



SPARTA
GRUPA EVENTOWA

www.sparta.org.pl

imprezy integracyjne
team building
dmuchańce
animacje dla dzieci
paintball
techniki linowe
ścianka wspinaczkowa
off-road

GRA SCENARIUSZOWA – „AGENT W AKCJI”



Emocjonująca gra oparta fabułą na znanym programie telewizyjnym. Uczestnicy zmierzają się z przeróżnymi zadaniami, które wymagają od nich będą nie lada umiejętności. Sprawdzimy zdolności pracy w grupie, pracę pod presją czasu oraz wyłonimy liderów. Poprzez zabawę poprawimy relację oraz zintegrujemy Państwa Pracowników.

Zasady gry:

Uczestnicy zostaną podzieleni na mniejsze zespoły szpiegowskie. Otrzymają one plecak podręczny, który umożliwi przejście całej trasy składającej się z 8 punktów kontrolnych. W każdej grupie znajdzie się Tajny AGENT, którego zadaniem będzie sabotaż wykonywanych przez grupę aktywności. Celem gry jest zdobycie minimalnego progu 5000 złotych w czekach, gdzie max to 10 000 złotych. Osiągnięcie minimalnej wartości czeków (5000) zagwarantuje wyeliminowanie agenta.

Grupy stoczą walkę na 8 punktach. Ich zadaniem jest jak najlepsze wykonanie poleceń, aby zdobyć pełną pulę czeków do wygrania. Dodatkowym utrudnieniem w zdobyciu gotówki, będzie już wspomniany AGENT, który niepostrzeżenie będzie niweczyć próby wykonania zadań. Podczas całej gry odbędą się dwa głosowania, które pozwolą wytypować i wyeliminować AGENTA. Zmobilizują one wszystkich uczestników do pracy zespołowej oraz do budowania zaufania pomiędzy członkami zespołu. Jeśli grupie uda się poprawnie wytypować agenta na mecie będzie czekać na nich BONUS.

Czas Gry: ok. 3 godzin

Cel Gry: Zdobycie jak największej sumy czeków oraz wyeliminowanie AGENTA.

Materiały dla grup: Plecak wojskowy z:

- Mapą terenu
- Artykułami ułatwiającymi sprawne przejście trasy z zadaniami
- Apteczka
- Liny
- Czarna flaga*
- Dodatkowy czek z złotówkami

* W jednym z plecaków ukryta zostanie czarna flaga. Grupa, która ją otrzyma będzie musiała się jej pozbyć i przekazać innej podczas przejścia trasy. Warunek jest jeden – nie można wręczyć flagi podczas wykonywania zadania. Czarna flaga to minus 1000 złotych. Grupie z flagą na mecie zostanie odjęta odpowiednia ilość złotych.



Punkty gry:

1. PUZZLE 3D

Uczestnicy zmierzają się z zagadką logiczną w wersji XXL. Ich zadaniem jest poprawne ułożenie drewnianych klocków w kształt układanki. Utrudnieniem zadania będzie konieczność przetransportowania za pomocą liny elementów do miejsca wyznaczonego przez instruktora.

2. ODPADASZ!

Grupa otrzyma od nas dźwiękowy labirynt. Gracze będą musieli przejść labirynt nie dotykając metalowych brzegów. Dotknięcie spowoduje wydobywanie dźwięku, który oznacza, że uczestnik ODPADA! Każda osoba, której nie uda się przejść trasy labiryntu, to minusowe złotówki na czeku.

3. PO MEDALE PRZEZ DETALE

Macie minutę na zapoznanie się z fotografią i zapamiętanie jak największej liczby szczegółów, które się na niej znajdują. Zadaniem grup będzie odwzorowanie zdjęcia z zachowaniem dbałości o każdy detal. Na zdjęciu znajdować będą się elementy o różnej wartości punktowej. Zebrane punkty zostaną zamienione na czeki ze złotówkami.

4. CZAS TO PIENIĄDZ

8 zegarów, 8 skrzynek, 8 stref czasowych. Każdy uczestnik otrzyma zegar z kluczem, będzie on wskazywać Państwo w którym w danym momencie obowiązuje określona godzina. Zadaniem uczestników będzie odgadnięcie w jakim kraju jest dana godzina, a następnie przyporządkować ją do skrzynki z nazwą Państwa, w której ukryty jest dalszy etap zadania.

5. DARK ROOM

Dark Room to prawdziwy pokój grozy. Odzwierciedlimy dla grup popularne miejsce zagadek, z jedną dość istotną różnicą – nasz escape room nie będzie oświetlony. Przy pomocy latarek członkowie grup będą musieli odnaleźć wskazówki, które pomogą opuścić DARK ROOM.

6. HYDRAULIK CZESŁAW

Atrakcja, która wymaga pracy całego zespołu. Zadaniem jest przetransportowanie określonej ilości wody przy pomocy rur hydraulicznych. Jednak mają one mały defekt w postaci niewielkich otworów, przez które woda będzie uciekać. Gracze muszą opracować system pracy i działać nieszablono. Może to odpowiedni moment na plecak podręczny?

7. QUIZ INTERAKTYWNY

Dzięki aplikacji zainstalowanej w urządzeniu mobilnym, które znajduje się w plecaku przeprowadzimy quiz o dowolnej tematyce ustalonej przed grą np. Quiz wiedzy o firmie, świat muzyki czy korpoliada. Współpraca w grupie gwarantowana!

8. MALOWANKA

Przy pomocy markera paintballowego oraz kulek z farbą uczestnicy odwzorują przekazane przez instruktora obrazki. Aby zdobyć amunicję do zmalowania dzieła gracze będą musieli wykupić ją od opiekuna zadania przy pomocy czeków ukrytych w podręcznym plecaku.

ZAKOŃCZENIE GRY

Po zaliczeniu 8 etapów gry wszystkie grupy udadzą się na metę, gdzie odbędzie się oficjalne liczenie i sprawdzenie głosowań na AGENTA. Wyłonimy najlepszą drużynę i przedstawimy AGENTÓW. Dla najlepszych przygotowujemy nagrodę