



ЯХОНТЫ
отели и курорты

ЗИМНИЕ ТИМБИЛДИНГИ

Оглавление



Тимбилдинг «Путешествие
по северному полюсу» 3



Тимбилдинг
«НЕ ФОРТ и не БОЯРД»..... 10



Тимбилдинг
«Супер Сани»..... 5



Тимбилдинг
«4 СТИХИИ»..... 14



Тимбилдинг
«БОЛЬШАЯ СТРОЙКА»..... 8





Тимбилдинг «Путешествие по северному полюсу»

Формат:

ТИМБИЛДИНГ КВЕСТ

Количество:

от **20** человек

Время
проведения:

2,5-3 часа

Цена:

от **3000** руб/чел.

КОНЦЕПЦИЯ: у вас появилась уникальная возможность побывать на северном полюсе и познакомиться с его обитателями.

ОПИСАНИЕ: на территории расположено 6 интерактивных площадок - 6 зон (Полярная станция, Пингвины, Белые Медведи, Эскимосы, Айсберг, Ледокол)

Все участники делятся на 6 команд. К каждой из команд прикреплен инструктор-гид с маршрутным листом. Место действия – площадки с заданиями, пройдя которые команды получают баллы. С учетом заработанных баллов впоследствии и будут выбраны команды, показавшие лучшие результаты на каждой представленной станции. Баллы начисляются с учетом времени, за которое команда прошла этап. У каждой команды есть своя командная карточка, куда она вписывает своё название, очередность и название площадок и испытаний, на которых ей необходимо выступить. Также в командной карточке будет отражаться количество заработанных очков.

РЕАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПЦИИ:

За участие в соревновательных заданиях команды зарабатывают баллы в командный зачет. Каждая площадка-континент стилизована и украшена в соответствии с тематикой мероприятия.

ФИНАЛ ПРОГРАММЫ – яркое, эмоциональное, торжественное награждение чемпионов. Участникам команд, набравшим больше всего баллов на отдельных из представленных площадок (континентов) вручаются специальные призы в национальном духе.

Тимбилдинг «Супер Сани»



Формат: **ТИМБИЛДИНГ СТРОЙКА/ГОНКИ**

Количество: **от 20** человек

Время проведения: **2,5-3** часа

Цена: **от 3500** руб/чел.



МЕХАНИКА ИГРЫ:

- Участники проходят интерактивный тимбилдинг и собирают бутафорные деньги. Для этого командам предстоит преодолеть ряд испытаний
- За каждое успешно пройденное испытание команда получает валюту «снежинки»
- В конце участники выкупают строительные материалы для стройки своих саней!
- В финале ГОНКА!

К каждой команде присоединяется механик (аниматор-инструктор), он будет помогать командам двигаться от задания к заданию, консультировать игроков во время изготовления Супер Санок!

Механик – инструктор заполняет лист с оценками по членам команды. Изготовить Супер Санки можно из листов картона, пластиковых и деревянных элементов, веревок, целлофана и скотча, а в оформлении санок можно будет использовать все, что угодно. Супер Сани будут эксклюзивными и незабываемыми для каждой команды. По завершении презентации своих Супер Санок, все команды смогут проверить аэродинамику на специальном тестовом заезде на скорость. По результатам соревнований команда победитель будет награждена специальным супер призом, а весь коллектив компании памятной эксклюзивной плакеткой об этом интересном дне!

Сценарий корпоративного мероприятия «Супер Санки»

Цель: сплочение коллектива, развитие командного духа и творческого мышления.

Участники: сотрудники компании.

Место проведения: открытая площадка или помещение с достаточным пространством для работы команд.

Оборудование: листы картона, пластиковые и деревянные элементы, верёвки, целлофан, скотч, инструменты для изготовления Супер Санок (ножницы, степлер и т. д.).

Ход мероприятия:

1. Вступление. Ведущий приветствует участников и объясняет правила мероприятия.
2. Разделение на команды. Участники делятся на несколько команд по 5–7 человек в каждой.
3. Работа над Супер Санками. Каждая команда получает задание изготовить уникальные Супер Санки из предоставленных материалов. Механик-инструктор помогает командам и консультирует во время работы.
4. Презентация Супер Санок. Команды представляют свои творения перед жюри и другими участниками. Жюри оценивает оригинальность, креативность и функциональность саней.
5. Тестовый заезд. Все команды участвуют в тестовом заезде на скорость, чтобы проверить аэродинамику своих Супер Санок.
6. Подведение итогов. Жюри объявляет команду-победителя, которая получает специальный супер приз. Всем участникам вручается памятная эксклюзивная плакетка об этом интересном дне.

Вот классический набор строительного материала:

- Скотч прозрачный (по 3 на каждую команду)
- Аналог скотча строительный степлер
- Картон. Двух или более слоеный
- Аэрозольная краска, респираторы, одноразовые костюмы типа «Каспер» и целлофан.
- Ножницы или канцелярские ножи
- Украшения. Каски, маски, номерные знаки, елочка-освежитель и пр. автомобильные атрибуты.
- Линолеум для основания



ТИМБИЛДИНГ «БОЛЬШАЯ СТРОЙКА»

Формат:

ТИМБИЛДИНГ СТРОЙКА

Количество:

от **20** человек

Время
проведения:

2,5-3 часа

Цена:

от **3000** руб/чел.

В основе программы лежит отработка командой составляющей путем созидания чего-то нового своими руками. Участникам предлагается за определенное время соорудить свой дом используя предложенные стройматериалы, навыки строительства, сноровку и фантазию. Программа поделена на несколько условных частей: проектировка, строительство, оформление и презентация. В результате участники программы ближе познакомятся друг с другом и решат необычную задачу в игровой форме, что безусловно сплотит коллектив и улучшит рабочую атмосферу.

1. Какие сооружения могут строить команды?

Всё зависит от ваших пожеланий. В основе, конечно, строительство дома из предложенных материалов. Также мы можем предложить командам построить новый офис, замок, городские здания, телевышку, завод по переработке отходов и т.д.

2. Какие материалы используются в программе?

Существует 2 варианта. Первый - "серьезная" стройка. В ней мы предложим деревянные рейки, доски, саморезы, гвозд, инструменты.

Второй - так называемый "картонный город". В нём командам выдается равное количество картона и набор канцелярских принадлежностей, скотч, цветная бумага, краски и т.д.

Первый вариант будет несколько дольше по времени.

3. Можем ли мы добавить в программу командные упражнения?

Да, чтобы разнообразить программу и сделать её более активной можно так сделать.

Например, за пройденные задания, команды могут получать ресурсы для строительства.

Концепция мероприятия схожа со строительным тимбилдингом «7 чудес», но в «Большой стройке» главная задача - построить чудо света на выбор из ранее предложенных.

Тимбилдинг Зимний «НЕ ФОРТ и не БОЯРД»



Формат:

КЛАССИЧЕСКИЙ ТИМБИЛДИНГ

Количество:

от **20** до **120** человек

Время

проведения:

2-2,5 часа

Цена:

от **2500** руб/чел.



Что такое Не Форт и не Боярд?

Это не просто игра, это настоящее приключение! Здесь вас ждут самые весёлые и необычные испытания, которые проверят вашу смекалку, ловкость и чувство юмора.

Вам предстоит пройти через лабиринт, полный ловушек и загадок, сразиться с коварными стражами и даже попытаться украсть золото у самого старца Фура. Но будьте осторожны: за вами следят зоркие глаза ведущих, а в любой момент может появиться грозный старец Фура и задать вам каверзный вопрос.

Не упустите свой шанс стать частью этого незабываемого приключения и окунуться в атмосферу веселья и смеха!

Не волнуйтесь, если что-то пойдёт не так. Мы подготовили для вас множество сюрпризов и неожиданных поворотов событий. Вы будете смеяться до слёз и радоваться каждой победе.

А в конце вас ждёт самый главный приз — незабываемые воспоминания о том, как вы стали настоящей командой.

Так что собирайте своих коллег и отправляйтесь в путь! Зимний НЕ ФОРТ и не БОЯРД ждёт вас!

Цель: создать весёлую атмосферу, сплотить команду и укрепить командный дух.

Сценарий:

1. Разделите участников на несколько команд. Каждая команда получает список заданий, которые нужно выполнить за определённое время. Задания могут быть разнообразными: от поиска спрятанных предметов до решения головоломок.

2. За каждое выполненное задание команда получает подсказку или ключ к следующему заданию.
3. В конце игры команды должны собрать все подсказки и ключи, чтобы разгадать финальное задание и найти приз.
4. Побеждает команда, которая первой выполнит все задания и найдёт приз.
5. После завершения игры можно устроить небольшой фуршет с горячим чаем и сладостями.

МЕХАНИКА ИГРЫ:

- Участникам игры необходимо отгадать слово, загаданное зрителем Форта
- Для этого командам предстоит преодолеть ряд испытаний
- За каждое успешно пройденное испытание команда получает подсказку или ключ от ларцов с подсказками
- Разные задания требуют разнообразных способностей, а также включают в себя соревновательный, командный и личный зачет - все эти факторы позволяют комфортно чувствовать себя всем участникам.
- Если подсказок набрано достаточное количество, то, объединив усилия, команды отгадывают слово и получают приз

Испытания мы оставляем в тайне от группы, поэтому ниже приводим примеры возможных испытаний.

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ:

«Снежный лабиринт»: участники должны пройти через лабиринт из снежных стен, не задевая их.

«Следы на снегу»: участникам нужно определить, какие следы принадлежат животным, а какие — людям.

«Загадочный сугроб»: в сугробе спрятаны предметы, связанные с зимними праздниками.

Участники должны найти их.

«Ледяной кроссворд»: участникам предлагается решить кроссворд, связанный с зимой и новогодними праздниками.

«Снеговики-загадки»: участники должны отгадать загадки, связанные со снеговиками.

«Снежный тир»: участникам нужно попасть снежком в цель, чтобы получить ключ или подсказку.

«Ледяной лабиринт»: задача участников — найти выход из лабиринта, составленного из ледяных блоков.

«Переправа через реку»: участники должны перебраться с одного берега реки на другой по тонкому льду или по верёвке, натянутой над рекой.

«Загадочная коробка»: в коробке находится предмет, связанный с подсказкой или ключом.

Участники должны угадать, что это за предмет, не открывая коробку.

«Следы на снегу»: на снегу оставлены следы, которые ведут к ключу или подсказке.

Участники должны пройти по следам и найти то, что искали.

«Снеговики-загадки»: вместо старца Фура — снеговики, которые загадывают участникам загадки.

Ответ на загадку — это подсказка или ключ.

«Снежные скульптуры»: из снега нужно создать определённую фигуру, например, символ Нового года или Рождества. Это может быть подсказкой к следующему заданию.

«Поиск сокровищ»: под снегом спрятаны сокровища (например, сладости или маленькие игрушки).

Участники должны найти их с помощью лопаток.

«Зимние эстафеты»: задания могут включать в себя бег на лыжах, катание на санках(тюбингах) метание снежков и другие зимние активности.

Тимбилдинг «4 стихии»

Формат:

ТИМБИЛДИНГ КВЕСТ

Количество:

от **30** до **120** человек

Время

проведения:

2,5-3 часа

Цена:

от **3500** руб/чел.

В основе мира лежат четыре стихии: **Огонь, Вода, Воздух и Земля.**

Они противоречат между собой, но и уравнивают друг друга. Каждая из стихий могущественна, а их баланс поддерживает гармонию и порядок в мире.

В Компании сотрудники также делятся на четыре стихии. Настал день определиться, к какой стихии относитесь Вы, чтобы создать лучшую команду. Для получения символа своей стихии, нужно собрать все артефакты, сложить их и разгадать тайну 5-го элемента.

МЕХАНИКА ИГРЫ:

- Принцип построения игры выработан по системе биатлона, который включает в себя 4 этапа. Каждый этап состоит из 2 заданий - стрельба + выполнение командного задания.
- По итогу всех ждет одно финальное задание, где все команды напрямую соревнуются друг с другом.
- В зависимости от того, как команда отстреляется на своем огневом рубеже, она получит дополнительные преимущества в ходе игры. Победит одна стихия, но конец игры для всех команд не настанет, пока не будет воссоздан 5-ый элемент!

ЭТАПЫ:

1.Этап «Огонь»

Стрельба по мишеням из пневматического оружия придаст игре драйва, настоящего огня! Здесь Стихия зарядит команду оптимизмом и боевым духом! Ведущий предлагает гостям, как следует подкрепиться – дальше будет не до этого.

Активные задания, в которых командам предстоит пройти испытание на сплоченность. Только плечо к плечу, только все вместе! Каждый сможет проявить свой энтузиазм, смекалку, ловкость и быстроту.

2.Этап «Земля»

Стрельба из лука меняет общее эмоциональное состояние коллектива на более спокойное, напоминает участникам о наличии самообладания и выдержки, заставляет людей сосредотачиваться, стремиться к реальной цели, чувствуя свой внутренний стержень. В этом участникам несомненно помогает энергия Земли. «Рогни» -миксигр: русские «городки» и скандинавские «мёлькке». Задача - броском деревянной биты выбить кегли с большим числом, количество попыток будет зависеть от результатов стрельбы команды на первом задании этапа. С каждым броском возможности усложняются, а выбить кеглю становится всё труднее.

3.Этап «Воздух»

Рогатка является одним из самых древних орудий охоты и самообороны – ее снаряды опережают ветер и столь же разрушительны, как и буря!

Стихия Воздуха здесь либо благоволит, либо препятствует свободному движению птичек, помогая игрокам проявить свою креативность. Активный тренинг на проработку навыков командного взаимодействия. Всей команде необходимо из пункта «А» попасть в пункт «Б», преодолев разнообразные препятствия. Главная идея: участники команды — это одно целое, все вместе, словно связаны одной веревкой. В процессе выполнения испытания создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в команде.

4.Этап «Вода»

Участникам предстоит стрельба из арбалета по водяным мишеням. Арбалет –серьёзное древнее оружие. Обращаться с ним нужно бережно и осторожно. Именно поэтому для данного этапа подойдут очень внимательные и сверхчувствительные люди, чтобы наиболее четко выполнить задание Стихии Воды. Испытания подобраны таким образом, чтобы их выполнение было возможным только при грамотной и слаженной работе всей команды, без исключения. Структурированность процесса, последовательность и внимательность к действиям друг друга может привести к победе. Задание помогает раскрыться членам команды и найти для себя наиболее комфортное положение в ней. Это оптимизирует уровень эмоционального и психологического потока.

5. Командное задание.

После прохождения испытаний всех стихий команды собираются в точке сбора и уже напрямую соревнуются между собой в командном баттле. По итогу командного состязания образуется временной гандикап команд для прохождения финального состязания, которое выявит победителя. «Тяни канат!» Перетягивание каната — соревнование, в котором две команды путём физических усилий и определённой тактики действий перемещают друг друга до победной отметки. В перетягивании каната существуют свои уловки, секреты и тонкости. Только хорошо слаженная командная работа может обеспечить победу.

6. Финальное задание.

Теперь, когда позади пройдены все этапы и у каждой команды на руках по 10 элементов пазла, участникам предстоит выполнить финальное задание. Командам необходимо добраться до конечной точки и первыми сложить пазлы своей стихии.

ФИНАЛ:

Смело и достойно пройдя все испытания и сложив пазлы своих стихий, команды получают особые «камни», а вместе с ними - возможность познать магию стихий и, наконец, разгадать тайну 5-го элемента. Объединившись все вместе в круг и расставив магические камни в правильном алгоритме, участники увидят 5-й элемент, который несёт гордое название – Ваша компания! Пятый элемент — это люди, которые работают в компании, объединяя свои усилия для достижения наилучшего результата.

Сила Единства — это идеальная энергия, ведущая к успеху и процветанию Компании.



ЯХОНТЫ

отели и курорты

Корпоративный отдел:

8 (495) 120-42-44

corp@yahonty.ru

С любовью, «ЯХОНТЫ»!