GRA TERENOWA

WYSPA TAJEMNIC

outdoor | **180 – 200 zł** | **8 – 160 osób** | **3 h**

MIEJSCE DO WYBORU

- las w pobliżu obiektu zakwaterowania grupy
- tereny zielone i rekreacyjne w pobliżu obiektu zakwaterowania grupy
- miejsce wskazane przez Ciebie

KOSZT

liczba uczestników	≤ 26	27 - 36	37 - 46	47 - 60	61 - 120
cena za osobę (netto)	200 zł	195 zł	190 zł	185 zł	180 zł

W przypadku grupy poniżej 20 osób obowiązuje opłata jak za 20 osób.

Cena zawiera:

- **realizację pakietu atrakcji** (opis poniżej)
- **obsługę osoby prowadzącej całą zabawę**
- **obsługę animatorów**
- **aranżację punktu startowego** z **podium**, **nagłośnieniem, dekoracjami** i **leżakami**
- **butelkę wody dla każdego uczestnika**
- **materiały dla grup** (gpsy, mapy, instrukcje, itd.)
- **nagrody**
- **transport** (teren woj. pomorskiego)

Istnieje możliwość wykupienia ubezpieczenia NNW dla uczestników zabawy.
Ostateczna ilość osób ustalana najpóźniej 7 dni przed datą imprezy.
Dla grup powyżej 120 osób szczegóły realizacji ustalane indywidualnie.

Na życzenie organizujemy **kompleksowe pobyty** (wyżywienie, nocleg, imprezy wieczorne).
Koszty i plan takiego pobytu ustalane są indywidualnie, po konsultacji.

ZAŁOŻENIA

Wyspa Tajemnic to wariacja klasycznej **gry terenowej**. Przedstawiona poniżej propozycja to zabawa **w plenerze**, której celem jest **budowa zespołu** i **integracja** pracowników firmy. Jej istotą jest motywowanie pracowników do wspólnego **rozwiązywania** napotkanych **problemów** oraz **dobra zabawa**.

PRZEBIEG IMPREZY

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na **kilka grup**. Każdej z nich, podczas całej zabawy towarzyszy **animator**, odpowiedzialny za realizacje programu. Zadaniem każdej z grup jest odnalezienie **czterech tajemniczych postaci** (pirat, duch lasu, goryl i więzień) i przekonanie nieznajomych, aby ci przyłożyli swoją **pieczątkę** na ich **karcie punktów**.

Każda z grup otrzymuje **odbiorniki GPS, mapę** oraz **instrukcję gry**, za pomocą których odnajduje rejony przebywania **tajemniczych postaci** oraz inne **ważne miejsca**. Przed udaniem się do danej osobistości grupa musi zebrać **potrzebne przedmioty** rozmieszczone w lesie, które pomogą w negocjacjach z postaciami. Ponadto, grupa może zdobywać dodatkowe pieczątki wykonując klasyczne **zadania grupowe** oraz rozwiązując **zagadki logiczne**.

Wszystkie potrzebne informacją wraz z **opisem życia** każdej z postaci (może okazać się potrzebny w późniejszych **negocjacjach** z nieznajomymi) znajdują się w **pakiecie startowym**, który grupy otrzymują przy rozpoczęciu zabawy.

SZCZEGÓŁY SPOTKAŃ

SPOTKANIE Z WIĘŹNIEM
Tajemniczy **więzień** skłonny jest postawić pieczątkę tylko wtedy, gdy poczuje dym **papierosa** wypełnionego jego ulubionym tytoniem. Niezbędne elementy do skręcenia papierosa grupa może zdobyć odwiedzając odpowiednie **punkty** na **mapie**. Po zebraniu wszystkich potrzebnych **składników** (tytoń, bibułki, filtr) uczestnicy mogą udać się do więźnia i spróbować **swoich sił** w skręcaniu papierosa i **negocjacjach** z zainteresowanym.

SPOTKANIE Z LEŚNYM DUCHEM
Po dotarciu na miejsce spotkania z **leśnym duchem**, zadaniem grupy jest **rozpalenie świętego ognia**. Duch zazna upragnionego spokoju i postawić pieczątkę tylko wtedy, kiedy w świętym ogniu zapłonie **siedem zaklętych kart**. Aby zdobyć materiały potrzebne do odpalenia magicznego ognia, grupa musi odwiedzić określone punkty oraz wykonać zadania, które wymagają **wspólnego wysiłku fizycznego** oraz wykazać się umiejętnością **logicznego myślenia**.

SPOTKANIE Z PIRATEM
Kto żeglował ten wie jak ciężko jest dostać się z punktu A do punktu B gdy rum buzuje w żyłach. Nasz **pirat** rozbił się o niespokojny brzeg i usiłuje wrócić do domu. Zadaniem grupy jest pomoc zainteresowanemu w odnalezieniu **odpowiedniego kierunku** podróży oraz **odszukanie** jego **kompana**, który zaginął podczas wędrówki. Grupa musi **odnaleźć przedmioty**, które pomogą piratowi w **nawigacji**. Cennym pomocnikom pirat z pewnością postawi **pieczątkę** na **karcie punktów**.

SPOTKANIE Z GORYLEM

Goryl w polskim lesie?! Coś tutaj jest nie tak. Trzeba pomóc biedakowi wrócić do domu i sprawić, aby nie czuł się już głodny. Przed spotkaniem z bestią należy **odnaleźć ukryte przedmioty** (**banany**, **bilet do domu**, itp.) w czym z pewnością ponownie pomoże **GPS** i **mapa**. Jeśli grupie uda się dostarczyć gorylowi potrzebny ekwipunek ten zapewni **rozrywkę**, która zagrzeje uczestników do **dalszej aktywności**, a następnie w spokoju wróci do domu.

Po powrocie wszystkich grup do miejsca startu następuje podliczenie zebranych pieczątek oraz **dekoracja drużyn**, które wzięły wszystkich udział w integracji.

Istnieje możliwość poszerzenia oferty o inne pakiety atrakcji integracyjnych, przykładowe oferty znajdują się na stronie **www.sparker.pl**, zapraszamy.

Istnieje możliwość indywidualnych modyfikacji scenariusza i dostosowania czasu trwania imprezy do potrzeb grupy, np. wprowadzenie przerwy obiadowej lub skrócenie imprezy.