



СЕССИЯ СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ 2021

1 - 4 СЕНТЯБРЯ

ИДЕЯ

Каждый сотрудник Сбера является личностью и индивидуальностью, но важной единицей команды. Задача каждого - понять в чем его супер сила и пройти путь самопознания через окружающий мир.

«Целое больше суммы своих частей» (Аристотель)

ЛЕГЕНДА

Давным- давно на горе Двуглавая Сопка, жили Боги. Стало им скучно и задумали они создать человека. Боги предложили сделать человека умным, сильным, бесстрашным и наполненным Энергией.

Но они скрыли от него главную силу - силу самопознания.

Сотрудники компании раскрывают свои силы при помощи образов и персонажей игры Джуманджи. Их путь к самопознанию длится 4 дня и завершается у подножия горы Двуглавая Сопка.



КАЖДЫЙ ДЕНЬ СОТРУДНИКИ КОМПАНИИ ПОЛУЧАЮТ С УТРА ЗАДАНИЯ, КОТОРЫЕ РАЗДЕЛЯЮТ ИХ НА КОМАНДЫ.

ТАКЖЕ У ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ЕЖЕДНЕВНО БУДЕТ СВОЯ ЛИЧНАЯ МИССИЯ.

А СИМВОЛ ДНЯ ОТРАЖАЮТ КУРАТОРЫ СО СВОИМИ АМУЛЕТАМИ.

1 ДЕНЬ - ИНТУИЦИЯ

АМУЛЕТ - повязка на глаза будет служить препятствием в нахождении продуктов для приготовления блюда. Поможет не зрение- а интуиция .

КУРАТОР - Королева Амазонок

2 ДЕНЬ - ЭРУДИЦИЯ

АМУЛЕТ - сыворотка мысли, (пробирка с энергетиком) с самого утра придаст старт вашим мыслям невероятную скорость

КУРАТОР - безумный ученый

3 ДЕНЬ - БЕССТРАШИЕ

АМУЛЕТ - медальон на шею, который поможет участникам подняться на гору и зарядиться энергией в конце пути

КУРАТОР - пират

4 ДЕНЬ - ЭНЕРГИЯ

АМУЛЕТ - авторская метка вождя, которую он оставляет каждому участнику на лице в виде красной линии.

КУРАТОР - вождь племени манджи

ВАЛЮТА



За каждое пройденное испытание , участники улучшают свои личностные качества и в награду получают "Уральские монеты".

(данные монеты являются валютой, их можно обменивать на различные привелегии)

- сеанс у астролога
- пропустить зарядку
- игловая терапия
- получить чай на вершине горы





1 СЕНТЯБРЯ

1 ДЕНЬ - ИНТУИЦИЯ

ТРАНСФЕР К МЕСТУ

13:00-18:00

Попадая в автобус, каждого пассажира на сиденье ждет игровой бокс в котором лежит :

- правила игры
- сэндвич
- брендированная вода
- батончик силы
- оберег, в виде медальона на шею для проведения обряда на вершине горы
- игральные кубики 2шт.
- задание на день

Пример задания - сегодня твой цвет красный. Найди свою команду. Твоя Сила - взаимопомощь. миссия - помоги донести вещи до отеля 3 участникам. Во время трансфера участникам проводится рассказ об истории мест которые они проезжают.

На трансфере так же едут актеры сопровождающие, которые помогают ориентироваться участникам в происходящем, проводят короткие викторины и управляют группой на остановках.



ТРАНСФЕР К МЕСТУ

13:00-18:00

На первой остановке игроков встречает хранитель игры в черном плаще с капюшоном на голове, просит кинуть кости на игровое поле и запомнить выпавшее число до конца путешествия.

Вторая остановка случается в виде розыгрыша. Водитель останавливается у обочины, да бы подвезти музыкантов до ближайшего магазина, вместо платы они поют известные песни для участников.



ТРАНСФЕР К МЕСТУ

13:00-18:00

После того, как гости рассаживаются обратно в автобус - на экранах включается видео послание от ведущего в образе охотника из джуманджи. Он трактует правила.

Правила Игры гласят:

- подчиняться регламенту событий на каждый день
- выполнять все задания которые вы получаете лично в посылке
- помнить что команда , превыше всего

"Игра началась".

Для гостей которые осуществляют трансфер самостоятельно подготовлен ролик - погружение и такой же стартовый набор участника



ПРИБЫТИЕ

18:00-19:00

Гостей встречает ведущий - охотник, погружая в атмосферу происходящего. Дело все в том, что грянула молния и появились они, хранители ваших номеров. Получить свой ключ вы сможете выполнив их задание: достать ключи от номера из тайного ящика.

Тайный ящик- это единственный путь к вашему ключу.



ЗАСЕЛЕНИЕ

18:00-19:00

У каждого в номере есть набор одежды для различных испытаний на каждый день.

1 день - фартук и повязка на глаза

2 день - бомбер и бандана

3 день - футболка, дождевик и кепка

Каждый комплект одежды забрендирован в разной цветовой гамме.

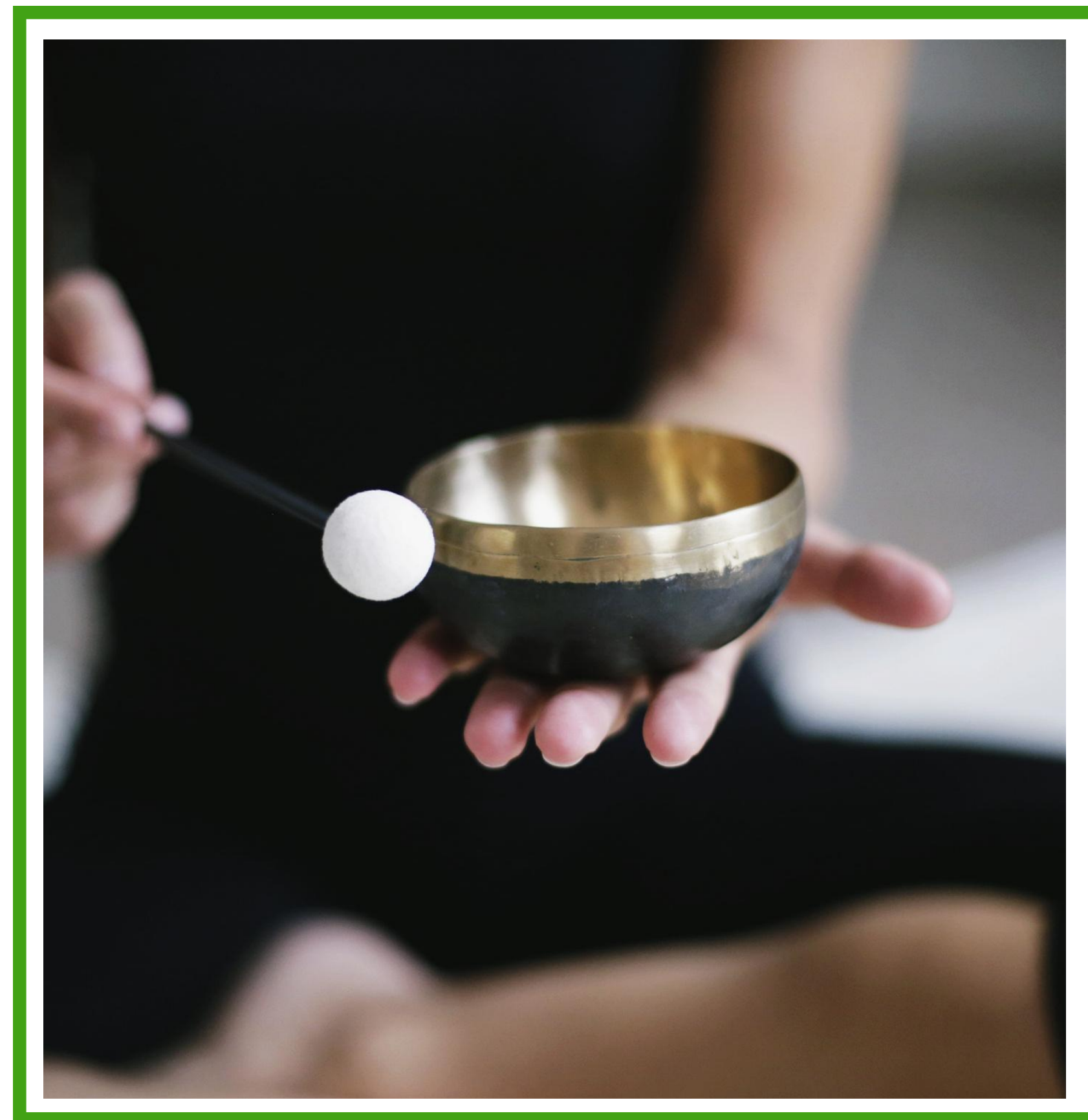


ОБЩИЙ СБОР

20:00

Звуки Гонга заывают всех на общее собрание, где их встречает ведущий - охотник из Джуманджи, совместно со своими помощниками-кураторами: Амазонкой, Ученым, Пиратом и Вождем племени, рассказывает о главных правилах игры и о том, что символизирует и для чего каждый амулет, распределяют игроков на команды.

Все это происходит под музыкальное сопровождение группы.



БАРБЕКЮ БАТТЛ

20:00 - 22:00

Каждая команда придумывает себе девиз и приступает к приготовлению блюда.

У одного из участников команды, в полученной карточке (утром) будет указано: ТВОЯ СИЛА - КУХНЯ, МИССИЯ - ПРИГОТОВИТЬ (ПЛОВ/ВВQ) С КОМАНДОЙ. ТАМ ЖЕ УКАЗАН РЕЦЕПТ С НЕОБХОДИМЫМИ ПРОДУКТАМИ.

Команды, исходя из наполнения блюда, начинают определять ингредиенты путем интуиции. Дело в том, что часть продуктов они должны найти с завязанными глазами на своих столах либо "выторговать" у других команд.

В процессе баттла на каждый стол приносят "зелья" - уральские настойки с разными вкусами. Задача гостей



БАРБЕКЮ БАТТЛ

20:00 - 22:00

В момент готовности блюд на 50%, начинается винная дегустация.

Команды могут выбрать для своих блюд подходящий напиток и продолжить дегустацию.

Затем команды презентуют свои блюда. За лучшую презентацию победители получают валюту, который в дальнейшем можно обменять на другие привилегии .



ФИНАЛ ДНЯ

22:00

Завершает насыщенный день интуиции - запуск конфетти под выступление DJ и дискотека.





2 СЕНТЯБРЯ

2 ДЕНЬ - ЭРУДИЦИЯ

ПОДЪЕМ, ЗАРЯДКА, ЗАВТРАК

07:00-09:00



Звучит музыкальный гонг, он символизирует старт нового дня. В него стучит ученый, обходя номера, где живут участники, зазывая на главную поляну. Приходя на общую площадку, все игроки получают от безумного ученого интеллектуальную сыворотку(энергетический напиток в пробирке), конверт с программой дня, ролью участника и его заданием на день.

Пример задания: сегодня твой цвет желтый . Найди свою команду. Твоя Сила - читать мысли. Миссия - узнай у 3х людей о чем они мечтают прямо сейчас и исполни 3 небольших желания.

Безумный учёный объявляет Утреннюю зарядку, в формате ЙОГИ, которая проходит так же на главной поляне.

После участники отправляются на завтрак и Стратегическую сессию.

В течение дня для команд так же будут предложены задачи на получение валюты, такие как "Трудности перевода" разгадывание шифров древних посланий , а так же Участники получают чек-лист дел, которые нужно делать

МОЗГОБОЙНЯ ВИННАЯ ДЕГУСТАЦИЯ

18:00-21:00



После стратегической сессии участники распределяются на команды

Сформированные команды участвуют в этапе Мозгобойня.

Прокачивают свою шкалу эрудиции.

Команда победитель получает приз-валюту

Далее Всем игрокам будет предложена возможность продолжить дегустировать вина, а также получить потанцевать под сопровождение кавер-группы.



3 СЕНТЯБРЯ

3 ДЕНЬ - ЭНЕРГИЯ И
ВЫНОСЛИВОСТЬ



ПОДЪЕМ, ЗАВТРАК

07:00-09:00

Звучит музыкальный гонг, он символизирует старт очередного дня и сбор на общей поляне.

Вождь племени Манджа встречает гостей на площадке и дарит каждому игроку карту путешествия на сегодня.

После этого все участники мероприятия заряжаются энергией на весь день с помощью танцевального флешмоба!



ПУТЬ НА ТАГАНАЙ

09:00-10:00

После завтрака, Вождь племени Манджа дает наставление всем игрокам а также наносит метку индейцев в виде красной линии на лоб участников. Она служит оберегом для восхождения на вершину Горы.

Оказавшись у подножия горы, их встречает племя Индейцев и предлагает подготовиться к восхождению. Чтобы ощутить силу духа, и открыть в себе седьмую чакру, будут представлены следующие этапы:

- постоять на гвоздях
- пройти по углям
- совместно прочесть мантру на восхождение

Игроки отправляются покорять вершину чтобы водрузить флаг силы.

Перед отправлением получают рюкзак со



ВОСХОЖДЕНИЕ

12:30-15:30

Весь путь участников сопровождает Пират, который говорит о важности амулета. Амулет помогает сохранять энергию и придает сил, так же он пригодится каждому в финальном посвящении в монаха по восхождению на гору.

На пути следования, игрокам встречаются Монахи которые снабжают их всем необходимым для подъема на гору и мотивируют путем духовных наставлений.

По пути каждую команду приводят к ящикам, внутри которых, лежат разные предметы. Задача участников отгадать все предметы, а может это будет что то живое?!

Вдоль тропы восхождения располагается Фото квест, задача участников найти тайники с дополнительными амулетами.

Накопленную валюту, "Уральские самоцветы", участникам можно обменивать на привелегии:

- массаж частей тела
- вода и сух паек
- сборы лекарственных трав



ВОСХОЖДЕНИЕ

12:30-15:30

За каждой из команд закреплён инструктор, который под своим профессиональным руководством направляет участников и несёт флаг.

Поднявшись на Гору, команды ожидает старейшина всех монахов. Он проводит главный обряд "САМОПОЗНАНИЯ".

Смысловым финалом станет поднятия флага с ценностями банка: интуиция, энергия, эрудиция, сила.

Объединяющий флаг- "пазл" Сбера, на вершине горы Дуглавая сопка, станет одной из важнейших составляющей успеха команды в будущем!

*"Коллективное фото в конце вечера"



СПУСК , ОБЕД

▶ 15:30-16:30

Каждый участник, спустившись с горы , осуществляет удар в гонг, что означает завершение пути самопознания, получает заслуженную мантию монахов.

Так же у костра команды получают задание выучить текст песни, заранее подготовленную и написанную для команд по основным вехам 3х дней мероприятия.

Песню команды исполнить смогут под сопровождение музыкантов на месте привала.

На месте участников уже ждет горячий обед:

- овощные закуски
- плов

После обеда участники могут приготовить травяной чай по рецепту Монахов у костра,

возле которого пройдет ритуальный танец с бубнами под гитару.

ВОЗВРАЩЕНИЕ, ВИННОЕ КАЗИНО

19:00-22:00



По возвращению обратно в отель участников

ждет заключительный

этап - винное казино!

В завершении игры Джуманджи, длиною в три дня, проходит беспроигрышная лотерея. Где каждый из участников называет число, выпавшее ему на игральном костяке на самой первой остановке и в соответствии с ним получает определённый подарок.

Финал вечера, перейдет в дискотеку под живую музыку кавер-группы или работу DJ.



4 СЕНТЯБРЯ

4 ДЕНЬ - ОТЪЕЗД

ТРАНСФЕР ДОМОЙ

10:00-15:00

Перед тем как сесть в автобус, Актеры, сопровождающие участников на протяжении всех 3х дней, вручают свитки «Секрет успеха» своим командам.

В них в стихотворной форме отражён вдохновляющий на будущие победы девиз компании.

По дороге домой, все посмотрят фильм о проведенном времени вместе , о полученных знаниях и силах!

Музыканты, в свою очередь, будут поддерживать атмосферу в дороге теплыми и душевными песнями.



