



ОСОБЕННОСТИ
НАЦИОНАЛЬНОЙ
ОХОТЫ

0.5л 0.4л 0.3л 0.2л 0.1л



Задачи

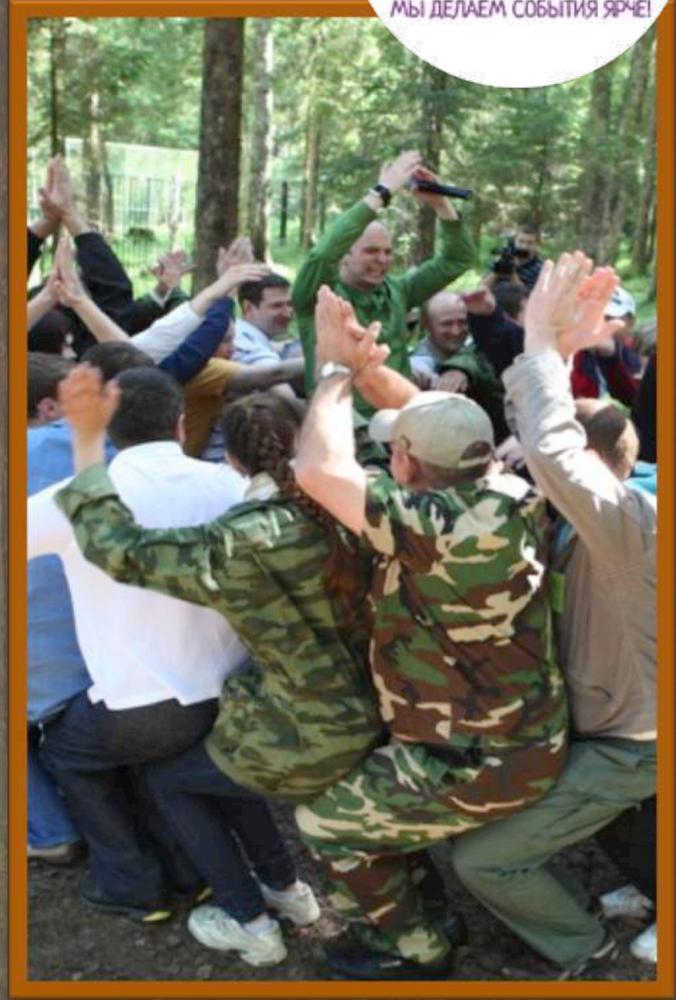


Провести team building для сотрудников в оригинальном формате.

Способствовать формированию мотивации на совместное достижение результата.

Создать высокий эмоциональный фон и благоприятные условия для физической разрядки участников

Предоставить участникам возможность реализовать творческий потенциал в нестандартной обстановке



Наше предложение

За основу сюжета программы взята одна из самых культовых картин российского кинопроката 1995 года. Герои фильма «Особенности национальной охоты» стали любимыми комедийными персонажами зрителей, а цитаты, произнесенные в фильме - прочно вошли в народный фольклор. Участникам программы предстоит окунуться в мир веселого производства и познакомиться с особенностями национальной охоты.



Помимо главных героев фильма, участников ждет увлекательное приключение и познавательные испытания. Командам предстоит проявить себя в различных видах ориентирования, выполнить каверзные задания героев, проявить себя с творческой стороны и проверить свою меткость. Все это сопровождается искрометным юмором актеров, а сопровождающие (инструкторы) держат в тонусе команду.

Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72



Наше предложение

Как и положено в настоящей охоте - процесс будет происходить на пересеченной местности. Во время квеста всем участникам предстоит пройти маршрут, по ходу которого они соберут контрольный пакет охотника, необходимый для получения лицензии в охотничьем хозяйстве. Основной акцент в программе делается на решение логических задач и активное взаимодействие в каждой отдельной группе. Для прохождения некоторых заданий участникам придется подключить фантазию и чувство юмора.



Основной задачей команд является разработка стратегии по поиску и расшифровке секретных кодов, которые составляют список атрибутов настоящих охотников. Маршрут включает в себя последовательность точек и КП, которые необходимо пройти. В каждой из этих точек участникам предстоит отыскивать тайники, разгадывать зашифрованные послания или выполнить нетривиальные задания персонажей.

Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72

Структура игры



Игра начинается для участников в момент приезда в отель. Каждому «Охотнику» вручается гильза с заданием на бумаге определенного цвета. Цвет объединит участников в команды по 10-12 человек. В записке указано время и место начала игры.

В заданный час все собираются в лесном хозяйстве и егерь (ведущий) обращает внимание на разноцветные записки. Формируются команды. Когда команды в сборе, ведущий рассказывает легенду, повествующую о специфике национальной охоты. Затем выдает каждой команде план-карту игровой местности, путевой лист и объявляет о начале игры.

С каждой командой ходит матерый охотник (инструктор), который поддерживает в команде игровой дух.



КОНТРОЛЬНЫЕ ПУНКТЫ

Контрольные пункты (сокращено КП) – это блок, состоящий из нескольких заданий, которые участникам предстоит выполнить. На каждом блоке их встречает герой, который проводит с командами определенный ритуал, после чего выдает задание. Количество КП зависит от количества команд.

Всего в программе могут быть представлены следующие КП:

- Финская граница с ее незадачливым пограничником, очень медленным, но очень весёлым.
- Лесное хозяйство, где вас встретит Егерь.
- Охотничья беседка с вечным противником Егеря, охотником.
- Постоялый двор с дояркой и ее животными.
- Графские «хоромы» лесная избушка с самим графом, который раскроет творческую жилку в команде.



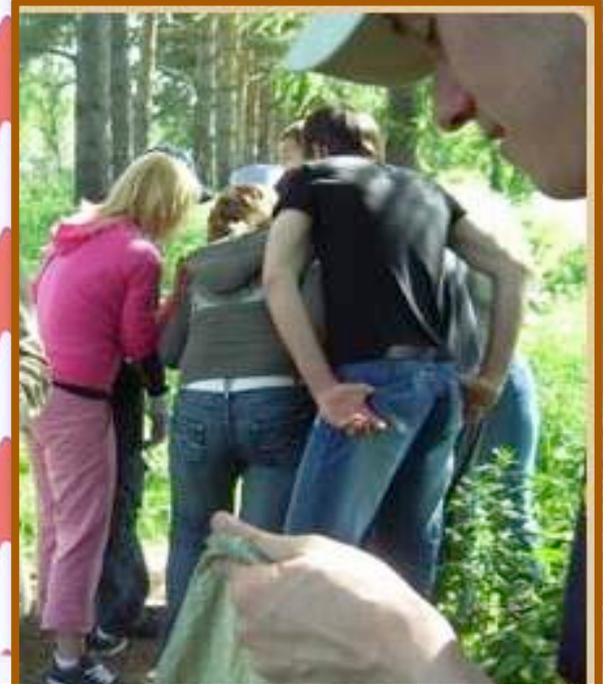
Финская граница

На лесной границе Москва-Финляндия команды встречает местный пограничник, у которого есть необходимый реквизит для охотника, но командам для этого придется выполнить ряд его условий, а именно помочь найти потерянные вещи, которые он после вчерашнего вечера оставил на Российской территории. И, так как путь в Россию ему заказан, охотникам предстоит помочь бедолаге.

Примеры заданий

Дремучий лабиринт – тонкая дорожка между Россией и Финляндией, где он оставил свои вещи. Это место похоже на лабиринт, задача команды пройти это испытание выполняя особые условия веселого погранца.

Поиск записки – Фин готов пустить вас на свою территорию. Для чего спросите вы? Ему позарез нужна записка, которую он сныкал от начальства, а так как пост он оставить не может, придётся ему помочь. Командам предстоит пройти лесное ориентирование по специальным электронным приборам, ведущим от



ТОЧКА К ТОЧКЕ

Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72

Лесное хозяйство



Егерь – охранник леса и кладезь баек у костра. Человек, любящий потрепаться с людьми, если только они не охотники. На привале у Егеря можно перекусить шашлычком или сосисками с костра, опрокинуть 50 грамм или выпить чаю. За все это он возьмет плату, но не в рублевом эквиваленте, а в интеллектуальном. Отгадайте загадки егеря и загадайте свои, тогда он и даст Вам задание.

Примеры заданий

Болото с авоськами – по дороге в лес есть болотистая местность, где повязло много охотников. Егерь всех их вытащил, а вот добычи осталось там очень много, и ведь одному ж не подступиться! Задача команды совместными усилиями вытащить всё из болота, не касаясь его.

Ориентирование в лесу– задача команды найти спрятанный Егерем схрон, ориентируясь по компасу и карте. Как положено истинному леснику, в начале он обучит всем премудростям использования компаса. Ну и конечно же, схрон можно найти только при помощи металлодетектора



Охотничья беседка

Охотник – суровый человек проживший в лесу много лет. Людей не жалует, но от помощи не отказывается. Для начала испытает выдержку и проверит гостей. Необходимо будет отделить гречку от гороха, задача не на скорость, а на смекалку.

Примеры заданий

Заготовка дров – человек он старый и уставший, некогда охотнику заниматься заготовкой дров на зиму, но и к пиле своей не разрешает прикасаться. Необходимо заготовить дрова при помощи двуручной пилы с веревками на конце. Задача не из легких, но по плечу дружной команде.

Охота на зверя – охотник покажет по каким следам необходимо двигаться, что бы поймать нужного Вам зверя. Так что не упустите след.



Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72



Постоялый двор



Доярка встретит вас с заботой и лаской, предложит Вам молока с баранками. Покажет свои владения и внимательно выслушает Вашу просьбу. К сожалению много народу уехало в город и она осталась одна, а вот по хозяйству помощь нужна.

Примеры заданий

Дойная корова – задача команды на время подоить корову (искусственную) и набрать как можно больше молока.

Не разбив яйца – команде необходимо научиться пользоваться напольными весами, для этого им нужно установить равновесие на них. Загвоздка в том, что под весами находятся свежие яйца и нужно это сделать очень аккуратно.



Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72

Графские «хоромы»

Граф – человек который купил не далеко от сюда дом и теперь вдохновляется природой и находится в гармонии с самим собой. Граф - личность возвышенная, его не интересуют повседневные вещи, т.к. их у него в избытке. А вот искусство – это то, что его будоражит.

Примеры заданий

Портрет зверя – задача команды нарисовать портрет своего зверя и сделать это как можно красочнее. Для этого у участников имеются все ресурсы: краски, холст (ватман), маркеры. Удивите графа.

Мяч для игр – Случилась беда у Графа. Мяч для игры в волейбол упал в медвежью клетку. Натура у него утончённая, достать сам не может а вот заплатить за работу пожалуйста. Помогите графу и будет вознаграждены.



Финал



После выполнения всех заданий Ведущий собирает гильзы для подведения итогов. Заработанные бонусы в заключительном этапе игры обмениваются на количество выстрелов в тире. Чем больше бонусов наберет команда, тем больше выстрелов она сможет сделать в свой трофей. Таким образом на протяжении всей игры командам необходимо выложиться по полной, чтобы получить больше «патронов». Стрельба проходит по рисункам, которые до этого нарисовали сами участники, для определения меткости на них крепятся мишени.



Все команды имеют возможность пострелять в тире, выдается по винтовке на одну команду. По окончании стрельб выявляется команда самых метких стрелков. Именно она получает «Лицензию охотника». Другие команды смогут получить поощрительные грамоты «За лучший охотничий тост», «Диплом лесного повара», «Диплом почетных следопытов» и т.д. Таким образом не одна команда не будет обделена.



Спасибо
за
внимание!



Организация мероприятий Major Event
M-event.ru, конт тел. 8(495)509-37-72