GRA TERENOWA

ZŁOTO PÓŁNOCY

outdoor | **160 – 180 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)	180 zł	175 zł	170 zł	165 zł	160 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

Przedstawiona poniżej propozycja to klasyczna **gra terenowa**, której celem jest **budowa zespołu** i **integracja** pracowników firmy. Jej istotą jest motywowanie pracowników do wspólnego rozwiązywania napotkanych problemów. Konstrukcja przeprowadzanych zadań wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia** i **współpracy**, a nietypowe warunki sprawiają, że nie są oni w stanie realizować ich w oparciu o dotychczasową wiedzę i rutynowe działania.

PRZEBIEG IMPREZY

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup. Każdej z nich, podczas całej zabawy towarzyszy **animator**, odpowiedzialny za realizacje programu. Głównym celem zabawy jest zebranie jak największej **ilości złota**. Po zakończonej zabawie następuje uroczyste ważenie zebranego kruszcu. Grupa, której uda się zebrać jego największą ilość otrzymuje **zasłużoną nagrodę**.

Każda z grup otrzymuje **odbiorniki GPS**, **mapę wraz z legendą** oraz **instrukcję gry** za pomocą których odnajduje **punkty ukryte w lesie** (lub w innym terenie wskazanym przez organizatora), w pobliżu miejsca zakwaterowania.

Na trasie zabawy uczestnicy spotykają **różne rodzaje punktów**. Wszystkie punkty oznaczone są na przygotowanej **mapie** oraz opisane w **legendzie**. Na podstawie legendy oraz załączonej instrukcji gry uczestnicy sami muszą **ustalić najkorzystniejszą trasę marszu**.

Rodzaje punktów znajdujących się na trasie:

Zwykłe – Punkty, na których zlokalizowane są zadania do wykonania (**team-building**). Zadania mają charakter sprawnościowy i logiczny, przy czym do ich wykonania wymagane jest zaangażowanie i współpraca całej grupy. Przygotowane konkurencje to klasyczne zabawy integracyjne takie jak: **mega puzzle**, **wieża „Hanoi"**, **slalomy w alkogoglach goglach**, **dziurawa rura**, **narty wieloosobowe**, **memory XXL**, **latające dywany**, **akwedukt**, itd. Za poprawne wykonanie każdego z zadań, grupy otrzymują określoną ilość złotego kruszcu.

Pośrednie – Punkty, na których ukryte są elementy **niezbędne** do zrealizowania zadania, zlokalizowanego w innym miejscu. Znajdują się tutaj takie akcesoria jak **baterie** (potrzebne do uruchomienia **wykrywacza metalu** w innym punkcie), **strzały** (które wykorzystamy do **strzelania z łuku**), **kod do sejfu** (potrzebny do jego otwarcia w innym punkcie), itd. Na owych punktach grupy nie zdobywają złota bezpośrednio. Zgromadzone tutaj przedmioty **zaowocują** możliwością zbioru bardziej wartościowej nagrody na późniejszym etapie gry.

Główne – Na tych punktach uczestnicy wykorzystują akcesoria zebrane na punktach pośrednich. Ilość **złota** jaką możemy tutaj zdobyć znacznie przewyższa tą, którą otrzymujemy na „zwykłych" punktach.

Artefakty – Na tych punktach uczestnicy wybierają **jeden przedmiot**, który mogą „**sprzedać**" przed końcem gry i uzyskać pewną ilość złota. Jego ilość nie jest znana, aż do końca.

Zagadki – Tutaj uczestnicy natrafiają na różnego rodzaju **zagadki** i **quizy**. Jeśli grupa udzieli poprawnej odpowiedzi, zamiast złota może uzyskać nagrodę w formie **płynu**. Uczestnicy sami decydują, czy bardziej zależy im na zwycięstwie, czy przyjemności.

Walka – Na tych punktach uczestnicy mogą **stoczyć pojedynek** z inną grupą. Ilość złota jaką mogą uzyskać drużyny zależna jest od **dokonanego zakładu**.

Kieliszek – Tutaj znajdować się będą nagrody w **płynie**, obowiązuje zasada „**kto pierwszy ten lepszy**". Uczestnicy sami decydują czy pozostawią coś dla kolejnej ekipy.

Na całej trasie zabawy znajduje się **od 25 do 35 ukrytych punktów** (ilość punktów zależna jest od liczebności grupy). Powrót do miejsca zbiórki w wyznaczonym czasie jest ostatnią trudnością. **Spóźnienie** grozi odebraniem części zebranego skarbu.

Po powrocie wszystkich grup do miejsca startu, następuje „**sprzedaż**" zebranych artefaktów, uroczyste **ważenie zdobytego złota** oraz **dekoracja drużyny**, która zebrała go najwięcej.

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.