СТАНЦИОННЫЙ ТИМБИЛДИНГ

СОБЕРИ ВРЕМЯ

Выиграйте минуты на заданиях и вложите их в общий проект.



ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ

Длительность

1,5-2,5 Ч.

Количество участников

20-120 ЧЕЛ.

Количество заданий

6-10 ШТ.

Формат

Командные задания и работа над общим проектом.

Цель игры

Выигрывать минуты на заданиях и сразу использовать их для создания финального объекта.

Финал на выбор

Панно из воздушных шаров или картонный замок.

ИГРОВОЙ РЕГЛАМЕНТ

1. **Старт**
   Ведущий объясняет правила и проводит разминку.

2. **Задание**
   На станции команда получает задачу и узнаёт лимит времени.

3. **Выигранные минуты**
   После досрочного финиша команда сразу продолжает работу над своим проектом.

4. **Следующая станция**
   Команды повторяют цикл на новом задании.

5. **Презентация проектов**
   Команды показывают результат. Побеждает команда с лучшим итоговым проектом.



СОБРАЛИ ДЛЯ ВАС 3 ИГРОВЫХ МОДУЛЯ

МОДУЛЬ

Small

6

заданий

1,5 ч. до 70 чел.

МОДУЛЬ

Medium

8

заданий

2 ч. до 90 чел.

МОДУЛЬ

Large

10

заданий

2,5 ч. до 120 чел.

ПРИМЕР ЗАДАНИЙ



Змея

Передайте обруч по цепочке игроков, не размыкая рук.



Китайские палочки

По сигналу шагните вправо и подхватите палку соседа, пока она не упала.



Пазл командный

Распределите детали и соберите большой пазл до сигнала.



Плот

Переверните плот, оставаясь на нём всей командой.



Сортировка

В искажающих очках соберите предметы заданных цветов и форм.



Верёвочная лестница

Соберите лестницу из верёвок и проведите мяч через все ячейки.

ПРИМЕР ЗАДАНИЙ



Гусеница

Шагайте в общем ритме внутри гусеницы, чтобы вся команда дошла до финиша.



Трубы-желоба

Прокатите мяч до финиша, переставляя свободные желоба вперёд.



Ковёр-самолёт

Подпрыгивайте всей командой в общем ритме, продвигая ковёр до финиша.



Командный карандаш

Управляйте общим карандашом за верёвки и повторите рисунок с образца.



Фигура

С завязанными глазами выложите заданную фигуру из каната всей командой.



Башенный кран

Управляя общим краном за верёвки, соберите башню из блоков до сигнала.

ФИНАЛ НА ВЫБОР



За выигранные на станциях минуты необходимо построить замок



За выигранные на станциях минуты необходимо собрать панно из шаров

ЧТО ВХОДИТ / НЕ ВХОДИТ В СТОИМОСТЬ ИГРОВОГО МОДУЛЯ

В СТОИМОСТЬ ВХОДИТ

- Координатор игры
- Судья на каждое задание
- 6-10 заданий + финал на выбор
- Браслеты для участников
- Монтаж, демонтаж и техсопровождение
- Доставка в пределах МКАД

В СТОИМОСТЬ НЕ ВХОДИТ

- Ведущий игры
- Звуковое оборудование
- Звукотехник
- Наградная атрибутика
- Кастомизация игры под заказчика

СОБЕРИ ВРЕМЯ

ДОПОЛНИТЕЛЬНО К ПРОГРАММЕ

- Профессиональные ведущие
- Собственный Лофт для мероприятий
- Звуковое и проекционное оборудование
- Фотозоны
- Наградная атрибутика
- Кейтеринг от кофе-брейка до банкета
- Контактный бар
- Выступления артистов
- Музыкальное оформление мероприятия
- Организуем мероприятие с шатрами
- Удобство и комфорт с мебелью
- Кастомизация игры под заказчика

