

# ИГРА

## «ШАРОДУВЫ»

Яркая командообразующая игра  
по монтажу задника для фото-зоны)))

**СТРОИТЕЛЬНЫЙ ТИМБИЛДИНГ**





# О ПРОГРАММЕ

Яркая динамичная командообразующая игра, где команды надувают шары и строят из них панно. А их соперник – это Время, которое играет против и не даёт им это сделать. Ведь командам, прежде чем приступить к строительству, надо пройти задание-препятствие, время на которое ограничено. Успели пройти раньше отведённого времени – строите панно дальше, время вышло – переходите к следующему препятствию безо всякого строительства.

А после прохождения всех заданий яркая стена из шаров наглядно покажет, кто из команд справился с задачей лучше, найдя баланс между скоростью и командной тактикой.

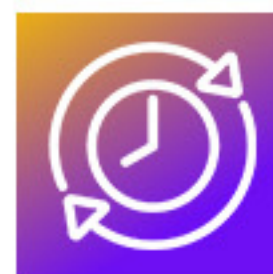
## ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ:



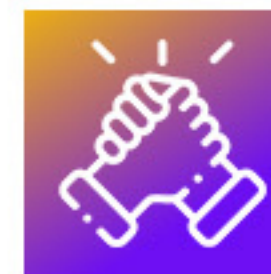
ДИНАМИЧНО



ПРОКАЧИВАЕТ  
ОБЩЕНИЕ



НА ПРАКТИКЕ ПОКАЗЫВАЕТ,  
ЧТО ТАКОЕ ЭКОНОМИЯ  
ВРЕМЕНИ



ЗАДАНИЯ НА КОМАНДНОЕ  
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ – НАХРАПОМ  
НЕ ВОЗЬМЁШЬ



РАЗГРУЖАЕТ  
МОЗГИ



НИКТО НЕ СИДИТ  
НА МЕСТЕ

# ЦЕННОСТИ ИГРЫ



## КОММУНИКАЦИЯ

Грамотно выстроенное общение между участниками приведёт к победе.



## РАБОТА В КОМАНДЕ

Игра даст практический опыт командной работы в решении нестандартных задач.



## СМЕНА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Смена привычной деятельности – лучший отдых.



## ТВОРЧЕСКОЕ СОЗИДАНИЕ

Будем творить красоту и получать от результатов работы эстетическое удовольствие.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ  
РАСПИСАН  
ПОМИНУТНО.

ВСЯ АНИМАЦИОННАЯ  
КОМАНДА ЗНАЕТ  
ЧТО ДЕЛАТЬ.

НИКАКИХ ПАУЗ.  
ВАМ ОСТАЁТСЯ  
ТОЛЬКО ДОВЕРИТСЯ  
ПРОФЕССИОНАЛАМ!

## ЭТАПЫ



ВСТУПЛЕНИЕ



РАЗМИНКА



РАЗДЕЛЕНИЕ  
ПО КОМАНДАМ



ПРОХОЖДЕНИЕ  
ПОКАЦИЙ



ОБЩИЙ  
СТАРТ



КОРОТКИЙ БРИФ  
КОМАНД



ФИНАЛ



ПОДВЕДЕНИЕ  
ИТОГОВ



НАГРАЖДЕНИЕ

# КОМАНДА



## 1. ИГРОВОЙ ВЕДУЩИЙ, ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

Модератор игрового процесса, комментатор.

На нём вся коммуникация между игрой, участниками и болельщиками, - чтобы было интересно всем.

Профессионал своего дела.



## 2. КООРДИНАТОР ИГРЫ

Отвечает за работу анимационной команды.

На нём правила, маршрутные листы и общая логистика команд, работа анимационной команды на заданиях.

Знает всё о том, что и как работает.



## 3. ТИМ-ЛИДЕР/ТИМ-СУДЬЯ

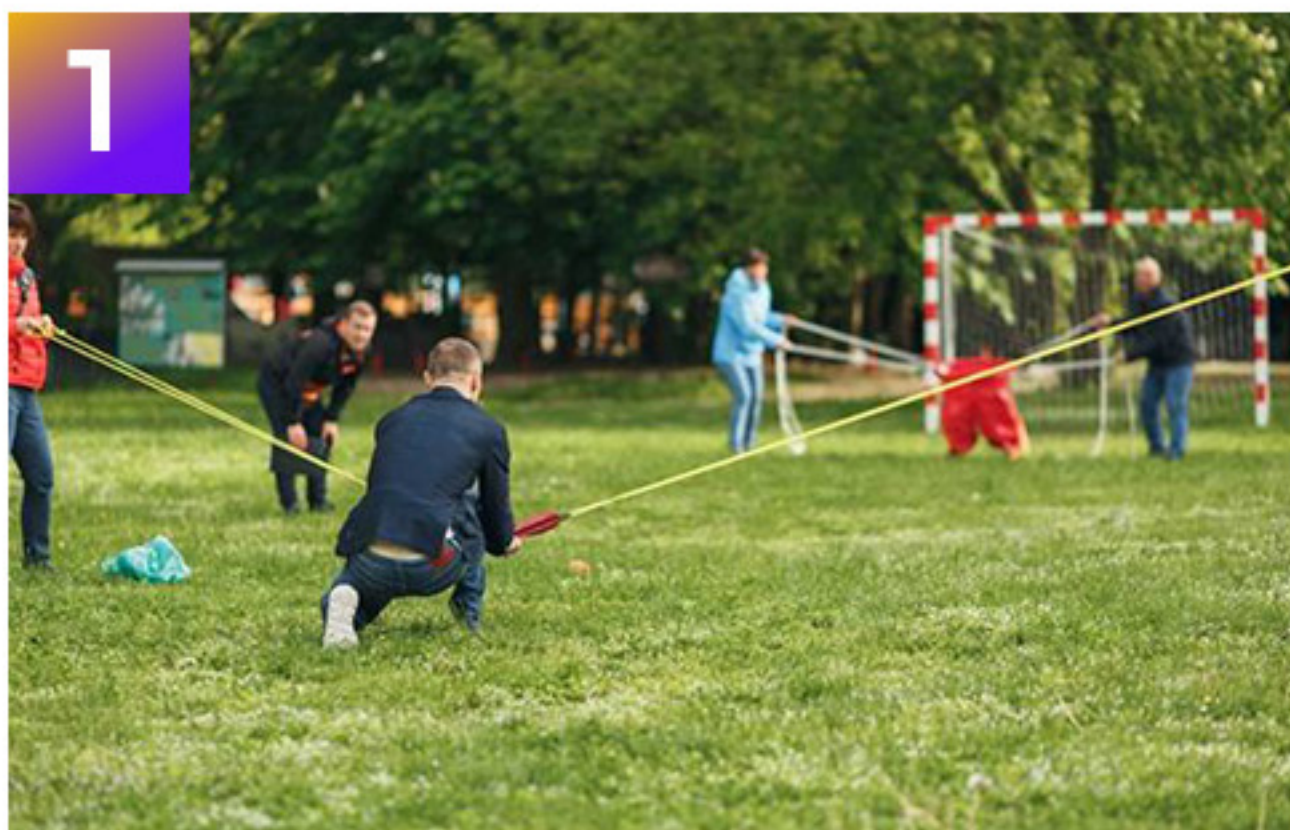
Отвечает за прохождения заданий командами.

На нём контроль последовательности прохождения локаций командами, проведение соревнований на локациях, подведения итогов

Может:

- прикрепляться к заданию (Тим-Судья)
- прикрепляться к команде (Тим-Лидер)

# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## КОМАНДНАЯ РОГАТКА И ЛОВУШКА

Управляя командной рогаткой и ловушкой с помощью веревок, наладить стрельбу таким образом, чтобы команда при стрельбе из рогатки ловила как можно больше мячей.



## КОМАНДНЫЙ ПЛОТ

Гигантский плот представляет из себя фанерный щит, который лежит на фитболах. Необходимо перевезти на плоту по одному как можно больше участников, подкладывая фитболы под щит.



## СОРТИРОВКА

Участники по очереди ходят по полю в специальных сильно затрудняющих перемещение очках (которые переворачивают или преломляют изображение) и собирают предметы своего цвета и формы.

# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## ШАГОМЕР «БУКВА А»

Участники команды с помощью веревок управляют большим шагомером, на котором стоит один из них, ведя его по трассе. Каждый участник управляет только одной верёвкой.



## МИННОЕ ПОЛЕ

Участники по очереди делают шаги на игровом минном поле 10x10 ячеек, пытаясь угадать верный маршрут.



## НОГА-В-НОГУ

Одновременно перешагнуть лежащие на опорах деревянные планки всей командой со связанными у участников попарно ногами.

# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## РУССКИЙ АВТОБАН

Трасса с дырками, по которой нужно прокатить шарик, напоминает разбитую дорогу. Каждый элемент трассы управляется 4-мя верёвками, которые держат в руках 2 участника команды.



## БАШЕННЫЙ КРАН

С помощью специального механизма, крана, построить башню из прямоугольных блоков. Краном управляют все участники – каждый держится за верёвку.



## ВУЛКАН

Перебраться с одной площадки на другую по мостику из двух досок. Длина доски короче, чем расстояние между площадками.



# ЧАРТОВА ДЮЖИНА! ТОП-12 ЗАДАНИЙ ИЗ ИГРЫ



## ЛАЗЕР

Каждому участнику команды выдаётся зеркало. Участникам необходимо выстроиться таким образом, чтобы лазерный луч отражался от всех зеркал и попадал в мишень.



## МНОГОРУКАЯ ПИЛА

С помощью веревок, закрепленных на рукоятках пилы, команде необходимо распилить бревно. Каждый участник управляет только одной верёвкой.



## ПАРОВОЗ

Пройти маршрут, где есть несколько заворотов и препятствий, при этом у всех участников повязки на глазах, а видит только последний участник паровоза.



# ФИНАЛ

## ПАННО ИЗ ШАРОВ

Это финальное задание наглядно показывает, как важна скорость выполнения любой задачи. Выполнив задание-препятствие быстрее отведённого времени, команда на оставшееся время бежит надувать панно из шаров, ведь по его масштабу и будет оцениваться командная работа.

**НАГЛЯДНО И ЯРКО ПОКАЗЫВАЕМ  
РЕЗУЛЬТАТ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ!**

# ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ

В НАШЕМ АРСЕНАЛЕ 100+ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ИГРЫ,  
ВОЗЬМИТЕ ГОТОВЫЙ МОДУЛЬ – СЭКОНОМЬТЕ СВОЁ ВРЕМЯ

## МАЛАЯ ИГРА

- до 70 чел.
- 1,5 часа
- 6 заданий
- 1 координатор игры
- 6 тим-лидеров

## СРЕДНЯЯ ИГРА

- до 90 чел.
- 2 часа
- 8 заданий
- 1 координатор игры
- 8 тим-лидеров

## БОЛЬШАЯ ИГРА

- до 120 чел.
- 2,5 часа
- 10 заданий
- 1 координатор игры
- 10 тим-лидеров



### 1 ЗВУКОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы играть было задорней,  
и ведущий не охрип



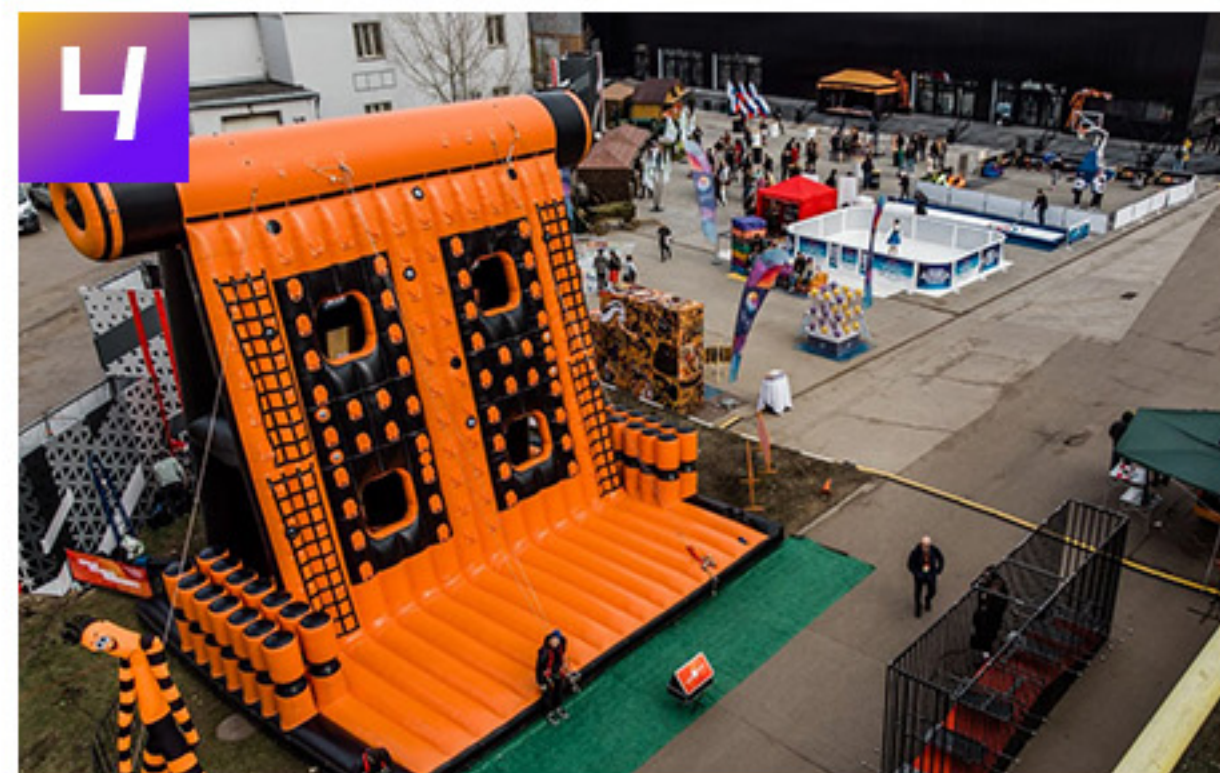
### 2 ТВОРЧЕСКУЮ ФОТО-ЗОНУ

Запечатлеть творческие  
достижения



### 3 ТВОРЧЕСКИЙ ФИНАЛ

Запуск гелиевых шаров будет  
достойной наградой



### 4 АТТРАКЦИОНЫ

Для тех, кто не играет



### 5 МАСТЕР-КЛАССЫ

Любителям мастерить руками



### 6 ДЕТСКИЙ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Для самых юных зрителей  
соревнований