



Teambuilding-программа Форт Боярд

Легенда и подготовка



Добро пожаловать в Форт Боярд – место, где свою сплоченность проверили сотни команд. И сегодня мы предлагаем вам сделать то же самое. Участникам предстоит пройти последовательный квест, преодолевая испытания и решая загадки, шаг за шагом приближаться к заветному сокровищу форта.



Перед началом игры ведущий и анимационная команда, проводят с гостями небольшую разминку и рассказывают суть игры. По легенде, сегодня форт Боярд открывает свои двери для новых искателей приключений. Все команды придумывают себе названия и девизы и, после знакомства друг с другом, игра начинается.

Схема игры



Участники, поделенные на команды по 10-12 человек, попробуют пройти все испытания Форта Боярд.

Выполняя задания, команды смогут заработать ключи от сокровищницы и подсказки, которые помогут разгадать кодовое слово, запускающее её механизм.



Маршруты команд составлены таким образом, что на протяжении всей игры до финала команды не пересекаются между собой.

Примеры испытаний



Вычислительный зал

Перед командой находится доска с закрытыми математическими задачами и 6 вариантов ответов. Примеры достаточно сложные, но решить их можно в уме. Начиная с первого команда пытается найти правильный ответ, но на это отводится 30 секунд. Если время выходит, то этот пример закрывается и открывается следующий также на 30 секунд.



Насекомые

В этом задании участникам предстоит преодолеть свой страх и найти шифр, написанный на мадагаскарских тараканах. Участники команды по одному подходят к террариуму и пытаются среди множества тараканов найти тех, на животе которых написаны цифры. Время на одного участника 1 минута, а когда оно заканчивается, в игру вступает следующий участник.

Примеры испытаний



Палочки

Это испытание парное, и обычно пару составляют мужчина и женщина. Перед участниками располагаются два стола, один перед игроками, другой чуть дальше. Участник должен взять с первого стола в руки две «палочки» (благодаря своим размерам больше напоминающие шесты), поднять при их помощи предмет (ваза, кувшин, ящик) со второго стола в воздух и попытаться переместить его в зону досягаемости. Достав предмет, участники проверяют его на наличие кода, если предмет пуст, игрокам предстоит таким же образом, переносить все остальные предметы до тех пор пока код не будет найден.



Старый терновник

В испытании участвует один человек. Участник с завязанными глазами должен пройти через полосу препятствий до пункта, в котором находится код. Все усложняется тем, что при задевании одного из препятствий участник начинает с самого начала. Все остальные члены команды подсказывают куда идти, но сказать можно только одно слово за одну попытку на одного человека.

Примеры испытаний



Крылья императора (опционально)

В испытании участвует один человек. На высоте 6 м находится платформа. По лестнице участник забирается на неё. Задача: совершить прыжок в длину, зацепиться руками за подвешенную на верёвке трапецию и разглядеть на ней код.



Клетка

На дне высокой клетки лежат мячи. Клетка представляет собой цилиндр с размером ячейки, который не позволяет залезть в нее руками, а в «крыше» есть отверстие, через которое можно вытащить мяч. Каждому участнику команды даётся рейка, которая пролезает в ячейки клетки. Задача – вытащить мячи из клетки с помощью реек, к одному из них прикреплен нужный ключ.

Примеры испытаний



Мастер Игры

В определенном месте команды ждёт Мастер Игры. У него припасены классические испытания для команд, позаимствованные у телевизионной версии передачи.

Счет – перед игроками 20 палочек, команда и Мастер Игры берут палочки по очереди, тот, кто взял последнюю палочку - проиграл.

Память – перед глазами игрока и Мастера Игры на 10 секунд демонстрируется последовательность из разноцветных шариков, после этого необходимо повторить последовательность, соблюдая цвет.

Расчет – одному участнику необходимо забить гвоздь. Удары производятся по очереди.



Загадки старца Фура

Интеллектуальное испытание. Команде предстоит ответить на несколько загадок, которые для них придумал старец Фура

Финал

Пройдя все испытания и собрав все ключи и слова-подсказки, команды вновь встречаются на центральной поляне, где их ожидает сокровищница. Далее по одному представителю от каждой команды должны попытаться запустить её механизм.

Путем мозгового штурма они пытаются разгадать зашифрованное слово и встать на нужные буквы напольного алфавита. Остальные участники с помощью раздобытых ключей запускают механизм сокровищницы. Если все сделано верно и слово угадано, то в сокровищница начинает работать и в ней начинают сыпаться монеты. В течение ограниченного времени участники должны вынести как можно больше монет из сокровищницы, которые позже будут взвешены и команды смогут узнать, сколько им удалось заработать.

FIN





Контактная информация

+7 495 644-97-68

+7 906 092-20-29

play@igrology.com

<http://www.igrology.com>