



Организация
тимбилдинга в Санкт-
Петербурге и
Ленинградской области
www.timtaim.ru
8 (812) 903 86 08

Лесное испытание

Командообразующая программа

ОПИСАНИЕ

- ✓ Классический тренинг по на природе.
- ✓ Все испытания направлены на командное выполнение и не требуют специальной физической подготовки от участников.
- ✓ Задания подбираются индивидуально для каждого коллектива в зависимости от состава и среднего возраста.

В стандартный вариант мероприятия включено 12 станций: 7-8 активных, 2-3 на творчество и 2 на логику. На каждое задание уходит 5-7 минут, что обеспечивает постоянную смену деятельности и высокий уровень «включённости».

МЕХАНИКА

Длительность: 2,5 - 3 часа

1. Ведущий приглашает всех на программу и проводит общую разминку (одновременно участвуют все сотрудники).
2. Тренер делит участников на команды по 8-10 человек (рекомендуем случайную жеребьевку).
3. Участники преодолевают задания и получают баллы по 10-бальной шкале. С каждой командой работает отдельный инструктор. В конце игры набранные очки суммируются и выявляется победитель.
4. Общий флеш-моб и фото

В сценарии возможно два варианта финиша:

- «Чистые» соревнования - побеждает одна команда;
- Общий результат – побеждает весь коллектив.

Мегаволейбол

Команды играют через сетку.
Только мяч не привычно больших
размеров и ловить его нужно не
руками.



Галерея фантом

Вы когда-нибудь собирали с ребенком картинку из кубиков? На каждой грани есть рисунок, но нужно выбрать то изображение, из которого вы сможете сложить абстрактное изображение.

Ах, да! Кубики будут огромные, как и все в этой «Большой игре».



Шаги Вслепую

Команде предстоит преодолеть 2 препятствия – нижнее и верхнее с закрытыми глазами и в полной тишине. Участники выстраиваются друг за другом, им завязываются глаза. Видеть может только последний человек в цепочке. По средствам условных знаков (о которых команда договаривается заранее) участники преодолевают препятствия.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ



Живые перила

На этап отводится 7 минут

Между деревьями натянута веревка. Команде предстоит пройти по веревке, организовав перила из самих себя, держась руками друг за друга и за деревья. Необходимо на веревку вставать по очереди. Нельзя помогать с земли. Если падает хотя бы 1 участник все начинается с начала.



Лабиринт

Задача – удерживая лабиринт навесу, переместить 2 мячика в противоположные углы. Мячики не должны перепрыгивать через ограждения – в этом случае они возвращаются в исходное положение, и команда начинает заново.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ



«**Равновесие**» Перед участниками поднос, на котором располагается кружка с водой. К подносу прикреплены веревочки, за которые держатся все участники. Посредством совместных действий, команда должна перенести поднос с одной точки на другую, не пролив воды.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

«Ориентирование»

Командам-партнерам выдаются по одной фотографии участка местности на которой проходит программа.

Задача: каждой команде необходимо отыскать по своей фотографии нужную точку, списать условные обозначения, и, объединив результаты, со второй командой расшифровать



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ



Верёвочные джунгли

Команде предстоит пройти ряд из 3-5 верёвочных заданий нижнего и верхнего уровней. На протяжении всей цепочки участникам нельзя касаться земли



Примеры командных задний

Окна

Между двумя деревьями на расстоянии примерно 3 метров натянуты веревки в виде паутины. Задача команды перебраться с одной стороны паутины на другую, при этом каждая ячейка в паутине может быть использована только один раз.



Этапы на преодоление страха

Траст Фол

Падение на доверие

Один игрок встает на платформу и спиной падает на руки участникам.



Клетка

Перед участниками клетка, на дне которой лежит любой предмет - предположим это мячик.

Задача команды вытащить мячик за границы клетки, для этого им нужно поднять его и выбросить через верх клетки. В помощь даются палочки одинаковой длины.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

«Фото этап»

Группа получает задание, связанное с фотографированием. Примеры:

- Сфотографировать «Любовь» - в кадре не должно быть ни одного человека
- Сфотографировать «Воздух» в кадре - вся команда и т.д.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ



«Сороконожка»

Команде предстоит пройти препятствие с помощью специальной конструкции. При этом нельзя касаться земли – в противном случае команда возвращается на старт. Нельзя также касаться веревки.



«Китайские палочки»

Команде предстоит с помощью палочек перенести шарики из одной емкости в другую. Один человек может держать только одну палочку, в противном случае все начинается заново. Если шарик падает – все шарики возвращаются в первый тазик. Задание выполнено, когда все шарики окажутся во втором тазике.



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

Этап на внимательность

Участники команды подходят к столу, на котором расположено большое количество всевозможных предметов. За 30 секунд команда старается запомнить как можно больше вещей, т.к потом они по очереди



Пантомима

Команда делится на 2 части – задача: отгадать за ограниченное время как можно больше известных картин-репродукций. Первой части команды демонстрируется изображение, которое они должны изобразить - партнеры угадывают. Затем происходит смена. На выполнение этапа отводится 7 минут.



Дружный шаг

Команде предстоит перешагнуть через препятствие со связанными ногами. Участники встают лицом к планкам и привязывают свою ногу к ноге соседа. Задача – перешагнуть обе планки лицом вперед. Если планка падает – команда возвращается на начальную позицию на любом этапе выполнения задания.



СлэкЛайн

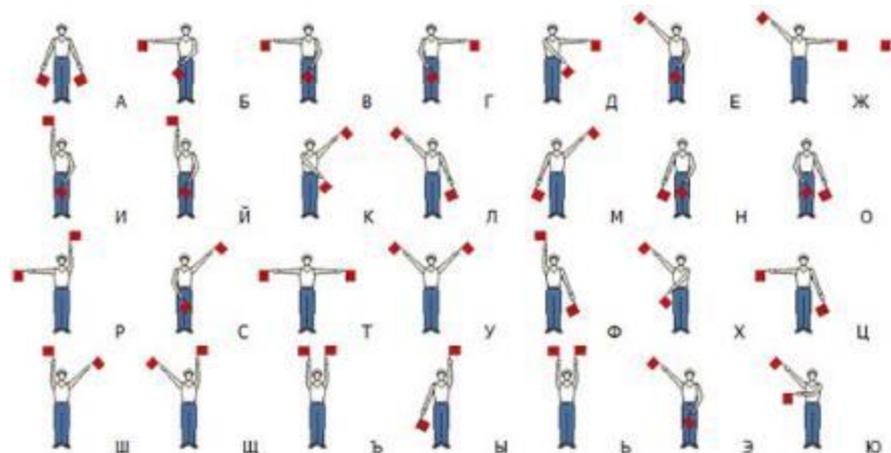
Команде необходимо провести максимальное количество участников над «пропастью».

Один участник встает на натянутую стропу, а остальные образуют две равные группы, встают по обе стороны от него и натягивают веревку. Участник берет за эту веревку и идет по стропе, держась за нее (команда идет вместе с ним и т.о. его ведет).



Дешифровщик

Команде придется
расшифровать и передать
секретную информацию
используя язык семафорной
азбуки



ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ



«Ковер - самолет» Перед нами ковер-самолет. Вся команда становится на полотно. Задача: перевернуть его, не выходя за рамки конструкции.



«Пропасть» Команде необходимо достать все предметы, не касаясь земли за границами квадрата. Каждый участник достает 1 предмет.

Способ доставания предметов участники придумывают сами!

Если участник касается земли (собой или предметом) либо вышел за границу этапа – все предметы кладутся обратно.



ПЕРЕВОДЧИК

В подсказке приведены известные пословицы и поговорки, в которых все слова заменены научными (или почти научными) определениями. Задание: отгадать оригиналы (то есть как пословицы и поговорки звучат в народе), а затем из ключевых букв составить слово и узнать, где спрятана следующая подсказка.

Пример из подсказки:

Лицо, употребившее внутрь этиловый спирт в количестве, превышающем определенную дозу, склонно к неадекватному представлению о степени глубины определенных видов больших водоемов (Пьяному море по колено).

«Плашки»

Команде необходимо разместиться на наименьшем количестве плашек, начиная с 10 (количество плашек = количеству человек). Необходимо зафиксировать равновесие на 3 секунды, после чего плашки убираются по одной. На земле стоять нельзя. Если участник коснулся земли – задание начинаем выполнять опять с 10 плашек.



«Упражнение на бревне»

Два больших бревна расположены параллельно друг другу. На одно бревно встает одна команда, на другое команда-партнер. Инструктор объясняет правила:

У первой команды, стоящей на бревне в шеренгу имеются листочки с загадками.

Второй команде, стоящей на бревне напротив, выдаются листочки с ответами на загадки первой команды. Задача: распределиться на бревнах таким образом, чтобы человек с загадкой стоял ровно напротив человека с ответом на нее. Условие: касаться земли нельзя. Время прохождения 5 минут.



В стоимость входит:

- Работа старшего тренера
- Работа ведущего
- Работа инструкторов (у каждой команды свой инструктор)
- Работа инструкторов-альпинистов на высотных заданиях
- Доставка инструкторов
- Подготовка площадки к программе, монтаж/демонтаж этапов
- Необходимый реквизит к программе
- Работа координатора
- Работа хореографа для организации флеш-моба в конце программы
- Кубок с названием компании

Дополнительно можно заказать

- Задание «Высота»: 8 000 р., монтирует и сопровождает отдельный инструктор.





