

# ИГРА

## «СТРОЙКА ВЕКА»

Картонная стройка в условиях ограниченного времени и командных испытаний, требующих коллективного решения.

**СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТИМБИЛДИНГ**





# О ПРОГРАММЕ

Яркая динамичная командообразующая игра, где команды строят объекты из картона. Объекты заранее согласовываются, но в базовой комплектации – это картонный город. Соперником команд является Время, которое играет против и усложняет задачу.

Прежде чем приступить к строительству, командам надо пройти строительное задание-препятствие, время на которое ограничено. Успели пройти раньше отведённого времени – стройте дальше, время вышло – переходите к следующему заданию без захода на стройплощадку. А после прохождения всех заданий яркая оригинальная застройка наглядно покажет, кто из команд справился лучше, найдя баланс между скоростью и тактикой, включив творчество и приложив командные усилия для достижения общей цели.

## ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ:



ДИНАМИЧНО



ПРОКАЧИВАЕТ  
ОБЩЕНИЕ



ЗАЙДЁТ  
ТВОРЧЕСКИМ  
КОМПЛЕКТИВАМ



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.

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



## КУВАЛДА

Весьма оригинальный способ забивать гвозди, кувалдой, которой управляет команда с помощью веревок. Очень непростое задание на слаженную командную работу.



## ДЖЕНГА

Популярная игра гигантских размеров, где команде надо выстроить максимально высокую башню, вынимая кирпичи из нижних рядов.



## КАРТОЧНЫЙ СТЕНД

Команда должна угадать все пары строительных карт, чтобы стенд полностью открылся. Одна ошибка, и все карточки закрываются обратно.

# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## КОМАНДНЫЙ КАРАНДАШ

Максимально точно скопировать рисунок круглой конструкцией с карандашом на конце, которой участники управляют с помощью верёвок.



## АКВЕДУК

Прокатить мячик по трассе, которую участники выстраивают из желобов, трасса при этом значительно длинней, чем кол-во материала.



## КОНСТРУКТОР

Команде необходимо найти детали в ограждённом периметре на ощупь и собрать дубликат готовой стоящей рядом модели.

# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## КАРТА - ЛАБИРИНТ

Команде необходимо прокатить шарик по лабиринту, управляя им с помощью верёвок, будто помогая водителю строительной техники проехать по узким улочкам города. Каждый маршрут усложняется функциональным ограничением участников.



## МОСТ ЛЕОНАРДО

Построить сборно-разборный мост по проекту великого мастера без схемы сборки.



## РАЗРУШАЮЩИЙ ШАР

Запуская шар на верёвке, прикрепленной к специальному механизму, разрушить (сбить) все постройки одного цвета и не задеть постройки другого цвета.



# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## ШИНОМОНТАЖ

С помощью гайковёрта провести замену колёс своему железному коню. Конь – это стенд с рисунком строительной техники и 2-мя выступающими из него автомобильными колесами, которые и требуют замены.



## КАРТОЧНЫЙ ДОМИК

Построить как можно более высокий дом из гигантских игральных карт.



## СТОЛБ "ГАЙКИ"

При помощи палок и командного взаимодействия снять/одеть гигантские гайки с 2 м. столба.

# ФИНАЛ

## КАРТОННЫЙ АРТ-ОБЪЕКТ

Это финальное задание наглядно показывает, как важна скорость выполнения любой задачи. Выполнив задание-препятствие быстрее отведённого времени, команда на оставшееся время бежит строить Арт-объект из картона, ведь по его масштабу и оригинальной подаче будет оцениваться командная работа.

**В ПРОЦЕССЕ ПОСТРОЙКИ КОМАНДА МОЖЕТ ПОДКУПИТЬ ЭЛЕМЕНТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА И ДЕКОРА, А ТАКЖЕ ДРАГОЦЕННОЕ ДОП. ВРЕМЯ.**



# ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

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

## МАЛАЯ ИГРА

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

## СРЕДНЯЯ ИГРА

- до 90 чел.
- 2,5 часа
- 8 заданий
- 1 координатор игры
- 8 тим-лидеров

## БОЛЬШАЯ ИГРА

- до 120 чел.
- 3 часа
- 10 заданий
- 1 координатор игры
- 10 тим-лидеров



### 1 ЗВУКОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть было задорней,  
и ведущий не охрип



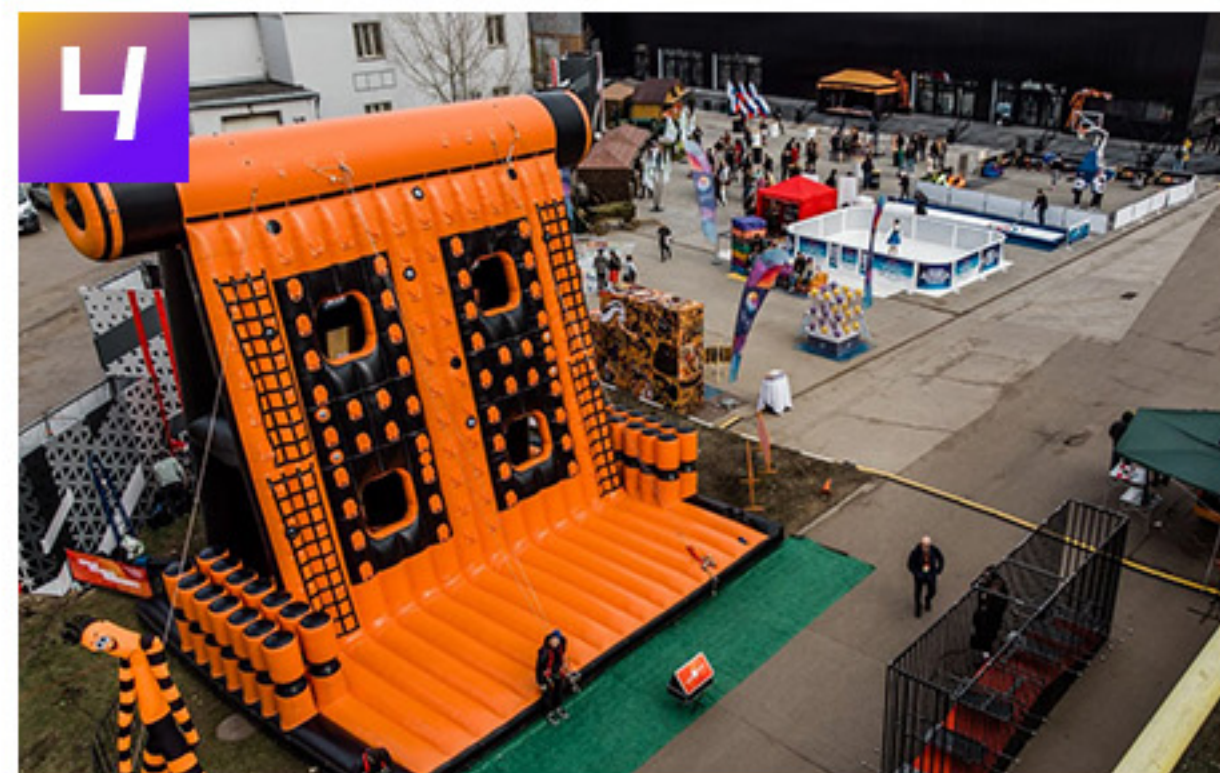
### 2 СТРОИТЕЛЬНУЮ ФОТО-ЗОНУ

Запечатлеть профессиональные  
достижения



### 3 СПАДКУЮ НАГРАДУ

Корпоративный торт будет  
достойным призом



### 4 АТТРАКЦИОНЫ

Для тех, кто не играет



### 5 МАСТЕР-КЛАССЫ

Любителям мастерить руками



### 6 ДЕТСКИЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Для самых юных зрителей  
соревнований