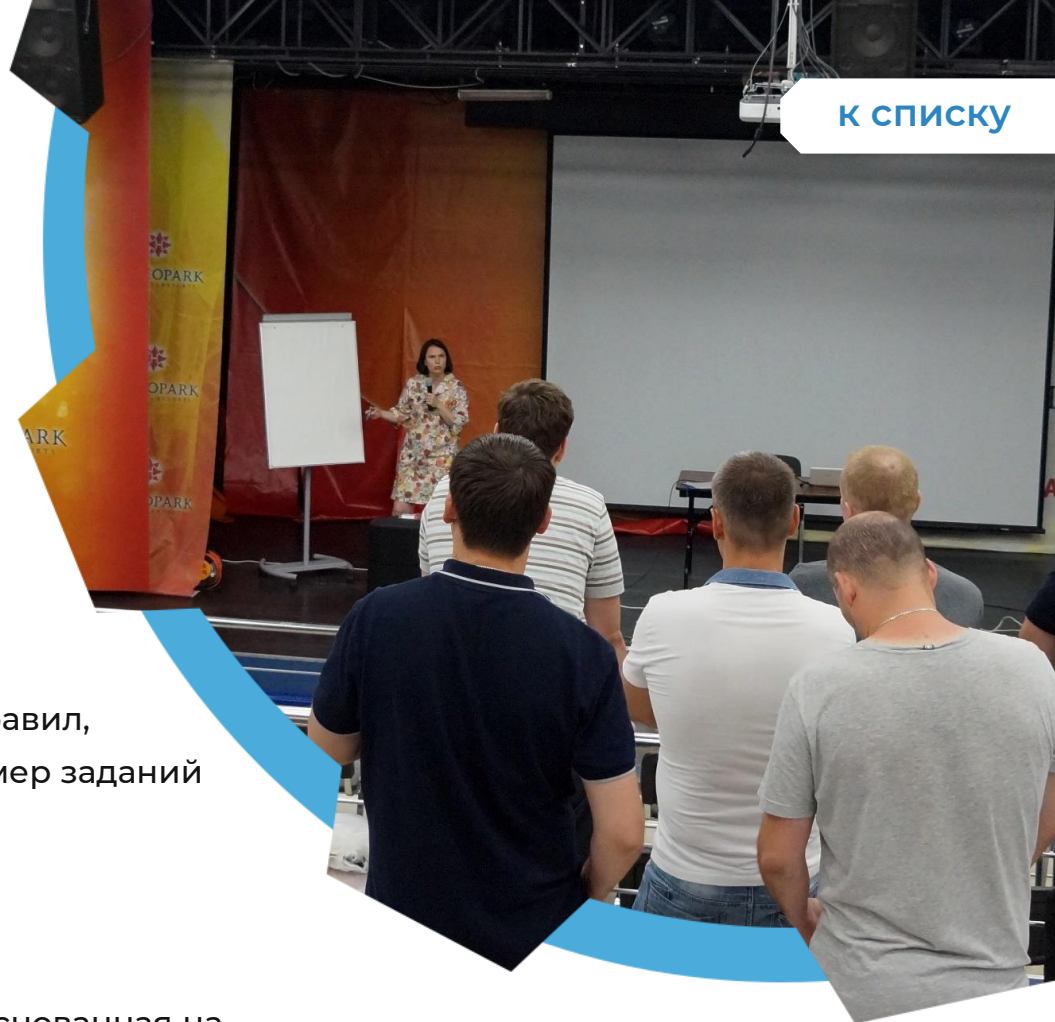
30 минут

180 минут

60 минут



Чистое время программы
4 – 5 часов



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Интервьюер

[К списку](#)

[в зале](#)

[в офисе](#)

10 – 40 человек

3 – 3,5 часа

Программа «Интервьюер» поможет познакомить сотрудников друг с другом, даст возможность рассказать о себе и узнать больше фактов о своих коллегах. Участники прокачают навык коммуникаций, получат опыт задавать вопросы и презентовать себя.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Интервьюер

[К списку](#)

Брифинг

Ведущий делит участников на команды, максимально перемешивая между собой, и рассказывает суть программы.

Интервью

Внутри каждой команды участники по кругу рассказывают о себе, а остальные задают вопросы. Каждому нужно вспомнить и выбрать интересный факт о себе.

Speed dating

На данном этапе участники без привязки к своим командам проведут ряд встреч с частой сменой собеседников в формате «быстрых свиданий». Задача узнать как можно больше о своем собеседнике.

Интуиция

В заключительной части участники попытаются угадать игроков других команд по тем фактам, которые они для себя выбрали. Всё это пройдет в формате шоу «Интуиция».



20 минут



45 минут



45 минут

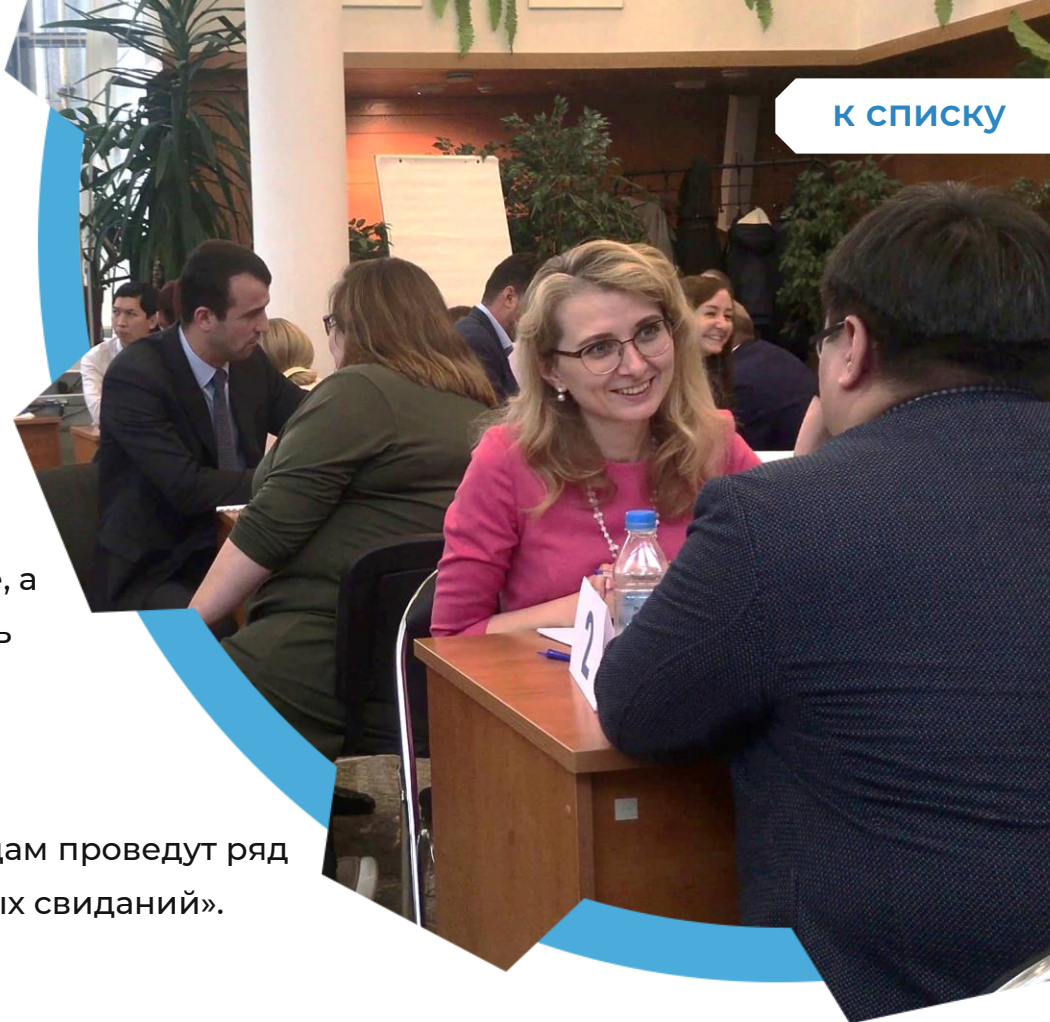


60 – 80 минут



Чистое время программы

3 – 3,5 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Развлекательные программы

Квиз на планшетах

[К списку](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

[в офисе](#)

10 – 300 человек **1,5 – 2 часа**

Интеллектуально-развлекательная игра, в которой командам предстоит отвечать на вопросы с помощью планшетов. В каждом раунде своя тематика: вопросы на логику, фотозагадки, аудио-вопросы и вопросы о компании. Квиз проходит на нашей авторской игровой платформе.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Квиз на планшетах

[К списку](#)

Брифинг

Ведущий объясняет суть игры, команды получают планшеты. Участники придумывают названия команд и регистрируются в платформе.



20 минут

Игра

Игра состоит из нескольких раундов, в которых команды отвечают на вопросы через планшеты. После каждого раунда автоматически происходит подсчёт баллов и выводится на экран.



60 – 90 минут

Примеры раундов



Правда или ложь
то, что вы прочитали?



Найди общее
на трех картинках



Киносмайл
фильмы загаданы через 😊



Один из четырех
вариантов ответа на вопрос



Музыкальный
отгадываем мелодии



Сложные вопросы
как в игре ЧГК



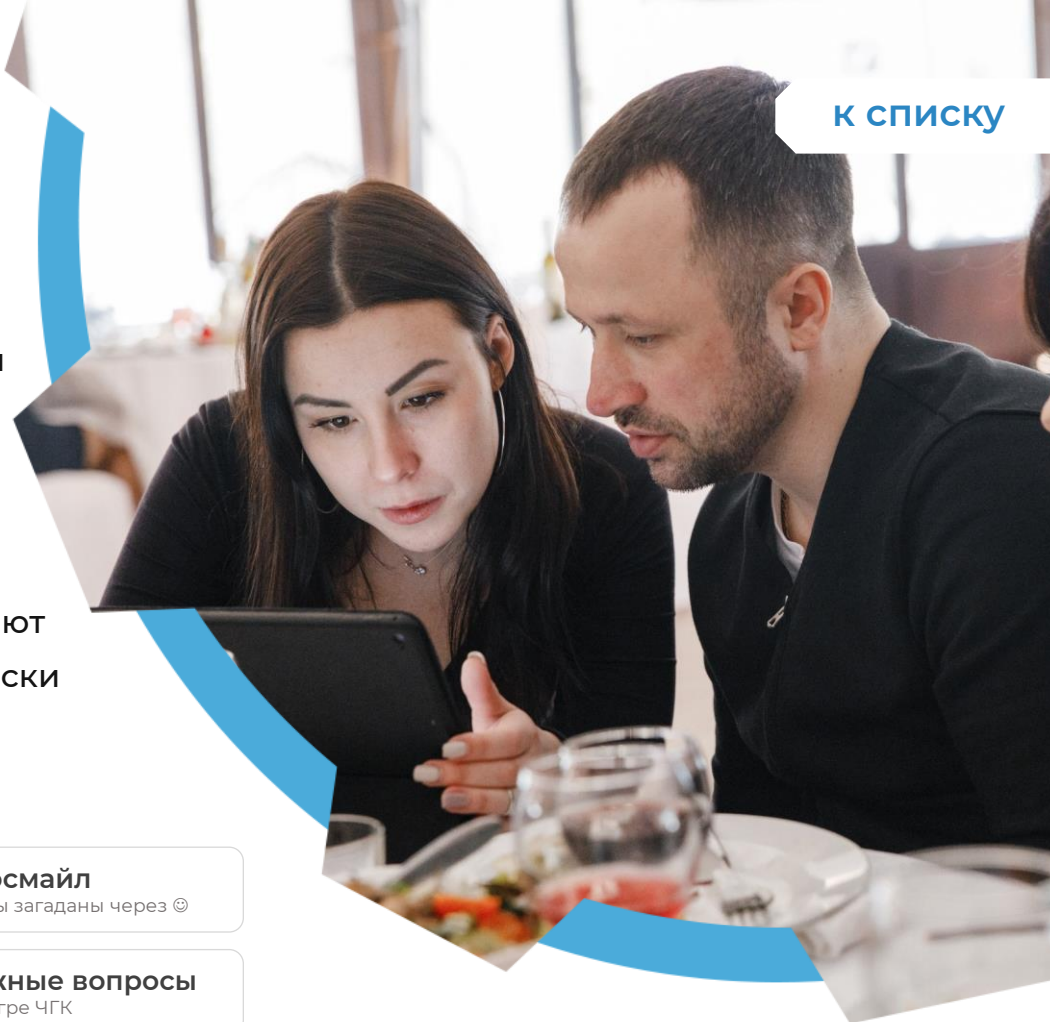
Чистое время
программы
1,5 – 2 часа



10 минут

Объявление победителей

По сумме баллов за все раунды определяется команда-победитель.
Проходит церемония награждения.



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Брэйн Фактор

[К списку](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

[в офисе](#)

10 – 100 человек 2 – 2,5 часа

Интеллектуальная игра по мотивам шоу «Брэйн Ринг» и «Своя игра». Команды отвечают на вопросы из разных категорий знаний и сложности, а большинство вопросов можно «взять» с помощью логики и обсуждения.

 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Брэйн Фактор

[К СПИСКУ](#)

Старт программы

Команды придумывают названия, ведущий объясняет правила игры и знакомит с оборудованием. В игре используется наша авторская Брэйн-система, которая определяет какая из команд быстрее.

Первый раунд

Участники отвечают на вопросы из разных категорий знаний и зарабатывают баллы. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов.

Второй раунд – ставки

На этом этапе игры команды делают ставки, перед тем как звучит вопрос. Можно потерять или преумножить количество баллов.

Финальный раунд

В последнем раунде каждая команда ответит на один очень сложный вопрос сделав перед этим решающую ставку.

Награждение победителей



20 МИНУТ



40 МИНУТ



30 МИН



10 МИНУТ



10 МИНУТ



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Угадай мелодию

[К списку](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

[в офисе](#)

10 – 300 человек **1,5 – 2,5 часа**

Угадай мелодию – это музыкально-развлекательная игра, основанная на известном ТВ-шоу. Участники угадывают популярные песни и зарабатывают баллы, сумма которых определит победителя.

 **Итхрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Угадай мелодию

[К списку](#)



Начало программы

Ведущий рассказывает суть игры. Команды придумывают названия и презентуют себя.

20 минут



Первый и второй раунды

Участники выбирают темы песен и стоимость. Отвечает команда, которая нажала кнопку быстрее остальных.

60 минут



7 нот

Команды угадывают популярные песни по нескольким нотам.

30 минут



Финал

В финале нужно разгадать 10 песен, которые играют без остановок и вписать их в специальный бланк. После подсчёта баллов проходит церемония награждения.

25 минут



Чистое время программы

1,5 – 2,5 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Интеллектуальное Казино

[в зале](#)[на банкете](#)[в офисе](#)

10 – 100 человек 2 – 2,5 часа

Программа, в основе которой лежит интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Участники попадают в элитарный клуб знатоков, в котором им предстоит найти ответы на сложные вопросы телезрителей, прокачать навык мозгового штурма и работы в команде.

 **Итсрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Интеллектуальное казино

[К списку](#)

Начало программы

Под музыку Рихарда Штрауса ведущий приглашает участников за столы и объясняет суть и правила игры. Каждая команда получает определенную сумму игровой валюты.

Игра

Игра состоит из 12 раундов, в каждом из которых задается 1 вопрос. Перед вопросом команды узнают его тему и делают ставки. Они прибавятся к банку команды в случае правильного ответа или сгорят в случае неправильного.

Основные форматы раундов - видео вопросы, черный ящик, вопросы с реквизитом. Все вопросы подобраны таким образом, что ответ можно найти с помощью логики и мозгового штурма.

Награждение

В результате игры команды заработают определенное количество игровой валюты. Ведущий в финале проводит церемонию награждения и вручает подарки – аналог хрустальной совы из ТВ-версии.



20 минут



90 - 120 минут



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



10 минут

Согласию



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

ShowTime Game

[К списку](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

[в офисе](#)

20 – 100 человек 2 – 3 часа

ShowTime Game – развлекательная игра, которая станет отличным дополнением к любому праздничному вечеру. Гости за столами, превращаются в команды, чтобы сразиться в нескольких раундах.

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

ShowTime Game

[К списку](#)

Старт программы

Ведущий приветствует гостей и предлагает придумать им названия команд. В игре несколько раундов с разными правилами. За победы в них участники зарабатывают баллы, которые идут в копилку команды.

Где логика?

В этом раунде командам предлагается отгадать какое-то слово, строчку из песни, поговорку, название фильма по нескольким картинкам.

100 к 1

Командам предстоит найти самые популярные ответы, на простые, житейские вопросы. Например: «Почему коллега взял отгул?».

Допой!

Начинает играть какая-то песня, название и исполнитель заранее не известны, в определенный момент музыка обрывается, а команда должна хором допеть одну-две строчки, продолжающиеся в композиции.

Награждение победителей



20 минут



30 минут



30 минут



30 минут



20 минут



Чистое время программы

2 – 3 часа



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

СТО К ОДНОМУ



в зале

на банкете

в офисе

10 – 100 человек **1 - 2 часа**

Игра по мотивам популярного ТВ-шоу где участники находят ответы, на простые, житейские вопросы. Например: «Почему сотрудник взял отгул?», «Что подарить коллеге на Новый Год?», «Почему сотрудник пришел на работу раньше?».

Сто к одному

Брифинг

Ведущий объясняет правила и суть игры. Участники придумывают названия команд и презентуют себя. На каждом столе есть специальная кнопка, которую нужно нажимать быстрее других команд.

Игра

В игре 10 – 12 вопросов. По сути это вопросы без правильного ответа и задача участников отгадать самый популярный вариант, который давали случайные люди.

За правильные ответы команды получают баллы. Чем популярнее ответ, тем больше баллов.

Объявление победителей

По сумме баллов за все вопросы определяется команда-победитель. Проходит церемония награждения.



20 минут



60 – 90 минут



10 минут



Чистое время программы

1 – 2 часа



Интуиция

[к списку](#)

[в зале](#)

[на банкете](#)

[в офисе](#)

10 – 300 человек 1,5 – 2 часа

Шоу-игра «Интуиция» – развлекательная программа для вечеринки, совмещающая соревнование команд и выступления артистов в разных жанрах. Шесть человек на сцене, шесть оригинальных номеров, азарт, интрига и шоу в одной игре.

 **Итрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Интуиция

[К списку](#)

Начало игры

Ведущий встречает гостей в зале. Каждый стол – одна команда. Участники придумывают названия и регистрируются в игре с помощью смартфонов.

Шоу-игра

Ведущий приглашает в зал артистов и предлагает гостям угадать, каким талантом обладает каждый из них. Например, *кто профессионально играет на саксофоне?*

Команды отправляют число от 1 до 6 с помощью смартфонов. Когда все ответы приняты, один из артист выступит на сцене и продемонстрирует свои умения.

Награждение победителей

По результатам соревнований определяется победитель - команда, которая набрала больше баллов. Проводится торжественная церемония награждения.



Чистое время программы

2 – 2,5 часа



Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Крокодил

[К списку](#)

[в зале](#)

[в офисе](#)

10 – 200 человек 2 – 3 часа

Игра на понимание друг друга, в которой нужно что-то объяснить. Помогает развить коммуникативные и актерские навыки. В каждом раунде разные правила и механика, а игра будет проходить как между всеми командами так и внутри каждой.

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Крокодил

Брифинг

Ведущий объясняет суть игры, делит на команды. Участники придумывают названия и презентуют себя.



20 минут

Игра

В игре несколько раундов в каждом из которых разные правила и механика. Во всех раундах участники показывают что-то только своей команде, при этом «объясняющий» игрок может меняться.

Среди раундов нужно объяснять без слов, рисовать, объяснять вслух, но без однокоренных слов. У каждой команды есть свой модератор – локальный ведущий, которые объясняет правила раунда и начисляет баллы.



60 – 90 минут



Чистое время программы

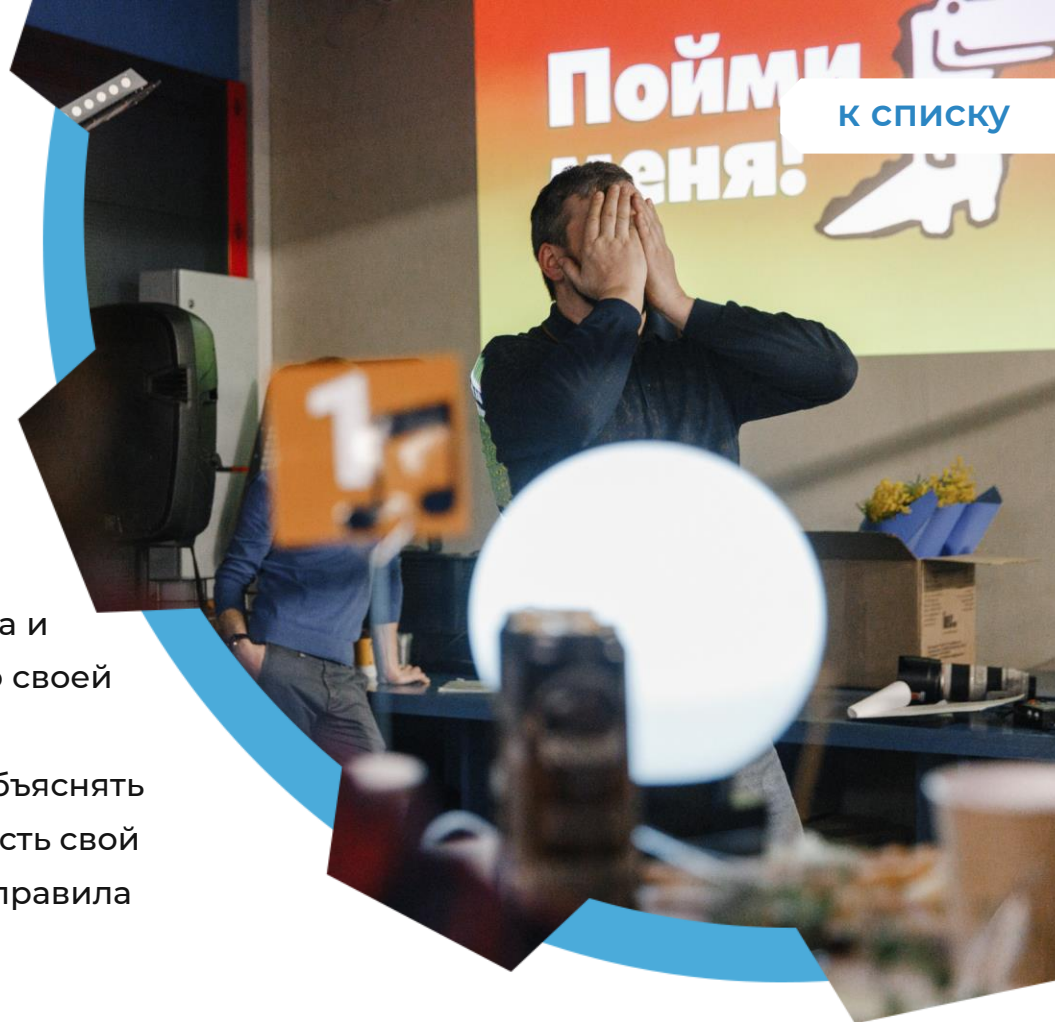
1,5 – 2 часа



10 минут

Подведение итогов

По сумме баллов за все раунды определяется команда-победитель. Проходит церемония награждения.



[К списку](#)

Игрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Мафия

[К списку](#)

[в зале](#)

[в офисе](#)

10 – 150 человек **1,5 – 2 часа**

Известная психологическая, ролевая игра, в которой участникам предстоит показать свои лучшие актерские и дедуктивные навыки. Программа проходит в формате соревнований с отборочным туром и финалом, в который попадут самые «крутые» игроки.

 **Иттрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Мафия

Жеребьевка

Ведущий приветствует гостей и рассказывает правила игры в мафию. Далее проходит жеребьевка, участники занимают места за игровыми столами. За каждым столом будет свой локальный ведущий.

Отборочный тур

На этом этапе проходит несколько игр параллельно. Игроки, проявившие себя, получают шансы выйти в финал. Главный критерий – оказаться среди победивших мирных жителей или мафии. Формируется состав финальной игры.

Финальная игра

В финале встречаются самые «крутые» игроки из отборочного тура. Те, кто не попал в финал, могут на время стать зрителями или сыграть друг с другом. Последний раунд определит победителей в игры.



20 минут



60 минут



30 минут



Чистое время программы

1,5 – 2 часа

[К списку](#)



 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Быстрые программы

[К списку](#)

[на улице](#)

[в зале](#)

30 – 500 человек до 30 минут

Активности, которые можно провести с гостями буквально за 30 минут. Главные задачи, которые помогут решить эти программы – это эмоциональная разрядка, разминка, в т.ч. физическая, и поднятие командного духа участников.

Фитрология

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Быстрые программы

[К списку](#)

Шерстяной тимбилдинг



Красочная активность, которая в буквальном смысле объединит гостей с помощью разноцветных шерстяных нитей.

Ice-break разминка



Набор игр и активностей от ведущего, которые помогут размяться физически и получить заряд положительных эмоций.

Барабанный мастер-класс



Учим гостей играть на барабанах, бубнах и маракасах, чтобы они стали одним большим, громким оркестром.

Запуск воздушных шаров



Раздаём по несколько шаров со светодиодами, каждый занимает свою точку, запускаем по команде и делаем красивое видео с воздуха.

Танцевальный флешмоб



Ведущий-хореограф и его помощники научат гостей простому танцу и вместе с ними исполнят его под музыку.

 **Игрология**

[Посмотреть на сайте](#)

[Смотреть видео](#)

Программы

на улице

чтобы вернуться к этой странице
нажмите на меня в любом месте каталога

[к списку](#)



TeamTime

Командные и творческие задания



Форт Боярд

Испытания и запуск сокровищницы



Пизанская башня

Конструирование небоскреба



Большие Гонки

Соревнование на надувных
аттракционах



Сокровище нации

Последовательный командный квест



Самолетный батл

Создание бумажного самолета



День больших рекордов

Для больших команд



Кругосветное путешествие

Путешествие по странами мира



Большая стройка

Проектирование и строительство
зданий



Спартакиада

Спортивные состязания



StreetFood Батл

Запуск ресторана уличной кухни



Квадроквест

Приключения на квадроциклах



Водная битва

Строительство плотов



Автоконструкторы

Сбор машинок и гонки на них

Программы

в зале

чтобы вернуться к этой странице нажмите
на меня в любом месте каталога

[к списку](#)



Турнир по настольным играм

Аэрохоккей, дженга, кикер и др.



Танцевальный Батл

Обучение танцу и соревнование



Интервьюер

Программа на знакомство



Корпоративный детектив

Расследование преступления



Барабанный тимбилдинг

Один большой оркестр



Квиз на планшетах

Развлекательно-интеллектуальная игра



Командный рисунок

Создание общей картины



Цепная реакция

Конструирование машины Голдберга



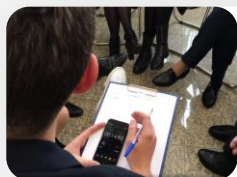
Брэйн Фактор

Интеллектуальная викторина



Кинотимбилдинг MovieFest

Съемки короткометражных фильмов



Командный практикум

Тренинг для прокачки команды



Мафия

Ролевая игра



Мультипликация

Создание мультфильмов



Бизнес-процесс

Игровой тренинг



Крокодил

Игра на понимание друг друга

Программы

на банкете

чтобы вернуться к этой странице
нажмите на меня в любом месте каталога

[к списку](#)



Квиз на планшетах

Развлекательно-интеллектуальная игра



Угадай мелодию

Музыкальная викторина



Сто к одному

Викторина на основе ТВ-шоу



Корпоративный детектив

Расследование преступления



Интеллектуальное казино

Игра по мотивам «Что? Где? Когда?»



Интуиция

Шоу-игра с выступлениями артистов



Брэйн Фактор

Интеллектуальная викторина



ShowTime Game

Развлекательная игра

Программы

в офисе

чтобы вернуться к этой странице
нажмите на меня в любом месте каталога

[к списку](#)



Командный рисунок

Создание общей картины



Цепная реакция

Конструирование машины Голдберга



Брэйн Фактор

Интеллектуальная викторина



Кинотимбилдинг MovieFest

Съемки короткометражных фильмов



Барабанный тимбилдинг

Один большой оркестр



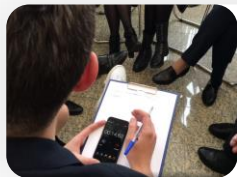
Угадай мелодию

Музыкальная викторина



Корпоративный детектив

Расследование преступления



Командный практикум

Тренинг для прокачки команды



Крокодил

Игра на понимание друг друга



Мультипликация

Создание мультфильмов



Интервьюер

Программа на знакомство



Мафия

Ролевая игра



Турнир по настольным играм

Аэрохоккей, дженга, кикер и др.



Квиз на планшетах

Развлекательно-интеллектуальная игра

Ответы на частые вопросы

Как делить участников на команды?

Чаще всего мы делим участников в случайном порядке, чтобы в одной команде были сотрудники из разных отделов. Также, можно заранее определить составы команд и подготовить списки.

Сколько человек будет в команде?

В большинстве программ мы делаем команды по 10 человек. В некоторых программах лучше сделать команды примерно по 6-7 участников.

Какую форму одежды выбрать, если тимбилдинг будет на улице?

Подойдет удобная одежда и обувь, в которой можно отправиться, например, в лес на пикник.

Что делать, если пойдет дождь?

За несколько дней до дня мероприятия мы смотрим прогноз погоды, и если будет намечаться дождь, то мы позаботимся о дождевиках. В крайнем случае, если будет проливной ливень, то мы сможем провести альтернативный вариант программы в помещении.

Можете ли вы подобрать площадку для мероприятия?

Конечно, мы предложим вам несколько вариантов площадок, на которых будет удобно провести ту или иную программу.

Какая стоимость программы?

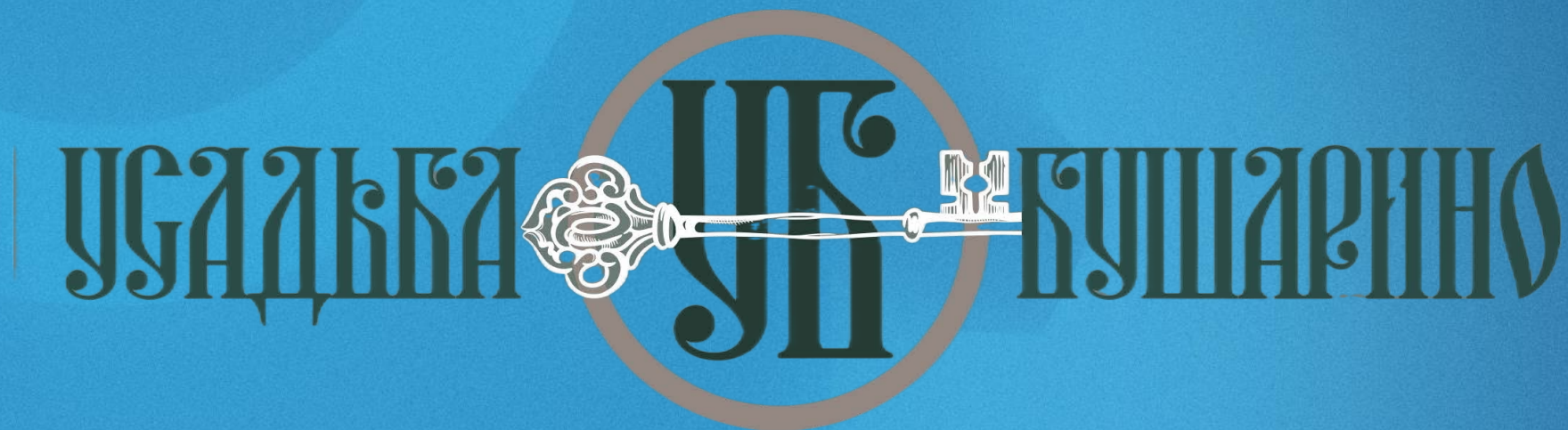
Ориентировочная стоимость 3500 руб с человека (от 20 участников) Конечная стоимость зависит от реквизита и транспортных расходов



Парк Отель "Усадьба Бушарино"

+7 499 110 08 81 Ресепшн

+7 929 939 90 88 Арт Отдел



Тимбилдинг, командные игры
и корпоративные мероприятия