CRAZY CSAPATEPÍTÉS PROGAMAJÁNLAT

Rendezvény célja

A speciális **csapatépítő programunk** célja, hogy **20-100 fős csoportok számára**, egy szórakoztató, gondolkodtató, élményekben gazdag, a kiegészítő játékainkkal pedig egy aktív cselekvésre buzdító, energizáló eseményt valósítsunk meg. A tréningen, **kellemes környezetben**, a megszokott **irodai légkörből kiszakadva**, informális közegben ismerhetik meg egymást a kollégák. Az általunk javasolt egyedi, a hagyományos csapatépítő játékoktól eltérően, olyan élményt igyekszünk nyújtani, amely során olyan **közös emlékeket szereznek a résztvevők**, akik garantáltan erről fognak beszélni a következő napokban, hetekben, valamint újra és újra előkerülő téma lesz a következő éves csapatépítései során.
A szabaduló-szobás játékok alapvetően beltéri helyszínen valósíthatóak meg, de lehetőség van kültéri megvalósításra is. A szórakoztató, ügyességi játékok, valamint a sportos játékok kültéri helyszínekre javasoljuk, de ezek is megvalósíthatóak akár beltérben is.
A játékok szabadon kombinálhatóak, lehet akár párhuzamosan is vagy egymás után is lebonyolítani. Választhatjuk akár csak a szabaduló szobákat, vagy csak az ügyességi játékokat. Tetszés szerint megvalósíthatóak 1-1,5 vagy 2,5-3 órás programok, de egy teljes nap programját is le tudjuk fedni a különböző játékok kombinációjával, délelőtti és délutáni programként felhasználva, összesen kb. 5-6 órányi élményt biztosítva.

Ajánlatunk céges csapatépítésre, családi napokra

Minden cég szeret az alkalmazottjaiknak és családjaiknak valami jót, valami újat adni. Ha céges csapatépítésen töri a fejét, szolgáltatásunkban megtalálja a csapatépítő játékok legújabb generációját. Legyen szó **akár nemzetközi csapatépítésről**, a csapatok nem ütköznek nyelvi akadályokba.

Játékaink remek kiegészítői **céges családi napok**nak, ahol az egész család, a kicsiktől a nagyokig együtt tudnak szórakozni. A tréningen, kellemes környezetben, a megszokott irodai légkörből kiszakadva, informális közegben ismerhetik meg egymást a kollégák. Indoor és Outdoor helyszíneken is megvalósítható, így januártól decemberig állunk a rendelkezésükre.

PROGRAMJAVASLATOK

LOGIKAI SZABADULÓJÁTÉKOK, SZÓRAKOZTATÓ ÜGYESSÉGI ÉS SPORTOS KIHÍVÁSOK

A játék fejlesztési céljai

A szabaduló-szobás, élő logikai kalandjátékok esetében:

• kreatív problémamegoldó képesség javítása: az egész játék arról szól, hogy közösen felismerjék milyen problémákkal állnak szemben és arra hogyan tudnak közösen megoldást találni.
• hatékony kommunikáció fejlesztése: a hatékony kommunikáció nélkül nem megoldhatóak a feladatok, muszáj, hogy minden információt megosszanak egymással a játékosok, hiszen ennek hiánya idővesztéshez vezet.
• a különféle személyiségtípusok "összesimulása" a közös cél elérése érdekében: ebben a játékban meg kell értenie/értetnie magát a szangvinikusnak, a kolerikusnak, a melankolikusnak és a flegmatikus személyiségeknek is, ami nagyban segítheti a hétköznapi munkát is.
• személyiségjegyek kidomborulása-felismerése: lehetőség van akár külső szakértői szemmel (ezt a megrendelőnek kell biztosítania) megvizsgálni, hogy olyan szituációban, ahol a személyek "megfeledkeznek" magukról a játékok helyében, milyen valódi személyiségjegyek kerülnek előtérbe.
• csapategység növelése a közös élmények és nevetések hatására

További szórakoztató, ügyességi játékok és sportos játékok esetében:

• egymásra utaltság erősítése, azaz egymás segítségével könnyebb megoldani az adott problémát, mint egyedül.
• rengeteg nevetés, ami a közös élményekkel együtt egy pozitívabb légkört eredményez, ami a hétköznapokba is átkerül
• hatékony munkavégzés erősítése, mivel a feladatokat időre kell elvégezni minél hatékonyabban

A programról

Az élő logikai kalandjátékok és a szabaduló-szobás játékok ötvözetéből álló játékrész, ahol akár **5 különböző témájú** (IQ, RETRO, CSAJOS, SPORTOS, PUB) szoba játszhatnak a csapatok. Ez a játék arról szól, hogy bekerülnek egy játéktérbe, ahol különböző tárgyakkal, szerkezetekkel, szituációkkal és problémákkal találkoznak. A játékosoknak **csapatként együttműködve** kell arra rájönniük, hogy az adott tárgyakat, eszközöket, szerkezeteket mire, és hogyan lehet felhasználni, hogyan lehet működésre bírni, illetve az egyes **problémákat** hogyan lehet **megoldani**. A fő hangsúly a kreatív problémamegoldáson van: a játék segíti a kreatív problémamegoldó készséget azáltal, hogy olyan szituációkba kerülnek a csapatok, ahol első körben fel kell deríteni a terepet. Azután jöhet a kihívások megfogalmazása, azaz meg kell vizsgálni, hogy milyen problémákkal szembesülnek első körben. Ha ezzel megvannak a játékosok, akkor fel kell tárniuk az ötleteiket, természetesen a csapattagokkal közösen, ezt követően meg kell fogalmazni a lehetséges megoldásokat, majd ezt követheti a végrehajtás, ha szükséges, akkor terv készítése. A játék elemei úgy lettek összerakva, hogy mindezekre kevés idő jusson, így a legtöbb esetben ösztönösen kell cselekedni, ami tovább fejleszti a problémamegoldó készséget és a csapatmunkát.

A szórakoztató ügyességi játékok és az extreme, valamint hétköznapi sportokból átvett elemek átdolgozásával kialakítottunk egy teljesen egyedi sportos csapatépítő játékot, ahol a legfőbb hangsúly a közös szórakozáson, egymás buzdításán és a csapat együttműködésén van.
A program a játékok és a játékszabályok ismertetésével, egy közös eligazítással kezdődik. A vendégeket 5-10 fős csapatokra osztjuk, a végső létszám és a választott program függvényében. Ezt követően a csapatokat a játékmesterek a szobákba, illetve a játékállomásokra kísérik. A játékok végén lesz egy közös feladat, amit a teljes nagy csapatnak együtt kell megoldania.

A szobákról

A következő témájú szobák közül lehet válogatni: **IQ, RETRO, CSAJOS, SPORTOS, PUB**. Ez azt jelenti, hogy a szobákat ezen témáknak megfelelően rendezzük be, különféle szerkezetekkel, tárgyakkal és kiegészítőkkel. Itt a játékosoknak csapatként együttműködve kell arra rájönniük, hogy hogyan tudnak egy-egy szerkezetet működésre bírni, zárakat, dobozokat kinyitni vagy egy-egy feladatot, problémát megoldani. Így tudnak a játékban lépésről lépésre előre haladni a végső cél elérése érdekében. A játékhoz nélkülözhetetlen a csapatmunka. Amint az összes csapat megoldotta a saját szobájának feladatait, az ott szerzett tárgyakkal az minden embernek együttműködve kell kinyitni egy végső lakatot, ami a végső küldetést jelenti a játékban. Így valósul meg a totális csapatépítés, ugyanis kisebb csapatszinten és nagyobb csapatszinten egyaránt együtt kell működniük, mert nem elég csak a saját küldetésüket teljesíteni, hanem össze kell dolgozni a végén mindenkivel.

Szórakoztató, ügyességi játékok

Hordágy készítése: speciális duct tape és sima cellux ragasztószalagok segítségével kell egy hordágyat készíteni, de a tekercsek hossza adott, így nem mindegy, hogy hogyan és milyen hordágyat terveznek, készítenek. A végén el kell bírnia egy személyt.

Aknamezős: egy kb 4x4m-es területen "aknákat" helyezünk el. A csapat egyik fele, bekötött szemmel feláll a rajtmezőre, mindenkinek lesz egy párja, akinek a feladat átnavigálni az aknamezőn a csapattársat, anélkül, hogy aknára lépnének. Először egy játékos lép a pályára, miután az elindult jönnek a többiek is folyamatosan. A végén cserélnek a párok.

Madzag-sínes: párban állnak a játékosok egymással szemben egy kört formálva. A párok mindkét kezében egy-egy 3-4 m-es kötél, amivel teniszlabdát kell bejuttatni a kör területén elhelyezkedő edényekbe. A kötelek formálnak egy sínt, amelyen a teniszlabdáknak kell gurulniuk és a megfelelő időben a sínt szét kell csúsztatni, hogy a teniszlabda beleessen az edénybe.

Oszlopépítő: Egy négyzet alakú falapon 10db 3m-es kötél lóg ki. A falap alján egy speciális "kampó" helyezkedik el, amivel egy 2 m-es oszlop elemeit kell egymásra helyezniük.

Helycserés támadás: egy kb. 4x4 m-es pályán el van helyezve 4 db 80x80-as szőnyeg. A csapatot két részre osztjuk, a csapattagok lábait egymáshoz kötjük tépőzárral. Az egyik játékos bal lábát a másik jobb lábához és így tovább. A feladat, hogy a pálya egyik feléről a másikra átjussanak úgy, hogy a négyzeten kívülre nem léphetnek és közben egymás mellett is el kell haladniuk.