



## WYSPA TAJEMNIC



outdoor



70 - 90 zł



5 - 80 osób



3 - 4 h

### MIEJSCE DO WYBORU

- las i jezioro w okolicy *Półwyspu Lipa* | [www.polwyseplipa.pl](http://www.polwyseplipa.pl)
- las i jezioro w okolicy hotelu *Gołun* | [www.hotel-golun.com.pl](http://www.hotel-golun.com.pl)
- miejsce wskazane przez Ciebie

### KOSZT

liczba uczestników	< 26	27 - 36	37 - 46	47 - 60	60 - 80
cena za osobę (netto)	90 zł	85 zł	80 zł	75 zł	70 zł

W przypadku grupy poniżej 18 osób obowiązuje opłata jak za 18 osób.

Cena zawiera realizację pakietu atrakcji (opis poniżej), obsługę zajęć przez animatorów, nagrody.

Istnieje możliwość wykupienia ubezpieczenia NNW dla uczestników zabawy.

Na życzenie organizujemy **kompleksowe pobyty** (wyżywienie, nocleg, imprezy wieczorne).

Koszty i plan takiego pobytu ustalane są indywidualnie, po konsultacji.

*Oferta oraz podane ceny mają jedynie charakter informacyjny i nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu art. 66 par. 1 kodeksu cywilnego i mogą ulec zmianie, firma ubezpieczona od OC.*

### LICZBA OSÓB

Ostateczna ilość osób ustalana najpóźniej 7 dni przed datą imprezy.

Dla grup powyżej 80 osób szczegóły realizacji ustalane indywidualnie.

### ZAŁOŻENIA

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**. Element rywalizacji jest w przypadku tego scenariusza zmarginalizowany.

## PRZEBIEG IMPREZY

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup. Każdej z grup, podczas całej zabawy towarzyszy **animator** odpowiedzialny za realizację programu. Zadaniem każdej z grup jest odnalezienie trzech **tajemniczych postaci\*** (**pirat, duch lasu, starzec**) i przekonanie nieznajomych, aby oddali im **klucze** potrzebne do otwarcia **skrzyni ze skarbem**.

Grupy korzystają z **różnych środków transportu** (kajaki, rowery, rowery wodne), a miejsca przebywania tajemniczych postaci wskazuje **odbiornik GPS**. Po każdym spotkaniu grupy wracają na teren startu, by wymienić środki transportu.

Dodatkową **nagrodę** otrzyma grupa, która **najszybciej** zrealizuje przygotowane zadania.

\* Dla uzyskania efektu niespodzianki prosimy o nie informowanie uczestników, że podczas imprezy spotkają na swojej drodze nieznajomych.

## BLOKI ZADANIOWE

SPOTKANIE Z PIRATEM (kajaki + zadania integracyjne)

Grupa kieruje się **kajakami** do punktu, który wskazuje **odbiornik GPS**. Po dotarciu na miejsce spotyka się z tajemniczym **piratem**, który skłonny jest oddać swój klucz tylko wtedy, kiedy poczuje dym **papierosa** wypełnionego jego ulubionym tytoniem. Jeśli papieros spełni oczekiwania nieznajomego przekaże on **klucz** grupie. Aby zdobyć materiały potrzebne do skręcenia papierosa grupy muszą wykonać **zadania integracyjne** (sprawnościowe i logiczne) w wyznaczonym czasie.



SPOTKANIE Z LEŚNYM DUCHEM (rowery + zadania integracyjne)

Grupa jedzie **rowerami** do punktu w lesie, które wskazuje **odbiornik GPS**. Po dotarciu na miejsce spotyka **leśnego ducha**. Duch zazna upragnionego spokoju i odda **klucz** do skrzyni tylko wtedy, kiedy święty ogień zapali **dwanaście pochodni**. Aby zdobyć materiały (krzesiwo i susz) potrzebne do odpalenia pochodni, grupy muszą wykonać **zadania integracyjne** (sprawnościowe i logiczne) w wyznaczonym czasie.



## SPOTKANIE ZE STARCEM (rowery wodne + zadania integracyjne)

Tym razem grupa używa **rowerów wodnych**. Po dotarciu na miejsce spotyka się ze **Starcem**. Starzec marzy tylko o jednym, chciałby przed śmiercią jeszcze raz zobaczyć swoją żonę, która odeszła już dawno temu i starzec nie pamięta jak wyglądała. Zadaniem grupy jest narysowanie jej **portretu** na podstawie zebranych informacji. Jeśli Starzec ujrzy w portrecie swoją żonę, odda uczestnikom zabawy swój **klucz** do skrzyni ze skarbem. Wskazówki dotyczące wyglądu żony Starca przekazuje grupie animator po poprawnym rozwiązaniu **zadań integracyjnych**,



Po powrocie wszystkich grup do miejsca startu następuje uroczyste otwarcie **skrzyni ze skarbem** oraz **dekoracja drużyny**, która najszybciej wykonała wszystkie zadania.



\*Istnieje możliwość poszerzenia oferty o inne pakiety imprez integracyjnych, przykładowe oferty na stronie [www.sparker.pl](http://www.sparker.pl) w dziale **IMPREZY FIRMOWE**, zapraszamy.

\*\*Istnieje możliwość indywidualnych modyfikacji scenariusza i dostosowania czasu trwania imprezy do potrzeb grupy np. wprowadzenie przerwy obiadowej.