



Welcome to Brazil

- Если сидеть за компьютером уже нет сил, если хочется движения и праздника..
- Значит, Вам пора сменить обстановку, повеселиться, набраться новых впечатлений...
- Приглашаем на Бразильскую вечеринку, с танцами, конкурсами, яркими красками. Смените деловой стиль, на стиль бразильского карнавала!
- **¡BUENVENIDO A BRASILIA!**

**¡TODOS AL CARNAVAL!**

**1. «ХУЛА-ХУП».** Задание: крутить обруч как можно дольше. Кто продержится дольше всех, тот и победил. Также можно выяснить, кто является настоящим мастером в обращении с обручем: кто может крутить его на руках, ногах, на шее, а может кто-то умеет крутить сразу много обрущей! Не забудьте про призы для самых искусных гостей.



**2. «ЛИМБО».** Это традиционный конкурс для гавайской вечеринки. Задача участников конкурса: пройти под этой палкой, которую с двух сторон держат параллельно полу, не касаясь её, причём идти нужно прямо, прогибаясь назад. Этот конкурс состоит из нескольких раундов, так как начинают его, держа палку на уровне плеч, затем с каждым раундом чуть понижая её, приближая к полу. Побеждает тот, кто сможет пройти под ней в самом низком уровне, когда другие уже не в состоянии этого сделать.



**3. «СБОР АПЕЛЬСИНОВ».** Две команды выстраиваются в ряд и каждой команде даётся один апельсин. Задача команды: передать апельсин (мяч) друг другу быстрее соперников, при этом зажимая его между подбородком и шеей.

**4. «ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ»** - командам на 5 секунд показывается композиция из фруктов. Задача – восстановить композицию по памяти. Побеждает команда, которая сделает это быстрее, а главное, точнее.

**5.«ЛАБИРИНТЫ АМАЗОНИИ »** - провести по лабиринту апельсин от старта до финиша и обратно. Выигрывает та команда, которая докатит шарик на СТАРТА быстрее.



**6. «КОКОСОВЫЕ УЗЕЛКИ»** - каждой команде выдается веревка длиной 5 метров. Задача – за 1 минуту максимально ее запутать, потом команды меняются веревками. Побеждает та команда, которая раньше растянет веревку соперника без единого узла на земле.

**7. «УДАВ В КОЛЬЦЕ»** - участники каждой команды образуют круг и берутся за руки. На каждом замке из рук вешается по одному обручу. Необходимо собрать все обручи в одном месте круга, не расцепляя рук.

**8. «ФРУКТЫ-ОВОЩИ»** - внутри двух черных ящиков находится по 10 различных предметов. Участники по очереди подходят к своему ящику и нащупывают предмет. Задача каждого участника команды – не доставая предмет из ящика, угадать на ощупь, что это. Побеждает та команда, которая раньше определит все 10 предметов.



**9. «ВРЕМЯ РОСТА (урожая)»** - при полном молчании с завязанными глазами выстроиться по росту. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее и точнее.



**10. «ПИРАМИДКИ»** - Команды становятся в шеренгу по обе стороны стола. Участники соревнующихся команд по очереди подходят к столу и кладут деталь пирамиды. Проигрывает тот, на чьём ходе пирамида разваливается.



**11. «КАКТУС-КОЛЬЦЕБРОС»** - За отведённое количество времени командам предстоит набросать на колючки кактуса как можно больше колец.

**12. «СОЧНЫЙ АПЕЛЬСИН»** - Команды в порядке эстафеты бегут к столу, на котором лежат половинки апельсинов. Участник берёт одну половинку, выдавливает руками сок в стоящий неподалёку сосуд и возвращается команде, передавая эстафету следующему игроку. По завершению времени замеряется кол-во добывого сока. Чей сосуд окажется полнее, тот и победил.



**13. «ТАРАКАНЬИ БЕГА»** - В данном варианте тараканьих бегов скакунами выступают, конечно же, мадагаскарские тараканы. “Ипподром” представляет собой горизонтальный стол размером 2x0,8 м. Скакуна можно выбрать, подрессировать, ну а потом - запустить в забег. Чей таракан первым пересечёт линию финиша, тому дополнительные баллы в копилку.



# РАДУЖНЫЕ НИТИ - ФИНАЛ

Красочный и эмоциональный финал всего мероприятия переплетёт всех его участников в яркую разноцветную нить и даст участникам возможность прочувствовать связь друг с другом, обрести чувство общности и немного повеселиться!

Ведущий раздает клубки шерсти разных цветов. Задача участников перекинуть клубок любому другому участнику, ухватившись за нить. Через несколько секунд клубков становится очень много – сотни разноцветных клубочков перемещаются над группой, и уже все участники становятся опутанными одной нитью, и каждое движение чувствует вся группа. Вот она, визуализация связей в коллективе!

