



ДИНАМИЧНЫЙ

ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ

ЗАЖИГАТЕЛЬНЫЙ

ТИМБИЛДИНГ

ОПИСАНИЕ

БОЛЬШИЕ ГОНКИ

"Большие гонки" - одна из самых популярных развлекательных программ на российском телевидении. Многие из нас хотя бы раз в жизни с замиранием сердца «болели» за сборную России в рамках данного проекта, а кто-то даже представлял себя на месте игроков, пытаюсь мысленно пройти сложные состязания! Мы спешим с радостью сообщить Вам, что наконец-то появилась уникальная возможность всем дружным коллективом окунуться в яркий мир захватывающих состязаний! Согласно аналогу телевизионного проекта, участникам предстоит пройти сложные, но при этом очень веселые состязания. Сила, ловкость, смекалка – вот одни из тех качеств, которые предстоит проявить участникам. В данной игре также немаловажно наличие чувства юмора у игроков, так как некоторые этапы, которые предстоит пройти командам, настолько забавны и курьёзны, что улыбки, смех и хорошее настроение гарантированы!

Цель весёлого спортивного состязания заключается в сплочении коллектива и развитии коммуникаций в веселом игровом формате.

Задачи:

- Командам предстоит преодолеть 10 этапов, каждый из которых организован с помощью надувных аттракционов.
- Соревнования пропитаны состязательным духом, где успех команды зависит от усилий и стараний каждого игрока, что даёт возможность почувствовать преимущества командной работы и ощутить поддержку сотрудников.
- Отдохнуть весело, интересно и увлекательно на свежем воздухе и пообщаться с коллегами в неформальной обстановке..

Результат:

Игра проходит около 2-3 часов, в течение которых участники получают огромный заряд положительных эмоций, чувство сплоченности, уверенности в собственных силах и чувство победы.

ОБЩИЙ ПЛАН

Проведения игры



Встреча
Регистрация
Приветствие



Весёлая
необременительная
разминка



Деление на
команды



Внутрикомандное
взаимодействие
и делегирование: название,
девиз, выбор капитана



Команды проходят
по этапам согласно
маршрутным листам
(см. следующий слайд)



Подведение итогов.
При необходимости –
финальная битва.



Чествование
Катарсис

ЭТАП 1

БАНЖИ-БАСКЕТБОЛ



Добежать до баскетбольной корзины и положить в нее мяч – что может быть проще, пусть и вместо привычного пола под ногами зыбкое пространство надувного аттракциона? Но не так все просто! Вы бежите в одну сторону, Ваш соперник в другую, но... кто-то оказывается сильнее, а кому-то не суждено добежать до кольца: ведь участники забега «скованы одной цепью», а точнее, специальной конструкцией – банжей, состоящей из множества эластичных резинок. Участники соревнуются согласно половой принадлежности и весовой категории. Победа каждого суммируется в общекомандный зачёт.

ЭТАП 2

ПНЕВМОТРУБЫ



Сели – и поехали! Ну, или попрыгали, или покатались. Или скатились... Варианты перемещения у оседлавших данные пневмотрубные средства передвижения – самые разнообразные и непредсказуемые, и любой из вариантов вызывает смех и веселье, как у пассажиров, так и у зрителей.

ЭТАП 3

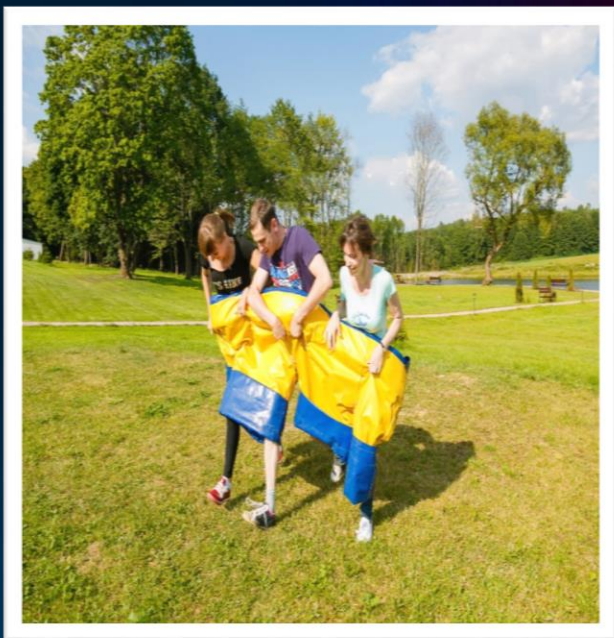
БОРЬБА СУМО



Теперь у каждого есть шанс почувствовать себя могучим сумоистом и поучаствовать в легендарной японской борьбе сумо! Он представляет из себя круг татами и два очень... Не так... И два ОЧЕНЬ забавных костюма. Правила такие же, как и в настоящих соревнованиях, необходимо или уронить противника на землю или же вытолкнуть его за пределы ринга.

ЭТАП 4

ШТАНИШКИ «ТРИО»



Ничто так не способно разнообразить спортивные соревнования, как заставить команды участников действовать синхронно. А для этих целей у нас припасён специальный аттракцион — штанишки. Как их использовать? Для начала одеть! Кстати! Вот Вам первый раунд состязаний. Какая команда сделает это быстрее! А дальше, можно устраивать в них бег на время, прыжки с мест и т.д. и т.п.

ЭТАП 5

КОМАНДНЫЕ ЛЫЖИ



Стою на асфальте я в лыжи обутой! То ли лыжи не едут, то ли, команда филонит!

Собственно, это краткий принцип нашего аттракциона «Командные лыжи». Каждая пара этого спортивного инвентаря предназначена от 3 до 5 человек и если Вы не найдёте между собой взаимопонимания, то никуда на лыжах не уедете, точнее, не убежите!

ЭТАП 6

КОЛЬЦЕБРОС



Это яркий и колючий представитель игр серии «кольцеброс», в которых участнику необходимо забросить кольцо на один из отростков кактуса. Кажется, всё просто, вон сколько у кактуса отростков... Но вот именно, что кажется! Ведь в данном случае, дополнительные цели не столько помогают, сколько мешают, порой рикошета удачно брошенное кольцо.

ЭТАП 7

УДАРНЫЙ ШАР



По двое представителей от команд становятся на подиумы внутри надувной платформы. Их задача – направить свисающий сверху надувной мяч на соперника так, чтобы тот потерял равновесие и сошёл с подиума. Победа присуждается команде, которая первой «завалит» обоих конкурентов (после того, как из игры выбывает один представитель команды, оставшийся участник противостоит двум соперникам). Борьба состоит из трёх или двух сетов (пока одна из команд не победит дважды). Команды получают по 3 бонуса за каждый сет: таким образом, победившая команда получает 6 бонусов, проигравшая – 0 или 3.

ЭТАП 8

НЕАКАДЕМИЧЕСКАЯ ГРЕБЛЯ



Трое участников одной команды влезает в отверстия "Лодочки", надевают ремни на плечи и бегут, стремясь опередить противника. "Лодочка" находится примерно на уровне пояса. Сама «Лодочка» является эстафетной палочкой: пробежавшие передают её следующим участникам команды. В зависимости от численности команд проходит 2 или 3 забега.

ЭТАП 9

КАНАТ



Перетягивание каната — не просто молодецкая забава и излюбленный финал всяческих командных интерактивных игр. Как правило, командные соревнования в перетягивании каната проходят до трёх побед одной из команд, а победа присуждается в тот момент и в том случае, когда обозначенный специальной цветной лентой участок (середина каната) пересекает отметку на земле, ближайшую к расположению данной команды.

ЭТАП 10

ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ



Королевская полоса препятствий состоит из пяти надувных блоков общей протяжённостью 30 метров и представляет собой комплекс препятствий к преодолению, состоящий из вертикальных и горизонтальных надувных труб, отверстий, скалы и горки. Соревнования проходят в виде эстафеты: две команды, построившись в затылок, становятся у начала батута (в месте старта). По сигналу судьи два первых участника команд начинают забег. Достигнув противоположного края батута, они оббегают полосу препятствий по ближайшей к их краю траектории вне батута, достигнув второго участника своей команды, передают ему эстафету путём касания руки, и следующий член команды начинает забег. Побеждает команда, чей седьмой участник первым пересечёт линию старта (возвратится на базу). Одновременно в забеге участвуют 2 команды.

ФИНАЛ

БОЛЬШИЕ ГОНКИ



Батут «Большие гонки» хорошо известен по телевизионному проекту, он представляет собой горку с зацепами для перекладки от турника, используя которую, соискатель должен забраться на вершину. Две дорожки, два игрока, две команды и только один Победитель!

БОЛЬШИЕ СТАРТЫ БОЛЬШИЕ ШАНСЫ

Сплочение

Закалка

Эмоции

