

ИГРА

«ВЕСЫ ЦЕННОСТЕЙ»

Игровая прокачка любых ценностей компании и подъем их на новую высоту.

СПОРТИВНЫЙ ТИМБИЛДИНГ





О ПРОГРАММЕ

Мы можем играючи прокачать любые ценности компании с помощью наших больших командных игр и финального задания, которое так и называется «Весы Ценностей».

Проходя испытания, команды собирают звезды Победителей, которые затем выкладывают на одну из чаш гигантских весов.

На второй чаше расположены ценности компании, которые усилиями и победами играющих команд поднимаются на новую высоту – новый уровень!

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ:



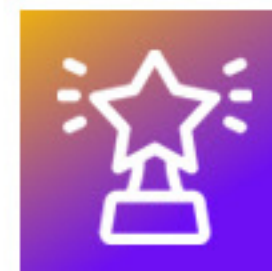
ЦЕННОСТИ КОМПАНИИ
СТАНОВЯТСЯ БЛИЖЕ



ВЕСЕЛО
И ПРИКОЛЬНО



СЛОВА «КОМАНДА»
И «ОБЩАЯ ЦЕЛЬ»
ТЕПЕРЬ НЕ ПУСТОЙ ЗВУК



БОЛЬШИЕ
ЯРКИЕ ЗАДАНИЯ



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.



ЯРКИЕ ЭМОЦИИ

Интересные соревнования, меняющиеся одно за другим, заряжают не только участников, но и зрителей.



ПРОКАЧКА ЦЕННОСТЕЙ

Прокачиваем корпоративные ценности играючи.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ
РАСПИСАН
ПОМИНУТНО.

ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ
КОМАНДА ЗНАЕТ
ЧТО ДЕЛАТЬ.

НИКАКИХ ПАУЗ.
ВАМ ОСТАЁТСЯ
ТОЛЬКО ДОВЕРИТСЯ
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



БАТУТ «ГЛАДИАТОРЫ»

Схватка на ринге, где встречаются 4 экипированных шлемами и битами соперника. Задача – удержаться на надувном постаменте.



ПОЛОСА «КОНСТРУКТОР»

Самая популярная полоса с максимальной плотностью препятствий, которые непрерывно идут один за другим.

Общая длина – 36м.



ФУТБОЛЬНЫЙ ГОЛЬФ

Пнуть мяч ногой таким образом, чтобы он оказался в одной из лунок причудливой надувной конструкции и, желательно, в лунке с наивысшим результатом.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



БОЛЬШАЯ ЗАСАДА

Большая надувная командная арена. Команды прячутся в засаде и активно мешают бегунам соперника пробежать аттракцион до середины и первым схватить мяч.



БАЛАНС

Как найти баланс – забраться на надувную таблетку и не свалиться сразу нескольким участникам? Эту задачу команды решают по очереди.



КОМАНДНЫЙ БУРГЕР

Командный бутерброд по спортивному рецепту, где участники – две булочки, между которыми остальные должны положить гигантские ингредиенты.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



7 ФУТБОЛЬНЫЙ ДАРТС «БУДИЛЬНИК»

Гигантский дартс в форме будильника с мишенью – липучкой. Участники футбольными мячами бьют по этим круглым воротам, пытаясь попасть так, чтобы мяч прилип в секторе с максимальным кол-вом очков.



8 БАНДЖИ-БАСКЕТБОЛ

Соревновательная смесь сумо и баскетбола.

Надо максимально вжать соперника в мягкий центральный столб, чтобы дойти до баскетбольного кольца и положить в него мяч.



9 РОДЕО «ВЕРТОЛЁТ»

Старая дворовая забава в гигантских масштабах, где дети перепрыгивают через раскрученную верёвку. У нас крутится мягкая лопасть, через которую надо прыгать, стоя на мягком постаменте.

ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



РЮКЗАКИ-РАКЕТЫ

Космическая ракета за плечами 3-х астронавтов стартует и летит на 3 обитаемые планеты.

На каждой астронавт меняется местами с местным гуманоидом, затем ракета возвращается. Чья быстрее.



СЛОВОСТРОЙ

Большая командная викторина, в которой надо быстрее соперника ответить на поставленные вопросы и крепить ответ на костюмах участников.



ФУТБОЛ «4 В РЯД»

Надувной аналог известной игры. Участники кидают футбольные мячи в отверстия надувной мишени, пытаюсь бросить так, чтобы попавшие мячи образовывали ряды из 4-х шт. одного цвета.

ФИНАЛ ВЕСЫ ЦЕННОСТЕЙ

Команды, соревнуясь, зарабатывают звёзды Победителей, которые, сложенные на одну чашу весов в конце игры, перевешивают другую чашу с ценностями компании, поднимая их на новый уровень. Таким образом, играючи, мы показываем, что, соревнуясь друг с другом, можно делать общее дело.

**ПРОКАЧИВАЕМ ЗДОРОВУЮ
КОНКУРЕНЦИЮ В КОЛЛЕКТИВЕ!**



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 ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть было задорней,
и ведущих не охрип



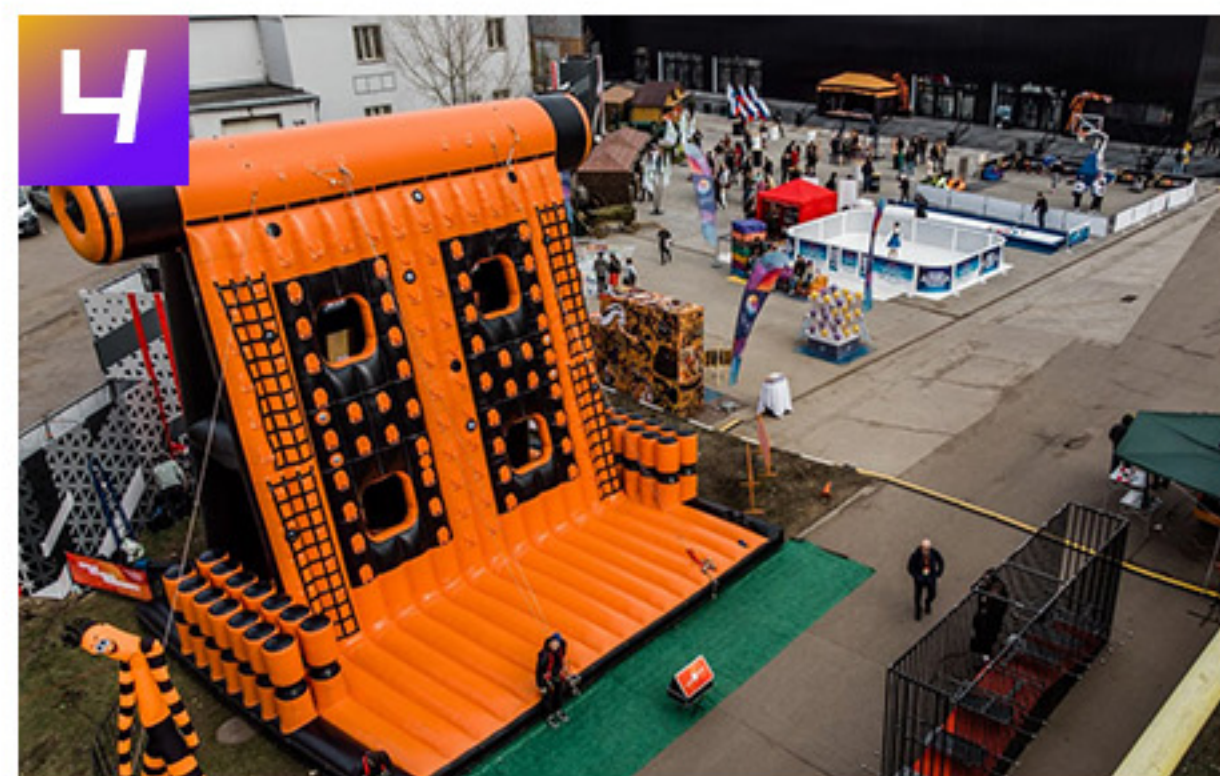
2 СПОРТИВНУЮ ФОТО-ЗОНУ

Запечатлеть спортивные
достижения



3 НАГРАДНУЮ АТТРИБУТИКУ

Медали будут достойной
наградой



4 АТТРАКЦИОНЫ

Для тех, кто не играет



5 МАСТЕР-КЛАССЫ

Любителям мастерить руками



6 ДЕТСКИЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Для самых юных зрителей
соревнований