Art business travel cafe

КАТАЛОГ

Командообразующие и обучающие мероприятия

С уважением к Вашему бизнесу,
генеральный директор
ООО «АБТК"
Людмила Кириллова

Корпоративная культура - это уровень бренда, это то, что дает конкурентное преимущество. Она должна вызывать чувство гордости за свою компанию, желание продуктивно работать и вносить свой вклад в общее дело, желание быть лучшими.

Мы с большим удовольствием профессионально и качественно проведем анализ ситуации с корпоративной культурой предприятия, дадим оценку существующей корпоративной культуры. Каков ее уровень? Каковы её особенности? Какие ценности и нормы пропагандируются?

Мы знаем и успешно используем все существующие методы и инструменты для формирования и развития корпоративной культуры предприятия.

Крайне целесообразно ставить задачи сплотить коллектив, продемонстрировать партнерам успешность компании, повысить мотивацию сотрудников и вызвать чувство гордости за компанию и свою принадлежность к ней, поощрить лучших сотрудников. Все эти цели и задачи должны поднимать и развивать бизнес предприятия, а не тратить бюджет ради праздных увеселений.

Для того, чтобы заниматься данным бизнесом профессионально и перед тем как 2014 году открыть компанию ООО “АБТК”, я в 2013 году закончила ВШБ, получила MBA по управлению корпоративной культурой и корпоративными финансами. В 2015 году я получила диплом бакалавра менеджмента, а в 2019 году мне было присвоено звание Академика Международной Академии Менеджмента.

Все мои сотрудники регулярно проходят курсы повышения квалификации, посещают тренинги и семинары, выставки, глубоко изучают вопросы инноваций и современных тенденций в формировании и развитии корпоративной культуры предприятий.

В 2018 году компания “АБТК” стала абсолютным победителем международного конкурса “Менеджер года” в номинации “Ивент-менеджмент”.

Я горжусь своей командой профессионалов и лично отвечаю за качество и уровень работы каждого сотрудника.

Цените свое время, приходите к нам.
Совместное творчество доставит удовольствие
и приведет к желаемым результатам.

ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ КОРПОРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ ПРЕДПРИЯТИЯ

Сегодня корпоративная культура - это не дань моде, а один из ключевых инструментов развития любого предприятия.

Эффективной является такая корпоративная культура, благодаря которой предприятие воплощает свою стратегию и приходит к поставленным целям.

Есть множество инструментов для формирования и развития корпоративной культуры - это и участие в выставках, конгрессах и конференциях, командообразующие квесты и тимбилдинги, фирменный брендбук, тренинги, различные корпоративные мероприятия и многое другое.

ВЫСТАВКИ

Выставка - это отличный инструмент для выведения компании на международные рынки, повышения узнаваемости, качественного представления своего бренда или продукта на рынке.

Мы подготовим маркетинговые исследования, построим оригинальный стенд, чтобы наилучшим образом представить ваш продукт или услугу, подберем квалифицированный персонал, предоставим необходимое оборудование и организуем выставку любой сложности
“под ключ”

КОНГРЕССЫ, КОНФЕРЕНЦИИ, ФОРУМЫ

Для каждой компании важно заявить о себе на крупных мероприятиях, принять участие в российских или международных конгрессах, конференциях, форумах, повысить статус и узнаваемость бренда.

Мы предоставляем широкий спектр услуг по организации участия в мероприятиях, начиная с маркетинговой стратегии, заканчивая подбором оптимальных площадок, застройкой, арендой оборудования, наймом переводчиков, синхронистов, спикеров, приглашением прессы и другими услугами

ТРЕНИНГИ, БИЗНЕС-СИМУЛЯЦИИ, ФАСИЛИТАЦИЯ

Постоянное повышение квалификации сотрудников - одна из важнейших составляющих успешного развития компании.

Мы организуем тренинги для вашего коллектива на актуальные и популярные темы, такие как цифровизация или интернет-
маркетинг и многое другое по вашему запросу. Мы сотрудничаем с профессурой и академиками РАНХИГС и МГУ, ведущими коучами и тренерами, лидерами мнений и всегда подберем для вашего мероприятия профессиональных спикеров, блогеров и других специалистов

ТИМБИЛДИНГИ, КВЕСТЫ, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ, МАСТЕР-КЛАССЫ

Командообразующие мероприятия - это не просто сплочение коллектива, но и вознаграждение командного духа, стимул работать в компании, решение бизнес-задач, возможность заявить о себе среди конкурентов.
В нашем арсенале более 200 видов командообразующих мероприятий - как в вашем офисе или на удобной площадке, так и на выезде.

Мы подберем именно тот вариант квеста или тимбилдинга, который оптимальным образом решит задачи вашей компании, подготовим срежиссированную концепцию, организуем ведущих, фото и видео-съемку, чтобы воспоминания о мероприятии остались у каждого сотрудника

КОРПОРАТИВНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Корпоративные мероприятия - важный инструмент формирования корпоративной культуры организации: они поднимают мотивацию сотрудников, способствуют сплочению коллектива, а также выявляют основные проблемы в организации, то есть используются как инструмент организационной диагностики.
Важно четко формулировать цели и задачи, которые могут быть решены с помощью этого мероприятия и с учетом этого создадут его концепцию.
Бесполезно ожидать высокой отдачи от корпоративного праздника, если он сводится только к развлекательной программе или совместным посиделкам, например
в ресторане за счет компании.

Мы с удовольствием поможем разработать концепцию вашего лучшего мероприятия и проведем его на самом профессиональном уровне. Подберем ведущих, музыкантов, фото и видео-съемку, чтобы воспоминания о мероприятии остались у каждого сотрудника

БИЗНЕС-ВСТРЕЧИ ПО РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

Коммерческое развитие компании сопровождается профессиональной организацией переговоров и деловых встреч а партнерами. Успех переговоров определяется атмосферой переговорного процесса и деловой беседы.

Мы имеем многолетний опыт по организации деловых встреч разного характера, уровня, важности. От деловых визитов зарубежных коллег в РФ и выездных масштабных конференций, международных семинаров до планирования и проведения дипломатических приемов, встреч глав делегаций, деловых партнеров.
Наша компания берет полную ответственность за организацию встреч любой сложности “под ключ”.
Специалисты Art Business Travel Cafe возьмут на себя все заботы о перелетах, отелях, визах, страховках, согласуют программы встреч, найдут переводчиков и синхронистов с любого языка и помогут провести переговоры в соответствии с нормами и требованиями этикета деловой поездке

ПУТЕШЕСТВИЯ, ПОЕЗДКИ, КОМАНДИРОВКИ

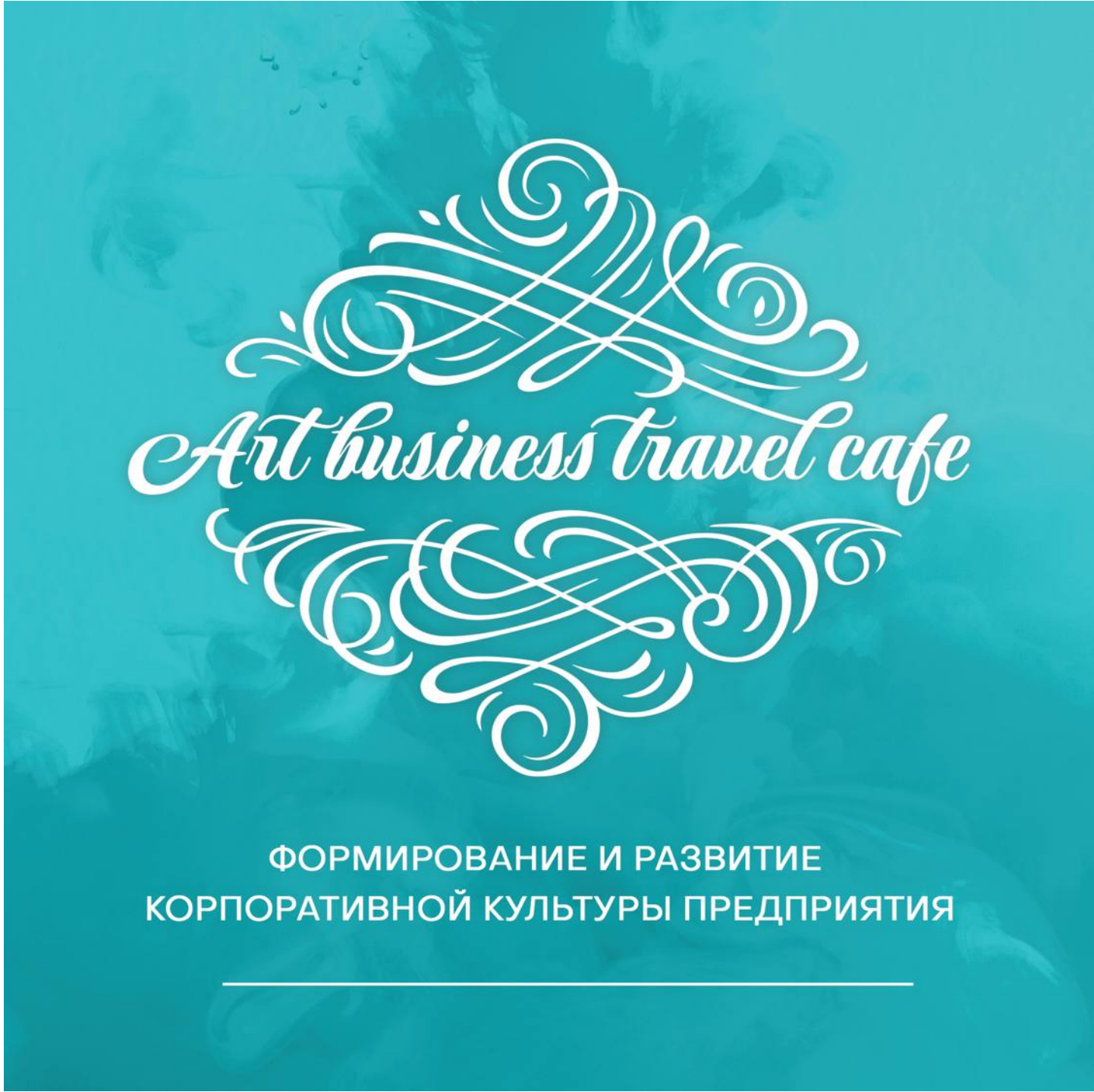
Кто хорошо работает, тот хорошо отдыхает.

Мы подберем для вас самые интересные маршруты и предложения, организуем любое путешествие, поездку или командировку Позаботимся о билетах, отелях и других связанных с путешествием хлопотах, чтобы вы могли в полной мере насладиться заслуженным отдыхом или заниматься только вопросами бизнеса в командировке, не отвлекаясь на лишние действия.

УСЛУГИ:

- Дизайн и строительство выставочных стендов
- Мультимедийное оборудование
- Аренда оборудования
- Подбор волонтеров и промоперсонала
- Разработка корпоративного брендбука
- Сувенирная и полиграфическая продукция
- Спецодежда и униформа
- Флористика и декор площадок
- Кейтеринг
- Фото и видео съемка, монтаж, графика
- Дизайн и строительство корпоративных музеев
- Подбор и аренда площадок для мероприятий
- Разработка сценария (концепции) мероприятия
- Медийные персоны и спикеры
- Ведущие и диджеи
- Блогеры и пресса
- Переводчики и синхронисты
- Роботы и промоботы
- Деловой туризм
- Транспортное обслуживание

Картонные Тимбилдинги



ФЕСТИВАЛЬ ФУДТРАКОВ

Участники своими руками создадут фудтраки из картона и дерева и строят маркет еды для своих коллег.
В процессе они будут готовить, организовывать продажу уличной еды и запускать рекламные компании.

БЕШЕНЫЕ ГОНКИ

Каждой команде необходимо создать уникальный гоночный болид из картона, колес и балок, разработать дизайн командной экипировки, а затем, выбрав пилотом самого бесстрашного участника, выиграть безумное соревнование на гоночной трассе.

ГОРОД МЕЧТЫ

Все участники делятся на команды и начинают строительство неповторимого города. В ход идут картон, дерево, искусственная трава, пластик и фоамиран. Как только все будет построено - гости смогут придумать легенду появления города.

ГОРОД (ФЕРМА) ИЗ КАРТОНА

Творческий тимбилдинг, на котором все почувствуют себя в роли строителей настоящего картонного города, фермы или мегаполиса. Участники создадут фасады зданий, дизайны площадей и улиц. Самые творческие смогут разрисовать стены домов, башен и небоскребов.

ПОЛЕТ В КОСМОС

Креативный необычный тимбилдинг по строительству космического транспорта. У каждой команды задание: собрать и задекорировать летающую тарелку, ракету, инопланетянина и свою защиту от нападения в виде космический шлемов и мечей.

ГИГАНТСКИЕ МАРИОНЕТКИ

Яркий оригинальный тимбилдинг для тех, кто любит командные проекты. Мы будем создавать картонные марионетки. Участники в команде делается по процессам: профи собирать и конструировать, профи дизайна одежды, художники и тд. Яркий финалом станет показ от кутюр))

КАРТОННАЯ БИТВА

Приготовьтесь к феерической и веселой баталии - вас ждет картонная битва. В ходе этого тимбилдинга участники разделятся на компаунды и с помощью картонного оружия попытаются захватить крепость соперников.

ГИГАНТСКАЯ ПИРАМИДА

Участники совместными усилиями создают множество небольших картонных пирамид, которые на последнем этапе строительства станут одной гигантской корпоративной пирамидой. Название, логотип, девиз вашей компании или символический рисунок коллектива станут самой важной частью арт-объекта.

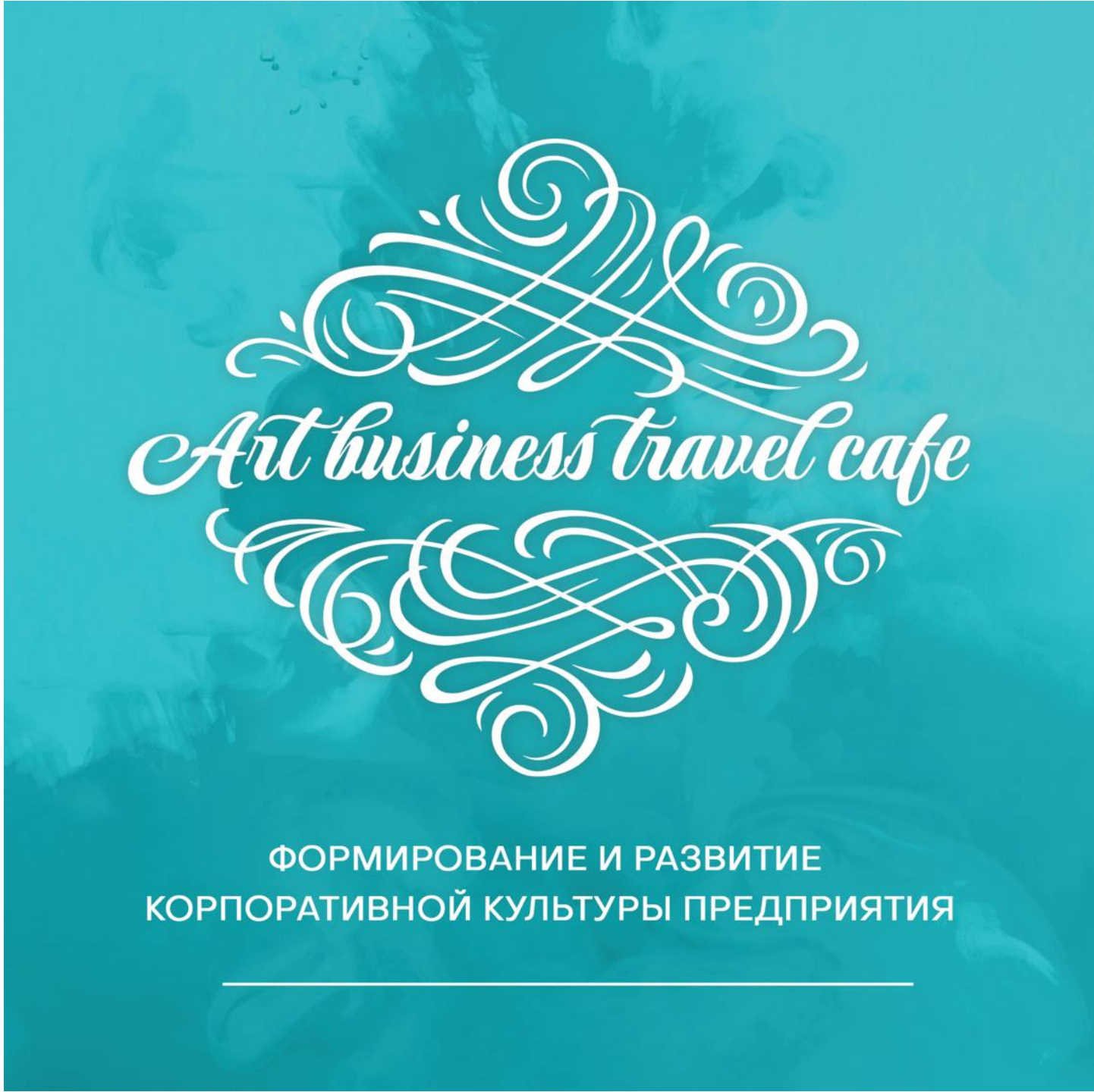
ГИГАНТСКАЯ ПАЗЛ

Участники получают задание: команда должна собрать свою часть одной общей картины из предложенных пазлов. После того как все команды соберут свои части одной общей картины, мы начнем совмещение всех частей и соберем общую картину.

ФЕРМЕРСКАЯ ЯРМАРКА

Тимбилдинг поможет проявить участникам свой креатив и стратегическое мышление, сплотиться коллективом и проявить себя в ярмарочном бизнесе. Командам необходимо построить свою фермерскую лавку, а также приготовить изысканные блюда, которыми участники будут угощать друг друга.

КВЕСТЫ


Art business travel cafe
ФОРМИРОВАНИЕ И РАЗВИТИЕ
КОРПОРАТИВНОЙ КУЛЬТУРЫ ПРЕДПРИЯТИЯ

Квест-ориентирование по г. Москве

Количество участников: 10-100 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: 2-3 часа

В нашем современном мире так плотно вошли в обиход навигаторы, что мы уже кажется и не представляем возможным найти кафе по указателям, спросить у прохожих где находится та или иная улица. А ведь навигатор многого не знает.
Прямо рядом с нами есть то, что он никогда не встречал и о чем даже не задумывался – интересное место, легенда или загадка, своя собственная история…

Мы предлагаем Вам окунуться в мир приключений и тайн Москвы. Участникам предстоит пройти по древним улочкам Москвы, отгадать каверзные загадки, выполнить ряд поручений. Приключения по Москве - это игра с погружением в историю города и взаимодействием с другими людьми.

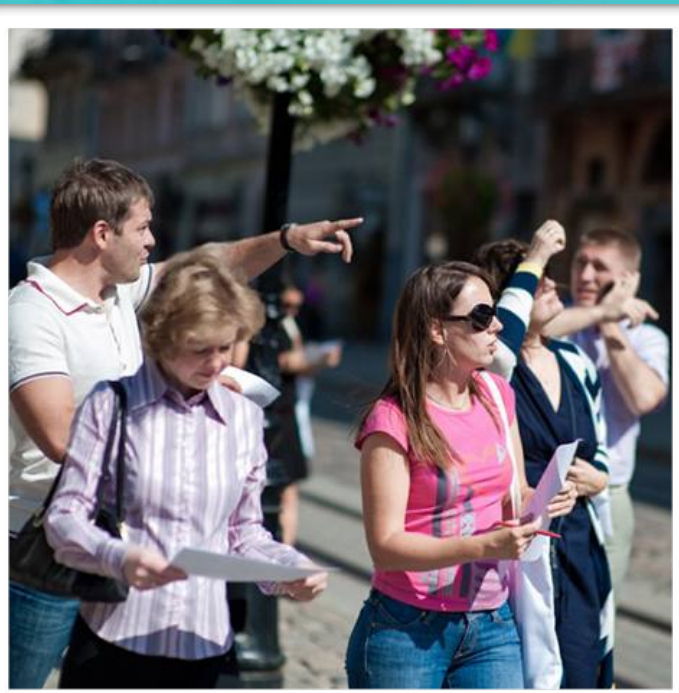
За несколько дней до начала программы каждый участник получает анонимное письмо с просьбой о конфиденциальности, в котором указано время, дата и место, на которое необходимо прийти.

Придя на обозначенное место встречи, участники делятся друг с другом информацией из письма и, находя общие моменты, распределяются по группам-командам. *Цель команд* – пройти по заданным маршрутам, выполнить указанные задания. Отгадка задания является «ключом» к дальнейшим действиям для другой команды. Таким образом, на протяжении всей программы команды взаимодействуют друг с другом. Участники начинают увлекательное путешествие по знакомому и в то же время неизвестному городу с несколькими видами ориентирования.

Наш квест раскроет Ваши:
- Навыки ориентирования;
- Коммуникативные способности;
- Навыки логического мышления.

В процессе прохождения квеста участникам предстоит:
1. Искать подсказки при помощи ультрафиолетовых ламп.
2. Разгадывать ребусы, написанные на стенах городских переулков и дворов.
3. Складывать координаты GPS для нахождения следующей точки квеста.
4. Взаимодействовать с подставными агентами и т.д.

В программе устанавливается тайминг. Успех дальнейшего продвижения команды зависит от своевременности выполнения заданий.
В финале квеста участники находят **клад** - это большой сундук с множеством замком. Открыв замки, команды получат приз!



Квест «Три силы» (г. Сочи)

Количество участников: 10-150 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: от 3 до 7 часов

Дух! Воля! Мысль! - движущие силы личности и Команды.

Участникам предстоит объединиться и пройти испытания, проявив эти ТРИ СИЛЫ и добиться великих побед в командной работе:

- **Сила командной воли** - квадро-тур по предгорьям Сочи. Маршрут проходит по территории Сочинского национального парка среди реликтовых лесов, живописных каньонов и скал. Смельчаков ждут старые разъезженные грунтовые дороги, броды через горные реки, глубокие лужи и колеи.
- **Сила командного духа** - «via ferrata», подъем по скальному маршруту. «Via ferrata» в переводе с итальянского языка означает «железная тропа». «Via ferrata» получила свое название благодаря стационарно закрепленным страховочным тросам и металлическим скобам, закрепленным в скале, тросовым переправам и мостикам. Эти сооружения делают передвижение по, казалось бы неприступной скале, доступным даже для тех, кто никогда не пробовал себя в роли скалолаза.
- **Сила командной мысли** - испытания на логику и ловкость. Полоса препятствий представляет собой ряд испытаний на ловкость, смекалку и умение мыслить как одна команда.

Участники делятся на 3 команды. На каждом из маршрутов команды находят артефакты, которые пригодятся в финале квеста.

Команды проходят все три маршрута в разной очередности. В зависимости от размера группы и времени, которым располагает клиент, группа может делиться на 3 подгруппы и у каждой будет задача пройти одно испытание. С командами работают гиды-координаторы.
За пройденные испытания команды получают или находят артефакты (н-р, части пазла от общей картины с логотипом компании).

В конце мероприятия все команды делятся впечатлениями о пройденных испытаниях и собирают пазл из артефактов.

Квест «Сто шагов по Карельской тайге» (респ. Карелия, г. Сортавала)

Количество участников: 20-150 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: до 5 часов

Погрузитесь в мир эпоса «Калевала» в лучших декорациях, созданных самой природой: скалы, реки, озёра, острова и леса Карельского перешейка! Три волшебных мира - Калева, Царство лешего Хийси и мир Сурового Севера!

Мы предлагаем Вам отправиться в увлекательное путешествие, в страну мудрецов, волшебников и рунопевцев, в страну Калевала на поиски древнего артефакта. Участников ждёт командный приключенческий квест, который носит соревновательный характер. Направлен на совершенствование навыков командного взаимодействия, в том числе - в нестандартных ситуациях и условиях окружающей среды. Будьте готовы разделиться на команды, выбрать тотемный символ и капитана.

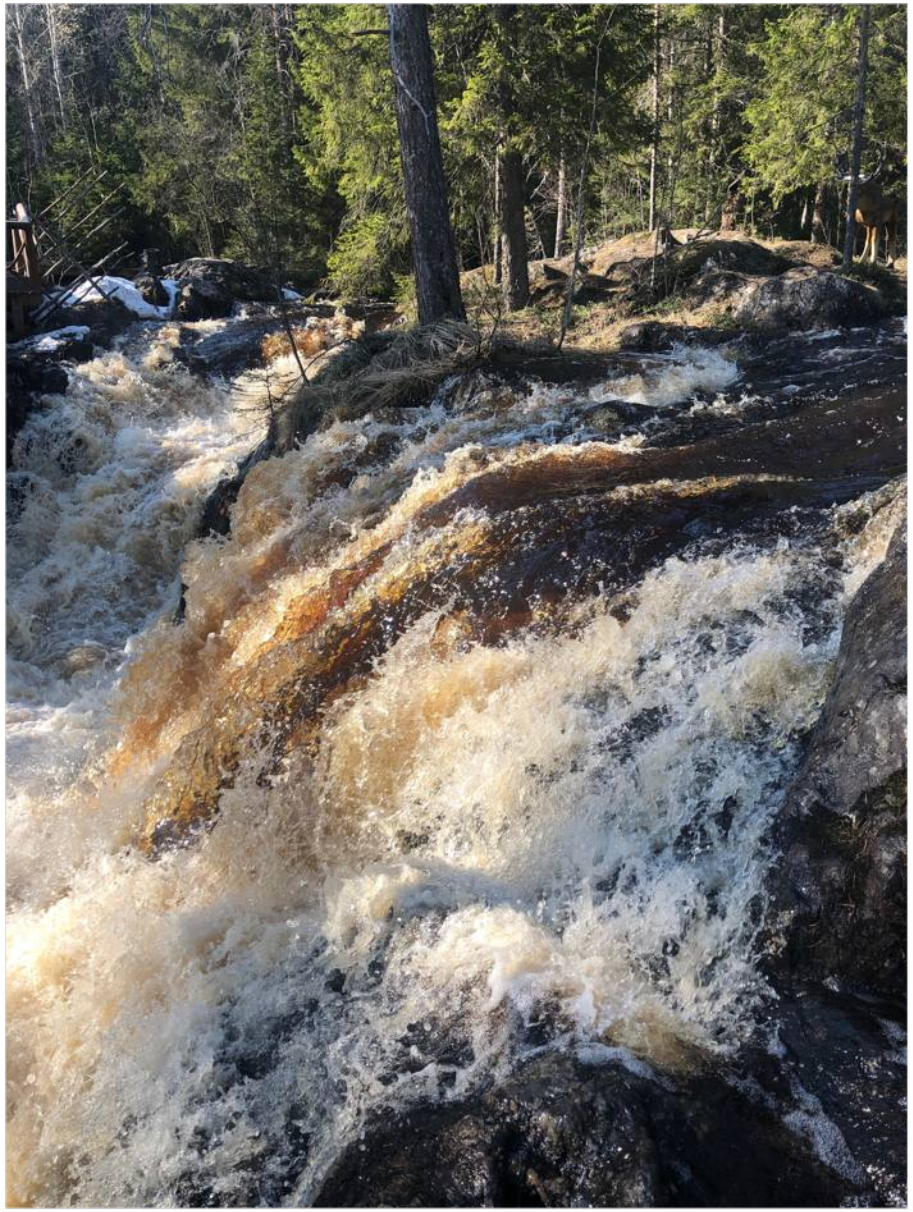
Цель квеста – найти за определенное время (4-5 часов) части древнего артефакта и собрать этот артефакт воедино. Всего команды пройдут 4 или 5 локаций (в зависимости от количества участников).

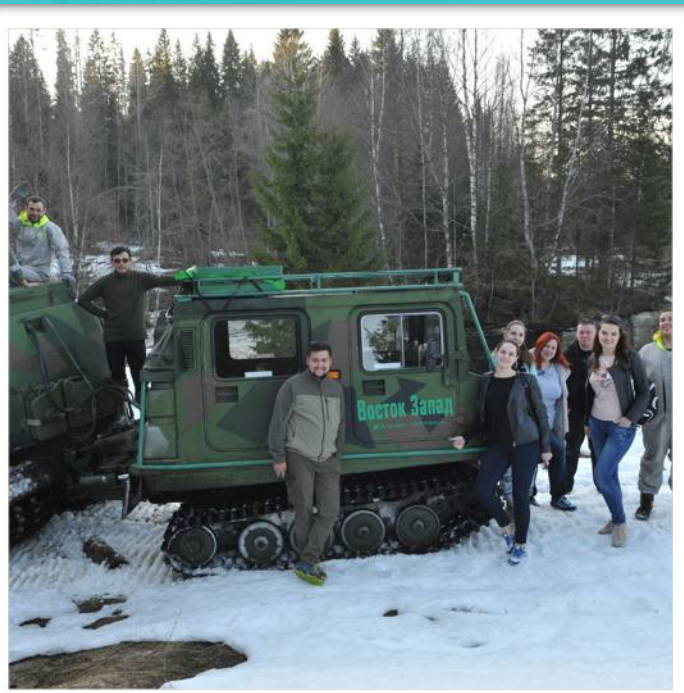
На каждой локации команды встречают Героев Эпоса, которые дают им задания и подсказки, необходимые для дальнейшего прохождения квеста. Задания могут быть интеллектуальные - на смекалку и знание эпоса, а также требующие физической активности – на ловкость, силу, выносливость. Дополнительное задание для команд будет связано с охраной и защитой окружающей среды.

По итогу команды собирают части артефакта и выполняют общее задание, чтобы собрать артефакт воедино.

В процессе выполнения квеста искателей приключений ждёт много интересного:

- посещение удивительных природных и техногенных достопримечательностей
- движение на легендарном диверсионном вездеходе по пересеченной местности
- стрельба из луков
- встреча с героями эпоса Калевала, которые будут помогать командам в их поисках
- встреча с охотником с собаками-хаски
- травяные чаи от знахаря
- сухпаек и походный чай
- полноценный полевой обед
- рассказ об эпосе Калевала и рунопевцах
- ловушки и препятствия




Восток Запад

Военно-историческая экскурсия «Гостилицы-Ропша» и трофи на вездеходе по местам боёв 1941-1944 гг.

Количество участников: 15 - 30 - 45 человек
Место проведения: Ленинградская область, деревня Гостилицы
Продолжительность: 1 день

Экскурсия посвящена событиям наступательной операции «Январский Гром» и окончательному снятию блокады Ленинграда.

Также в программе — форсирование реки на вездеходе-амфибии и трофи по местам реальных боёв, небольшой экскурс в 300-летнюю историю усадьбы Гостилицы, горячий полевой обед.

В процессе программы участникам предстоит:

1. Побывать у мемориала «Январский гром» - месте реальных боёв, где почти каждую зиму проводят реконструкции. Участники увидят остатки противотанкового рва, окопы и траншеи, узнают историю этих мест от гида-историка и реконструктора.

2. Форсировать на гусеничном вездеходе-амфибии по реке, проходившей по линии фронта.

Никого не оставит равнодушным момент входа в воду: вездеход может погрузиться до середины лобового стекла! После этого «проплыть» по руслу реки и с лёгкостью выехать на сушу.

3. Посетить высоту 105.3 - «Колокольня» - «Непокорённая», где в январе 1944 года Красная армия держала оборону и откуда начала своё победоносное наступление.

4. В районе деревни Гостилицы особое внимание уделят усадьбе, построенной ещё при Петре I в 1724 году. История почти в 300 лет! Во время войны усадьба была важным стратегическим объектом. Была основательно разрушена и пребывает в запустении по сей день.

5. И самый важный пункт экскурсии – посещение мемориала-танка КВ-1 в посёлке Ропша.

Установленный на пандус единственный сохранившийся танк данной модификации, один из 70 произведённых в 1944 году на Ленинградском металлическом заводе.

В стоимость входит:

- Трансфер на микроавтобусе Санкт-Петербург – Гостилицы – Санкт-Петербург
- Уникальная экскурсия с военным историком-реконструктором
- Трофи на легендарном вездеходе BV-206 по бездорожью и форсирование реки
- Посещение и осмотр памятных мест, экскурсионное сопровождение
- Посещение и осмотр развалин усадьбы Гостилицы
- Горячий обед и походный чай

В ЭТОМ РАЙОНЕ 19 ЯНВАРЯ
1944 ГОДА ТАНКИСТЫ
ЛЕНИНГРАДСКОГО ФРОНТА
НАСТУПАВШИЕ ИЗ РАЙОНА
ОРАНИЕНБАУМА И
ИЗ РАЙОНА ПУЛКОВО
СОМКНУЛИ СТАЛЬНОЕ КОЛЬЦО
ВОКРУГ ГРУППИРОВКИ
ФАШИСТСКИХ УБИЙЦ
ОБСТРЕЛИВАВШИХ ИЗ АРТИЛЛЕРИИ

Приключенческий игровой квест в новом формате в средневековом Выборге

Количество участников: 15 - 30 человек

Место проведения: Ленинградская область, г. Выборг

Продолжительность: 1 день

Город охвачен чумой. Чёрные и серые братья, представители двух противоборствующих монашеских орденов, ведут борьбу за обладание Философским камнем, дабы использовать его в целях обогащения и укрепления власти.

За камнем также охотятся магистры философии, адепты алхимии. Цель магистров благородна: они извлекут из камня эликсир, который поможет остановить эпидемию в городе.

В лабораторию магистра Филариуса направлялся посланник с ценным грузом, но был схвачен и убит врагами уже в городе. Перед смертью он успел спрятать камень.

Помогите философскому камню попасть в добрые руки. Спасите город от чумы!

Особенности приключенческого квеста:

- Это квест с участием профессиональных актёров с элементами иммерсивного шоу. На каждой из пяти локаций Вас ждёт встреча с одним из жителей средневекового города. На Ваших глазах развернётся история любви и предательства в охваченном чумой городе. История, частью которой станете и Вы.
- Это не просто квест с предсказуемым финалом. Каждый участник может повлиять на сюжетную линию. От Вас зависит, кто из героев умрёт, а кто обретёт любовь.
- Это квест с неожиданными поворотами сюжета. В любой момент всё может пойти не по плану.
- Это познавательный квест! Действие происходит в средневековом Выборге, в живых декорациях Старого Города, полного тайн и загадок. Вы откроете для себя историю старых домов и разрушенных зданий, узнаете, как жили люди в средневековье, услышите городские легенды и мифы!
- И, наконец, это квест, в программу которого включена интерактивная экскурсия и даже настоящие алхимические опыты!

Есть возможность участия «в качестве актёра" - совершенно новая концепция!
Вы можете выбрать одну из ролей, специально придуманную нашими сценаристами. Наш Режиссёр поможет Вам перевоплотиться в совсем другую личность. При этом Вы не пропустите ни минуты игрового действия.

В стоимость программы включено:

- участие в приключенческом игровом квесте с профессиональными актерами
- познавательная экскурсия с таинственным экскурсоводом
- интерактивная экскурсия в лаборатории алхимика
- чай или кофе с вкуснейшей выпечкой;
- памятные сувениры

Этнографическая экспедиция
«Земля Легенд. По следам карельских великанов»

Количество участников: 15 - 30 человек
Место проведения: респ. Карелия, Северное Приладожье, окрестности Куркиёки и Ристиярви
Продолжительность: 2 дня (включая день сбора)

Хотите принять участие в настоящем приключении? Узнать больше, чем написано в энциклопедии? Прикоснуться к тайнам, о которых Вам не расскажет ни один гид?
Отправляйтесь с нами в Северное Приладожье... Места, где оживают герои эпоса Калевала… Край, полный тайн и легенд… Земля, где когда-то якобы жили великаны...
Вместе с экспертами Русского Географического Общества, геологами, краеведами, специалистами по культовым объектам. Часть дороги мы преодолеем на гусеничном вездеходе BV-206, который пройдет и по снегу, и по болотам в любое время года.

Основные районы исследования – окрестности Куркиёки и Ристиярви:
Ристиярви - уникальная природная территория. «Северный Полюс Ладоги». Скалы, ручьи и водопады, озера и болота. Старые финские дороги, остатки хуторов...Загадочные пещеры, которые нам предстоит исследовать вместе с экспертами Русского географического общества и краеведами...
Куркиёки - «Карельская Троя». Места, богатые историей и окутанные мифами. Жертвенные камни, древние лабиринты, таинственные захоронения. По легендам, здесь до сих пор творят древние языческие обряды и живут настоящие ведьмы. Кроме того, археологи находили здесь при раскопках кости «великанов». Откуда берутся эти мифы? Наша цель - отделить правду от вымысла вместе с командой специалистов и посетить труднодоступные окрестности.

Что ждёт участников экспедиции:
- Историческое поселение Куркиёки с его интересной историей, рассказом об археологических находках и посещением краеведческого центра «Кирьяж»
- посещение сакральной пещеры Пеируникиркко
- дегустация лечебного киселя из лишайника - «ведьминого напитка»
- посещение сакральных мест - жертвенные камни, шаманское кладбище (по погодным условиям)
- рассказ о языческих ритуалах саамов и древних славян, об их верованиях и обрядах
- посещение древнего капища, культовой рощи и таинственного лабиринта (по погодным условиям - часть объектов может быть скрыта под снегом)
- круглые столы со специалистами по культовым объектам и исследователями
- посещение горного парка Ристиярви, «Северного Полюса Ладоги». Ристиярви считается местом, где два миллиарда лет назад находился центр вулкана. Место, удивляющее своей красотой.
- прокладывание вездеходного маршрута до пещеры Разбойников
- посещение остатков старой финской усадьбы
- знакомство с эпосом Калевала

Этнографическая экспедиция
«Земля Легенд. По следам карельских великанов»

В стоимость программы входит:
- трансфер из СПб и обратно
- горячее питание и чаепитие (завтрак, обед, ужин, чаепитие, калитки и перекусы)
- экскурсионное сопровождение
- проживание 1 ночь в гостинице или гостевых домах
- движение на вездеходе по маршруту
- посещение краеведческого центра в Куркиёки
- посещение исторических, сакральных и природных объектов по программе
- участие в круглых столах со специалистами
- работа и консультации специалистов по теме экспедиции
- исследование пещеры (по погоде)
- приключенческий квест
- фотосессия на вездеходе
- мастер-класс по Трэвел-фотографии
- мастер классы в краеведческом центре
- подведение итогов в Штаб-квартире Русского Географического Общества

Внимание! Особенностью экспедиции, в отличии от экскурсии, является вовлеченность всех участников в решение задач и целей экспедиции, как научных, так и бытовых: помощь в проведении исследовании, в сборе информации, прокладывании маршрута, взаимопомощь на маршруте, совместное приготовление торжественного ужина и т.д.

Программа проводится только при условии набора полной группы.

Эксклюзивная экскурсия «Марш-бросок по линии Маннергейма»

Количество участников: 15 - 30 - 45 человек
Место проведения: Ленинградская область, Выборгский р-н
Продолжительность: 1 день

Эксклюзивная экскурсия с посещением самых больших укреплений в военном Выборге + Трофи на вездеходе по линии Маннергейма.

Историческая справка. Линия Маннергейма – это комплекс военных оборонительных сооружений между Финским заливом и Ладогой 132—135 км длиной. Комплекс был создан в 1920—1930 годы на финской части Карельского перешейка для сдерживания возможного наступательного удара со стороны СССР. Эта линия стала местом наиболее значительных боёв в «Зимнюю войну» 1940 года и получила большую известность в международной прессе. Между Выборгом и границей с СССР были спланированы три линии обороны. Ближайшая к границе называлась «главная», затем шла «промежуточная», вблизи Выборга «задняя». Самый мощный узел главной линии располагался в районе Суммакюля, месте наибольшей угрозы прорыва. Во время Зимней войны финская и за ней западная пресса называла комплекс главной оборонительной линии по имени главнокомандующего маршала Карла Маннергейма, по приказу которого разрабатывались планы обороны Карельского перешейка ещё в 1918 году. По его же инициативе были созданы наиболее крупные сооружения комплекса обороны.

Программа включает:

- трофи на гусеничном вездеходе BV206 по линии Маннергейма с посещением самых труднодоступных укреплений
- приключенческий квест с неожиданными поворотами сюжета
- обзорная экскурсия по Военному Выборгу
- полевой обед
- походный чай

В ходе этой уникальной экскурсии гости увидят ключевые для прорыва Линии Маннергейма укрепления – все ДОТ «Миллионного» типа в укрепленных районах Сумманкюля и Суммаярви.

После экскурсии Вам будет предложен полевой обед, приготовленный на костре шеф-поваром из Санкт-Петербурга.
В Выборге - небольшая обзорная экскурсия с акцентом на военное прошлое.

Также мы увидим артиллерийскую стенку, бетонные траншеи, заграждения из колючей проволоки и противотанковые надолбы – «зубы дракона». С помощью металлоискателя каждый сможет почувствовать себя в роли кладоискателя, а возможно — найти настоящий артефакт времён войны!

В ходе экскурсии по укрепленным районам будет поездка на вездеходе BV-206 – уникальном гусеничном транспортёре. Вы сможете оценить инженерную мысль форсировании водных преград, болот, канав и всего прочего, что можно найти на Линии Маннергейма.

Экскурсия подготовлена известным военным историком, лучшим специалистом в РФ по советско-финской войне – директором Военного музея Карельского Перешейка, ***Баиром Климентьевичем Иринчеевым.***

POPPIUS
SUMMA
JÄRVI
4

Адыгея: Приключение в горах Джип Тур + Рафтинг

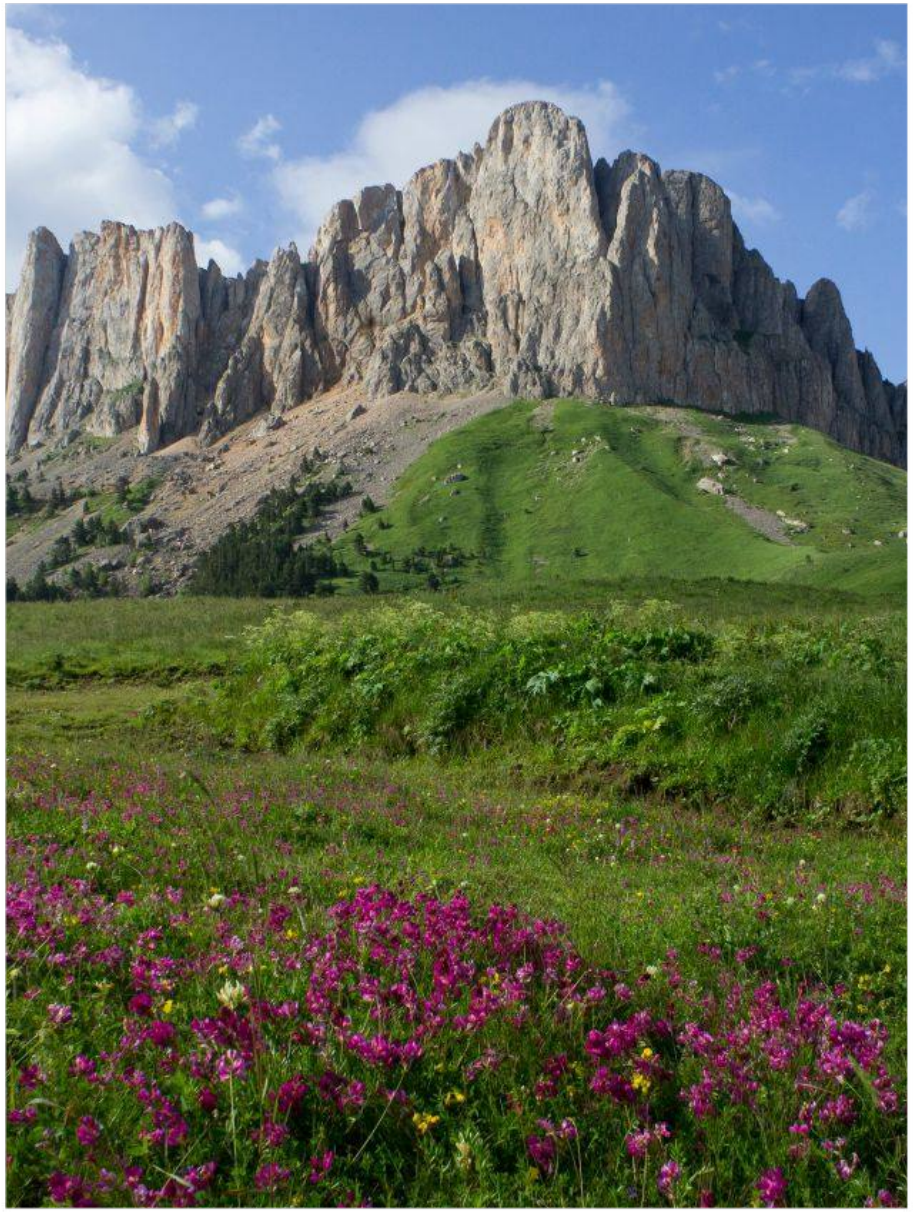
Количество участников: 20 - 250 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: до 5 часов

О регионе:
Адыгея – маленький горный анклав посреди Краснодарского края. Про Адыгею ходит множество красивых легенд и сказаний. На территории Адыгеи расположены десятки курганов, загадочные дольмены, карстовые пещеры, альпийские луга, озера, водопады, термальные и минеральные источники.
Территория Адыгеи относится к зоне смешанного туризма. На большей ее части располагается Кавказский государственный заповедник.
Адыгея знаменита своим великолепным плато Лаго-Наки и основной водной артерией — рекой Белой.
Адыгея прекрасно подходит для проведения активных корпоративных мероприятий, таких как: круглогодичный рафтинг по реке Белая, тимбилдинги, пикники, квесты, приключения, экскурсии.

Полезная информация:
Прилетаем в аэропорт Краснодара.
Трансфер из Краснодара в Адыгею, на плато Лаго-наки (время в пути 3-4 часа)
Размещение в отеле Азиш-Тау. Отель находится в дали от поселков и станиц, непосредственно на плато. Полностью автономен – вода, электричество.

Джип Тур
Внедорожная часть проходит по вершине Плата Лаго-Наки со спуском по лесным дорогам в долину реки Белая.
По дороге будут остановки у множества гротов, пещер, оригинальных скальных образований.
Со скалы Чертов Палец откроется умопомрачительная панорама на нагорье и горы Лаго-Наки, Большой Тхач. А в ясную погоду можно будет увидеть вершину Эльбруса. Финиш джипинга на р. Белой

Рафтинг по реке Белая.
Рафты (по 8\9 чел. на каждом). Снаряжение – жилет, каска, весло.
Первые километры маршрута активные из-за того, что река протекает между красными скалами, в русле много камней и поворотов. Но после прохождения этого отрезка, река успокаивается и открываются великолепные пейзажи.
С высокого левого берега в реку впадают несколько красивых водопадов. С воды великолепный вид на скалу Монах и Трезубец.
Заканчивается маршрут входом в Гранитный каньон. Финиш - на правый берег в ста метрах за мостом через реку Белая. По окончанию рафтинга нас ждет самый вкусный ужин в комплекс «Графская поляна» - барбекю.



В 135 КХ 93

Джипинг по Большому Сочи

Количество участников: 20-130 человек

Место проведения: улица

Продолжительность: 5-6 часов

Для всех любителей острых ощущений, а также неповторимой дикой природы Кавказских гор предлагаем маршрут на джипах Toyota Land Cruiser, Land Rover, Nissan Patrol, Toyota Tundra. Все автомобили оснащены: кондиционером, системой USB для зарядки мобильной техники, мультимедийной системой, трансмиссия АКПП, лебедка.
Максимальная загрузка 4 человека (комфортная 3 человека).

Маршрут программы рассчитан на 5-6 часов. Во время этого путешествия Вы увидите известные экскурсионные места Большого Сочи, а также красивейшие плато с завораживающим видом гор Кавказского хребта. Во время остановок вы сможете сделать памятные фотографии.

В ходе программы гости посетят:

1. Урочище Глубокий Яр, водопад на ручье Теплый «Пасть Дракона»

Недалеко от села Монастырь, вблизи трассы Адлер - Красная Поляна, расположился водопад Глубокий Яр. Известный туристам под более лирическим именем - Пасть дракона. Водопад надежно спрятан в расщелинах Краснодарских гор, что делает его неприметным и малоизвестным для большинства приезжих.

Пасть дракона не только один из самых живописных водопадов в Краснодарском крае, но и самый высокий — 41,5 метра.

Своим происхождением и названием водопад обязан течению реки — Глубокий Яр, что впадает в реку Мзымту. Много столетий назад речное русло пролегало намного выше, чем в наши дни, но поток воды размыл скальные породы, создав на их месте уникальную природную достопримечательность. Со временем образовалось и второе русло, которое видно всем посетителям на пути к водопаду.

Наличие двух рек, надземной и подземной, делают каньон Пасть дракона особенным местом, определенно заслуживающим внимания.

Далее мы двигаемся по узкой горной дороге к селу Деревня Галицино. С самой высокой точки открывается потрясающий вид на горы и долины.

Джипинг по Большому Сочи

2. Каньон реки Псахо «Мокрый каньон»

Каньон Псахо – один из интереснейших рекреационных объектов города Сочи. На маршруте путешественника ожидает красивое ущелье, которое разделяется на Мокрый каньон и Сухой каньон, первозданная природа, самшитовый лес и огромные тектонические разломы.
Мокрый каньон в ширину составляет от 1,5 до 10 метров. На всём протяжении каньона можно увидеть карстовые каналы и ванны, мелкие водопады, гроты, огромные известковые пласты, водоскаты, из них состоят берега Псахо.

3. Тектонический разлом «Сухой каньон»

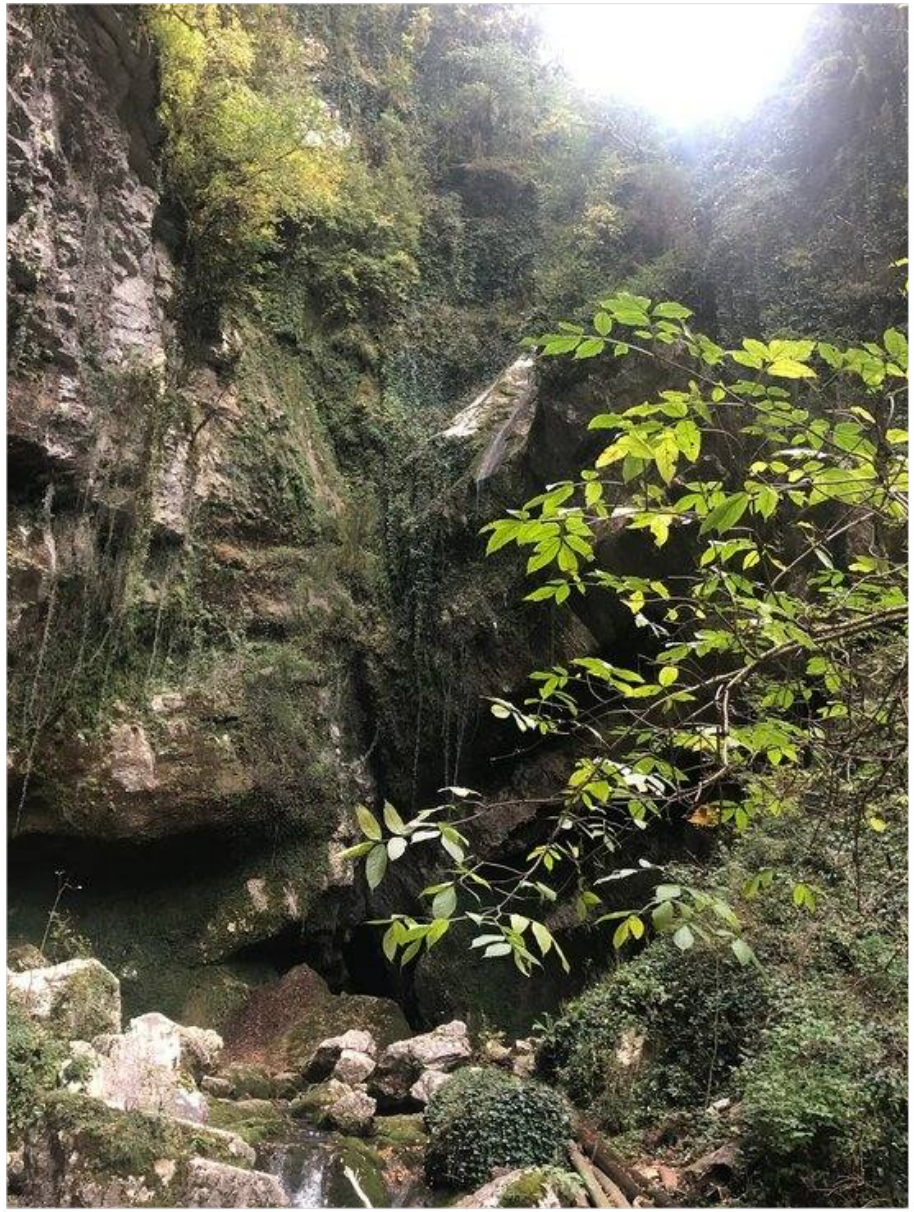
Это гигантский тектонический разлом, который образовался в результате землетрясения. Мощные высокие стены открывают пласты известняка, которые некогда были дном древнего океана Тетис.
Сухой каньон Псахо находится на территории Сочинского национального парка. Он расположен на правом берегу реки Псахо на высоте 260 м над уровнем моря. Основное русло реки Псахо лежит почти на 100 метров ниже.
Сухой каньон полностью оправдывает свое название - по дну его не текут ни реки, ни ручьи. Он
представляет собой живописный тектонический разлом протяженностью около 200 метров, образовавшийся в результате мощного землетрясения около 70 миллионов лет назад. Есть и другая распространенная версия происхождения сухого каньона - по расщелине проходило прежнее русло реки Псахо.
Особое очарование и неповторимую атмосферу первозданной природы придает каньону обрамляющий его девственный колхидский лес с уникальными растениями - вечнозелеными представителями древней флоры третичного периода сочинского Причерноморья.

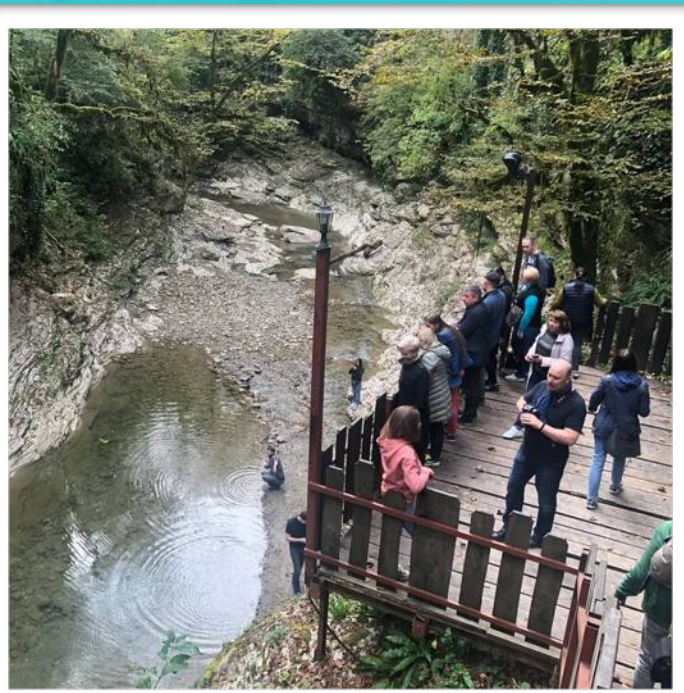
Далее маршрут пролегает через заброшенные сады, виноградники и пастбища и приводит нас к руслу реки Кудепста. Название «Кудепста» с адыгейского переводится как «чёрная, масляная» речка. Возможно, когда-то она была такой, но в настоящее время она ничем не отличается от других рек Сочи.

4. Брод через реку Кудепста

Одним из самых увлекательных развлечений на маршруте выступает переезд через реку вброд. Брызги воды разлетаются на несколько метров от земли и создают радугу незабываемых эмоций. Далее мы выезжаем из зоны бездорожья и едем по асфальтированной дороге через Село Красная воля.

E305HH 123





Калининград: Кёниг-квест

Количество участников: 30 - 250 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: до 5 часов

ТОЧКА 1 - ПОДВОДНАЯ ЛОДКА Б-413 (Музей Мирового океана)
Умение действовать в критической ситуации, умение делегировать полномочия
Задание: найти знаки в 7 отсеках лодки в заданное количество времени

ТОЧКА 2 - БИБЛИОТЕКА КАФЕДРАЛЬНОГОСОБОРА
Встреча с Иммануилом Кантом (философы Альбертины)
Умение слышать, совместный поиск решений, вдохновлять
Задание: Продолжить цитату Иммануила Канта в своей интрепретации (доп. бонус за вариант Канта)

ТОЧКА 3 - ПИЦЦЕРИЯ БРАВО ИТАЛИЯ, КУЛИНАРНЫЙ МАСТЕР-КЛАСС
Ответственность, нацеленность на результат
Задание: один из участников получает смс, что он су-шеф, шеф- повар (настоящий) инструктирует су-шефа, су-шеф - инструктирует команду и она за 20 минут должна приготовить и запечь пиццу

ТОЧКА 4 - АРТ-ВОРОТА
Находить в коллективе талант и вкладывать эти качества в бизнес!
Мозговой штурм, ответственность, логика, инициативность. Встреча с аптекарем Германом Клаасом и решение задачи Питерсона (аптекарские весы, 9 монет, включая одну фальшивую)

ТОЧКА 5 - ЗООПАРК
Выход из зоны комфорта и логика, артистизм 2 задания на точке - изобразить животное, сориентироваться и найти его в зоопарке, сфотографироваться. Второе: змейка за незнакомым прохожим, гуляющим в парке.

Результат за успешное прохождение каждой точки: одна буква из слова ПАРТНЁРСТВО (получает команда за правильное выполнение) и поощрительный бонус.

ТВЭЛ

Квест «Специальные агенты» + Рафтинг в п. Лосево

Количество участников: 50 - 240 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: 9-10 часов

Добро пожаловать на секретную базу подготовки специальных агентов особого назначения! Все, кто попадают сюда, уже являются мощными единицами, а уходя, будут представлять собой целую армию всесторонне развитых агентов. Все участники будут поделены на 2 большие группы. Первая группа участников будет проходить квест, а вторая в это время сплавляться на рафтах в п. Лосево. После группы меняются местами.

Всем участникам предстоит пройти подготовку, где они освоят следующие навыки:
- работа с новыми технологиями
- спортивная подготовка
- скорость мышления
- коллективная работа
- коммуникации

Механика программы квеста:
Участников мероприятия встречает начальник специальной базы (ведущий) и его боевой отряд, и делит участников на команды. Далее каждой команде выдается планшет, без которого будет невозможна подготовка и обучение. На планшете команды смогут найти карту передвижения по обучающим зонам.
После прохождения обучения, каждый участник получит стильный жетон с символикой специального агента, который обозначает, что он прошёл обучение и стал агентом.
Мероприятие проходит в формате «Биржи». В данном формате перед участниками располагается огромное панно с карточками. На каждой карточке написано задание и проходной балл, который можно получить, выполнив задание. Чем сложнее задание, тем выше балл.

Классификация заданий:
Механические – они имеют наименьший проходной балл (задания простые, но не всегда эффективные).
Электронные – освоить их будет намного сложнее, но балл за их прохождение будет выше.

В процессе прохождения квеста участникам предстоит:
1. Научиться стрелять из лазерного и пневматического оружия.
2. Отыскать код и обезвредить бомбу.
3. Проявить свои тактические навыки и выстроить фигуры в победоносной комбинации.
4. Преодолеть отрезок пути из сигнальных лазерных лучей.
5. Выбраться из секретной квест-комнаты за определённое время, используя набор агента.
6. Пройти надувную полосу препятствий за ограниченное время.
7. Донести информацию с использованием специальных сигналов (Флажковой Азбуки, Азбуки Морзе, радиосигналов).

Квест «Специальные агенты» + Рафтинг в п. Лосево

Механика программы рафтинга:

1. Прибытие на базу рафтинга в п. Лосево.

2. Инструктаж, переодевание, получение карт маршрута. Каждому участнику выдается мешок для одежды и браслет с номером. Также капитаны команд получают карты маршрута сплава, на которых флажками цвета команды отмечены точки, на которые команда должна причалить, выйти на берег, найти свою БУКВУ, разместить её на рафте и финишировать вместе с ней, не потеряв её по пути.

3. Спуск. Каждая команда получает 2 рафта (в каждом рафте по 8 человек). Оба рафта будут стартовать одновременно. Всей команде необходимо будет по пути сплава искать флажок цвета своей команды и найти там БУКВУ (часть слова общей фразы) согласно полученной карте. На карте флажками цвета команды будут отмечены точки маршрута, куда команда должна причалить и найти свою букву. Если один рафт не смог причалить и добыть букву, второй рафт обязательно должен добыть эту букву для всей команды. Поэтому оба рафта должны сплавляться в тандеме рядом друг с другом, контролируя процесс.

4. Подъём обратно на базу. Переодевание. Посадка в автобусы для возвращения в Игру для продолжения квеста.

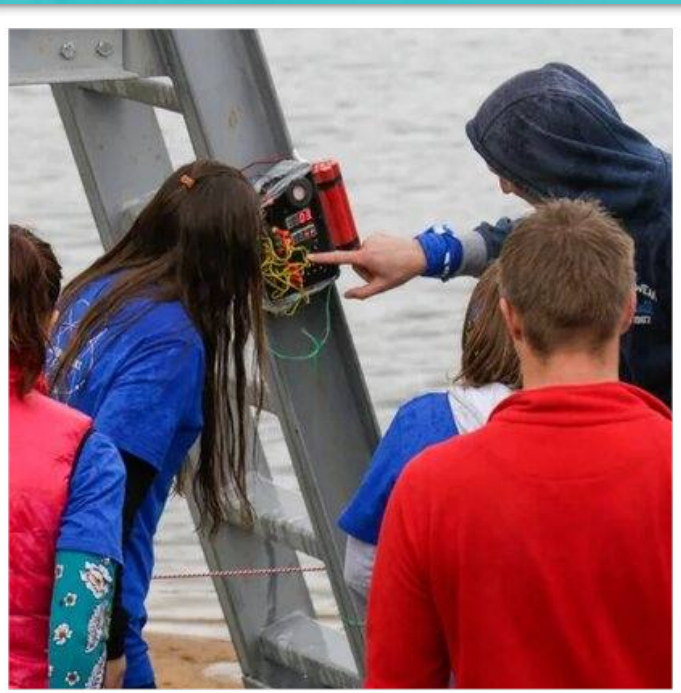
Кульминация программы:

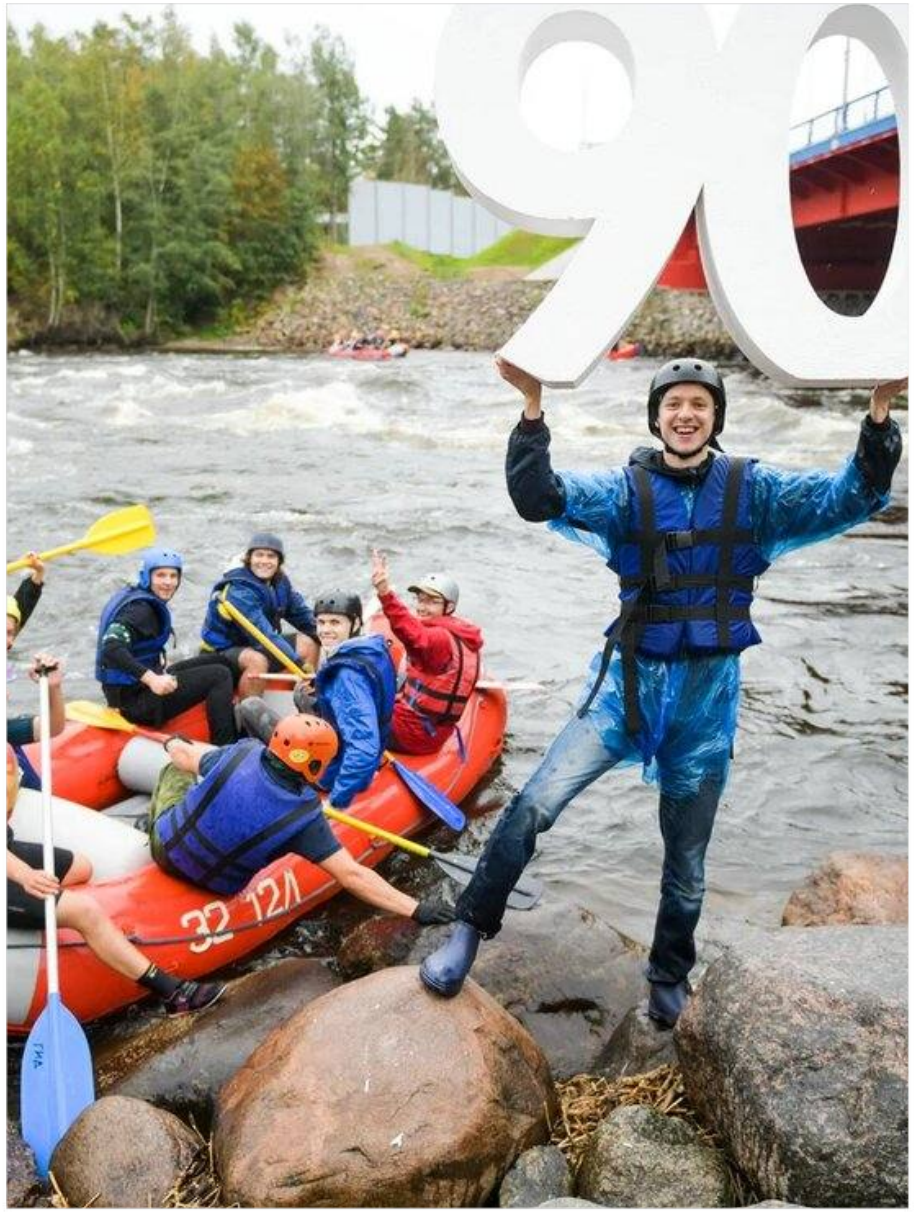
В финале программы команды объединяются в Игоре на квесте у озера. После прохождения всех зон квеста, команды добудут все составные части элементов пультовой установки, которую необходимо будет собрать всем вместе. После успешной сборки, команды ждёт запуск специального механизма, который станет символом успеха и единства команд!

Также команды выстроят единую фразу из добытых во время прохождения рафтинга букв.

Каждой команде будет вручен жетон отличия, который является символом окончания школы специальных агентов.

ОЛЕГ ГАЗМАНОВ





Кросс-поход «Маршрут выживания», Владимирская область, парк-отель «Доброград»

Количество участников: 20 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: 9-10 часов

Кросс–поход проходит по территории Судогодского района Владимирской области. Основная часть маршрута проходит по урочищу «Дюкинское».
Местность возвышенная, пересечённая с заболоченными долинами ручьёв и небольших речек. Лес сосновый и смешанный, часто захламлённый валежником, большое количество вырубок. Сетка дорог выраженная, с большим количеством не используемых дорог.
Мобильная связь в этой местности неустойчивая. Во время кросс-похода группу сопровождает опытный инструктор.

Длина маршрута составляет 25 км.

Описание маршрута:
- На маршруте присутствуют естественные препятствия в виде скальных склонов из известняковых пород до 30 м., заболоченные участки рек и ручьёв с преодолением вброд.
- Во время движения по лесу будут встречаться буреломы и завалы.
- Маршрут построен с чередованием преодоления естественных препятствий (усложнённых заданиями) и пеших переходов. В основе заданий лежит преодоление естественных препятствий в условиях чрезвычайной ситуации.
- Для более мобильного прохождения маршрута участники кросс-похода могут быть поделены на две группы.
- Во время прохождения маршрута будут организованы несколько небольших привалов с перекусом и обед.

Перечень заданий, которые предстоит пройти группе участников:
1. Спуски по склону. Длина склонов от 12 до 30 метров с крутизной от 45° до 90° с использованием спусковых устройств и без них.
2. Подъёмы по склону. Длина склонов от 12 до 30 метров с крутизной от 45° до 90° с использованием зажимов и без них.
3. Подъём пострадавшего по склону.
4. Переправа через ручей по бревну с укладкой бревна.
5. Переправа через ручей методом вертикальный маятник.
6. Переправа вброд с переноской пострадавшего на носилках.
7. Освобождение заваленного туриста при помощи полиспаста.
8. Переправа по параллельным перилам.
9. Оказание помощи на водоёме. Подача спасательного круга и «спасательного конца Александрова», проведение сердечно-легочной реанимации.

Кросс-поход «Маршрут выживания»,
Владимирская область, парк-отель «Доброград»

Важным пунктом в прохождении кросс-похода является оборудование и снаряжение участников.

Групповое оборудование для прохождения маршрута предоставляется организаторами. Использование личного оборудования приветствуется. При прохождении маршрута будет использоваться страховочная система и защитные каски.

Для успешного прохождения маршрута предлагаем в теории и по возможности на практике ознакомиться со следующими приборами и приспособлениями:

- Навигатор GARMIN GPSMAP (модели 62 – 64)
- Зажим ручной «Жумар»
- Спусковое устройство «Восьмёрка»
- Блок – ролик одинарный
- Полиспаст (туристский или для спасательных работ)
- Карабин альпинистский классический с байонетной муфтой

Личное снаряжение участников:

- Костюм спортивный
- Влаго - ветро защитные куртка и брюки
- Туристская обувь (треккинговые ботинки или прочные кроссовки)
- Рюкзак объёмом 30-70 литров
- Герметичный мешок

Также участникам рекомендуем взять на маршрут дополнительный комплект сухой одежды:

- Спортивный костюм
- Носки

Все участники кросс-похода получат невероятные эмоции и опыт от прохождения «Маршрута выживания».

Экшн-квест «Ходячие мертвецы»

Количество участников: 30 - 250 человек
Место проведения: улица (лес)
Продолжительность: 4 часа

Представляем Вашему вниманию экшн-квест по мотивам сериала «Ходячие мертвецы». В процессе приключения участники почувствуют себя героями сериала и окунутся в атмосферу отчаянной борьбы за выживание.

Легенда квеста: Участники на автобусах направляются к точке старта квеста. В автобусе они смотрят новости, где сообщается о повсеместном заражении и распространении эпидемии. Внезапно водитель замечет двух людей на обочине и останавливается с предложением их подвезти. Когда он понимает, что это были не люди, а зомби, становится уже поздно.

Никто не ожидал нападения ходячих мертвецов. Хорошо, что поблизости патрулировал отряд военных из города Выживших. Попасть туда можно, пройдя через лагерь военных. Участники спасены, но автобус непригоден для передвижения из-за шума двигателя, который привлекает зомби. Остается одно - выдвинуться в лагерь Выживших своим ходом. Приключение начинается!

В процессе прохождения квеста участникам предстоит:

1. Найти спрятанный тайник, ориентируясь по картам и компасу
2. Проявить свою меткость, стреляя по мишеням из арбалетов и рогаток
3. Оказать первую помощь, изготовить средства транспортировки и преодолеть перевал
4. Заготовить дрова при помощи двуручной пилы с веревками на конце
5. Пройти участок леса, не задев сигнальных нитей, и соблюдая при этом полную тишину (громкие звуки привлекают ходячих мертвецов)
6. Передать шифр от сейфа с помощью флажковой кодировки, находясь в опасной близости от гуляющих вокруг монстров
7. Обезвредить бомбу

Выполняя все задания, участники будут находить предметы, которые помогут им в дальнейшем.

Добравшись до лагеря, участникам необходимо будет выполнить ряд задач:
- поставить палатки
- развести костёр
- сделать ограждение по периметру лагеря для защиты от ходячих мертвецов
- соорудить плоты для переправы по водоёму

После завершения всех работ участников ждёт полевой обед и переправа на безопасный берег.
Только работая слаженно и быстро, участники смогут добраться до города Выживших.

НЕ
ОТКРЫВАТЬ!
МЁРТВЫЕ
ВНУТРИ

Интерактивный квест «Офисный квест»

Количество участников: 36 - 60 человек
Место проведения: помещение
Продолжительность: 2,5 часа

Мы представляем Вашему вниманию интерактивный квест на этажах Вашего офиса!
В процессе прохождения квеста участники будут собирать артефакты, которые помогут им найти послание известного советского учёного.

Ход программы:

Все участники программы встречаются на стартовой площадке и делятся на команды. Затем каждая команда должна выбрать своего капитана, придумать себе название и девиз. Каждую команду сопровождает куратор. Кураторы следят за таймингом и контролируют переход команд от одной локации до другой так, чтобы команды не пересекались друг с другом на локациях.

Кураторам команд вручаются:
- конверт для сбора артефактов (частей пазлов и ключей)
- маршрутный лист (с описанием расположения каждой локации)
- правила игры

Время на прохождение каждой локации и переход на следующую строго ограничено и составляет 20 минут. Командам необходимо держаться строго в рамках этого тайминга. За нарушение регламента времени будут применяться штрафные баллы.

На каждой локации Вас ждёт 2 задания (практическое и теоретическое). За выполнение *практического задания* на локации команда получает наклейку на маршрутный лист и 2 части пазла. За выполнение *теоретического задания* на локации команда также получает наклейку на маршрутный лист и 1 ключ. В случае, если команда не справляется с заданием, она не получает артефактов и продолжает движение к следующей локации указанной в маршрутном листе.

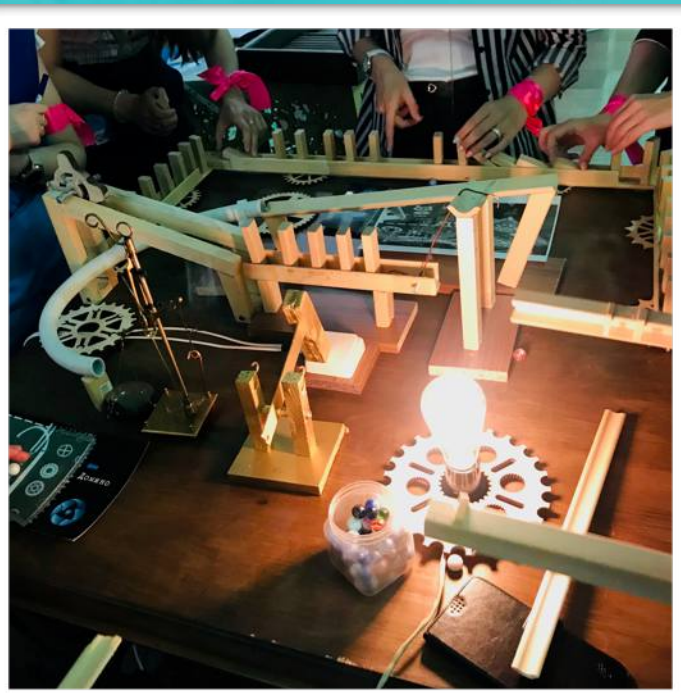
Интерактивный квест «Офисный квест»

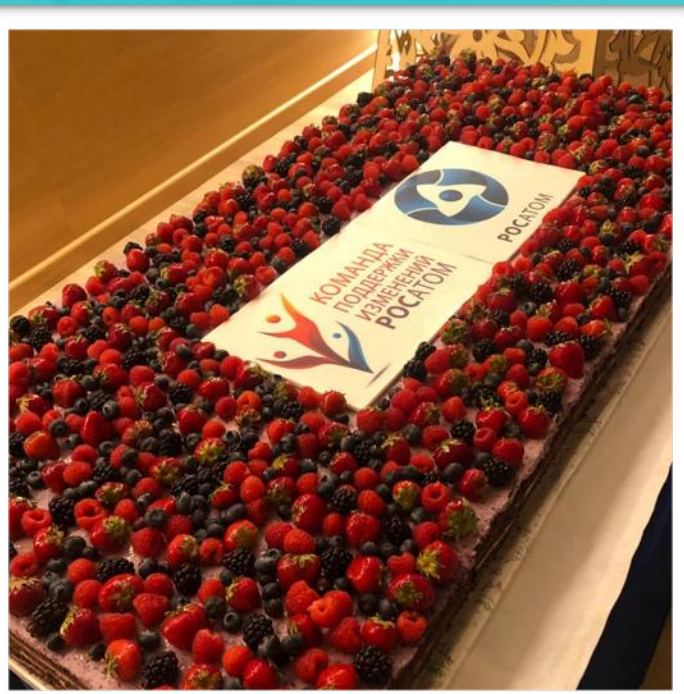
В процессе прохождения квеста участникам предстоит:

1. Собрать установку по принципу работы цепной реакции, чтобы запустить основной механизм.
2. Решать логические загадки, зашифрованные в виде изображений.
3. Открыть ящик с артефактами при помощи зеркал и лазерного луча.
4. Разгадать послание Леонардо да Винчи, расположив картины в правильной последовательности.
5. Разгадывая логические загадки, задуть свечи в верной последовательности.
6. Побороть страх высоты, пройдя задание виртуальной реальности.

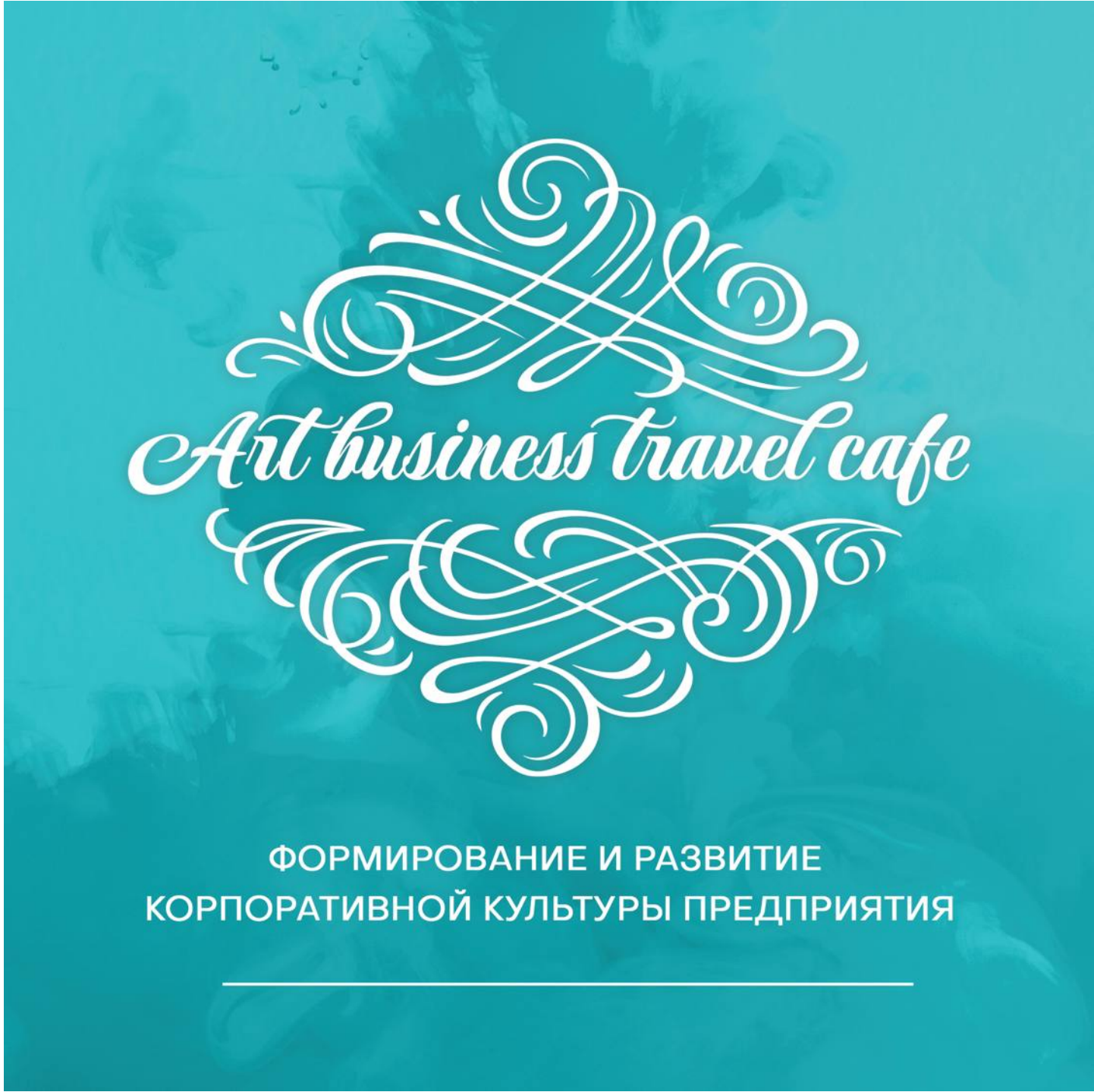
Пройдя все задания, команды возвращаются на стартовую площадку, где кураторы команд сдают все заработанные ключи и части пазлов куратору финальной точки.

Чтобы найти и прочитать послание известного советского учёного, команды должны будут собрать пазл с портретом этого учёного и отгадать какой учёный изображён на портрете.
После этого команды смогут приступить к открытию чемодана учёного, в котором спрятано его послание потомкам.




КОМАНДА ПОДДЕРЖКИ ИЗМЕНЕНИЙ РОСАТОМ
РОСАТОМ

Общие Тимбилдинги



Тимбилдинг «Эликсир успеха»

Количество участников: 20-150 человек

Место проведения: улица

Продолжительность: 3 часа

«Эликсир Успеха» - волшебный напиток способный превратить коллектив в сплоченную команду. Участникам предстоит выполнить множество заданий, пройти непростые испытания, избежать самых хитроумных ловушек, показать все, на что они способны и в чем они лучшие. Разделившись на команды, участники будут искать подсказки и ключи, получая задания у хранителей Эликсира. Командам необходимо будет преодолеть все задания для того, чтобы получить жемчужины и заветный Эликсир Успеха.

Игра проходит в несколько этапов:

- **1 этап** «Активные задания». Участники проходят ряд испытаний, направленных на командную работу, за прохождение каждого задания они зарабатывают монеты. В случае невыполнения задания команда получает черную метку. Это значит, что у них есть один плененный, которого они должны будут освободить. Пленные уходят в темницу только в конце программы. Всего команды проходят 10-12 заданий.

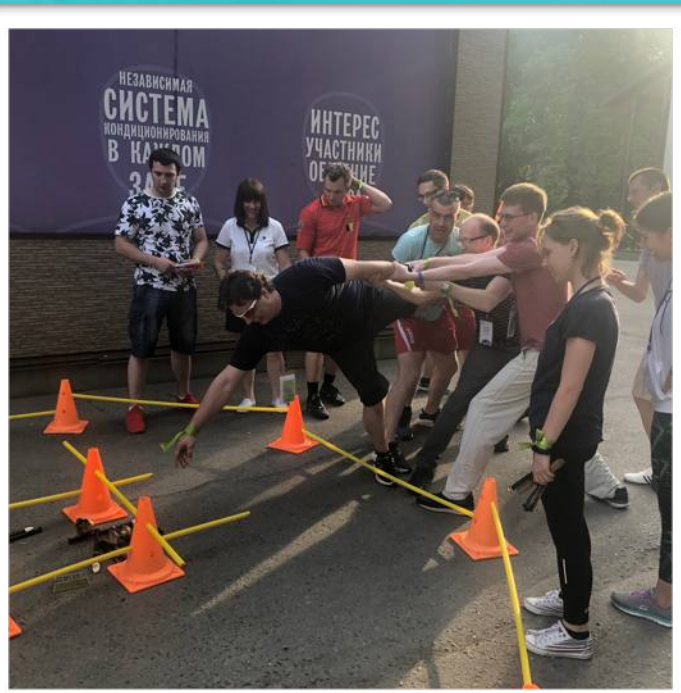
- **2 этап** «Совет теней». После прохождения всех заданий участники собираются на центральной площадке, где их ждут Мастера Игры. Если у участников имеются черные метки, команда должна отправить своих товарищей в темницу (количество черных меток равно количеству людей). В последствии оставшиеся члены команды должны освободить своих коллег, сразившись с Мастерами Игры в различные игры. Только при победе над Мастером игры пленённый участник освобождается.

- **3 этап** «Сокровища». Сокровища находятся в сундуке, под замками. Задача участников открыть все замки за 1 минуту, подобрав ключи. Команды работают на единую цель.

Добыть заветный Эликсир удастся, только объединив усилия.

Цели тимбилдинга:

- Посредством спортивной борьбы сплотить командный дух коллектива;
- Повысить лояльность лидирующего персонала к принципам здорового соперничества;
- Способствовать формированию групп, нацеленных на совместное достижение поставленных целей;
- Создать высокий эмоциональный фон и благоприятные условия для физической разрядки участников.


НЕЗАВИСИМАЯ
СИСТЕМА
ИНТЕРЕС
УЧАСТНИКИ

Тимбилдинг «Преодоление Фобий»

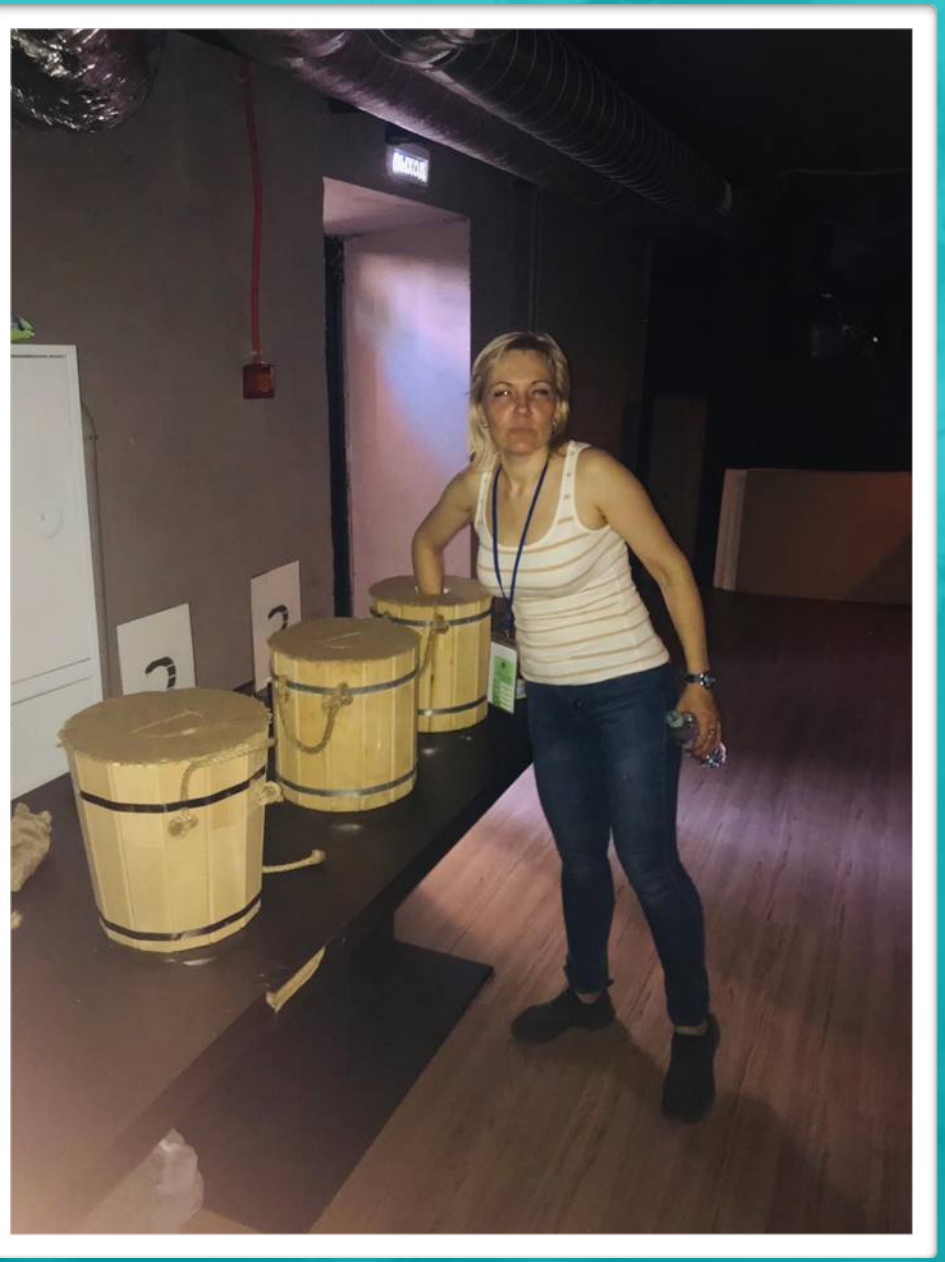
Количество участников: 20-150 человек
Место проведения: улица + проветриваемое помещение/крытый шатёр
Продолжительность: 3,5 часа

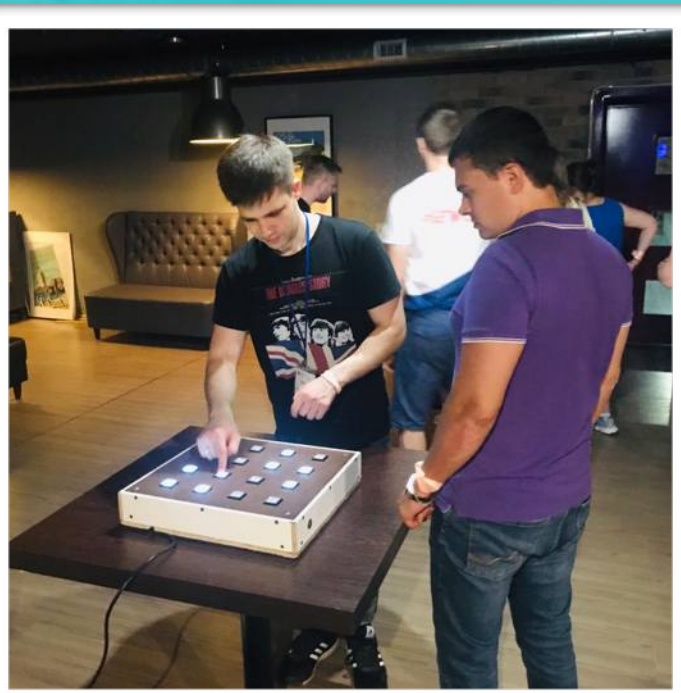
«Город будущего» – активная игра с элементами teambuilding, основная идея которой – совместная постройка целого Города. Участникам даётся возможность раскрыть свой творческий потенциал и почувствовать себя в роли архитектора. Все участники делятся на команды. Каждая команда должна построить свое собственное здание. Построенные здания от каждой команды станут частью общего сооружения Города будущего. Участвуя в различных заданиях, команды зарабатывают «игровые деньги». Чем больше команда выполнила заданий, тем больше и качественней стройматериала команда сможет купить и тем красочней и надежнее получится их здание.

Игра проходит в несколько этапов:

1. Активная часть. Команды зарабатывают деньги на строительство, участвуя в специальных заданиях по тимбилдингу.
2. Разрешение на строительство. После прохождения всех испытаний, участники помимо «игровых денег» получают «Лицензию на строительство» (карточки со зданиями). Для её получения каждой команде необходимо путём обмена с другими командами получить 6 одинаковых карточек.
3. Утверждение плана строительства (чертёж). Участники должны утвердить план с прорабом. Дизайн зданий участники придумывают сами.
4. Закупки. Для того, чтобы команда начала строить здания, необходимо приобрести базовый комплект инструментов и материалов, после чего они смогут приобрести на оставшиеся деньги дополнительные элементы декора.
5. Строительство. После получения лицензии и всего необходимого реквизита, команды приступают к строительству зданий. У каждой команды есть чёткое расположение здания, а также размеры и габариты. Всё остальное зависит полностью от команды. Инструктор в процессе игры может дать совет, но решение о стройке лежит только на команде.
6. Презентация. Задача команд презентовать своё здание. Также необходимо провести анализ проведённых работ в процессе строительства, а также поделиться информацией о взаимодействии как внутри своей команды, так и с другими командами.

Игра направлена на формирование у участников установок на развитие партнёрских отношений с коллегами, повышения чувства ответственности, лояльности к рабочим процессам и нацеленности на результат.





Тимбилдинг «Город будущего»

Количество участников: 20-150 человек
Место проведения: улица + проветриваемое помещение/крытый шатёр
Продолжительность: 3,5 часа

«Город будущего» – активная игра с элементами teambuilding, основная идея которой – совместная постройка целого Города. Участникам даётся возможность раскрыть свой творческий потенциал и почувствовать себя в роли архитектора. Все участники делятся на команды. Каждая команда должна построить свое собственное здание. Построенные здания от каждой команды станут частью общего сооружения Города будущего. Участвуя в различных заданиях, команды зарабатывают «игровые деньги». Чем больше команда выполнила заданий, тем больше и качественней стройматериала команда сможет купить и тем красочней и надежнее получится их здание.

Игра проходит в несколько этапов:

1. Активная часть. Команды зарабатывают деньги на строительство, участвуя в специальных заданиях по тимбилдингу.
2. Разрешение на строительство. После прохождения всех испытаний, участники помимо «игровых денег» получают «Лицензию на строительство» (карточки со зданиями). Для её получения каждой команде необходимо путём обмена с другими командами получить 6 одинаковых карточек.
3. Утверждение плана строительства (чертёж). Участники должны утвердить план с прорабом. Дизайн зданий участники придумывают сами.
4. Закупки. Для того, чтобы команда начала строить здания, необходимо приобрести базовый комплект инструментов и материалов, после чего они смогут приобрести на оставшиеся деньги дополнительные элементы декора.
5. Строительство. После получения лицензии и всего необходимого реквизита, команды приступают к строительству зданий. У каждой команды есть чёткое расположение здания, а также размеры и габариты. Всё остальное зависит полностью от команды. Инструктор в процессе игры может дать совет, но решение о стройке лежит только на команде.
6. Презентация. Задача команд презентовать своё здание. Также необходимо провести анализ проведённых работ в процессе строительства, а также поделиться информацией о взаимодействии как внутри своей команды, так и с другими командами.

Игра направлена на формирование у участников установок на развитие партнёрских отношений с коллегами, повышения чувства ответственности, лояльности к рабочим процессам и нацеленности на результат.

Целевой портрет
Школа Закупок, МТО
и Управления Качеством
Целевой портрет

Кулинарный мастер-класс «Открой свой ресторан»

Количество участников: 30 - 150 человек
Место проведения: уличная площадка
Продолжительность: 4 часа

Добро пожаловать в школу рестораторов!

В процессе мастер-класса участники внутри своей команды должны разделиться по ролям: директор ресторана, шеф-повар, повара, менеджер зала, дизайнер и тд. Каждая команда будет готовить по 2 блюда. У каждой команды будет по два шеф-повара, которые будут помогать и консультировать.

Команды должны продумать концепцию и презентовать свой ресторан!

Для ресторанных критиков (жюри) каждая команда накроет стол в своем ресторане, подаст свои блюда и представить свой ресторан.

В программе участников ожидает:

- фуршет с напитками, приветствие гостей ведущим, деление на команды, представление поваров
- пицца-акробатика шоу с интерактивом
- готовка блюд 5-ти разных кухонь мира
- сорбет шоу (с дегустацией сорбетов в качестве аперитива)
- презентация блюд командами (презентация ресторанов)
- выбор жюри лучшего ресторана!

Виртуальная реальность

Количество участников: 10 - 50 человек

Место проведения: зал (помещение)/площадка на улице

Продолжительность: 15 - 45 мин

Аренда аттракциона виртуальной реальности – именно то, что нужно для полного погружения в другие миры! Вы сможете прочувствовать каждую мелочь, а качество определяется как раз мелочами!

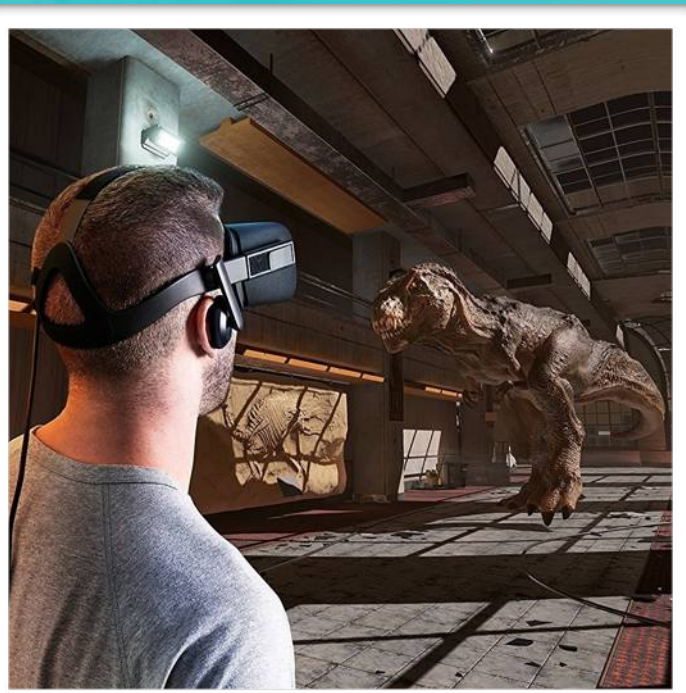
Мы предлагаем не просто качественную услугу, мы предлагаем целый комплекс! К тому же, Вы берёте в аренду не только очки, но и еще можете выбрать более, чем из 100 игр то, что Вам по нраву!

Для Вашего мероприятия подберём комплект игр и приложений виртуальной реальности: космическая тематика, приключения, ужасы, путешествия и многое другое.

Каждый аттракцион сопровождается техническим специалистом, который поможет выбрать игру, объяснит управление и подстрахует на американских горках.

Данный аттракцион может быть как самостоятельным мероприятием, также он удачно сочетается в рамках любого мероприятия или программы, в качестве одного из заданий.

IMAX VR



Тимбилдинг «Пираты XXI века»

Количество участников: 20 - 150 человек
Место проведения: уличная площадка
Продолжительность: 1,5 - 2 часа

Мы предлагаем Вам окунуться с головой в мир приключений, тайн и опасностей вместе с командой капитана Джека Воробья! Вам предстоит пройти множество интригующих испытаний, расшифровать древние загадки, а современные технологии позволят Вам насладиться игрой с полна!

В течение всего дня мы будем испытывать Вас и, если Вы докажите, что являетесь достойной командой, самое главное сокровище этого острова будет Ваше. Для этого Вам необходимо будет собрать 10 ключей. Где они находятся, никому неизвестно. Кто-то из Вас может получить подсказку где находится тот или иной ключ и Ваша задача собрать команду Искателей приключений и отправиться на поиски ключей.

Мероприятие делится на несколько блоков. Каждый блок направлен на достижение того или иного результата. Все блоки работают одновременно, что способствует максимальному охвату участников:

Блок №1 - *«Индивидуальное задания».* Это задания в которых участвуют от 1 до 3 человек, они длятся не более 5 минут, что позволяет гостям сильно не утруждая себя, чувствовать что они часть команды.

Блок №2 - *«Групповые соревнования».* Данные игры представляют из себя командные задания, которые позволят легко, весело и непринуждённо провести время.

Блок №3 - *«Случайный квест».* Эти задания выдают герои участникам, которые не играют, но при этом не отказываются от игр . Это небольшое приключение в котором нашим героям предстоит найти ключ от главной сокровищницы, для этого необходимо будет пройти по локациям и собрать карту.

Начинается программа массовым флешмобом, под названием «Танцы с пиратами».

Далее ведущий рассказывает основные правила игры и делит участников на команды. В процессе игры все могут поучаствовать как в индивидуальных, так и в групповых заданиях. В процессе они будут получать жемчуг, который смогут обменять на уникальные пиратские музыкальные инструменты.

По окончании всех испытаний наши герои собираются на Центральной площадке, где смогут выменять добытый жемчуг на музыкальные инструменты. Всех ждет незабываемый концерт! Чем лучше будет концерт, тем больше ключей от сундука участникам удастся собрать.

Главный приз - секрет в запертом сундуке!

Тимбилдинг «Стимпанк»

Количество участников: 20 - 400 человек

Место проведения: улица; помещение

Продолжительность: 4 часа

Стимпанк - удивительный и загадочный мир, моделирующий альтернативный вариант развития человечества, в совершенстве освоившего механику и технологии паровых машин.

Мы отправимся в Викторианскую Англию — золотую эпоху Стимпанка, посетим лабораторию безумного профессора Руба Голдберга, создавшего уникальные механические последовательности, работающие по принципу домино.

Участникам предстоит на несколько часов стать исследователями и конструкторами, собрать собственный Механизм Голдберга и с его помощью запустить уникальный Преобразователь Энергии.

Стимпанк помогает:

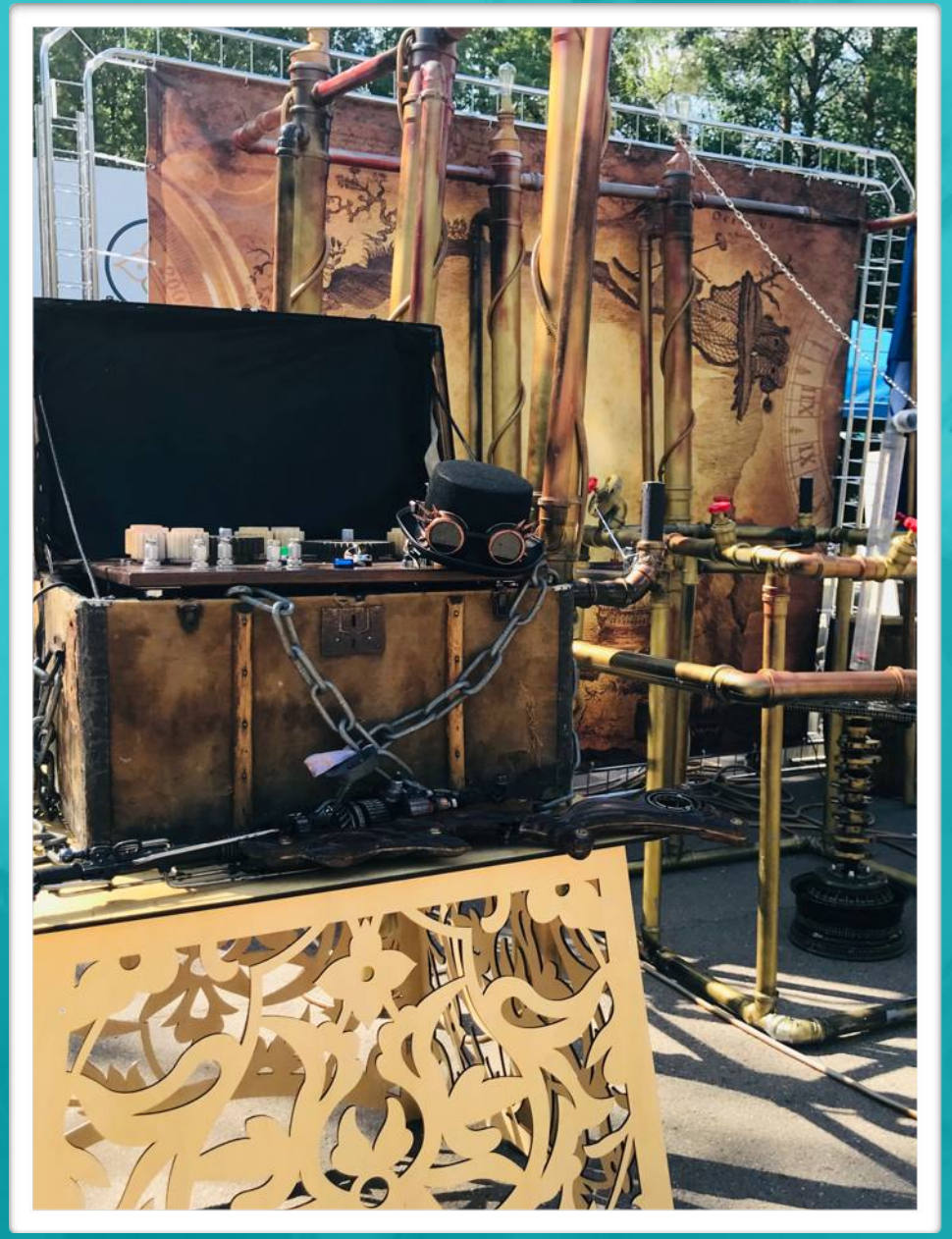
- Наладить эффективную коммуникацию;
- Прокачать корпоративные ценности;
- Приобрести навыки распределения ролей;
- Улучшить эмоциональный климат в коллективе;
- Проявить конструкторские способности.

Тимбилдинг состоит из 2-х частей:

1. Активная часть. Командам необходимо будет пройти ряд заданий для получения артефакта, который позволит запустить им механизм поднятия флага (шестерни).

2. Интеллектуальная часть. Каждой команде необходимо будет собрать и отладить свой собственный механизм. Но прежде чем начать сборку, командам необходимо найти из 20 столов только 1, приготовленный именно для них. Сделать это можно, найдя среди кураторов того, кому нужен именно тот артефакт, который они получили в конце выполнения активной части тимбилдинга.

Как только все Механизмы Голдберга сработали, участниками активируется Преобразователь Энергии.
Зажигаются контурные фонари, срабатывают генераторы пара (КРИО-эффект) и кульминация - поднимается механическая мачта с флагом компании.



PARIS

my life.
my choices.
my mistakes.
my lessons.

Тимбилдинг «Корпоративная картина»

Количество участников: 30 - 200 человек
Место проведения: площадка на улицу/зал (помещение)
Продолжительность: 2 - 3 часа

Корпоративная картина - это творческий тимбилдинг для тех, кто хочет наладить эффективную командную работу, визуализировать миссию компании и приобрести навык работы над общей целью. Наглядным результатом тимбилдинга станет корпоративный шедевр ваших сотрудников, размером не менее 2х3 метра, написанный сочными акриловыми красками.

Наш тимбилдинг ставит перед участниками задачи:
- Развить творческий потенциал коллектива, который необходим для решения нестандартных рабочих вопросов;
- Прокачать навык работы над достижением большой общей цели;
- Научить эффективной работе в команде.

Для выполнения этих задач мы предлагаем следующее решение:

- Создаем индивидуальную картину;
- Добавляем логотип, цели или миссию бренда;
- Распределяем части картины так, чтобы участники максимально взаимодействовали между собой - обучаем основам рисования, погружаем в историю искусства с помощью арт-викторины;
- Выполняем задания только совместными усилиями, взаимодействуя с другими командами;
- У каждого участника есть своя зона ответственности, которая влияет на общий результат.

Итог тимбилдинга:
- Команды визуализируют миссию и цели компании, изображая их на картине;
- За счет активного взаимодействия между командами, налаживается коммуникация между отделами, филиалами и региональными представительствами;
- Развивается творческий потенциал участников, что в дальнейшим позволит им мыслить более масштабно и решать рабочие вопросы креативно;
- Сотрудники получают навык работы над большой общей целью, где значение имеет вклад каждого участника.

KUKA
RUS

Тимбилдинг «Марионетки»

Количество участников: 30 - 300 человек

Место проведения: площадка на улице/зал (помещение)

Продолжительность: 2-3 часа

Участники тимбилдинга создают трехметровых марионеток из картона и других подручных материалов.
Каждая команда продумывает образ своей куклы – одежду, стиль, имя, характер. Затем - нужно научиться управлять марионеткой сообща и разучить оригинальный танец. Слаженные движения куклы покажут высокий уровень взаимопонимания в коллективе.

Задачи:

- Наладить корпоративные коммуникации, связи между коллегами, разными отделами, филиалами;
- Прокачать креативное мышление, раскрыть творческий потенциал участников;
- Улучшить навык слаженной командной работы.

Команды должны создать гигантскую марионетку, а затем научиться управлять ей. Это невозможно без внутренней коммуникации.

Даем участникам задание продумать образ их марионетки до мелочей и отразить характер персонажа в манере движений и танце.

В процессе постановки танца куклы, участники тимбилдинга должны научиться ей управлять. Один человек может контролировать только одну часть тела марионетки. Без взаимопонимания членов команды кукла двигаться не сможет или распадется на части.

В ходе работы над общим проектом – марионеткой – между членами команд устанавливаются неформальные связи.
Участники с головой уходят в творческий процесс, создавая своих персонажей. Даже далекие от творческой работы коллективы превращают финал программы в эффектное шоу.

Каждая команда работает подобно единому механизму или “нервной системе”, контролируя движения марионетки. Благодаря слаженной работе, эти движения становятся осмысленными, передают характер марионетки и настроение всей команды.

В финале программы команды устраивают танцевальный баттл или флешмоб. Каждая из них показывает танец своей марионетки поочередно, под выбранную песню.

Барабанный тимбилдинг

Количество участников: 6 - 800 человек
Место проведения: зал (помещение)/уличная площадка
Продолжительность: от 45 минут до 2,5 часов

Каждый участник барабанного тренинга получит возможность выбрать музыкальный инструмент, вне зависимости от музыкальных навыков или наличия музыкального слуха. Благодаря специальной методике, уже спустя 10 минут все участники оркестра начнут безошибочно играть первые ритмы. А под конец тренинга, пройдя через все поставленные задачи, команда сочинит и сыграет свой собственный гимн. В результате, через опыт музыкального взаимодействия каждый участник тимбилдинга понимает, как просто, а главное эффективно работать в команде для достижения общих целей.

Основа и база тренинга — это набор уникальных упражнений, направленных на раскрепощение участников, эмоциональную со-настройку и освоение специальных навыков, с помощью которых им предстоит в дальнейшем создать свой собственный творческий продукт.

Каждый тренинг адаптируется под конкретный запрос клиента. Существуют **75 специальных упражнений**, из которых 10-15 будут использованы на самом тренинге. Исходя из психологического портрета каждой группы, а именно: средний возраст, пол участников, положение и уровень в компании, мы составляем оптимальную программу каждого тренинга.

В процессе, все участники осваивают различные музыкальные инструменты из класса перкуссия. Учатся создавать и удерживать ритмы, работают с динамикой и темпом; изучают ритмические фразы и способы дирижирования.

Что получают участники?

1. Драйв и эмоциональный подъем;
2. Установка «Мы можем все, мы одна команда!»
3. Не испытываемое ранее чувство единения;
4. Сброс негативных эмоций и расслабление;
5. Подъем творческой энергии и желание творить;
6. Уникальный опыт позитивного взаимодействия вашей команды.

По окончанию тренинга обязательно проводится обратная связь — участникам предлагается поделиться друг с другом полученным опытом и эмоциями. от прошедшего тренинга.

Тимбилдинг «Гигантский конструктор»

Количество участников: от 15 человек
Место проведения: площадка на улице/зал (помещение)
Продолжительность: 2 часа

В 1915 изобретатель Руб Голдберг опубликовал серию работ, в которых показал, как из простых механизмов создать цепочку событий по принципу домино. Мы предлагаем участникам программы почувствовать себя инженерами и сконструировать этапы Машины Голдберга. Особое внимание мы уделяем работе между командами, ведь если не запустится хотя бы один этап, то не сработает вся цепочка.

Задачи:

- Наладить коммуникации между сотрудниками и отделами;
- Показать, насколько эффективно способен работать коллектив, когда каждый вносит свой вклад;
- Создать условия высокой ответственности как в коллективе, так и для каждого участника;
- Сделать коллектив дружным и сплоченным.

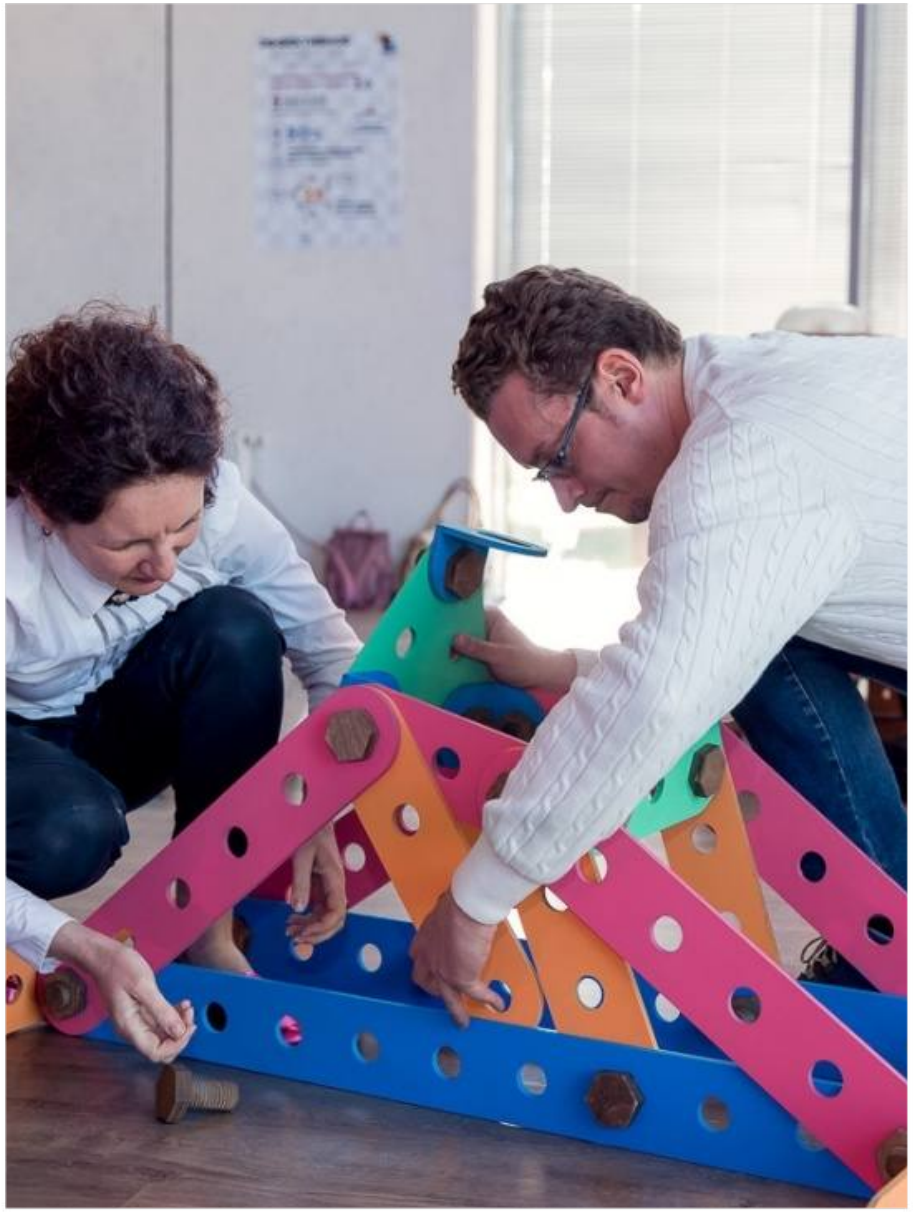
Этапы тимбилдинга:

1. Деление на команды и распределение ролей между участниками.
2. Создание конструкций из имеющегося реквизита.
3. Тестовый запуск этапов в рамках команды.
4. Тестирование работы участков цепи.
5. Финальный запуск. Участники наблюдают результат своей работы. Всё завершается ярким финалом.

Участникам нужно тесно коммуницировать, чтобы распределить задачи на каждом этапе. Задания построены таким образом, что невозможно построить этап без вклада каждого участника. В команде есть несколько ролей: капитан, проектировщики, конструкторы, ответственные за время и коммуникацию с другими командами. Если не сработает хотя бы один этап, вся цепная реакция остановится. Ответственность лежит на каждой команде.

В результате проведения этого тимбилдинга коммуникации между сотрудниками и отделами становятся более дружескими. В процессе конструирования общего механизма участники понимают, что при выполнении каждым его зоны ответственности, результат превосходит ожидания.

Участники осознают ответственность за общий результат. После прохождения совместного тимбилдинга улучшается межличностные отношения в коллективе.



Тимбилдинг «ГАРАЖ»

Количество участников: 40 - 300 человек
Место проведения: площадка на улице
Продолжительность: 3 часа

Одной из основных ценностей успешной компании является «Вызов»! Стремление к решению любых сложностей и достижение поставленных целей, а также жажда постоянного развития, которая даёт возможность клиентам разного уровня, чувствовать себя индивидуальностью!

Мы бросаем вызов сотрудникам компании и даем возможность проявить свои лучшие качества для того, чтобы собрать собственными руками из картона и дерева автомобиль своей мечты!

Программа «ГАРАЖ» является отличным инструментом для решения задач связанных с коммуникацией, как внутри коллектива, так и внешних коммуникаций.

В самом начале участников мероприятия встречает главный автомеханик (ведущий), который погрузит гостей в концепцию мероприятия, проведет брифинг и разделит команды на разные Тюнинг ателье.

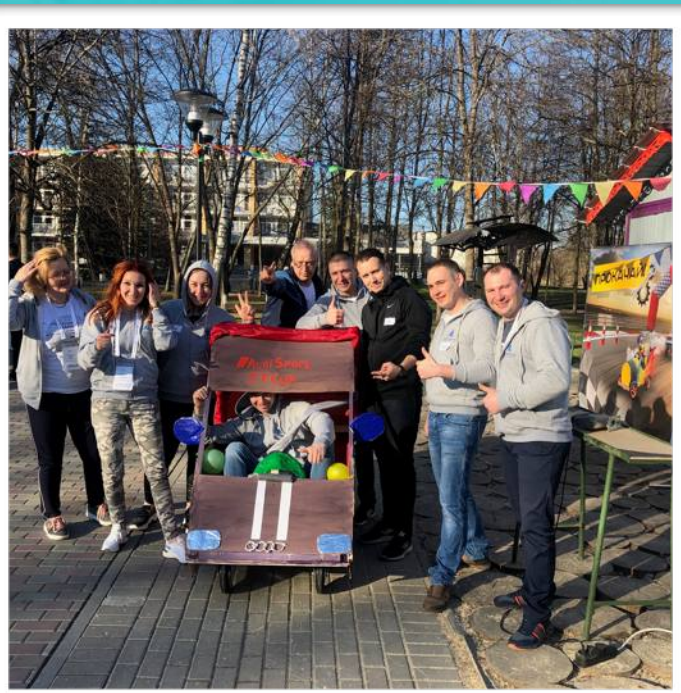
После разделения на команды на сцене появляются владельцы автомобилей (кураторы команд), которые хотят, чтобы их машиной занималось одно из ателье.

Главная цель мероприятия – собрать автомобиль, учитывая запрос клиента, весь потенциал команды и победить конкурентов своим вариантом автомобиля. Каждому ателье разрешается корректировать ТЗ клиента договорившись с ним.

Работа коллективов делится на три этапа:

1. Обработка брифинга.
2. Реализация.
3. Презентация и тест-драйв автомобиля.

После презентации автомобилей у всех участников мероприятия есть возможность посмотреть и сфотографироваться со всеми автомобилями проекта «ГАРАЖ», а в конце мероприятия клиенты сядут в свои новенькие авто и покажут Road-Show, ведь оказывается все они мастера экстремального вождения!



Тимбилдинг «Кинофестиваль»

Количество участников: 30 - 100 человек
Место проведения: площадка на улице / помещение
Продолжительность: до 9-10 часов

Киносъемка - это наиболее удачный формат взаимодействия между людьми с возможностью перевоплощения и одновременного вовлечения в увлекательный творческий процесс как активных, так и условно пассивных участников.

Сюжет для участников выбирается заранее. Как правило, это популярные советские фильмы. Для большего интереса известный сюжет можно снять в новом формате (например, «Иван Васильевич меняет профессию» в формате ужасов).

В соответствии с выбором фильмов готовится реквизит, декорации, сценарий.

Участникам предстоит сделать немало работы: написать сценарий, создать декорации, загримировать актёров, снять фильм, создать рекламные плакаты, сделать презентацию своего фильма. Во всем этом им будет помогать опытный инструктор и видео оператор.

Все участники делятся на команды (съемочные группы). Каждая команда достаёт из лототрона шарик, в котором указан фильм и жанр. Участникам предстоит снять фильм именно в заданном жанре.

Перед съёмками участникам необходимо выполнить несколько заданий:

- Придумать название, фишку и девиз своей съёмочной группы
- Написать сценарий фильма
- Распределить роли, провести кастинг

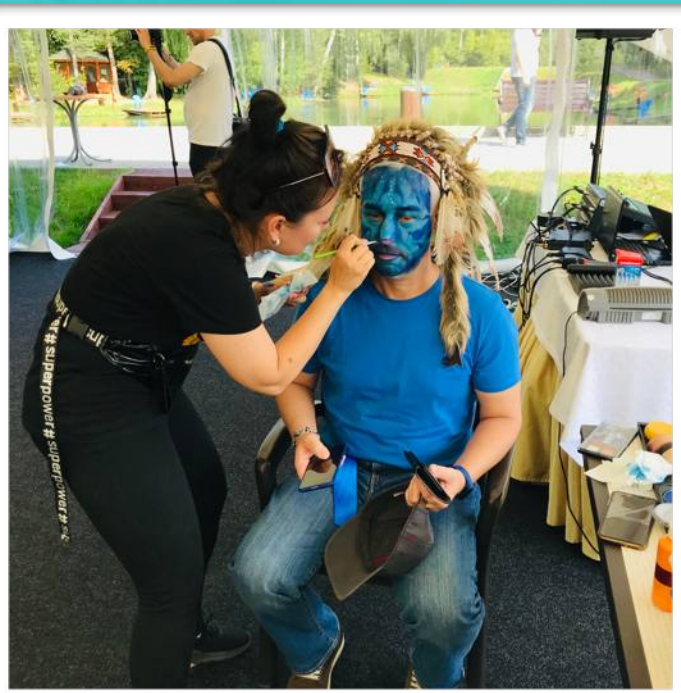
Программа поделена на 4 этапа:

1. Написание сценария фильма на заданную тему. Фильмы должны быть известными, но вот их жанр должен быть полностью противоположным.

2. Съёмки фильма. Подготовка промо кампании. С командами находится инструктор, который помогает и вдохновляет участников. Также он следит за тем, чтобы хронометраж фильма не превышал 5-ти минут. Инструктор располагает всей исчерпывающей информацией о костюмах, реквизите и материале для съёмочной группы. Съемка фильма идет несколько часов. За это время командам необходимо задействовать весь предоставленный им реквизит. Данное условие является обязательным.

3. Монтаж фильма. В процессе монтажа участники выбирают наиболее понравившиеся им кадры и музыкальное сопровождение, а оператор монтирует фильм, который будет «номинирован» на премию.

4. Кинопоказ. Кульминацией насыщенного дня станет блистательная премьера кино шедевров. После показа проводится голосование по номинациям «Лучший фильм», «Лучшая женская роль», «Лучшая мужская роль», «Самый смешной момент», «Лучший двойник» и т.д. Возможны иные номинации по желанию заказчика.



ROSATOM
Brothers

Яхтенная регата (г. Калининград)

Количество участников: от 20 до 50 человек
Место проведения: водный ресурс
Продолжительность: от 4 до 8 часов

Яхтенная регата – это настоящее испытание для сильных мужчин (и не только!) и ни с чем не сравнимое удовольствие от покорения водной стихии.

Если обыкновенная экскурсионная программа для Вас утомительна и скучна – участие в яхтенной регате может стать отличной альтернативой Для сплочения команды.

Огромная скорость, непрекращающееся движение, дикий крен судна, безумные рискованные путешествия и настоящее наслаждение от слаженности действий всей команды и управления яхтой – вот что позволяет называть яхтенные регаты одним их самых захватывающих способов провести корпоративное мероприятие.

Судно для проведения регаты - яхта класса J/70. Представляет собой килевую спортивную яхту с подъемным килем. Это надежная, стабильная, не требующая навыков «экстремального вождения», яхта, подходит как для гонок монотипов, матч-рейсов, так и для семейного отдыха.

В нашем распоряжении - пять одинаковых яхт такого типа.

Перед основным этапом регаты команды ждёт активная разминка и тренировка.

Финальные гонки проходят ярко! Каждая команда выкладывается на все 100%, чтобы показать лучший результат!

YRC.DK

Регата на байдарках (г. Калининград)

Количество участников: от 10 до 100 человек
Место проведения: водный ресурс
Продолжительность: от 2 до 5 часов

Регата на байдарках - это популярный вид активного отдыха, который подарит Вам незабываемые эмоции. Каждый находит в нём что-то своё -романтику, драйв, спортивный азарт, командную работу. В конце концов - это просто красиво!

Корпоративная регата- это соревнование на байдарках, состоящее из одной или нескольких гонок. Участники распределяются по командам, проходят инструктаж и в путь!

Задача команды - пройти заданную дистанцию, согласно правилам гонок. Экипажи стартуют либо одновременно, либо с отложенным стартом (в зависимости от количества участников) и стремятся финишировать раньше соперников.

Байда́рка —длинная узкая лёгкая лодка приморских народов тихоокеанского севера: алеутов, чукчей, коряков, эскимосов, предназначенная для охоты на морскогозверя. То же, что и каяк. Современные аналоги используются в первую очередь для спорта и туризма. Обычно приводится в движение двухлопастным веслом, поэтому не имеет уключин.

Протяжённость маршрута составляет 3 км в одну сторону.
Программа начинается общим сбором участников на точке старта. Объявляется старт, команды начинают гонку.
Участников ждёт 2 чек поинта с заданиями (на каждой точке будет находиться инструктор).
Команды финишируют. Подводятся итоги. Проходит церемония награждения и посвящение участников в байдарочники.

Тимбилдинг «Стихии Горного Алтая»

Количество участников: от 10 до 200 человек
Место проведения: улица
Продолжительность: от 4 до 8 часов

Алтай - это интересная, красивая, богатая, загадочная земля, щедрая ко всем, кто хочет познакомиться с ней поближе. Алтай не похож на многие популярные места отдыха и туризма тем, что здесь сохранились пространства нетронутой природы. Здесь возможны любые путешествия - от автомобильной прогулки до многодневных пеших экспедиций.

Программа тимбилдинга:

1. Знакомим гостей с легендой. Делим на команды. Т.к. гости разных возрастов, пола и физической подготовки и не всем подойдёт одна активность, то команды отправляются в разные направления:

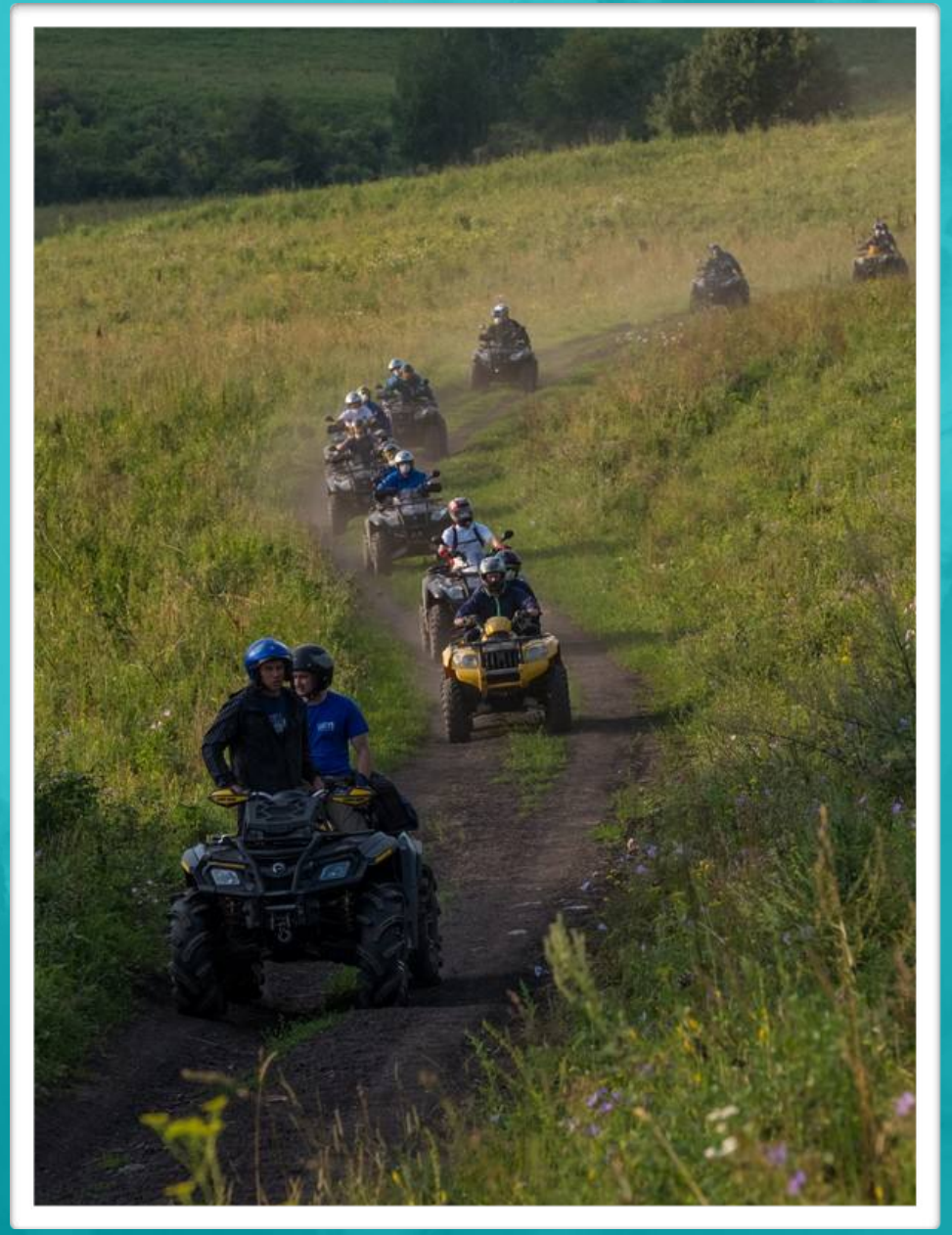
- *На конях* - всем известен положительный эффект от общения с лошадьми. Это животный мир, это тепло и доброта, это ещё и спорт. На коне можно подняться туда, где нет дорог. Маршрут выбирается исходя из подготовки и пожеланий группы;

- *На квадроциклах* - катание на квадроциклах достаточно активное занятие. На квадроциклах маршрут может проходить в пещеры, на вершину горы, или на водопады. За рулём квадроцикла находятся только мужчины;

- *На джипах* - джипы, УАЗы - часто встречающаяся на Алтае техника, способная доставить человека в самые труднодоступные места. На джипах можно устроить офф-роад, доехать до пещер, подняться на горные хребты, с которых открывается шикарный вид. Продолжительность поездки от 1 до 4х часов;

- *Пешком* - гор на Алтае великое множество. Все они отличаются по высоте, перепаду, крутости склона, препятствиям на склоне и конечно же видам, открывающимся с вершины горы.

2. Каждая команда находит свою часть карты/артефакта и возвращается на обозначенную точку. Все соединяют полученный данные в одну карту и понимают куда двигаться дальше.
3. Чтобы достичь общей цели команды выезжают на сплав. Получают снаряжение, инструктаж. И по реке, преодолевая препятствия, отправляются до финишной точки. Сплав по реке является визитной карточкой региона и мы настоятельно рекомендуем его для проведения в рамках корпоративного мероприятия.
4. Команды ожидает вкусный сытный обед в красивом месте.



Тимбилдинг «Зимние Олимпийские Игры»

Количество участников: от 10 до 60 человек

Место проведения: улица

Продолжительность: от 4 до 8 часов

Мы предлагаем окунуться в атмосферу этого спортивного праздника! Парад команд-участниц, веселые спортивные дисциплины, открытие и закрытие нашей олимпиады! И конечно же, Олимпийский огонь! Все это и многое другое ждет вас в рамках мероприятия. Эта Олимпиада запомниться Вам не меньше настоящей, потому что главная цель и задача ее не только победить, но и получить удовольствие!

• Как только участники разделились на команды, придумали название сборной, нарисовали флаг и выбрали гимн, ведущий объявляет открытие «Winter Olympic Fun Games». Звучит гимн мероприятия и начинается парад команд. Каждая команда дефилирует под собственный гимн, размахивая руками и флагом своей сборной, а в конце пути становится около press-wall, на котором изображен фон с логотипом компании и логотипом мероприятия, фотосессия команды.

• Кульминацией церемонии открытия станет зажжение олимпийского огня. Для этого ведущий пригласит руководство компании.

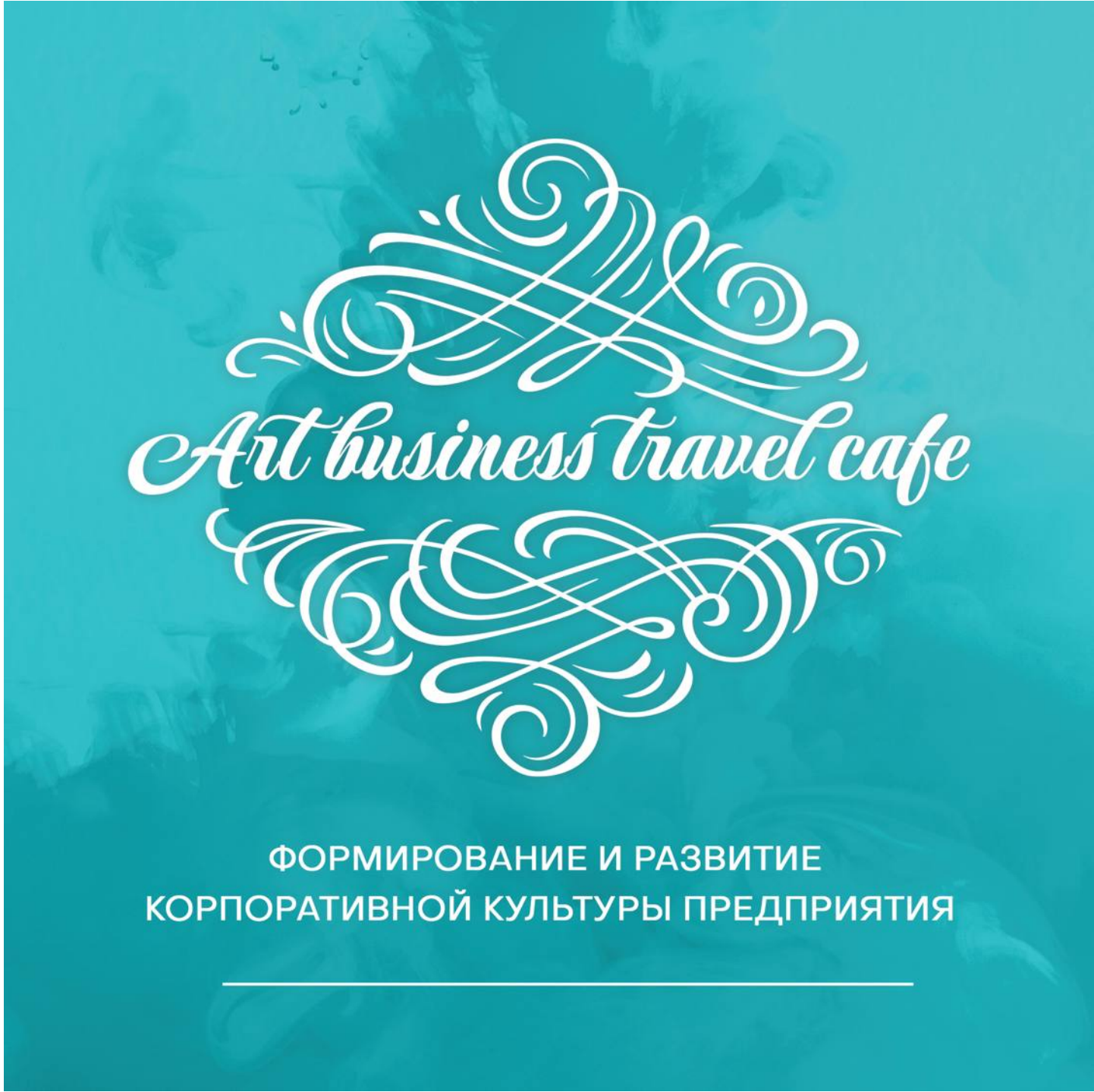
• После того, как загорится Олимпийский огонь, все команды отправятся на участие в дисциплинах по индивидуальному маршруту.

Команды ждёт прохождение следующих дисциплин: снегоходы, кёрлинг, биатлон, хоккей, бобслей, спортивные вопросы.

Командам придётся выложиться на все 100 % и показать на что они способны! Проявить быстроту реакции, умение работать в команде, сплоченность, интеллектуальные способности.

После окончания «Winter Olympic Fun Games» ведущий подводит результаты соревнований и объявляет победителей.

Интеллектуальные игры



Мистер & Миссис МАФИЯ

Количество участников: 30 - 600 человек
Место проведения: зал (помещение)
Продолжительность: 2-4 часа
Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Две преступные группировки под предводительством Мистера и Миссис Мафия орудуют в городе! Их имена тайна даже друг для друга.

Они стремятся к богатству и власти! Долг полиции заботиться о жизни мафиози так же, как и о безопасности рядовых граждан, но полиции нужна помощь города! Начинается наступление на мафию. Мистер и Миссис Мафия готовы к схватке! Косвенных улик полиции, подтверждающих причастность Мистера и Миссис Мафия ко всем беззакониям в городе, недостаточно, чтобы привлечь мафиози к ответу.

Только совместное расследование полиции и города помогут вывести Мафию на чистую воду и привести к громким судебным процессам. И может быть, самым громким из них станет сегодняшний процесс?

Игра проходит по строгим правилам. 5 туров, разные типы заданий, но после каждого тура выделяется команда лидер, которая получает подсказку, улику, которая поможет раскрыть преступление.

По завершению всех туров, собрав воедино все улики и подсказки, команды совещаются и выдвигают свою версию произошедшего. Победителем станет та команда, которая раскрыла преступление, ну или хотя бы была максимально близка к этому.

Наша игра задействует Ваше:

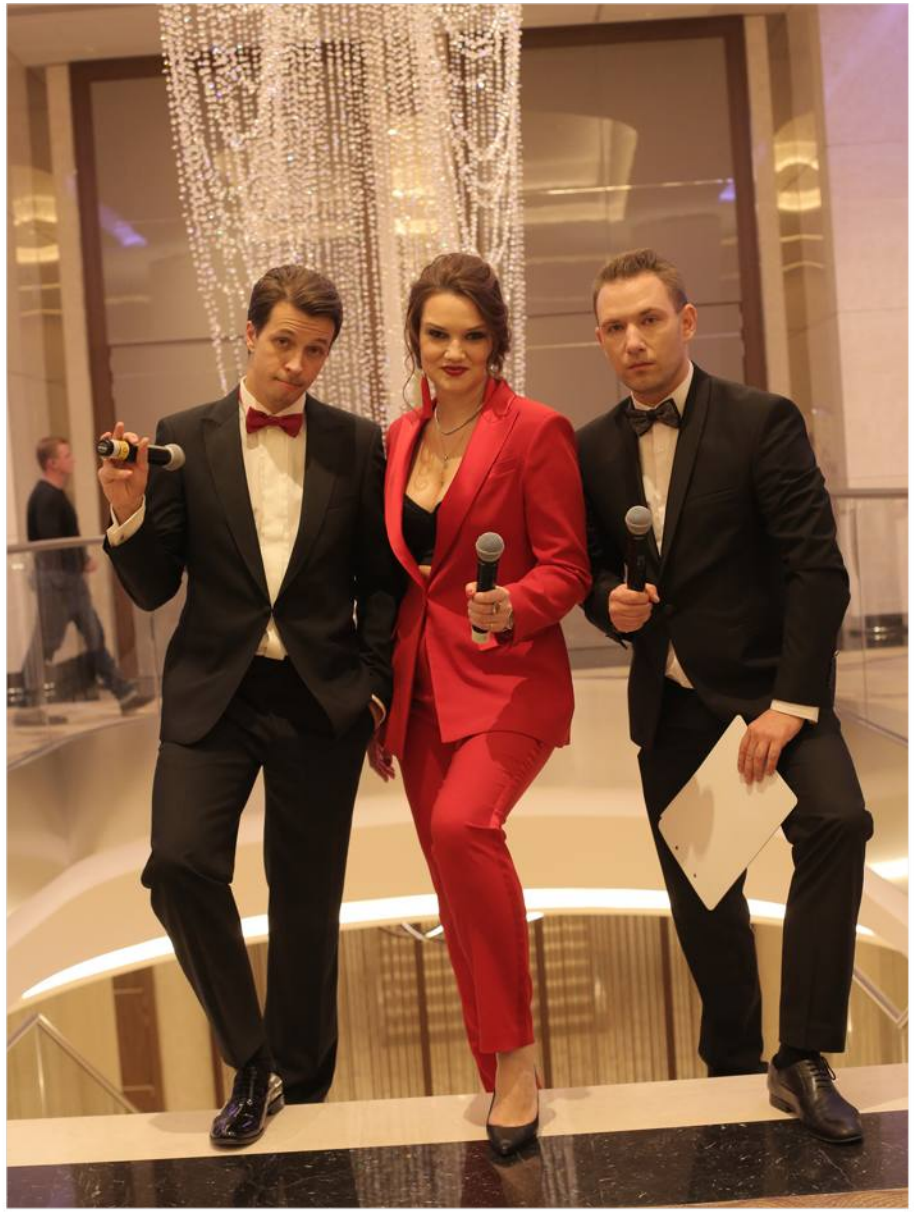
- Психологическое мышление;
- Интуитивное мышление;
- Логическое (интеллектуальное) мышление.

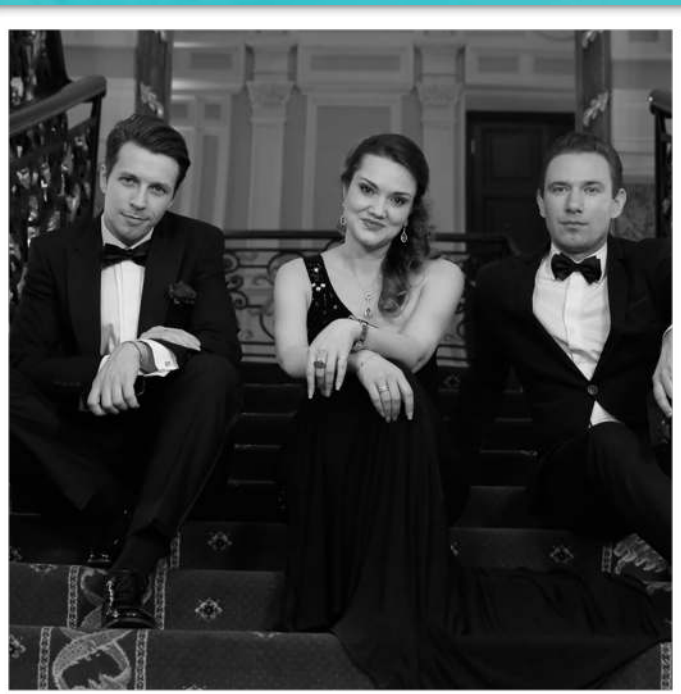
Для того чтобы раскрыть преступление игрокам нужно:

1. Довериться интуиции.
2. Построить психологический портрет подозреваемых, которых они видят перед собой.
3. Решить интеллектуальные задачи для получения улик (подсказок), и с помощью логики собрать подсказки во едино и понять – кто же «злодей».

Эта игра уникальна. Базируется, прежде всего, на общении, на обсуждениях между участниками. Обсуждение игрового положения проходит путём столкновения мнений в беспрестанных спорах.

Помимо теоретических выводов, сделанных участниками, для победы им необходимо решать интеллектуальные задачи, без которых они не получат подсказки, ведущие к реальному виновнику преступления.





Quiz ART

Количество участников: 30 - 300 человек
Место проведения: зал (помещение)
Продолжительность: до 5 часов
Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

На один вечер зал для проведения программы «Quiz Art» превратится в арену битвы ума, логики, смекалки, интуиции и чувства юмора.

«Quiz Art» - это викторина формата легендарных «Что? Где? Когда?» и «Брейн-Ринг», но гораздо эмоциональнее, азартнее и легче.

Игра состоит из семи туров. Все вопросы зачитываются ведущим и дублируются на мониторах. Для ответа на каждый вопрос дается время. Ответы фиксируются участниками команд на специальных бланках, которые после каждого тура передаются в честную комиссию. После каждого раунда объявляются правильные ответы. Заработанные командами баллы фиксируются в таблице, которая выводится на экран для всеобщего обозрения.

1 тур. «Я - Юлий Цезарь!». 7 вопросов, на которые команды отвечают только ДА или НЕТ. Цена правильного ответа - 1 градус.

В начале проведения 1 тура всем командам раздается также бланк с 7 вопросами-заданиями, которые команда выполняет, одновременно отвечая на вопросы тура. Цена правильного ответа на вопросы-задания - 1 градус. Максимальное количество набранных градусов - 14.

2 тур. «7 чувств». Командам даются вопросы на логику, глазомер, наблюдательность, интуицию, обоняние и т.д. Цена правильного ответа - 2 градуса (по одному за каждый правильный ответ). Максимальное количество - 14 градусов.

3 тур. «Музыкальный». 7 вопросов, связанных с музыкой и исполнителями. Максимальное количество - 14 градусов.

4 тур. «Фото-вопросы». Наглядно иллюстрируемые 7 вопросов. Максимальное количество - 14 градусов.

5 тур. «Капитанский». На 7 вопросов одновременно отвечают команды и капитаны, которые отвечают отдельно от команды. За правильный ответ капитана - 2 градуса, команды - 1 градус. Максимальное количество - 21 градус.

6 тур. «Музыкальное караоке». 7 песен, строчки из которых загаданы при помощи фото или картинок, по которым необходимо разгадать строчки песни. Максимальное количество - 14 градусов.

7 тур. «Блиц». 7 вопросов с временем на обдумывание 20 секунд на каждый. В бланке ответа по три строчки для ответа на один вопрос. Заполнить необходимо все строчки одним одинаковым ответом на вопрос. Если он правильный, команда получает 3 градуса. Либо заполнить эти строчки ответами, которые команда считаете правильными (считаются правильные ответы). Максимальное количество - 21 градус.

Подведение итогов. Награждение победителей.

Проведите незабываемый вечер с «Quiz Art»!

Как известно, Коран запрещал людям, исповедующим ислам, изображать людей и животных. Благодаря этому запрету появилось то, с чем все вы знакомы и сталкивались неоднократно. Правда, и среди этого есть исключение. Что появилось благодаря мусульманскому запрету и назовите исключение?

Фредди Меркьюри

Бизнес-квест «CO-Creation»

Количество участников: 20 - 200 человек

Место проведения: зал (помещение)/уличная площадка

Продолжительность: от 2 до 6 часов

В Бизнес-квесте (БК) используется оригинальный классификатор из 30 приемов творческой деятельности, многократно повышающих эффективность управляемой креативности группы.

Участники, объединенные в команды, решают серию больших и маленьких креативных задач, двигаясь от одного этапа сюжета к следующему и в итоге – к финалу.

Каждая решенная задача является частью (элементом) большого общего решения. Совокупность всех решённых задач, сложенная вместе, дает нам финальный «джек пот» (здесь может быть согласованный заранее сюрприз, приз, бонус).

Эффект: Компания получает яркое знаковое событие, которое будет бурно обсуждаться. Участники получают опыт успешной экстремальной совместной работы, а также уникальные методические шпаргалки, которые можно использовать в дальнейшем. HR-служба получает возможность в реальном времени увидеть и оценить творческий, командный и коммуникативный потенциал сотрудников.

Сюжет: Бизнес-квест представляет собой серию заданий разного уровня сложности, в которых участники, с одной стороны, решают большие и маленькие задачи и загадки, а с другой стороны неоднократно проходят полностью весь креативный процесс работы: задача + подготовка + фрустрация + инсайт + верификация. Это позволяет сотрудникам получить успешный опыт совместного решения интеллектуальных задач.

Участники в ходе выполнения заданий разного уровня сложности зарабатывают баллы − чем больше заданий они смогли выполнить и чем сложнее был каждый уровень – тем больше очков можно заработать. По итогам игры баллы конвертируются в месяцы будущей деятельности компании – тем самым команды наглядно видят что именно помогает им развиваться и двигать компанию вперёд в будущее.

Бизнес-квест актуален для сотрудников любых подразделений, позволяет наладить межкомандную коммуникацию, повышает лояльность сотрудников к совместной деятельности и внедрению изменений в компании.

Данный бизнес-квест является отличным дополнением к летнему корпоративному мероприятию.

JONES

Бизнес-квест «Амбассадор»

Количество участников: 20 - 100 человек
Место проведения: зал (помещение)
Продолжительность: 3 часа
Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Амбассадор – изначально представитель бренда, торговой марки; в нашем случае - известный, популярный и авторитетный, среди целевой группы, человек.

Цель БК: Развитие навыков публичных выступлений. В основе Бизнес-квеста лежит практика публичных выступлений.

Эффекты БК:

1. Homo sapiens. Участники 180 минут будут homo – много чувствовать, переживать. Они не останетесь равнодушными, их ждут эмоциональные качели. Участники 180 минут будут sapiens – анализировать и думать.

2. Коммуникативный и интеллектуальный экстрим. У участников будет 12 экстремально быстрых тренировок публичных выступлений с моментальной обратной связью.

3. Насыщенный опыт восприятия. Теории публичных выступлений не будет. В процессе квеста каждый из участников буквально побывает в шкуре Игоря Прокопенко, Евгения Гришковца, Дмитрия Нагиева, Стива Джобса. На физическом уровне окунутся в психологию этих великих спикеров.

Сюжет: Бизнес-квест проходит в формате «КВН разминки». Участники, объединенные в рабочие группы, будут получать сложный вопрос от аудитории, готовить на него ответ, публично отвечать. По содержанию будет тренироваться профессиональное уверенное поведение, навыки публичных выступлений и будут разрабатываться конкретные речевые шаблоны ответов на самые сложные вопросы, которые звучат во время публичных выступлений. Сами вопросы можно легко и быстро менять в зависимости от того, какие из них будут чаще всего звучать во время выступлений сотрудников на конференциях, мастер классах, лекциях.

Компания получает возможность проводить Бизнес-квест многоразово, потому что, оставляя формат и суть можно менять содержание вопросов и продолжать тренироваться внутри компании.

Участники получают уникальный концентрированный опыт профессионального уверенного поведения, навыки публичных выступлений.

HR-специалисты и руководители получают возможность составить актуальный рейтинг для оценки у своих сотрудников уровня навыков публичных выступлений (в коробку будут входить рекомендованные чек листы для наблюдений и фиксации результатов).

Мировоззрение
Гуру
вдохновляет
Картина мира + Смысл
Стив Джобс
Шоу мен
развлекает
Идея + Эмоции
Дмитрий Нагиев
Эксперт
объясняет
Позиция + Аргументы
Игорь Прокопенко
Рассказчик
рассказывает
Опыт + Чувства
Евгений Гришковец
Содержание
Чувства
Отношение
2

ЖЕСТЫ
Кисти перед собой «куполом».
В руках планшет.
Руки с планшетом заводятся за спину.
Правая рука

РИТОРИКА
Короткие предложения.
Частые короткие паузы.
Интригующая интонация.
Повышение громкости
в середине предложения.

FriendZona

Количество участников: 20 - 250 человек
Место проведения: зал (помещение)
Продолжительность: до 6 часов
Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Всех участников игры ждет тандем классики и инноваций: самые популярные игры на мультимедийной платформе!

Механика движений по игровому полю аналогична «Монополии», а задания схожи с играми «Активити» и «Крокодил»!

Уникальное светодиодное поле самостоятельно высчитывает код. Участники бросают гигантские кубики, а Игра сама укажет путь!

Механика игры:
Команды движутся по игровому полю и выполняют задания из разных категорий: интеллектуальные, мультимедийные, интерактивные и командные. За каждое задание участники получают игровую валюту.

Цель игры:
Выполнить задания быстрее и успешнее других команд и заработать максимальное количество игровой валюты.

Начало игры:
Все команды стоят на клетке «Старт» и бросают гигантские кубики, что бы определить стартовые позиции.

Поля с заданиями:
Как только команда попадает на поле с заданием, ведущий объявляет формат задания и предлагает команде выбрать исполнителя.

Примеры заданий:
1. Мультимедийные (задача угадать, что рекламируется в японской рекламе);
2. Интеллектуальные (угадать детские фотографии звезд мировой величины);
3. Интерактивные (с помощью жестов объяснить слово, которое загадал ведущий);
4. Состязательные (прослушать и угадать композиции песен в Google переводчике);

Финал игры:
Подсчет заработанной игровой валюты, определение победителя и награждение!

Ваше мероприятие пройдет эмоционально, импровизационно, весело и по-доброму, легко, интерактивно и с драйвом!

Участники еще долго будут вспоминать праздник и делиться впечатлениями!

#FRIENDSZONA

TITANIC

Интеллектуальный турнир «BrainStorm»

Количество участников: 10 - 300 человек
Место проведения: зал (помещение)/уличная площадка
Продолжительность: 2-4 часа
Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

«BrainStorm» — это интеллектуальное развлечение для тех, кто готов проявить нестандартное мышление и интуицию. Это насыщенная викторина с подборкой вопросов из разных сфер жизни современного человека. Игрокам пригодятся логика, быстрота реакции, чувство юмора и внимательность.

Цель игры:

- Развитие и укрепление контактов между сотрудниками компании, сплочение в движении к общей цели;
- Популяризация интеллектуальной составляющей досуга сотрудников;
- Повышение вовлеченности сотрудников и укрепление корпоративной культуры;
- Расширение общего кругозора.

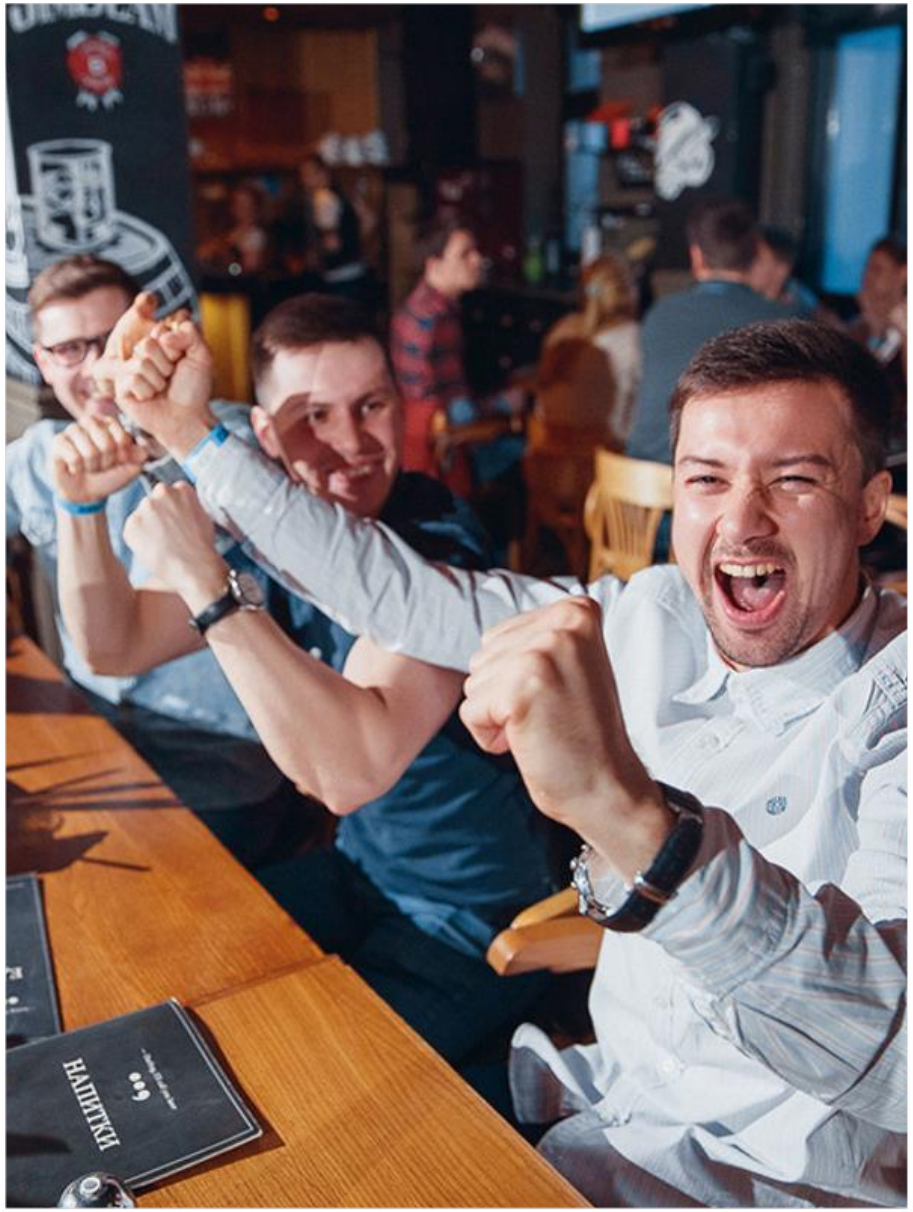
Для игры нужно поделить Ваш коллектив на команды от 2-х до 8 человек и посадить команды за отдельные столы. 4 команды легко поместятся даже в стандартной офисной переговорной. Во время викторины не нужно ходить. Игроки сидят за столами все 7 раундов. Важно, чтобы каждый игрок мог видеть экран, на котором организаторы показывают фотографии, видео, турнирные таблицы, формулировки вопросов и правильные ответы.

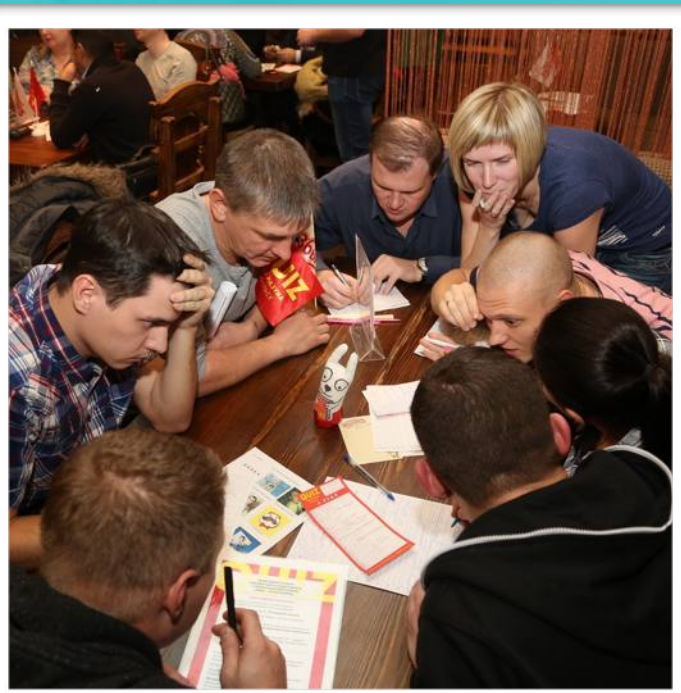
Турнир состоит из 7 раундов (от 25 до 54 вопросов). Каждый раунд имеет свои правила, которые ведущий быстро зачитывает перед очередным игровым блоком (правила, формулировки вопросов и правильные ответы транслируются на экран). Каждый тур имеет название и состоит из 5-12 вопросов из разных областей. Где-то есть подсказки (нужно выбрать один из 4 готовых ответов), на какие-то вопросы Вам нужно придумать собственный ответ.

Вопросы не требуют специальных знаний, один из раундов так и называется: «Все логично». Игрокам нужно будет вовремя вспомнить любимые фильмы, книжные бестселлеры и известные музыкальные композиции, разгадать перевертыши и рисунки-головоломки, связать между собой исторические факты или интересные случаи из жизни кумиров разных лет.

Ответы игроки пишут на бланках, которые распорядитель зала собирает после каждого раунда. Сразу после этого на экране появляются правильные ответы и команды могут оценить свои шансы на победу.

После 3-го и 6-го раундов подводятся промежуточные итоги, чтобы команды играли еще более азартно.
По желанию клиента один или два раунда можно посвятить истории развития вашей компании


НАПИТКИ



Бизнес Симуляции

1. APPLE MARKET
2. ГАЛАКТИКА
3. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА
4. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ МОЗАИКА
5. СКОТЛЕНД-ЯРД
6. СТРАТЕГИЧЕСКИЙ КОМИТЕТ
7. ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНСТВО

1. APPLE MARKET

Программа является настольной бизнес- симуляцией и моделирует деятельность компании в условиях высокой конкуренции. Основная задача – создать компанию с максимальной капитализацией
Игроки попадают в ситуацию, близкую к настоящей бизнес-среде –когда успех зависит от их собственных решений, гибкости и творчества, а не угадывания заранее предложенного правильного варианта.

Во время прохождения программы участники: •Участники отработают навыки бизнес- планирования, разработки и реализации продуктовой стратегии, анализа финансовых показателей деятельности компании, увеличения рыночной доли компании в условиях высокой конкуренции

•Научатся координировать свои действия с другими участниками команды, принимая совместные решения в условиях ограниченного времени

Продолжительность 4-5 часов.

2. ГАЛАКТИКА

Яркое игровое решение в формате Edutain- ment: настольная игра, в ходе которой команды учатся вырабатывать стратегию взаимодействия.

Участники осознают выгодность стратегии win-win.
Игра создает драйв, обеспечивает максимальную вовлеченность участников, помогает лучше осознать выводы

Во время прохождения программы участники: •Сравнят разные подходы: совместная работа всех команд или стремление каждой команды увеличить свой личный результат в краткосрочной перспективе, без оглядки на общую эффективность
•Увидят, как деятельность подразделений влияет на внутреннюю среду компании (экологию), а экология определяет возможности самой компании
•Смогут пообщаться с коллегами в неформальной обстановке, получат возможность лучше узнать друг друга

Продолжительность 3-4 часа.

3. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Модуль представляет собой настольную игру – симуляцию работы над проектом в условиях соревнования, ограничения по времени и ресурсам

Большое значение имеют навыки проектной работы, стратегического мышления, работы
с рисками, как для реальных рабочих коллективов, так и собравшихся в первый раз. Игра дает возможность разобрать особенности личной и командной стратегии на сессии обратной связи.

Во время прохождения программы участники: •Проведут аналогии между игровой ситуацией и реальной жизнью. Смогут по- новому взглянуть на способ постановки целей, используемый в повседневной работе
•Проработают различные способы работы с рисками
•Получат опыт командного планирования
в условиях ограничения ресурсов и недостатка информации

Продолжительность 3-4 часа.

4. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ МОЗАИКА

Производственная мозаика - это бизнес- симуляция деятельности компании

Игровая цель – достижение определенного уровня прибыльности компании за счет построения эффективных процессов и эффективного управления персоналом (реальными людьми)

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

•Потренируются в анализе ситуации внутри компании и принятии правильных управленческих решений

•Получат возможность сделать ошибки и сделать выводы из них •Потренируются в анализе возможных последствий принятых управленческих решений

•Увидят, как работают основные инструменты управления

•Потренируются в выборе подходящих инструментов управления •Увидят себя с о стороны, сделают выводы относительно своих слабых и сильных сторон

<u>Продолжительность 4-6 часов</u>

5. СКОТЛЕНД-ЯРД

Азартная настольная игра – симуляция погружает участников в захватывающий мир Тайных Агентов, которым необходимо разыскать опасного и коварного шпиона. Чтобы выполнить свою миссию, участники должны оптимально выстроить коммуникацию в команде, использовать способность мыслить масштабно и принимать решения с учетом большого числа факторов, т.е.стратегически.

Во время прохождения программы участники: •На практике отработают навыки коммуникации, командного взаимодействия, стратегического мышления, работы с рисками
•За короткий промежуток времени смогут проявить себя, узнать новое друг о друге •Получат опыт командного планирования и заряд положительных эмоций

Продолжительность 3-3,5 часа

6. СТРАТЕГИЧЕСКИЙ КОМИТЕТ

Программа является деловой игрой в ходе которой участники должны привести к процветанию крупную компанию. Игра продолжается пять лет, в течение каждого из которых, необходимо принимать определенные решения по бизнесу, реагировать на риски, управлять ресурсами.

Участники делятся на четыре команды. Одна команда представляет руководство компании - стратегический комитет, который должен разработать стратегию и донести ее до трех других команд, которые представляют различные направления бизнеса. Стратегический комитет обладает всеми ресурсами, но не выполняет ни одного действия напрямую, а направления бизнеса должны договариваться между собой и со стратегическим комитетом.

Ключ к успеху кроется в определении стратегии, следования ей и постоянному взаимодействию между участниками

Во время прохождения программы участники:

•Поймут влияние стратегии на реализуемые в компании проекты и текущую деятельность

•Осознают влияние и роль лидера для достижения компанией запланированных результатов

•Отработают взаимодействия с заказчиком и ключевыми стейкхолдерами
•Потренируются в оценке проектов, формирования портфеля проектов и его изменения в случае изменения стратегии или внешних событий
•Отработают навыки управления несколькими проектами
•Отработают взаимодействие между отдельными подразделениями, а также управление изменениями при реализации стратегии компании

Продолжительность 4-5 часов

7. ТУРИСТИЧСКОЕ АГЕНТСТВО

Деловая игра, которая на примере туристического агентства показывает влияние важности взаимодействия с клиентом, правильных KPI и выстроенных бизнес-процессов на прибыль и репутацию компании. Участники в зависимости от численности делятся на 2-5 команд, каждая из которых представляет туристическое агентство. Все агентства работают на едином рынке и имеют общий пул клиентов. Внутри агентства участники делятся на клиентских менеджеров, взаимодействующих непосредственно с клиентами, администрацию и ответственных за направления (билеты, гостиницы, экскурсии), у каждой из игровых ролей прописаны правила, которым они должны следовать и у каждого отдела есть свои KPI, к соблюдению которых они должны стремиться.
Игра длится 2 условных игровых месяца, каждый из которых разделен на раунды.
В конце первого месяца подводится итог по репутации для каждого агентства и считается финансовый результат. После этого участникам дается время на обсуждение и изменение своих процессов, а также KPI каждой из ролей. Побеждает команда, заработавшая больше всего денег, при этом расчёт делается с поправкой на репутацию, что экстраполирует текущую прибыль на будущие периоды и команда с большой прибылью и низкой репутацией проиграет команде с хорошей репутацией и более скромным финансовым результатом.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

- Понимание важности коммуникации потребностей заказчика от клиентского менеджера до подразделений middle & back офиса
- Установка фокуса на потребности внутреннего и внешнего клиента
- Отработка различных вариантов изменения бизнес-процессов для ускорения работы, увеличения репутации и прибыли
- Оценка влияния KPI разных подразделений на удовлетворенность клиента и прибыль компании

<u>Продолжительность 4-5 часов</u>

Проектные Модули

1. ARTPROJECT
2. RAILWAY
3. ТРУБОПРОВОД

1. ART PROJECT

Это творческий проект, основная цель которого – воссоздать известное полотно знаменитого художника
Участники не только почувствуют себя в роли реставраторов, но и поймут, насколько важно вырабатывать общую стратегию и стандарты, использовать навыки межличностной и групповой коммуникации. Полученная картина станет прекрасным украшением офиса, также иллюстрацией ситуации в группе, особенностей группового взаимодействия и слаженности команды

Во время прохождения программы участники:

•Получат возможность потренироваться в выработке совместных решений, умении договариваться, закрепить навыки групповой и командной коммуникации

•За короткий промежуток времени проявят себя, узнают что-то новое друг о друге

•Смогут получить обратную связь от тренеров по итогам работы.

Узнают характерные особенности продемонстрированного командного поведения, сильные стороны и зоны ближайшего развития команды

•Усилиями всей команды создадут что-то совершенно небывалое

Продолжительность 3-4 часа

2. RAILWAY

Проект «Магистраль» это яркий образец организации рабочих процессов в команде и отличная проверка слаженности команды во время проектной работы!
Из простых материалов команды строят единую конструкцию, которая послужит наглядной иллюстрацией для оценки слаженности команды.
Различные конфигурации модуля, позволяют легко адаптировать его под широкий спектр задач.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

•Создадут единый командный проект, от разработки до воплощения и испытаний

•Потренируются вумениопределять и отслеживать зоны ответственности при совместной работе

•Получат опыт выработки совместных решений и поиска нестандартных вариантов

•Смогут получить обратную связь
от тренеров по итогам работы.

Узнают характерные особенности продемонстрированного командного поведения, сильные стороны и зоны ближайшего развития команды

<u>Продолжительность 3-4 часа</u>

3. ТРУБОПРОВОД

Проект «Трубопровод» это яркий образец организации рабочих процессов в команде и отличная проверка слаженности команды во время проектной работы!

Строим сложную трассу с креативными сигнальными устройствами. Успех строительства напрямую зависит от качества работы отдельных команд на всех этапах – от распределения ресурсов до тестирования трассы.

Особенности модуля, позволяют легко адаптировать его под широкий спектр задач.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

•Создадут грандиозный командный проект, от разработки до воплощения и испытаний

•Потренируются вумениопределять и отслеживать зоны ответственности при совместной работе

•Получат опыт выработки совместных решений в поиске нестандартных вариантов

•Переживут яркие эмоции: азарт, драйв, радость победы

<u>Продолжительность 3-4 часа</u>

Командообразование

1. SUPERФАКТЫ о КОМАНДЕ
2. BOOMWHACKERS
3. TIME-QUEST
4. ВОЗДУШНЫЙ ПРОЕКТ
5. T-SHIRT PARTY

1. SUPERФАКТЫ о КОМАНДЕ

Участники в игровой форме познакомятся и узнают о коллегах много нового и неожиданного. Смогут не только рассказать о себе но и проиллюстрировать свои неординарные способности и таланты.

Все это позволит создать более дружественную обстановку на рабочем месте, поможет в улучшении коммуникации среди сотрудников.

Во время прохождения программы участники:

•Познакомятся необычным и увлекательным способом

•Получат возможность за короткий промежуток времени проявить себя, узнать что-то новое друг
о друге, проявить неизвестные коллегам таланты

•Создадут красочное панно о своей команде с помощью креативных наборов

• Получат заряд положительных эмоций

Продолжительность 2-3 часа

2. BOOMWHACKERS

Модуль является яркой праздничной иллюстрацией основных особенностей командного взаимодействия.
Как и в оркестре, в организации каждому подразделению необходимо как можно точнее и тщательнее выполнять свою работу (держать свой ритм) в четком взаимодействии с коллегами из соседних отделов.
Если использовать его в начале программы, это поможет участникам настроиться на волну командной работы. В качестве закрывающего модуля «Boomwhackers» станет яркой и запоминающейся метафорой слаженной работы.

Во время прохождения программы участники:

- Получат удовольствие от совместной работы
- Снимут накопившееся напряжение и усталость
- Почувствуют новый прилив энергии
- Оценят особенности командной коммуникации

Продолжительность 1-1,5 часа

3. TIME-QUEST

Time Quest – командная игра, демонстрирующая преимущества командной работы в нестандартных и непростых условиях. Участники игры отправляются на поиски сундука с кладом.
Им предстоит пройти ряд испытаний и из обрывков информации определить местоположение клада.
Пройти испытания не под силу одному, поэтому для успешного прохождения потребуется слаженная работа всей команды.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

•Потренируются в выработке совместных командных решений в условиях ограниченного времени
•Отработают навыки командной коммуникации (умение договариваться; умение слушать и слышать; способность отстаивать свою точку зрения и т.п.)
•Смогут за короткий промежуток времени проявить себя и узнать что-то новое о других
•Получат заряд положительных эмоций и опыт взаимодействия с коллегами в неформальной обстановке.

<u>Продолжительность 3 часа.</u>

4. ВОЗДУШНЫЙ ПРОЕКТ

За короткое время участники создадут панно из воздушных шаров в буквальном смысле наполненное «корпоративным духом».
На панно могут быть изображены на выбор: логотип компании, торговая марка, слоган или девиз.
Яркий, энергичный модуль может стать запоминающимся стартом или финалом любого корпоративного мероприятия.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>
•Укрепят неформальные связи, лучше познакомятся с коллегами
•Почувствуют сопричастность к бренду, миссии компании, ее корпоративным ценностям
•Осознают важность вклада каждого в достижение командногорезультата
•Получат заряд бодрости и положительных эмоций

<u>Продолжительность 1,5-2,5 часа.</u>

5. T-SHIRT PARTY

Изобретательность, развитие творческого мышления, художественного восприятия, возможность удивить коллег, сделать подарок своими руками.
Перед началом проекта, участники делятся на команды и рассказывают о своих увлечениях, хобби. Эти знания помогут в дальнейшей работе в проекте, позволят придать конечному творческому продукту индивидуальные черты и неожиданные дизайнерские решения.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>
•Получат возможность за короткий промежуток времени проявить себя, узнать новое друг о друге.
•Проявят навыки творческого мышления.
и изобретательность, получат заряд положительных эмоций
•Создадут дизайнерское произведение- футболку своими руками.

<u>Продолжительность 1,5-2 часа.</u>

Фасилитации

1. TEAM PICTURE

2. BUSINESS VISION

3. PATCHWORK

4. WOOL WEB

1. TEAM PICTURE

Team Picture - это единое художественное полотно, созданное совместными усилиями сотрудников, отображающее стратегические цели, миссию или ценности компании В процессе командной работы по созданию картины у участников возникает чувство сопричастности к планам и целям компании, а благодаря ярким образам обсуждаемые ценности и стратегические планы легче воспринимаются и запоминаются.

Во время прохождения программы участники:

- Создадут единое художественное полотно, символизирующее ценности компании
- Лучше поймут и осознают суть стратегических замыслов, идеологии бренда ит.д.
- Получат ценный опыт общения в процессе сложной коммуникации
- Используя полученные образы, смогут разделить ценности компании

Продолжительность 2,5-3 часа.

2. BUSINESS VISION (корпоративные ценности, миссия)

Фасилитационный модуль для обсуждения и каскадирования миссии, ценностей, ключевых компетенций, стратегических целей компании С помощью самостоятельно подготовленных презентаций участники смогут выразить свое понимание и обсудить пути достижения желаемых результатов.

Во время прохождения программы участники:

- Сформулируют свое видение корпоративных ценностей, стратегических замыслов компании, ее миссии
- Создадут яркие визуальные образы корпоративных принципов, ценностей
- Почувствуют свою причастность к обсуждаемым элементам корпоративной культуры, увидят, что скрывается за общими формулировками
- Определят линии повседневного поведения, соответствующие декларируемым принципам
- Наметят «зоны роста» для улучшения ситуации в компании

Продолжительность 2,5-3 часа.

3. PATCHWORK

Идеи двигают бизнес. Идеи вокруг нас, нужно только уметь разглядеть их в бурном информационном потоке современного мира PatchWork – метафорический проект, основная цель которого показать участникам мероприятия, что они обладают огромным творческим потенциалом для решения своих задач.

<u>Во время прохождения программы участники:</u>

•Получат удовольствие от творческой работы

•Расширят свои представления о собственном творческом потенциале и творческом потенциале команды

• Получат заряд положительных эмоций

<u>Продолжительность 1,5-2,5 часа.</u>

4. WOOL WEB

Праздничный, энергичный запоминающийся модуль –метафора. За несколько минут, буквально на глазах, участников окутывает разноцветное яркое покрывало.
Гигантская рукотворная паутина объединяет всех находящихся в зале в единое целое. Каждый вносит свой вклад в рождающееся многообразие, усилия каждого заметны и очень ценны.

Во время прохождения программы участники:

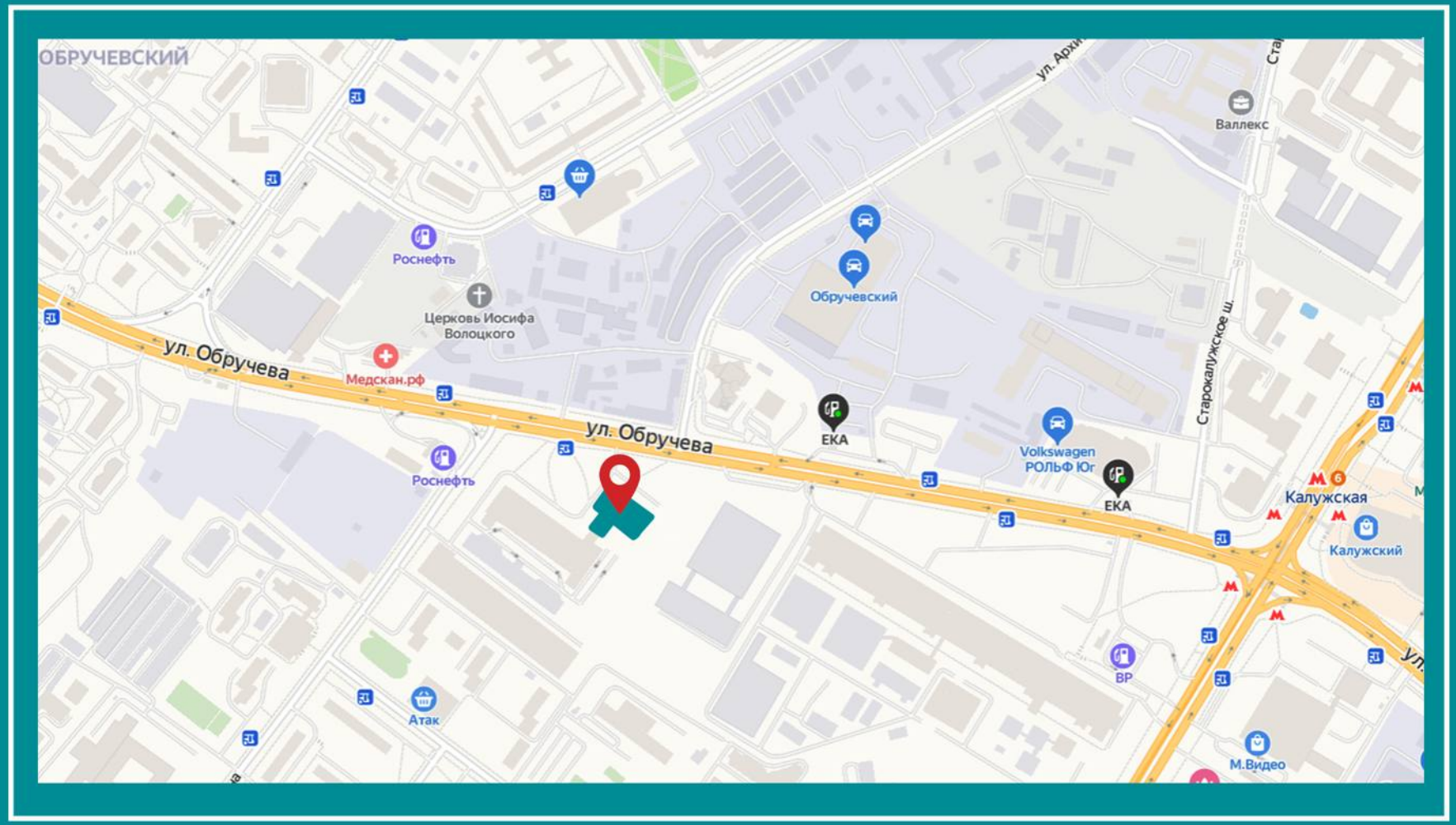
- Получат удовольствие от совместной работы
- Снимут накопившееся напряжение и усталость
- Почувствуют новый прилив энергии
- Увидят особенности коммуникации в коллективе

Продолжительность 30-40 мин.

КОНТАКТЫ

info@art-btc.com

+7 (915) 300 94 63

www.art-btc.com

г.Москва, БЦ «Кругозор»,
ул. Обручева, д.30/1, стр.1,
офис 615