

A pirate skull with a red and yellow striped bandana is centered over two crossed cutlasses. The background is a faded world map with labels like 'AMERICA', 'ANVS', and 'L'Island'.

Свистать всех на верх!!!!

Предложение по проведению развлекательной конкурсной программы

Программа рассчитана на проведение тимбилдинга без деления на команды (до 50 человек).

Продолжительность от одного часа (зависит от количества участников). Возможна замена конкурсов, в зависимости от возможностей площадки.

Цель программы:

- Создать атмосферу партнерства, дружеских отношений и взаимного уважения между сотрудниками компании;
- Создать условия для неформального общения между людьми, работающими в разных подразделениях;
- Организовать яркий незабываемый праздник для сотрудников компании;
- Укрепить командный дух компании;
- Великолепно провести время!



1. «Проход по «Вантам»»

Участники на скорость должны перебраться по веревочным плетениям корабля «Вантам»



2. «Падение на доверие»»

Упражнение личного вызова: необходимо довериться команде и упасть к ней в руки.

Участники сами принимают для себя решение об участии (падении).



3. «Гигантская головоломка»»

Конкурс на сообразительность.



4. «Бревно»»

Одно из лучших заданий для снятия барьеров межличностного общения: при прохождении испытания участники тесно контактируют друг с другом



5. «Братский узел»

Всей командой нужно держась руками за канат и не отпуская его завязать узел.



6. «Десятиножка»

Участники встают в круг и добиваются, чтобы на земле осталось только 10 ног.



7. «Связанные одной цепью»

Участники становятся друг за другом в цепь. Соединяется каждое звено цепи – шариком. Команда должна пройти по сложной траектории, не разорвав цепи, т. е. не уронив ни одного шарика.

8. «Горизонтальная паутинка»

Отличается необходимостью действовать в другой плоскости, а также большим участием команды в процессе перемещений



9. «Все на борт»

Ограничивается маленькая площадка или круг 3х3, за 10 сек, нужно всем уместиться на ней и 10 сек продержаться не заступив за край. Потом площадка уменьшается 2х2.

10. «Каракатица»

Участники разбиваются на пары, встают спиной др. к другу – задача присесть на корточки и потом встать. Далее тоже самое, но пары объединяются в четверки, до тех пор пока не будет общего круга. Задача – сесть и встать одной командой.

11.«Саргассово море»

Нужно перейти по кочкам от старта до финиша всей командой..

Только вот не задача – ноги связаны...



12. «Трубы шланги »

команде выдаются длинные лотки, участники выстраиваются в линию, сверху пускается мяч, который должен прокатиться по лоткам из точки А в т. В и обратно.