

Путешествуя по странам



Путешествуя по странам

Это программа, в которой все участники мероприятия отправляются в кругосветное путешествие по странам и континентам.

Welcome



Концепция

Каждый человек хотя бы раз в жизни мечтал увидеть загадочные страны с их неповторимой культурой, уникальными обычаями и традициями!

Внимание! Внимание! У вас появилась замечательная возможность побывать во всех представительствах вашей компании и на всех континентах земного шара всего за один день!

Описание

На территории проведения мероприятия расположено 5 площадок, характеризующих континент или страну – Африка, Япония, Чехия, Россия, Англия.

Все участники разделены по командам.

Каждая площадка-страна или площадка-континент предусматривает задание, пройдя которое команда получает баллы. С учетом заработанных баллов впоследствии и будут выбраны команды, показавшие лучшие результаты на каждом представленном континенте или стране, а так же команда, победившая по итогам прохождения всех площадок. Баллы или «мили» начисляются с учётом времени, за которое команда прошла этап.

Африка



Самый жаркий и горячий континент! Как известно, путешественники всего мира спешат побывать на незабываемом африканском сафари, а мы предлагаем вам окунуться в атмосферу настоящих африканских приключений!

Команда, попадающая на «чёрный» континент, должна выполнить комплексное задание, состоящее из двух частей.

В первой части участники должны набрать максимальное количество очков за минимальное время, постигнув искусство настоящих африканских охотников – меткости в бросании дротиков.

Во второй части команде предстоит продемонстрировать слаженность в исполнении коллективных прыжков через большую канатную скакалку – необходимо перепрыгнуть через скакалки по одному, по двое, по трое и т.д., пока внутри скакалки не будет вся команда. Задание считается выполненным, если при нахождении всей команды внутри скакалки она совершит 5 прыжков

Россия



Вы на острове Русский! «Эх, дубинушка, ухнем» - здесь команды ждут задания, требующие физической силы, ловкости и координации движения.

Площадка выстроена по мотивам русских забав, будучи очень популярными во времена Киевской Руси. Встречает участников герой, одетый в костюм эпохи.

- «Болото» – команде необходимо достать наибольшее количество предметов, не касаясь земли за пределами круга.
- «Удаль молодецкая» – участникам необходимо выпутаться из веревочных узлов, ловко маневрируя и взаимодействуя между собой.

Япония



Япония у многих ассоциируется с легендарными самураями, мифами и чайными церемониями. На главном входе на площадку участников встретят очаровательная японка, а команде, победившей на соревнованиях, она подарит подарок.

Здесь также задача в два этапа.

На первом этапе командам предстоит блеснуть мудростью японских старцев и решить, как пятью прямыми перегородками отделить друг от друга 16 деревьев сакуры, растущих в саду за квадратным забором.

На втором этапе команды ждёт старая японская загадка, которая была давным-давно загадана японским императором кровожадному Дракону.

Англия



Мир господ и дам. Здесь привыкли к нес
Но и англичане могут показать, что не всё так беззаботно.

Дабы не обделять старушку Англию, команды и здесь
должны выполнить двойное задание.

В первом случае каждой команде предстоит пройти по
тропе старого английского боцмана через искусственный трюм,
состоящий из преград, держась за руки и при этом не разрушив
ни одной преграды. При прохождении этого трека надо быть
максимально осторожным к себе и более максимально к
товарищам.

На втором этапе команда должна выбраться из
Бермудского треугольника, в который так часто попадали
английские моряки, направляясь в Новый свет.

Чехия



И здесь команды ждёт двойное испытание.

На первом этапе участникам необходимо пронести поднос за растянутые верёвки, не уронив находящийся на нём шарик от пинг-понга.

Второй этап ещё сложнее – командам необходимо пройти по специальному маршруту. Каждому участнику команды выдается воздушный шарик, который он должен надуть и завязать. Затем участники встают в заданном направлении строго друг за другом и закрепляют шарик между собой и впереди стоящим. Таким способом команде необходимо преодолеть тропу препятствий. При потере шарика кем-то из участников команда в полном составе возвращается на исходную позицию. Сложность заключается в том, что у идущего впереди завязаны глаза, а шары нельзя придерживать руками.