

Программа «Командные приключения»

«Командные приключения» – это активная, объединяющая игра, направленная на командообразование и сплочение коллектива. Это уже по своей сути «низкий» веревочный курс в развлекательно-анимированной форме.

Игра протекает достаточно динамично, но при этом у людей есть время вдумчиво, творчески решать поставленные задачи, каждый может проявить свои сильные стороны. Все команды идут к одной общей цели, которая в финале позволяет объединить весь коллектив в целом.



Игра проводится следующим образом:



1-й этап. Регистрация участников. Формирование команд.

Как мы уже отмечали, формирование команд необходимо для любой командной игры, даже для той в которой все команды идут к единой для всех цели и не соревнуются друг с другом. Это необходимо для того, что игра протекала организованно, а не превратилась в сумбурную беготню толпы.

2-й этап. Игра.

Каждая группа двигается по своему маршруту, проходя множество различных испытаний. На выполнение каждого задания команде даётся 10-20 минут и в случае успешного выполнения задания команда получает балл (в виде фрагмента от карты, кусочка кода от замка и т.п).



Когда команда набирает все фрагменты, ей вручается «ключ».

Помимо этого после каждого испытания командам необходимо выполнить логическое задание – разгадать загадку, за дополнительный фрагмент.

После прохождения заданий командам предстоит открыть множество замков. Открыв их, команды получают общий приз – по желанию заказчика (бутылка шампанского, дружественное послание, множество напитков к вечеру, фейерверк, порхающая стая голубей или бабочек и т.д.).

3-й этап. Награждение.

Так как, игра не содержит состязательного элемента, призы и награды, добытые командами, принадлежат им всем вместе. Поэтому на награждении объявляется об общей победе команд.

Игра проводится на специально подготовленной лесной поляне.

В «Игре» могут участвовать от 10 до 200 человек.

Продолжительность такой игры от 2-х до 4-х часов, в течение которых участники получают огромный заряд положительных эмоций, чувство сплоченности, уверенности в собственных силах и чувство победы.

Для участия в игре нет никаких ограничений ни по возрасту, ни по весу, ни по социальному статусу, ни по количеству денег, детей и жен.

Победителями в Командных приключениях являются абсолютно все участники

варианты командных испытаний :

Набор командных заданий, где участники совместно должны решить поставленную задачу.
Пример таких заданий:

- 1. Вий** – на земле выложен извилистый коридор, в конце которого находятся два столбика с натянутым между ними колокольчиком. Один из участников с завязанными глазами должен пройти по коридору, не заступая за его границы и позвонить в колокольчик. Остальные участники команды выстраиваются по периметру коридора и *строго в определённой последовательности* говорят идущему *одно слово*. Если идущий заступает за границы коридора, кто-то из подсказывающих говорит более одного слова или не в свою очередь – испытание начинается заново.



- 2. Спецназ** – между двух деревьев на цепях подвешены два бревна длиной 6 метров. По краям брёвен на земле обозначены 2 площадки. Задача команды перебраться с одной площадки на другую по бревну, не касаясь земли, при условии, что каждый участник может также коснуться бревна только один раз.



- 3. Шар судьбы** - за отяжки участники команды удерживают большой тяжёлый лабиринт. Задача команды – прокатить по лабиринту шар до центрального отверстия, так, чтобы он не попал в отверстия-ловушки и не перепрыгнул через границы дорожек.



- 4. Подвесные лыжи** - на некоторой высоте над землёй параллельно друг другу натянуты два троса. На каждом тросе висит “командная лыжа”. Задача всех участников команды перебраться от старта до финиша на “командных лыжах” и получить бонусы. На лыжах одновременно может находиться не более 3-х человек.



- 5. Семья** - на небольшой высоте над землёй натянута полоса препятствий (горизонтальная сеточная паутина, трос). На старте все участники команды должны выстроиться в цепочку и взяться за руки. Не размыкая рук, участники команды должны пройти по полосе препятствий, не сосупая при этом на землю. За выполненное задание команда получает бонус.



6. **Растяжка** - на некоторой высоте над землёй натянуты два троса. На старте тросы находятся близко друг к другу, к финишу расстояние между ними увеличивается. Задача участников команды разбиться на пары, каждая пара должна пройти по натянутым тросам от старта до финиша, при этом люди в паре опираются друг на друга. За каждую пройденную пару команда получает бонус.



7. **Бочка** – в центре круга находится бочка. Команда выстраивается по периметру круга, не заступая внутрь, и с помощью одной верёвки вытаскивают бочку из круга. При этом бочку нельзя тащить по земле и ронять.



8. **Паутина** – всей команде необходимо пролезть через сеточную паутину, причём каждая ячейка может быть использована только один раз. При касании паутины пролезающим человеком или помогающими ему людьми упражнение начинается с начала.



9. **Командные лыжи** – между стартом и финишем на земле находятся препятствия – столбики с планками. Задача команда пройти трассу на двух гигантских лыжах, не сосупив на землю, и не сбив препятствия.

???



10. **Весы** – на земле лежат огромные весы. Заходя по очереди из центра на весы, вся команда должна на них расположиться, при этом весы не должны касаться земли. Под весами находятся пищалки, звук которых является признаком касания земли. В случае касания вся команда начинает заново.



11. **Вулкан** - на определённом расстоянии друг от друга находятся две площадки. Задача команды перебраться с одной площадки на другую, не коснувшись земли, используя две доски, длина которых меньше расстояния между площадками. Доски также не могут касаться земли.



12. **Сталкер** – участники команды выстраиваются друг за другом, при этом каждый держится за впереди стоящего человека. Всем, кроме последнего участника завязывают глаза. Задача команды пройти внутри сеточного лабиринта, не касаясь его. Упражнение выполняется в полной тишине. ???



13. **Ледник** - Команда делится на три группы, каждая из которых встаёт на площадку, находящуюся в вершине равностороннего треугольника. Каждой группе даётся доска, которая доходит только до центра треугольника. Нужно сложить доски таким образом, чтобы вся команда собралась в одной точке, при этом мост должен работать без помощи людей. При обсуждении участники могут перемещаться по всей площадке, в конце все делятся на три группы, встают в свой квадрат. Нужно собрать мост, не заходя за ограничения и всем собраться на одной площадке.



14. **Встреча** - все участники по очереди заходят на бревно с одного конца. Задача команды – сойти на землю в том же месте и в такой же последовательности. Соступить с бревна на землю нельзя.???

15. **Переправа** – между двумя площадками подвешена тарзанка. Задача команды переправится на вторую площадку маятником и перенести один стакан воды. Если происходит касание земли или разливается вода, команда начинает сначала.



16. **Нога в ногу** – участники команды выстраиваются в линию перед полосой препятствий и связывают свою ногу с ногой соседа на уровне щиколоток. Задача команды пройти препятствия, не задев их и вернуться спиной вперёд на старт.???



17. **Гаечка** – на земле обозначен круг, в центре которого находится лабиринт. Участники команды равномерно распределяются по периметру круга. У начала лабиринта находится бревно с оттяжками. Задача команды провести бревно в вертикальном положении по лабиринту до финиша, не сосупая со своей позиции и, не заходя за границы круга. При этом у каждого участника в руках может быть только одна оттяжка, которую можно передавать только соседу справа или слева, перекидывать нельзя.



18. **Кубик** – команде необходимо собрать куб одного цвета из составляющих частей.



19. **КЛЕТКА** – На дне высокой клетки лежит мяч. Клетка состоит из четырёх боковых стенок, и у неё нет потолка. Каждому участнику даётся рейка, которая пролезает в ячейки клетки. Задача – вытащить мяч из клетки с помощью реек.

