



GRA TERENOWA WYSPA TAJEMNIC



outdoor



80 - 100 zł



5 - 120 osób



3 - 4 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)	100 zł	95 zł	90 zł	85 zł	80 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

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 (zależnie od preferencji i łącznej ilości osób; podział nie jest konieczny). Każdej z nich, podczas całej zabawy towarzyszy **animator**, odpowiedzialny za realizację programu. Zadaniem każdej z grup jest odnalezienie trzech **tajemniczych postaci (pirat, duch lasu, starzec)** i przekonanie nieznanymi, aby oddali im **klucze** potrzebne do otwarcia **skrzyni ze skarbem**.

Każda z grup otrzymuje **odbiornik GPS, mapę i koperty z instrukcjami**, za pomocą których odnajduje miejsca przebywania tajemniczych postaci ukrytych w pobliżu miejsca zakwaterowania.

Dodatkową **nagrodę** otrzyma grupa, która **najszybciej** zrealizuje cały program zabawy.



BLOKI ZADANIOWE

SPOTKANIE Z PIRATEM

Grupa kieruje się do punktu, który wskazuje **odbiornik GPS**. Po dotarciu na miejsce spotyka tajemniczego **pirata**, który skłonny jest oddać klucz do skrzyni tylko wtedy, gdy poczuje dym **papierosa**, wypełnionego jego ulubionym tytoniem. Jeśli papieros spełni oczekiwania nieznanego, przekaże on **klucz** uczestnikom. Zdobycie materiałów potrzebnych do skręcenia papierosa nie jest jednak takie proste, grupa musi wykazać się **zaangażowaniem i współpracą**...

SPOTKANIE Z LEŚNYM DUCHEM

Po dotarciu na miejsce spotkania z **leśnym duchem**, zadaniem grupy jest rozpalenie świętego ognia. Duch zazna upragnionego spokoju i odda **klucz** tylko wtedy, kiedy święty ogień zapali **dwanaście pochodni**. Aby zdobyć materiały potrzebne do odpalenia pochodni (krzesiwo i susz), grupa musi wykonać zadania, które wymagają **wspólnego wysiłku fizycznego** oraz wykazać się umiejętnością **logicznego myślenia**.

SPOTKANIE ZE STARCEM

Tym razem grupa spotyka **Starca**. Na miejsce spotkania ponownie prowadzą **odbiorniki GPS**. Starzec marzy tylko o tym, by przed śmiercią jeszcze raz zobaczyć swoją żonę. Małżonka odeszła tak dawno, że Starzec nie pamięta jak wyglądała. Zadaniem grupy jest wykonanie jej **portretu** na podstawie zebranych informacji. Jeśli Starzec ujrzy w portrecie swoją żonę, odda uczestnikom ostatni **klucz** do skrzyni. Wskazówki dotyczące wyglądu żony Starca przekazuje grupie animator po poprawnym wykonaniu **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 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.