



## GRA TERENOWA ZŁOTO PÓŁNOCY



outdoor



70 - 90 zł



8 - 140 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 - 140
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.

### 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 swoją dotychczasową wiedzę i rutynowe działania.

## 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. 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 **odbiornik GPS** i **mapę** (wraz z legendą), za pomocą których odnajdują punkty ukryte w lesie (lub w innym terenie wskazanym przez organizatora), w pobliżu miejsca zakwaterowania.

Na trasie zabawy uczestnicy spotykają na swojej drodze cztery rodzaje punktów:

„**Z**” (**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 alkoholach goglach, dziurawa rura, narty wieloosobowe, memory XXL, latające dywany, akwedukt**, itd. Za poprawne wykonanie każdego z zadań, grupy otrzymują określoną ilość złotego kruszcu.



„**P**” (**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 sejf** (potrzebny do jego otwarcia w innym punkcie), **artefakt** (który możemy „sprzedać” przed końcem gry), itd. Na owych punktach grupy nie zdobywają złota bezpośrednio. Zgromadzone tutaj przedmioty **zaowocują** możliwością zbioru bardziej wartościowej nagrody na późniejszym etapie gry.



„**G**” (**główne**) – Na tych punktach uczestnicy wykorzystują zebrane wcześniej akcesoria. Ilość **złota** jaką możemy tutaj zdobyć znacznie przewyższa tą, którą otrzymujemy na „zwykłych” punktach.

„**Q**” (**zagadki**) – Tutaj uczestnicy natrafiają na różnego rodzaju **zagadki i quizy**. Jeśli grupa udzieli poprawnej odpowiedzi, zamiast złota może uzyskać nagrodę w formie płynu, zawierającego **alkohol**. Uczestnicy sami decydują, czy bardziej zależy im na zwycięstwie, czy chwilowej przyjemności.

Na całej trasie zabawy znajduje się od 20 do 30 ukrytych punktów (ilość punktów zależy 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.sparkar.pl](http://www.sparkar.pl), zapraszamy.

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