



GRA TERENOWA WYSPA TAJEMNIC



outdoor



150 - 170 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)	170 zł	165 zł	160 zł	155 zł	150 zł

W przypadku grupy poniżej 20 osób obowiązuje opłata jak za 20 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 **czterech tajemniczych postaci** (król, duch lasu, goryl i więzień) i przekonanie nieznanym, aby oddali im **klucze** potrzebne do otwarcia **skrzyni ze skarbem**.

Każda z grup otrzymuje **odbiornik GPS** i **mapę**, za pomocą których odnajduje rejony przebywania tajemniczych postaci oraz inne potrzebne miejsca. Dodatkowo, na wyposażeniu każdej drużyny znajduje się **plecak z tajemniczym wyposażeniem** (fragment gazety, kompas, banany, pieniądze, tytoń, itd.). Wyposażenie przyda się podczas wędrówki, jednak jego rola **nie jest znana** uczestnikom. Każda z grup sama **musi odkryć** co gdzie należy użyć, wykazanie się **logicznym myśleniem** i **odpowiednie zastosowanie atrybutów**, pozwoli uczestnikom zabawy zdobyć klucze i otworzyć skrzynię.

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



BLOKI ZADANIOWE

SPOTKANIE Z WIĘŻNIEM

Tajemniczy **więzień**, skłonny jest oddać klucz do skrzyni tylko wtedy, gdy poczuje dym **papierosa**, wypełnionego jego ulubionym tytoniem oraz otrzyma **narzędzie** potrzebne do przepiętowania krat. Niezbędne elementy uczestnicy zabawy mogą nabyć w przygotowanym **sklepie**, nie jest to jednak takie proste, grupa musi wykazać się **zaangażowaniem** i **współpracą** by zdobyć wystarczającą ilość **pieniędzy**...

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 w świętym ogniu zapłonie **siedem kart**. Aby zdobyć materiały potrzebne do odpalenia magicznego ognia, grupa musi wykonać zadania, które wymagają **wspólnego wysiłku fizycznego** oraz wykazać się umiejętnością **logicznego myślenia**.

SPOTKANIE Z KRÓLEM

Zgodnie z wydanym przez króla **dekretem**, istnieje możliwość zdobycia **klucza** po spełnieniu wszystkich **wymagań** jakie postawił władca. Są to: **złożenie darów**, **zatańczenie dla władcy** oraz **rozwiązanie zagadki**, która nie daje spokojnie spać królowi. Jeśli grupa sprostą wymogom i spełni wszystkie wyznaczone przez króla zadania, otrzyma kolejny **klucz do skrzyni**.

SPOTKANIE Z GORYLEM

Już samo miejsce przebywania goryla jest zagadką. Grupa, w pierwszej kolejności musi zdobyć **koordynaty**, które wskażą dokładną **lokalizację bestii**. Kolejnym krokiem będzie przekonanie zwierza, by oddał **swój klucz**. W tym celu przyda się **wyposażenie** z plecaka...



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.