



ТАЙНЫ ФОРТА



ЦЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ:

Для сотрудников компании:

- Сплочение коллектива
- Укрепление корпоративного духа
- Создание дружеской атмосферы
- Слаженное взаимодействие сотрудников

Для клиентов и партнёров:

- Повышение лояльности
- Увеличение продаж
- Налаживание дружеских отношений с партнёрами



ТАЙНЫ ФОРТА



ХОД ИГРЫ



Участники попадают в знаменитый Форт, где им предстоит испытать себя и столкнуться со своими страхами. Игра состоит из 4 этапов.

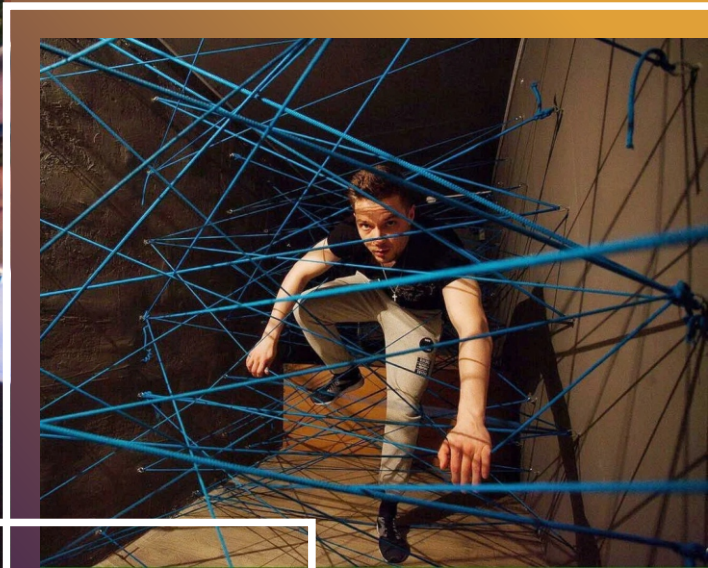
- Задача игроков заработать как можно больше ключей от сокровищницы;
 - Затем отгадать слово, зашифрованное жителями Форта;
 - Если слово отгадано верно, то команда участвует в финальной битве, за главный приз.
- 

I часть



- Объединение участников в команды.
- Команды двигаются по заданному маршруту от одного испытания к другому. Целью прохождения I этапа получение ключей, для входа в сокровищницу.
- Время на испытаниях ограничено. Если время вышло, а испытание не пройдено, то команда не получает ключ.





КАНАТНЫЙ ЛАБИРИНТ

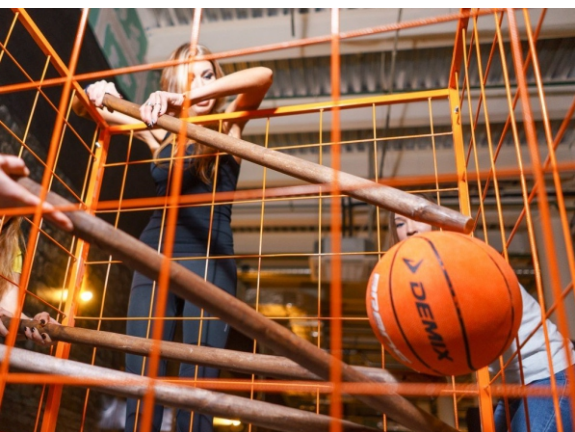
Одного игрока приковывают наручниками к длинному канатному лабиринту. Игроку необходимо пройти этот лабиринт и освободиться.

НАПОЛНИ ВАЗУ

Команда с помощью специальных приспособлений наполняет вазу водой. Участникам запрещено подходить к вазе ближе чем 1,5 метра, когда ваза наполняется ключ можно достать специальным крючком.

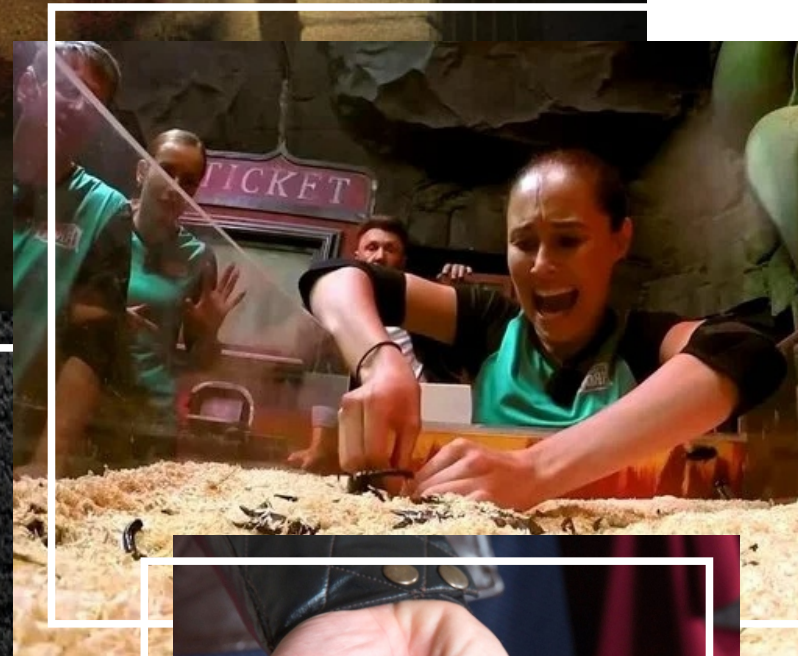
КОМАНДНАЯ РАБОТА

Двум участникам необходимо перенести предметы из одной точки в другую с помощью двух тростей. Их передвижение ограничено натянутой веревкой, которую нельзя пересекать или затрагивать.



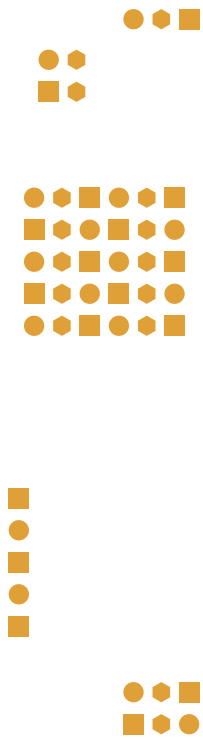
ЖУТЬ

Данное испытание проходят только девушки. Перед участниками контейнеры с различными насекомыми. Среди насекомых спрятаны цифры кода, которые открывают замок на шкатулке. Участникам необходимо найти цифры и открыть шкатулку с ключом.



ТАЙНЫ ФОРТА





II часть

Команды играют друг против друга ,победители получают от Метра Теней подсказку. Эти подсказки объединены общим словом, которое нужно отгадать для входа в сокровищницу.

ГИРИ

Перед игроками натянута нить. Игроки должны удерживать гирю на вытянутой руке, не задевая нить. Проигрывает тот, кто первым коснется нити.



АКВАРИУМ

Перед игроками находится аквариум с водой, где на поверхности воды плавает небольшой стакан. Задача игроков по очереди опускать в стакан монеты. Игрок, после чьего хода стакан утонет – проиграл.



ТАЙНЫ ФОРТА

21 ШАРИК

Перед игроками 21 шарик.
Игроки по очереди берут
1, 2 или 3 шарика.
Проигрывает тот, кто берет
последний шарик.



ПАМЯТЬ

Перед игроками одинаковое
количество шариков белого,
синего и красного цветов.
Игроку за 5 секунд предлагается
запомнить комбинацию
шариков и воспроизвести ее.
Проигрывает тот игрок, который
первый допустил ошибку.



III ЭТАП

- Команды вскрывают подсказки, благодаря которым необходимо составить загаданное слово.
- Команда, отгадавшая слово за 1 минуту, попадает в сокровищницу.



IV этап



- Игроки отправляются в сокровищницу. За 30 секунд команде нужно набрать как можно больше «золота» и вовремя покинуть сокровищницу.
- Если кто-то не успевает выйти вовремя – результат команды не засчитывается.
- Победитель определяется по наибольшему весу «золота»



В СТОИМОСТЬ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОГРАММЫ ВХОДИТ:

- Ведущий и DJ
- 4-8 инструкторов
- Комплект музыкальной аппаратуры
- Реквизит на 4 этапа игры:

I

1. «Наполни сосуд»
или «Переправа»
2. Канатная тропа
3. Командная работа
4. Старец Фура
5. Жуть
6. Сыщики
7. «Теория вероятности»/
или «Свитки»

II

- Игра «Гири»
- Игра «Аквариум»
- Игра «21 шарик»
- Игра «Память»
- Игра «Батик»
- Игра «Гвозди»

III

- Подсказки
- Карточки
с буквами

IV

- Сокровищница

- Комплект канцтоваров
и печатной продукции