



**IZONE**

# IZONE

IZONE – креативное сообщество, которое функционирует на национальном и международном уровне, основанное как прибыльная частная инициатива.

Креативное сообщество находится в 4-этажном здании на берегу Днепра и состоит из многофункциональных рабочих зон индустриального стиля, среди которых галерея, многофункциональное выставочное пространство, локация для проведения конференций и встреч, площадка для перформансов и концертов, творческие мастерские, студии, а также, магазин, бар/кафе и терраса.



# Корпоратив

A close-up photograph of a chef wearing a white chef's hat and a white apron over a white t-shirt. The chef is focused on a task, possibly decorating a chocolate dessert. The background is slightly blurred, showing other people in similar attire, suggesting a professional kitchen or a workshop setting. The text 'Корпоратив' is overlaid on the top left of the image.

1. Где? На территории IZONE (в любом из 4 этажей здания).
2. Организация фуршета (еду заказывать в IZONE Cafe).
3. Заказать “Выездной шоколадный мастер-класс”.
4. Организовать фото зону.
5. Пригласить фотографа.
6. Пригласить DJ.

## Стоимость на 15 человек

1. Фуршет - 6000 грн.
2. Выездной шоколадный мастер-класс 5250 грн (1 час 20 минут).
3. Фото зона - 5000 грн.
4. Фотограф - 1000 грн.
5. DJ - 500 грн.



# Тимбилдинг

На самом мероприятии предусмотрены игры для сплочения коллектива, которые будут заранее подготовлены PR отделом. НАПРИМЕР:

«Человек к человеку»

Для игры нужно нечетное количество участников. Описание игры. Участники объединяются в пары, оставшийся без пары участник — водящий; водящий подает команды, называя определенным образом части тела, например: «нос к носу», «щека к щеке», «локоть к локтю» и пр.; участники должны коснуться друг друга названными частями тела. Когда водящий говорит: «человек к человеку», участники образуют новые пары, оставшийся без пары участник становится водящим, после чего игра повторяется сначала. Результат: Игра способствует созданию атмосферы близости, веселья и свободного творчества. Вызов для участников определяется необходимостью физического контакта и его возможной экзотичностью.



# Тимбилдинг



## «Джамп»

Описание игры. Участники встают в шеренгу на расстоянии шага друг от друга лицом в одну сторону и по команде тренера подпрыгивают, поворачиваясь в прыжке вокруг оси на  $90^\circ$  или  $180^\circ$  в любую сторону. Задача участников — после каждого хлопка совершать синхронные повороты и всем приземляться повернутыми лицом в одну и ту же сторону.

# Тимбилдинг

## «Ураган»

Описание игры. Участники становятся в общий круг.

«В игре есть один водящий, сначала им буду я. Я, как водящий, говорю вам: «Поменяйтесь местами те, у кого...». И называю любой признак, который объединяет хотя бы нескольких из вас. Те из вас, у кого есть этот признак, должны поменяться местами. Очень важно обязательно успеть поменяться местами. Кто не успеет, становится водящим. Моя задача, как водящего, — занять ваше место, пока вы меняетесь местами. В игре нельзя оставаться на своем месте, если у вас есть указанный водящим признак. Тогда вы автоматически становитесь водящим. Новый водящий тоже говорит: «Поменяйтесь местами те, у кого...». Если вы не можете найти общий признак, то даете команду «Ураган!».

