

ТИМБИЛДИНГ

«Тотем Племени»



Коммерческое предложение по организации командообразующего тренинга

ТОТЕМ ПЛЕМЕНИ



Идея программы:

Когда-то давным-давно, основатели племени (компании) создали тотем - талисман и символ процветания. Но злой ЯКИМУЧИ (шаман другого племени) похитил тотем. Участникам предстоит отправиться в путешествие по запутанным индейским тропам, где им придется преодолеть различные испытания, чтобы вернуть священный тотем.

Оформление:

вигвам, индейские головные уборы для членов команды, ловцы снов, надувной кактус

Продолжительность:

1,5 – 2 часа

СЦЕНАРИЙ

На площадке горит большой костёр или несколько костров. Звучит экзотическая, мистическая музыка.

Гостей встречают сыновья/дочери вождя, представляются и организуют большой круг вокруг костра (в помещении костер заменяется муляжом костра с дымом от благовоний).

Рядом с костром неподвижно таинственно и задумчиво сидит вождь.

У сына/дочери вождя в руках корзина (или что-то в этом роде) в которой разбросаны клочки бумаги красного, зелёного и синего цветов и др цветов.

Он/она предлагает каждому взять по одному клочку. Когда все бумажки разобраны, Он/она подходит к вождю и что-то шепчет ему на ухо.

Вождь приветствует участников и дает задание на игру.

Далее индейцы помогают всем разделиться на команды-племена, раскрашивают лица гримом в соответствии с принадлежностью к той или другой команде и придумывают название своего племени, после чего громко кричат своё название.

Затем вождь предлагает выбрать каждому племени вождя. Далее он посвящает их нанеся знак вождя на лицо и дает свиток с указанием на 1ый трек.

После этого племена отправляются на поиски священного тотема. У каждой команды свой путь. На каждом треке команды от аниматора будут получать подсказки для перехода на следующий трек (все подсказки формируются в зависимости от площадки, если площадка не позволяет сделать метки, то команда на 1ом этапе получает маршрутный лист). На последнем треке все команды объединяются и собирают тотем.

1 трек. ОГНЕННАЯ ЗЕМЛЯ:

Задача: Команда, не касаясь земли должна пройти путь из пункта А в Б. Для этого команда должна встать на деревянную основу, а вождь племени должен взяться за ручку «деревянного коня». Команда подпрыгивает одновременно, а вождь подтягивает основу вперед, пока команда не доберется до цели.

Оборудование: деревянный щит с ручкой.

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.



2 трек. РЫБАЛКА ПО ИНДЕЙСКИ:

Задача: Команда с помощью огромной удочки в полной тишине должна поймать 5 рыб, которые находятся в огражденном квадрате.

Оборудование: 4 колышка, оградительная лента, длинная деревянная удочка, деревянные рыбы с штыком.

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.



3 трек. ПАУТИНА ЯКИМУЧИ:

Задача: команда должна перебраться на противоположную сторону, пролезая в отверстия паутины. В одно отверстие можно проникнуть лишь дважды. Трек проходит в полной тишине.

Оборудование: 2 столба (можно дерева), расстояние между которыми 2м, сетка для паутинки.

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.

4 трек. ЗАПУТАННАЯ ТРОПА:

Задача: команда должна взявшись за веревки довести белый шарик до середины, чтобы он упал в отверстие.

Оборудование: мяч для гольфа, доска «Лабиринт».

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.

5 трек. ОГНЕННАЯ ВОДА:

Задача: команда должна взявшись за веревки перенести доску, на которой стоит бокал, за границы квадрата.

Оборудование: доска с веревками, бокал с напитком (глинтвейн, морс, шампанское и тд).

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.

6 трек. ЗМЕИНАЯ ОХОТА:

Задача: команде закрытыми глазами нужно найти змею, на брюхе которой будет прикреплена подсказка.

Оборудование: повязки на глаза по количеству людей, 3 широких бочки с крышками, змеи, наполнение.

Итог: команда получает подсказку для следующего трека.

7 трек. СВЯЩЕННЫЙ ТОТЕМ:

Все команды собираются вместе.

Задача: команды, объединившись должны достать карту на дереве и найти все части тотема. Затем собрать его в правильной последовательности.

Оборудование: Карта, тотем.

Итог: команда собирает тотем, звучит яркая музыка. Поздравления от вождя и индейцев.



Треки можно заменить по желанию заказчика.

Так же можно включить:

1. соревновательный момент между племенами, устроив Хогги (индейский хоккей), катание на каноях (бег в надувных лодках) и т.д.;
2. Острых ощущений поиск змей в наполненных неприятной жидкостью ведрах.

Тотемом может стать символ компании или брендированное изделие.

В программу тимбилдинга могут быть включены:

- Барабанный мастер-класс.
- Мастер-класс по изготовлению мандал; ловца-снов.
- Индейские татуировки.
- Танцевальный флеш-моб: индейские ритуальные танцы.
- Уникальное интерактивное танцевальное шоу, с участием настоящих индейцев, которые не только продемонстрируют народные танцы, но и вовлекут вас в это неповторимое действо.
- Музыкальная группа, с участием настоящих индейцев.

