



IMPREZY INTEGRACYJNE – PROPOZYCJE PROGRAMOWE

GRY TERENOWE ROZGRYWANE W OPARCIU O ATRAKCYJNY SCENARIUSZ

„Na ratunek” – zabawa realizowana będzie w konwencji akcji poszukiwawczej, której celem jest odnalezienie miejsca ukrycia tajemniczej „ czarnej skrzynki” z bardzo ważnymi danymi, zapewniającymi prawidłowe funkcjonowanie Waszej firmy. Po przyjeździe do Ośrodka grupa zostaje poproszona do „ sali odpraw”, gdzie krótko zapoznają się z całą sytuacją. Tam też okazuje się, iż mapa z miejscem ukrycia skrzynki została podzielona na 6 części, z których każdy ukryty jest w innym miejscu. Aby jak najszybciej odnaleźć części mapy „sztab kryzysowy” dokonuje podziału uczestników zabawy na 6 ekip poszukiwawczych, z których każda musi odnaleźć część mapy. Jeśli im się powiedzie, ułożą z nich całość-odnajdą „czarną skrzynkę”. Drużyny otrzymują prowizoryczny szkic terenu, po którym mają się poruszać. Na trasie każdej z drużyn znajdują się zadania do wykonania, których zaliczenie warunkować będzie otrzymanie kolejnych wskazówek na temat miejsca ukrycia skrawka mapy. Każda z drużyn jest zatem równie ważna i w równym stopniu odpowiedzialna za powodzenie misji. Odnalezienie poszczególnych zadań wcale nie będzie łatwe. To od pomysłowości członków poszczególnych drużyn zależy jak szybko im się to uda. Każda z ekip, powinna wyznaczyć spośród siebie dwuosobową grupę zwiadowców, których zadaniem będzie ustalenie lokalizacji kolejnych zadań, podczas gdy ich drużyna zajmować się będzie realizacją poprzedniego. Członkowie zwiadu mogą się zmieniać lub pozostawać w jednym składzie, wszystko zależy od koncepcji każdej z drużyn. Podczas odprawy uczestnicy pobierają kombinezony ochronno-maskujące oraz cały niezbędny sprzęt, potrzebny do realizacji zadań i rozpoczynają zajęcia.. Drużyna zostaje wyposażona w mapę terenu. Na mapie zaznaczone są punkty kontrolne (zadania do pokonania), drużyna porusza się według podanych wskazówek, wyłącznie trasą wskazaną na mapie (teren zalesiony oraz półotwarty). Aby zadanie zostało wykonane poprawnie, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, drużyna bezwzględnie musi słuchać trenera obsługującego dane stanowisko. Trener przyznaje punkty grupie według sprawności i organizacji drużyny w skali 1 - 10. Liczba punktów przesądza o efekcie końcowym tzn. zaliczeniu zadania i otrzymaniu wskazówek dotyczących miejsca ukrycia skrawka mapy. Zabawa polega na odnalezieniu wszystkich stacji z zadaniami oraz ich zrealizowaniu. Ekipy poruszają się po wyznaczonym obszarze w kształcie pętli. Pamiętajcie!! Tylko wspólnymi siłami pokonacie przeciwności i odnajdziecie wasz „skarb”.