

ШЕРСТЯНОЙ ТИМБИЛДИНГ ИГРОВАЯ СЕТЬ

Игра, в которой наглядно показываем,
что людей связывают не такие уж
и невидимые нити.

СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТИМБИЛДИНГ





О ПРОГРАММЕ

Увлекательная игра, основанная на деревянных компактных настольных играх, в которой команды своими победами зарабатывают шерстяные клубки плотных нитей, с помощью которых после прохождения всех локаций команды сообща выстраивают шерстяную сеть, наглядно показывая таким образом, что все люди, выполняющие общую задачу, связаны между собой.

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ:



ОРИГИНАЛЬНО



ПРОКАЧИВАЕТ
ОБЩЕНИЕ



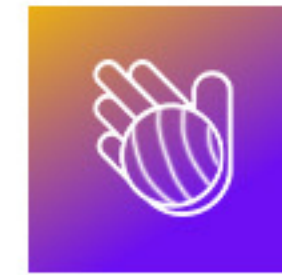
ВИЗУАЛЬНО ПОКАЗЫВАЕТ,
ЧТО ТАКОЕ
КОММУНИКАЦИОННАЯ
СВЯЗЬ



КОМПАКТНЫЕ
ЛОКАЦИИ



РАЗГРУЖАЕТ
МОЗГИ



В ФИНАЛЕ МОЖНО
КРУТО ЭМОЦИОНАЛЬНО
ОТОРВАТЬСЯ,
КИДАЯСЬ КЛУБКАМИ

ЦЕННОСТИ ИГРЫ



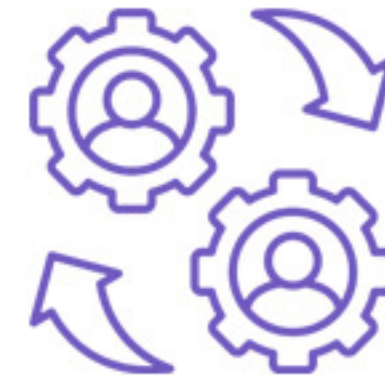
КОММУНИКАЦИЯ

Визуализирование связей между людьми в игровой форме, подача связей, как основную ценность игры.



ПРОКАЧКА ЛИЧНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Участникам придётся брать на себя ответственность за всю команду, когда выпадает их очередь ходить.



СМЕНА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Смена привычной деятельности – лучший отдых.



КОМПАКТНОСТЬ ИГРЫ

Игровые локации имеют размер коктейльного стола, что позволяет проводить игру в сложных пространствах, а кидаться клубками можно в конференц-зале.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ
РАСПИСАН
ПОМИНУТНО.

ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ
КОМАНДА ЗНАЕТ
ЧТО ДЕЛАТЬ.

НИКАКИХ ПАУЗ.
ВАМ ОСТАЁТСЯ
ТОЛЬКО ДОВЕРИТЬСЯ
ПРОФЕССИОНАЛАМ!

ЭТАПЫ



ВСТУПЛЕНИЕ



РАЗМИНКА



ОБЪЕДИНЕНИЕ
В КОМАНДЫ



ПРОХОЖДЕНИЕ
ПОКАЦИЙ



ОБЩИЙ
СТАРТ



КОРОТКИЙ
БРИФ



ФИНАЛ



ПОДВЕДЕНИЕ
ИТОГОВ



НАГРАЖДЕНИЕ

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,
подведения итогов.

Может:

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

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



4 В РЯД

По очереди опуская свои фишки вниз в вертикали с ячейками, игроки собирают ряд из 4-х фишек своего цвета по горизонтали, вертикали или диагонали.

Кто первый собрал, - побеждает.



АКВАРИУМ

Погружаем стакан в воду. Игроки по очереди складывают грузики в стакан.

После чьего хода стакан утонет, тот проиграл.



БАТИК

У каждого игрока набор различных геометрических фигур причудливой формы. Они по очереди опускают фигуры в рамку.

Тот игрок, чья фигура первой полностью не поместится в рамке, проиграл.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



ГАЛАКТИКА

Игроки по очереди при помощи шпажки складывают шарики в «галактику» из шаров.

От чьих действий или после чьего хода упадёт хотя бы один шарик, тот проиграл.



КВАТРО

Игроки ходят по очереди. Цель – собрать ряд по вертикали, горизонтали, диагонали из 4-х фигур, одинаковых минимум по одному признаку. Кто первый поставил четвёртую фигуру в ряд, тот победил.



КОРОНА И ЯКОРЬ

Игроки ходят по очереди, выбирая кубики определённым образом из периметра игрового поля и ставя символом кверху. Цель - собрать линию из 5 кубиков по вертикали, горизонтали, диагонали.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



ПАУТИНКА

Внешне конструкция напоминает лототрон и состоит из переплетающихся нитей.

Цель игры — с помощью специальных ключей переместить фигурку от одной стенки к другой, избегая касания нитей и падения фигурки.



РЕЗИНОЧКИ

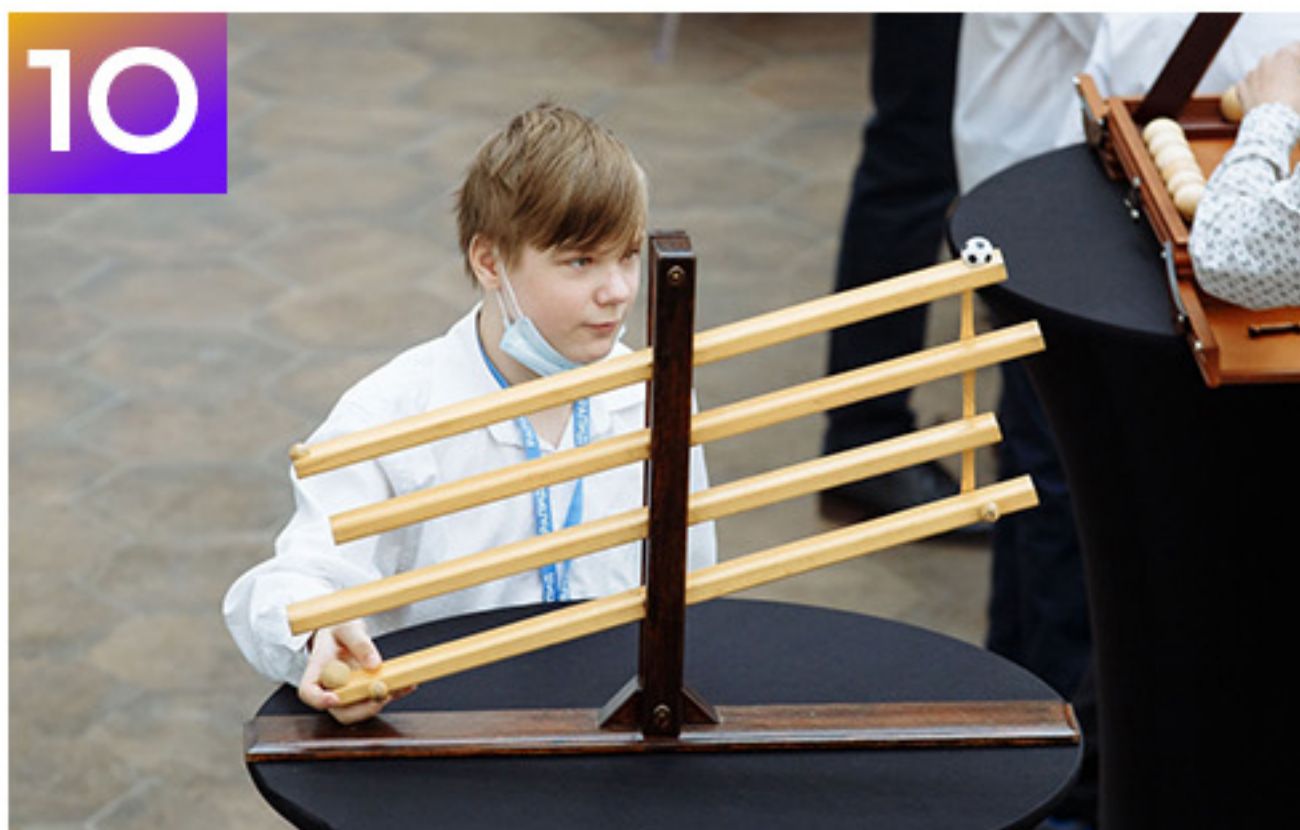
Перед игрой игроки выставляют на своё поле одинаковое кол-во шайб. По команде они начинают их отправлять на сторону противника, выстреливая из резиночки. Побеждает тот, кто переправил на сторону соперника все шайбы.



РОФШОР

Соперники проводят шарик по трассе, управляя им с помощью верёвок. Цель - провести шарик между отверстиями до отметки "100" быстрее соперника.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



ЭКВИЛИБР

Задача играющего: перекатывая шар по причудливому сооружению из подвижных желобов, перемещать его с планки на планку таким образом, чтобы удержать на конструкции и провести до самого низа за максимально короткое время.



ЭЛАСТИК ПЕТАНК

Цель игрока набрать максимальное кол-во баллов, бросая шайбу таким образом, чтобы она, отскочив от резинок на противоположенной стороне, попала в "бальную" зону.



ЯПОНСКОЕ ЛАССО

Игроки кидают связанные попарно шарики на горизонтальные планки игровой поверхности. Если связка шаров повисла, игрок заработал баллы, их кол-во зависит от планки.

Побеждает тот, кто набрал больше баллов.



ФИНАЛ

ШЕРСТЯНОЙ ТИМБИЛДИНГ

Это финальное задание наглядно показывает ценность коммуникационных связей между участниками игры. Сначала команды, соревнуясь друг с другом, зарабатывают клубки шерсти. Потом, уже сообща, отрываются, эмоционально перекидывая друг другу шерстяные клубки, но по определённым правилам и под чётким руководством ведущего. А в финале, самых смелых (в том числе и руководство), крепко сотканной сетью и общими усилиями участники раскачивают и подбрасывают вверх.

ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

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

МАЛАЯ ИГРА

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

СРЕДНЯЯ ИГРА

- до 160 чел.
- 2 часа
- 8 заданий
- 1 координатор игры
- 8 тим-лидеров

БОЛЬШАЯ ИГРА

- до 200 чел.
- 2,5 часа
- 10 заданий
- 1 координатор игры
- 10 тим-лидеров



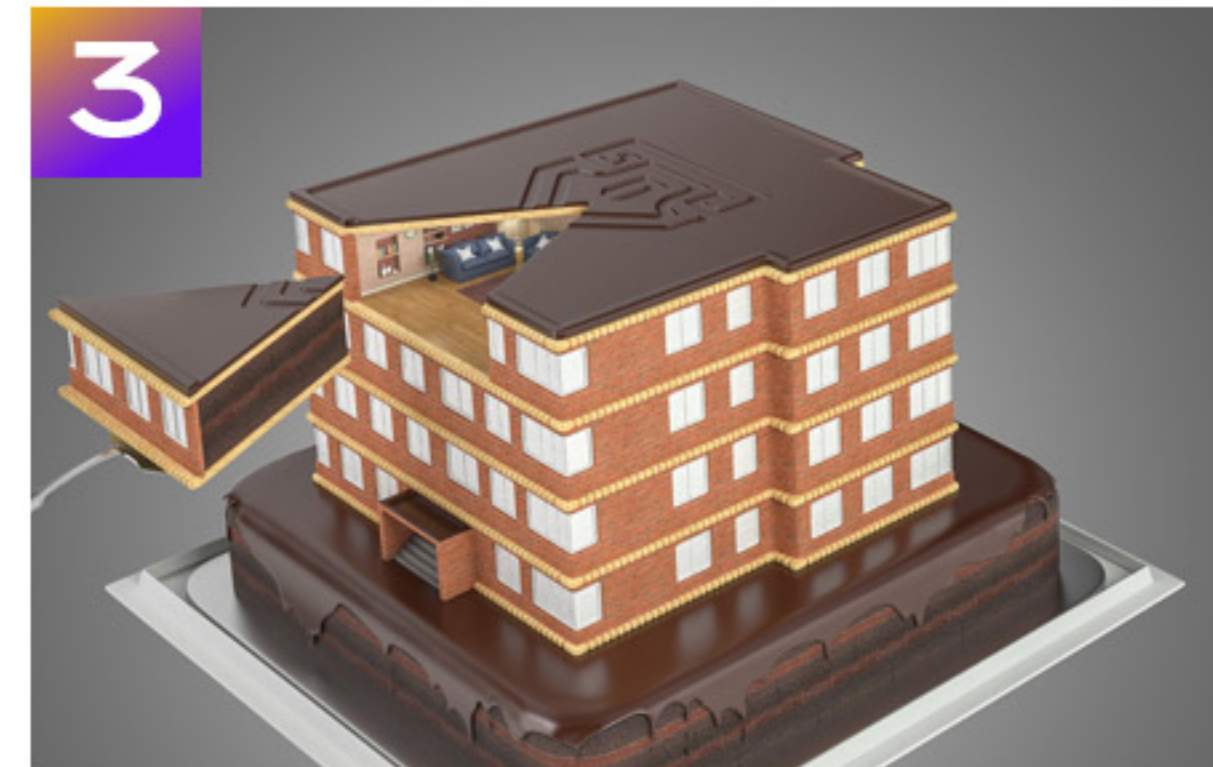
1 ЗВУКОВОЕ И СВЕТОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть было задорней, и ведущий не охрип



2 СТРОИТЕЛЬНУЮ ФОТО-ЗОНУ

Запечатлеть профессиональные достижения



3 СПАДКУЮ НАГРАДУ

Корпоративный торт будет достойным призом



4 АТТРАКЦИОННЫ

Для тех, кто не играет



5 МАСТЕР-КЛАССЫ

Любителям мастерить руками



6 ДЕТСКИЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Для большего эффекта