

Время первых

Инновационны
й капсульны
й тимбилдинг

Пакет
М



**От 16 до 160
участников
одновременно**



**Тимбилдинг
под ключ**



**Организуем
в любом месте**

В программу входит:



До 16 Команд



До 2.5
часов тимбилдинга



8 этапов



Команда
тех. специалистов



8 инструкторов



Модератор - координатор



Монтаж/демонтаж
оборудования



Маршрутные листы
Указатели этапов



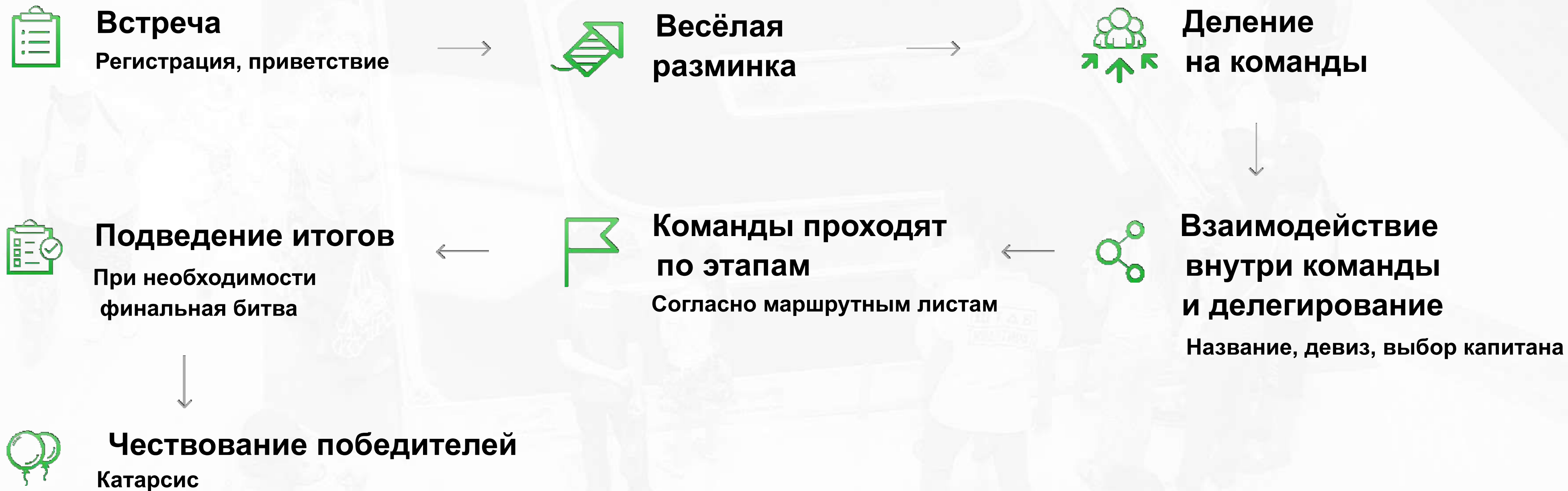
Ведущий



Звук и Dj

Общий план

Проведения игры



01 этап

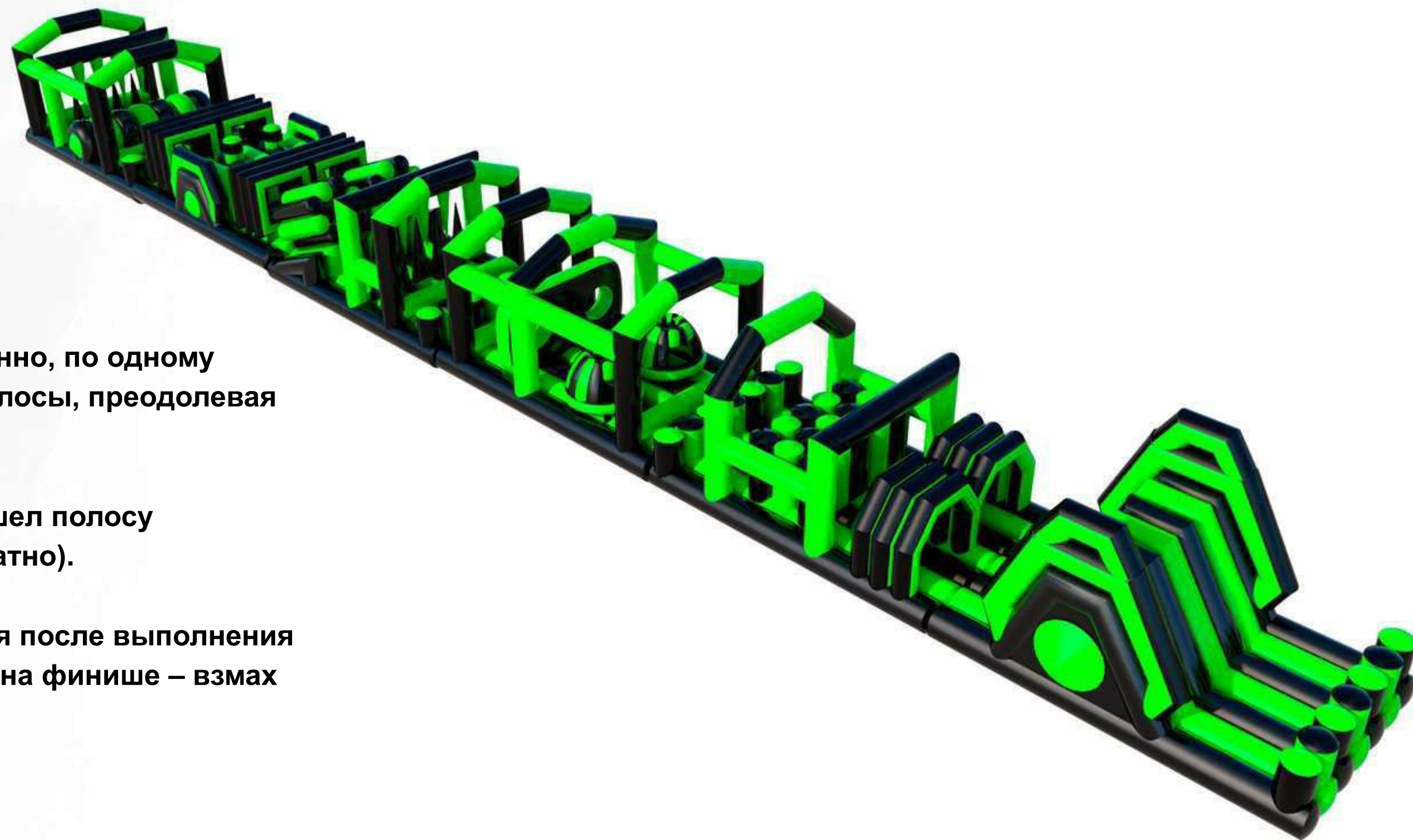
Размер: 24×5×4 м
Необходимая мощность: 9 кВт

Полоса препятствий «Тропа лидеров»

Участники команд стартуют одновременно, по одному человеку - каждый по своей стороне полосы, преодолевая препятствия на пути.

Задание выполнено - когда участник прошел полосу препятствий в обе стороны (туда и обратно).

Каждый следующий участник запускается после выполнения задания предыдущим, по сигналу судьи на финише – взмах флажком.



02 этап

Размер: 6х6х1,7 м
Необходимая мощность: 1,5 кВт

Баланс

Цель - собрать максимальное количество участников на мягкой подвижной подушке и продержаться в стоячем положении более 10 секунд.

Капитан команды взбирается на подвижную подушку в центре батута, затем участники команды забираются по очереди, строго по одному.

Каждый следующий участник забирается только когда все участники прямо стоят на ногах на подушке.

По решению команды, все участники стоящие на аттракционе фиксируют свое положение на 10 секунд, после этого засчитывается количество участников прошедших этап.



03

этап Квадро-ринг «Боксёр»

На ринг выходят по 2 человека от команды.

Каждый участник команды встает на свой постамент и надевает огромные перчатки.

Участники стартуют одновременно по сигналу судьи и пытаются сбить участников команды соперника.

Раунд считается завершенным, когда оба участника команды соперника упали со своих постаментов.

На каждый следующий раунд выходят новые участники от каждой команды.

Размер: 7×7×1,7 м
Необходимая мощность: 1,5 кВт



04эт

Командный бык

Необходимо удержаться на надувном быке ровно 1 минуту.

Задача соперников – сбросить ездока, с помощью перетягивания строп, раскачивающие быка.

Команда 1 – ковбои. Участник садится на быка и удерживается за ручки только одной рукой! Задание выполнено - если ковбой не упал с быка в течении 1 минуты. Каждый следующий участник запускается после выполнения задания предыдущим или его схода с дистанции.

Бандиты. Четверо участников команды Бандитов хватаются за стропы у быка и слаженными движениями всех участников стараются сбросить Ковбоя.

Разрешается делать замены бандитов на протяжении раунда, однако на каждой стропе только один участник.

Размер: 7x7м
Необходимая мощность: 1,5 кВт



Необходимая площадь: 18x9м

05эт

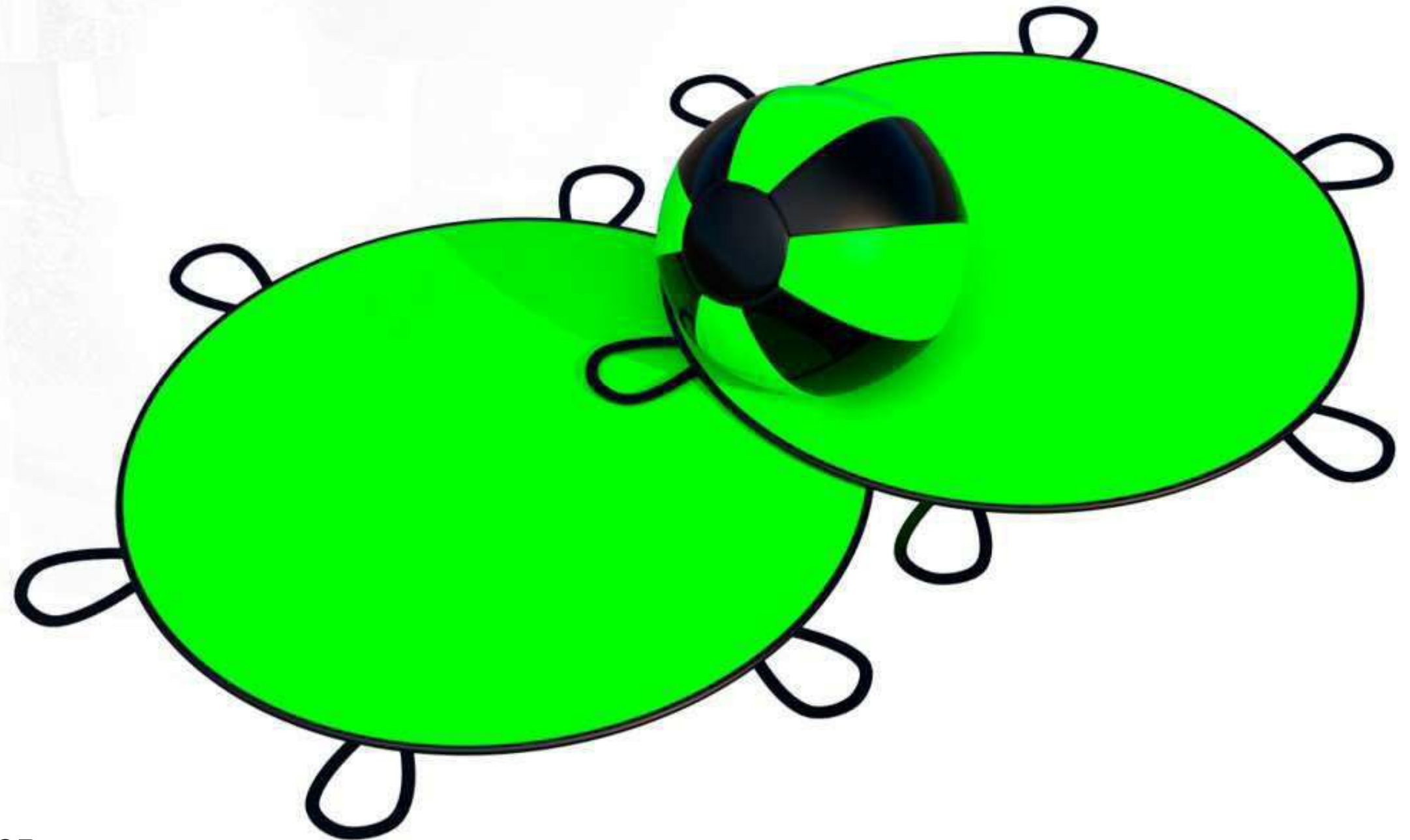
ап Командный волейбол надувной сеткой

Цель - используя большие блины перебросить мяч на сторону соперника так, чтобы он коснулся земли и не допустить гол, когда мяч переброшенный соперником коснулся земли на стороне своей команды.

У каждой команды 2 блина.
Каждым блином управляет от двух до шести человек.

Игра происходит в два раунда.

Победитель выбирается по большему количеству голов.



06

этап Надувной дартс

Команды играют в дартс с помощью огромного надувного стенда, запуская в него специальные стрелы. Бросают по очереди все члены команды.

Каждая сторона в игре начинает со счёта 501.

Метод ведения счёта заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся, пока один из игроков не достигнет 0.

Заканчивать игру нужно обязательно броском в «удвоение» или в «яблочко» мишени. Необходимо попасть так, чтобы полученное количество очков свело счёт до нуля («яблочко» засчитывается за двойное 25).

Размер: 2x1x3 м
Необходимая мощность: 1 кВт



07 этап

Необходимая площадь: 10x20 м

Конный кольцеброс

Две команды по одному седлают коня и по сигналу скачат до специальной мишени в которое необходимо забросить кольцо.

Побеждает та команда которая забросила большее количество колец либо сделала это पहले.



08

этап Банджи баскетбол

Перетянуть соперника на свою сторону батута и забросить большее количество мячей в кольцо.

По одному участнику от команды выходят на батут и одевают на себя специальные ремни-тянучки. Каждому из них в руки даётся мяч.

По отмашке инструктора участники одновременно начинают перетягивать соперника на свою сторону и пытаются забросить мяч в корзину.

Побеждает тот, кто удачно забросил мяч в корзину (ничья засчитывается в случае если оба соперника промахнутся).

В случае, если забросят оба мяча в корзины победителем объявляется тот, кто забросил первым. Далее на батут выходит следующая пара.

Размер: 9,7×3,7×2,7 м
Необходимая мощность: 2 кВт



Логистика соревнований

Команда проходит этапы по маршрутному листу.
В нём указано, куда идти и с какой командой встречаться.

Этапы ограничены временем (10 мин.), после сигнала команды мигрируют к следующим станциям. Этапы разделяет громкий звуковой сигнал. Время перехода сходит в следующий этап.

Соревнования на этапах судят, контролируют и оценивают игротехники.

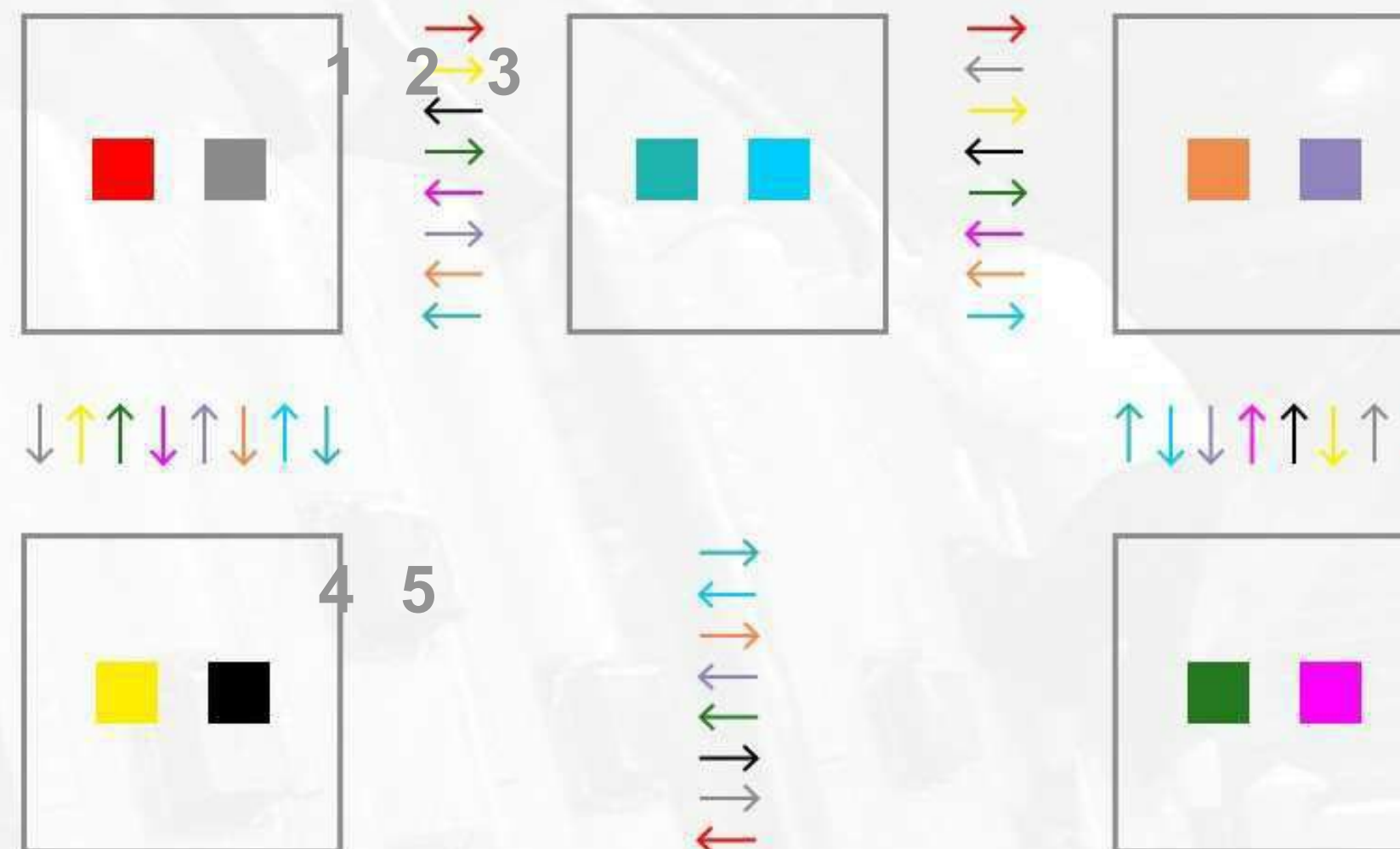
На каждом этапе своя система определения победителя, но общий итог прохождения этапа универсален:
выигрыш – 3 балла, ничья – 1 балл, проигрыш – 0.

Ранжирование команд по итогам состязаний происходит согласно набранным балам.

В случае равенства баллов у победителей можно устроить финальную битву с помощью одной из испытательных станций.

Пример логистики

10 команд на 5 игровых станциях



1 - игровые станции команд - переход команд между аттракционами

Увеличение количества игровых станций пропорционально пяти, то есть те же 10 команд свободно переходят на следующую пятёрку игровых станций, или меняются с другой десяткой.

Дополнительные ВОЗМОЖНОСТИ



**Вечерняя программа
с ведущим**



Брендинг
указатели этапов,
маршрутные листы,
аттракционы



**Камера
хранения**
камер, мебели,
хостер



**Дополнительный
комплект звука 5
КВТ**



Сценический навес



**Дополнительные
генераторы 5
КВТ**



**Барбекю
и фан-кейтеринг**

