

# Космический билборд

**«НА ШАГ ВПЕРЕДИ»**

The Midea logo is displayed in a vibrant blue color. It features a stylized circular icon on the left, followed by the word "Midea" in a bold, sans-serif font. The background of the entire slide is a dark space-themed image with glowing blue and red orbital paths, a large blue circular structure on the left, and a red satellite-like object on the right.

**Midea**

Дата: 18 июня

Количество участников: 150 человек

Формат: Тимбилдинг

Место: Редиссон Завидово

# Цель и задачи мероприятия

- Повысить лояльность лидирующего персонала к принципам здорового соперничества.
- Провести мероприятие для сотрудников в оригинальном формате.
- Создать высокий эмоциональный фон и благоприятные условия для психологической разрядки участников.
- Способствовать формированию групп, нацеленных на совместное достижение поставленных целей.
- Дать возможность членам команды взглянуть друг на друга в неожиданной обстановке.



# О программе

- Это приключение создано для активных целеустремленных коллективов, которые хотят попробовать что-то новое, испытать себя в неожиданных ситуациях.
- Мероприятие представляет из себя открытый сюжет с элементами тимбилдинга, творческих решений, высокотехнологичных устройств и актёрской игры..
- Данная программа не требует специальной подготовки. При этом она даст участникам возможность почувствовать себя причастными к победе в одной из самых важных гонок страны «Лидерство Технологий».
- Высокотехнологичные гаджеты, хитроумные устройства, интеллектуальные и спортивные задания, тонко встроенные в захватывающий сюжет, украшенные превосходным антуражем и спецэффектами создадут уникальную атмосферу.



# Легенда



Конкуренция в сфере электроники, бытовой техники и прикладных технологий достигло своего апогея. Все рекламные ходы уже давно изучены и рынки сбыта попилены. Кроме одного – это космос и другие миры. Именно это является перспективным направлением развития в обозримом будущем. Но конкуренты собираются расстроить планы Midea

Компания Midea первая готова заявить о себе на межпланетном пространстве, выстроив своих сотрудников в виде первой буквы логотипа компании. Этот посыл будет виден из космоса и транслироваться по всем спутникам на земной орбите.

За прохождения испытаний участники будут получать батарейки, символизирующие их положительный заряд

Этот день навсегда будет запечатлён в истории компании при помощи квадрокоптера.

# Подготовительный этап

## Деление на команды.

### Вариант 1

#### «Деление на команды».

В сотрудничестве с HR специалистами «Midea» будет произведено деление сотрудников на команды.

При делении должны быть учтены следующие факторы:

- гендерный баланс команды
- равномерное распределение сотрудников разных возрастов по командам
- участники одной команды не должны являться сотрудниками одного отдела или департамента
- участники занимающие равные должности должны распределиться равномерно по командам.

Общее количество **10 команд**.

Количество участников в команде **14-15 человек**.



# Подготовительный этап

## Деление на команды.

### Вариант 2

#### «По раздаточной продукции».

Проводники (аниматоры) будут встречать гостей при входе на площадку и вручать цветные браслеты/банданы/футболки. Сначала все раздают первые 10 элементов, затем, когда в каждой команде есть гарантированно по 10 чел, начинаем добирать по 1-2 чел в команды постепенно.

#### «Хаотичный».

Все пришедшие гости делятся на М и Ж. Одни направо, другие налево. Внутри этих двух образовавшихся кругов происходит расчёт на первый-четырнадцатый. Затем группы М и Ж объединяются. Таким образом получается равный половой состав в командах, что безусловно важно.



# Подготовительный этап

## «Анонс мероприятия», «Приглашение»

Анонсирование и приглашение на мероприятие будет осуществлено по внутренней коммуникации в электронном виде.

За 2 недели до мероприятия и за 3 дня до мероприятия.

Анонс будет содержать в себе информацию о поводе мероприятия, формат мероприятия, дату.

Приглашение будет содержать следующую информацию:

- дата, время, место
- Общая информация о формате мероприятия
- Форму одежды участника
- Дорожную карту мероприятия



# Атрибутика

## Браслет и/или бандана

Каждой команде будет присвоен свой номер и цвет. Каждый участник команды получает силиконовый браслет и косынку соответствующий цвету команды с нанесением логотипа 20-летия, даты, номера команды. К каждому браслету будет прикреплен пучок цветных энергопроводящих нитей, которые понадобятся при подведении итогов мероприятия и рефлексии.

## Бейдж.

Каждый участник команды получит ламинированный бейдж на ленте с ФИО. Такой атрибут необходим для знакомства участников команды, а так же для работы сопровождающего по мониторингу активности и вовлеченности, составлению анкетированного отчёта для руководства.(опционально)





# Тайминг

## **Тайминг мероприятия:**

**15 минут** Сбор на центральной площадке,  
жизненные необходимости

**20 минут** Разминка и деление на команды.

**5 минут** Легенда мероприятия

**160 минут** Прохождение испытаний командами (10  
испытаний по 16 минут или 8 заданий по 20 минут –  
требует согласования)

**50 минут** Финальная часть. Флешмоб логотипа  
Подведение итогов в командах. Рефлексия.

Общая продолжительность мероприятия 3,5 часа



# Логистика

Каждый сотрудник «Midea», в установленное время прибывает на площадку. Тем или иным способом формируются команды участников. Отмечается у инструктора. Получает набор атрибутики. Знакомится с другими участниками команды. Параллельно с этим происходит придумывание названия и девиза. После того как команда сформирована и укомплектована, инструктор сообщает о готовности команды в оперативный штаб. Доносится легенда. После завершения официальной вводной части, команда приступает к испытаниям. Каждая команда, в соответствии со своим маршрутным листом, сопровождается во время всей игры своим инструктором, одетым в костюм биозащиты. Для того, чтобы выполнить миссию участникам предстоит пройти 8 заданий, на которые отводится по 16 минут вместе с переходом (13 минут испытание, 3 минут переход). После завершения задания команда двигается к следующему, а на её место приходит другая. Так называемая система «карусели». Чтобы избежать преждевременного выполнения миссии предусмотрены «бонусные уровни». На каждом испытании команда собирает подсказки для определения искомого элемента. Выполнив все задания миссии и получив искомый элемент, команда возвращается на центральную площадку для финальной части мероприятия.

# Игровые задания и легенды

## «Миссия невыполнима»

Самое ценное хранится в самых опасных местах. Так оно и есть в нашем случае. Похитивший часть пульта шпион позаботился о безопасности и «перекрыл» путь минами-растяжками. Ими буквально устлан пол, да так что прямо ступить некуда. Но есть шанс – нужно перелететь на другой конец коридора, не касаясь пола, а попутно проверить саквояжи, которые он оставил по дороге. В этом деле понадобится участие всех героев, ведь только 1 из них сможет воспарить над заминированным полом, а остальные должны будут его или её поддерживать на системе канатов и страховок.



# Игровые задания и легенды

## «Антишпионское послание»

Чтобы обезопасить сверхсекретные данные, находящиеся в компьютере главного инженера, была придумана особая техника восстановления пароля, которую не может подобрать ни один хакер в мире. Участники заходят в комнату и перед ними лишь только заблокированный ноутбук и несколько фонарей. Их задача изучить комнату при помощи ультрафиолетового свечения и отыскать части головоломки, записанной на стенах и предметах невидимыми чернилами. Паролем к компьютеру с секретными данными служит разгадка головоломки.



# Игровые задания и легенды

## «Эхолот»

Поступили сведения о том, что неподалёку упали части сгоревшего в атмосфере дрона-шпиона одной противоборствующей стороны. В руки участников попадает чёрный ящик с дисплеем, который имеет функцию эхолота и может быть открыт только на борту своего корабля. Задача отыскать источник сигнала - при этом эхолот откроется и внутри будет стартовая буква будущего сообщения. Подойдя к следующему ящику участники открывают его и видят 2 вращающиеся шестерни с начертанными буквами. Если вовремя их остановить (у верной буквы) они начнут вращаться в верной последовательности и сообщат искомое слово-шифр. Следующая ступень это трансформировать слово в цифровой код и открыть сейф/замок на двери.

(Подробности возможны на презентации – потрогать и посмотреть своими глазами)



# Игровые задания и легенды

## «Спасительный луч»

В обозримом будущем человечество может столкнуться с очередным концом света. Так, по прогнозам учёных в 2036 году астероид «Апофиз» столкнётся с Землёй. В связи с этим подразделения «Midea» разработали сверхмощный лазер, способный расщепить астероид еще до вхождения в земную атмосферу. Он будет настолько далеко, что его даже не будет видно. В этом испытании принцип тот же. Все участники, кроме одного находятся за светонепроницаемой ширмой и лишь только ствол лазера торчит наружу. Лазер излучает опасную вибрацию и касаться его категорически запрещено. Для этого предусмотрены непроводящие канаты с петлями на конце, взявшись за которые можно управлять лазером. Но вся сложность в том, что навести на цель – кусок упавшего ранее астероида – помогает лишь один участник, расположенный в непосредственной близости от него. Лазер стреляет пучками каждые 5 секунд и для разрушения куска породы необходимо сделать несколько прицельных попаданий. В случае успеха астероид задымится и произойдёт взрыв.



# Игровые задания и легенды

## «Выбраться из лаборатории»

Команда получает сведения о том, что в секретной лаборатории находится часть запускного пульта, но как только они входят в неё - дверь захлопывается на 4 засова. Чтобы выбраться из помещения необходимо изучить каждый предмет и поверхность, найти нить истории и выяснить какими кодами можно отомкнуть засовы. Но есть одна сложность, что если коды вводятся неверно – засовы вновь закрываются.



# Игровые задания и легенды

## «Матрёшка R»

Как известно всем сотрудникам «Midea» в космосе уже 11 лет парит аватар человека, имеющий шарообразную форму. Он и будет первым, кто вступит на поверхность Марса, но, к сожалению, он не имеет собственного опорно-двигательного аппарата и участникам предстоит вызволить его из особой крио-камеры, в которой он находится во время полёта. Искусственная гравитация, применяемая при посадке будет мешать участникам, а в камере можно проводить манипуляции только при помощи нано-черенков. Внутри Матрёшки R скрыто важнейшая информация, именно поэтому её нужно достать как можно скорее.





# Игровые задания и легенды

## «Отделение энерготоплива»

Уже давно не секрет, что энергия может быть заключена в любые форм-факторы. Для отправки нашей экспедиции далеко в космос нужно топливо. Его мы и постараемся получить. Дело в том, что этот высококонцентрированный топливный брусок слишком большой для челнока. Наша задача отделить необходимое количество топлива. К наноразделителю по обеим сторонам привязаны титановые канаты, которые блокируют мощнейший выброс энергии. Участники команды делятся на 2 равные подгруппы и каждый из них берет в руки часть каната. Путём слаженных действий они производят отделение 1-3 тончайших частей, необходимых для запуска.



# Игровые задания и легенды

## «Антигравитация» СОРЕВНОВАНИЕ

Гравитационное поле Марса значительно слабее Земного и вопрос передвижения по поверхности – один из самых острых. Для подготовки будущих космонавтов был придуман особый тренажёр, вырабатывающий правильные моторные навыки. Для его использования необходимо чтобы 1 космонавт встал внутрь тренажёра, а остальные им управляли. Выглядит он как огромная буква А, переваливающаяся с одной ноги на другую, подобно циркулю на чертёжной доске. Задача – преодолеть маршрут при помощи этого приспособления.



# Игровые задания и легенды

## «Марсоход» СОРЕВНОВАНИЕ

После приземления и создание первого поселения на Марсе неминуемо возникнет вопрос прокладки дорог. Земная техника тут бессильна и в ход вступает новейшая разработка ТВЭЛ, позволяющие перемещать грузы до 2-х тон любой даже самой хрупкой космонавтке. Попрактиковаться в этом навыке предстоит участникам, расположившись на платформе размером 3\*0,75 м. К платформе прикреплён трос, за который её нужно тащить и для этой задачи показательно стоит выбрать самого хрупкого участника экспедиции.

*Локация организована на улице.*



# Игровые задания и легенды (примеры)

## «Запретная зона» СОРЕВНОВАНИЕ

Герои попали в хитроумную западню, подготовленную противоборствующими шпионами. Они начинили пол детекторами изменения веса, которые реагируют на касание человеком. На полу, за периметром запретной зоны разбросаны светящиеся колбы с жидкостью высокой молекулярной массы и если собрать их всех, то можно попробовать обмануть сигнализацию и выбраться из западни, ведь вес участников сопоставим с общим весом всех колб. Таким образом героям предстоит доставать, не касаясь земли, предметы по периметру квадрата, в котором они находятся. За касание запретной зоны штраф – 2 ранее добытых колбы. За подтаскивание предметов – 1 ранее добытая колба. Главное условие – каждый участник должен достать по 1 предмету, но в итоге все предметы должны быть добыты.



# Финальная часть

По мере прохождения испытаний каждая из команд заработает определённое количество батареек. Посчитав их мы сможем определить победителя или проведём еще 1 дополнительное испытание на месте.

Далее участники отходят на заранее подготовленное поле, где при помощи лент и ниток на земле начерчен логотип Мидеа, а точнее его первая буква. Каждый из участников получает 2 голубых листика, которые нужно будет поднять по определённой команде. Запоминаются места кто где стоял, репетируются входы и выходы из фигуры, а затем уже и сам итоговый флешмоб со съёмкой квадрокоптера.

