



# Essentiel

AGENCJA EVENTOWA

## **Przykładowa propozycja programu na 2 dni**

**Ilość osób – 50-60**

**Termin dowolny**

### **Piątek**

9.00 przyjazd konferencja i obiad

16 .00 olimpiada sportów dziwnych

20.00 ognisko i przejście po rozżarzonych węglach lub reklamożercy

kolacja grillowa

### **Sobota**

9.00 śniadanie

10.30 Olimpiada sportów dziwnych

13.00 Obiad

Wyjazd do domu

**Essentiel Sp. zo.o.**

ul. Legnicka 7, 80-150 Gdańsk, telefon: +48 53 1771110, fax: +48 53 1771110, e-mail: [biuro@Essentiel.pl](mailto:biuro@Essentiel.pl)

Biuro jest otwarte od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00

**PROGRAM:**

**Propozycja I IGRZYSKA OLIMPIJSKIE SPORTÓW DZIWNYCH**



uczestnik otrzyma identyfikator z flagą danego kraju.

Raz na dwa lata oczy całego świata skupiają się na jednym tylko wydarzeniu. Nie ważne są wojny, kataklizmy, polityka. Są tylko Igrzyska. Ci, którzy zdobędą na niej laury zwycięstwa podziwiani są przez cały świat. Kto nie chciałby na własnej skórze poczuć radości sukcesu i sławy. Dzisiaj masz szansę. Oto Igrzyska Olimpijskie Sportów Dziwnych.

Uczestnicy Igrzysk podzieleni zostaną na 12 grup reprezentujących wybrane państwo. Każdy

Jak przystało na każde Igrzyska Olimpijskie na początku nastąpi ceremonia otwarcia. Wszystkie reprezentacje z flagą „swojego” kraju uroczystie wkroczą na „stadion”, na którym nastąpi oficjalne przywitanie zawodników i złożenie przysięgi olimpijskiej.



Proponujemy  
Państwu

różnego rodzaju gry zręcznościowe, siłowe i logiczne, będące doskonałą zabawą nawet w pochmurne dni. Prowadzone w duchu rywalizacji świetnie zintegrują całą grupę. Umiejętnie dobrane konkurencje poprawią i wzmocnią relacje wśród uczestników, skłonią do dyskusji, odkryją role poszczególnych członków zespołu. Zabawa uczy zaufania, pewności oraz wzajemnego wspierania się. Efektem będzie trafność podejmowanych decyzji.

Grupa zostanie podzielona na mniejsze zespoły

**ZADANIA:**

**PENTATLON**

NA początek proponujemy PENTATLON czyli pięciobój antyczny, składający się z następujących konkurencji:





# Essentiel

AGENCJA EVENTOWA

- **Wyścig rydwanów** – konkurencja polega na jak najszybszym przewiezieniu taczka zawodnika swojej drużyny.
- **Rzut dyskiem** – rzucanie dyskiem na odległość.
- **Skok w dal** – skok z miejsca na odległość.
- **Zapasy** – konkurencja polega na przewróceniu przeciwnika i przytrzymanie na ziemi przez 3 sek.
- **Bieg** - sprawdzenie szybkości zawodników podczas biegu na 200 m.



Następnie przeprowadzimy poszczególne konkurencje:

## NARTY

Cała grupa musi pokonać odcinek terenu na czas na nartach doczepionych do nóg. Ale jest jeden problem, jest jedna para nart...pięcioosobowych. Liczy się czas pokonania wyznaczonego odcinka.

## PAINBALL

Na terenie leśnym urządziliśmy pole gry. Przeszkody w postaci beczek, ścianek, wraków samochodów oraz bunkier z czasów II wojny, tworzą prawdziwie bitewną scenerię. Wyposażeni w karabinki, maski i amunicję – kolorowe kule z farbą, uczestnicy zabawy, ruszają do wypełnienia misji. Mamy wiele ciekawych scenariuszy gier – zdobywanie flag, obrona bunkra, ochrona prezydenta (350 kulek/os.)



## QUADY

Przy hotelu są doskonałe warunki do jazdy. Wiele zjazdów, Trasy są niezwykle urozmaicone i dostarczają niesamowitych wrażeń, zarówno początkującym jak i wytrawnym jeźdźcom. Do dyspozycji naszych gości quady Yamaha model z napędem 4x4.



## STRZELNICE

Strzelanie jest bardzo popularną formą rekreacji. Posiadamy różne rodzaje broni – pistolety, wiatrówki, łuki klasyczne i sportowe. Przygotowane w bezpieczny sposób stanowiska i doskonale wyszkolona kadra pozwalają realizować ciekawe i emocjonujące zajęcia i turnieje. Do dyspozycji, m In. Wiatrówki klasyczne łamane, wiatrówki na CO2, pistolety na CO2, marker paintball, łuk angielski, łuk sportowy.



**Essentiel Sp. zo.o.**

ul. Legnicka 7, 80-150 Gdańsk, telefon: +48 53 1771110, fax: +48 53 1771110, e-mail: [biuro@Essentiel.pl](mailto:biuro@Essentiel.pl)

Biuro jest otwarte od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00

### **LABIRYNT**

Metrowa deska, w którą powbijane są długie gwoździe, należy tak wymanewrować deską, żeby kula wykonała slalom między gwoździami nie spadając na ziemię.

### **TRZYOSOBOWE SPODNIĘ**

Sprawia dużo śmiechu nie tylko uczestnikom, ale przede wszystkim widzowi. W każdym zespole jest po trzech uczestników, którzy muszą założyć specjalne spodnie, z dodatkowymi szelkami. Cała sztuka polega na pokonaniu pewnego dystansu przed przeciwnikami.

### **INTEGRACJA**

Stanowisko, przy którym Uczestnicy będą mogli wykazać się pomysłowością, poczuciem humoru, kreatywnością oraz zręcznością. Wśród zabaw znajdują się m.in.: „Iskierka”, „Węzeł gordyjski”, „Wszyscy na pokład”.

### **LINY**

Proponujemy kilka konkurencji z wykorzystaniem lin, m.in.: przejście po naprężonej linie, którą trzyma na wysokości pasa cała drużyna, przeciąganie liny, poprzeczka.

### **MEGA BIERKI**

Gra polegająca na wyrzuceniu stosu dużych, dziwacznie zakończonych wideł, haków, łopat, bosaków i trójzębów, a następnie na wyciąganiu pojedynczych sztuk w taki sposób, aby nie poruszyć pozostałych. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.



### **HARPASTON** – gra w piłkę

W grze będą brały udział dwa zespoły, które nawzajem będą miały na celu odebrać sobie piłkę. Przy takiej grze zespołowej nie wolno przekroczyć zakreślonych granic na placu zabawy, więc jedna grupa może usiłować zepchnąć drugą z wyznaczonego miejsca. Gra harpaston wymaga siły, pewnej zaprawy i bystrej orientacji.

### **CYRKIEL**

Uczestnicy Olimpiady drużynowo biorą udział w biegu. Jeden uczestnik ma zadanie poruszać listwami a pozostali członkowie drużyny go asekurują. Zadaniem będzie jak najszybsze pokonanie wyznaczonego odcinka.



### **PORTES** - drzwi

Uczestnicy mają za zadanie przejść przez skomplikowaną sieć połączonych i skrzyżowanych ze sobą lin tworzących DRZWI do Olimpu. Cała drużyna trzymając się za ręce musi przejść bez dotknięcia lin. Naruszenie sieci spowoduje zamknięcie wrót.

### **TWISTER**

Na szachownicy stoją naprzeciwko siebie 2 drużyny, po rzuceniu kostką, zespół musi stanąć (mogą używać tylko nóg i rąk) na odpowiedniej liczbie pól wg wyrzuconej liczby oczek.

### **TANGRAM**

Chińska gra znana od ok. 3000 lat. Tangram to kwadrat, który składa się z 7 części (figur geometrycznych), za pomocą których można ułożyć tysiące obrazków sylwetek ludzi, zwierząt i przedmiotów. Drużyny otrzymują elementy Tangramu i na czas muszą ułożyć wybraną figurę.



### **JENGA**

Gra składa się z drewnianych klocków ułożonych w wieżę. Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie!

### **PCHNIECIE KULA**

Wygrywa ta drużyna, która łącznie najdalej pchnie kulą.

### **BULE**

Tradycyjna francuska gra towarzyska z elementami zręcznościowymi. Każdy gracz stara się umieścić swoje bule jak najbliżej "świnki" lub wybić za blisko stojące bule przeciwnika. Punkty zdobywa się za każdą bulę umieszczoną bliżej "świnki", niż najbliższa "świnki" buła przeciwnika.

### **CELNOŚĆ**

Do dyspozycji Uczestników będą stanowiska strzeleckie. Przy użyciu wiatrówek należy ostrzelać cel – liczy się ilość trafień. Jedyna okazja, żeby sprawdzić celność, siłę i koncentrację podczas rywalizacji.

### **WYŚCIG SKRZYNEK**

Zespoły muszą pokonać wyznaczony dystans mając do dyspozycji kilka skrzynek.



### **Ż WYSPY NA WYSPE**

Następnym zadaniem jest przejście „suchą stopą” z pierwszej na ostatnią wyspę, po drodze mając kilka takich wysp. Pomocne mogą się okazać dwie belki, ale bez pracy zespołowej to się nie uda!

### **ODWROTNY ROWER**

Uczestnicy będą musieli rywalizować ze sobą na torze mając do dyspozycji 2 odwrotne rowery, problem polega na tym że skręcając w lewo rower pojedzie w prawo...

Po zakończeniu zmagania nastąpi ogłoszenie Mistrza





# Essentiel

AGENCJA EVENTOWA

Olimpijskiego. Najlepsze 3 drużyny otrzymają medale i wieńce laurowe z oliwnego Gaju Zeusa, natomiast wszyscy uczestnicy – pamiątkowe dyplomy.

**Essentiel Sp. zo.o.**

ul. Legnicka 7, 80-150 Gdańsk, telefon: +48 53 1771110, fax: +48 53 1771110, e-mail: [biuro@Essentiel.pl](mailto:biuro@Essentiel.pl)

Biuro jest otwarte od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00

**OPCJA nr. 2**

**MAFIA**

**„Niniejszym zabrania się wytwarzania sprzedaży i przewozu przeznaczonych do spożycia trunków jak również ich importu i eksportu”.**



**Rok 1928 w Ameryce – kolebce nowoczesnej mafii. Ale konkurencja jest ogromna, każda z rodzin mafijnych chce stanąć na czele. Chce rządzić. Czy walka gangów to jedyne rozwiązanie? A może spotkać się i w walce fair-play wyłonić najlepszą rodzinę. W trakcie imprezy występują aktorzy przebrani w stylizowane na epokę stroje. Dla uczestników przygotowujemy banknoty o różnych nominałach z logo Państwa firmy.**



Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na rody mafijne. Wszystkie zespoły stają do rywalizacji. Członkowie zespołów wykonują zadania jednak tak, aby każde kolejne wykonywali



inni członkowie zespołu. Zadania wykonywane są równocześnie przez wszystkie rodziny. Kolejno uzyskane miejsca nagradzane są odpowiednimi kwotami pieniędzy (1 miejsce najwyższa kwota, ostatnie bez nagrody). Uzyskane pieniądze uczestnicy zabawy będą mogli wykorzystać do gry w kasynie.

**DYSCYPLINY**

### **ROZPOZNANIE RYNKU**

Oceniana jest szybkość odnalezienia szukanego towaru (sztabki złota) z uwzględnieniem trudności obiektywnych (opaski na oczach). Pomocy w wykonaniu zadania, ale jedynie naprowadzając głosem, mogą udzielić pozostali członkowie rodziny.



### **UZYSKIWANIE DOTACJI I FUNDUSZY INWESTYCYJNYCH**

Potencjalnego inwestora należy przekonać do udzielenia wsparcia finansowego (po przez wyciągnięcie pieniędzy z kieszeni członka innej rodziny, którego uprzednio trzeba zrzucić z równoważni za pomocą długiego kija) i sprawdzenie czy przekazana kwota odpowiada potrzebom inwestycji (należy przeliczyć czy uzyskana kwota zgadza się z wynikiem, jaki się uzyska po podliczeniu ciągu liczb zapisanych na kartce, którą otrzymuje uprzednio osoba wykonująca zadanie).

### **ZEZWOLENIA I KONCESJE**

Umiejętność trafienia (kijem baseballowym) do odpowiednich osób (woreczków zawieszonych na drzewie) w zagmatwanym świecie administracji i polityki (osoba „trafiająca” ma zawiązane oczy i jest wcześniej kilkakrotnie okręcona wokół własnej osi). Oceniana jest ilość trafień w ściśle określonym czasie.



### **MAGAZYNIER**

Rodzina musi w jak najkrótszym czasie zapakować towar do worka (jeden z członków rodziny) i przenieść go po specjalnym torze przeszkód.

### **APTEKARZ**

Z woreczka wypełnionego białym proszkiem wybrany członek rodziny musi w jak najkrótszym czasie wymierzyć przy pomocy łyżeczki dziesięć dziesięciogramowych porcji i zapakować je do

uprzednio otrzymanych woreczków.

### **ZATRUDNIENIE ODPOWIEDNIH OSÓB**

Cała rodzina mafijna musi przebiec wyznaczony odcinek w betonowych butach. Pieniądze otrzymuje rodzina, która pierwsza dobiegnie do mety.

### **KSIĘGOWY**

Z pośród rozsypanych pieniędzy wybrana osoba z rodziny musi w jak najkrótszym czasie zebrać



określoną kwotę.



#### **GLÓWNY ROZLEWCZY**

Konkurencja polega na napełnieniu butelki wodą znajdującą się w beczce przy pomocy kubka, mając ręce skute z tyłu kajdankami.

#### **SZEF OCHRONY**

Kandydat musi odnaleźć u innego członka rodziny podsłuch (przyklepiony plastrem kawałek plastiku). Podsłuch ukryty jest pod ubraniem a wygrywa ten, kto szybciej go odnajdzie. Osoba z podsłuchem nie może podpowiadać szukającemu, bo ma zaklejone taśmą usta i związane ręce.

Obsługa kadry w strojach z epoki.

## OPCJA 2

Tą imprezę można połączyć z działaniami Team buildingowymi opisanymi powyżej

### REKLAMOŻERCY



Jedyna szansa, aby stanąć za kamerą, poczuć smak rywalizacji, zwycięstwa lub porażki. Uczestnicy zostają postawieni przed nie lada zadaniem, przygotowaniem filmu reklamowego na wybrany temat. Do dyspozycji mają profesjonalny sprzęt, a pomocą będą im służyć wykwalifikowani operatorzy. Całość kończy się pokazem filmów, oceną jury oraz galą z wręczeniem statuetek.

Grupa zostanie podzielona na 3 zespoły 15-20 osobowe. Do każdej grupy zostanie przydzielony operator i montażysta. Zespoły otrzymają również kamerę, materiały i rekwizyty. Do dyspozycji będą również mieli 4 stanowiska sprawnościowe. Założeniem imprezy jest przygotowanie filmu reklamowego, którego motywem przewodnim będą produkty DSA. Każdy zespół losuje kopertę, w której będzie informacja, na jakie lata ma być wystylizowana reklama (1 – lata 20, lata 30; 2 – lata 60 i 70; 3 – lata 80; 4 – współczesność), wskazówki jak i gdzie można kręcić film, jak skorzystać ze stanowisk przygotowanych na zewnątrz hotelu.

Uczestnicy będą korzystać z przygotowanych wcześniej rekwizytów:

- elementy strojów,
- płyty z muzyką,
- materiały papiernicze,
- gadżety i sprzęt związany z epoką.

**Można połączyć to z imprezą dzienna odbywającą SIĘ WCZESNIEJ**

14:00-16.30 Przygotowanie scenariuszy, podział ról w grupach. Kręcenie scen na zewnątrz hotelu (stanowiska rekreacyjne).

17.00-18:00 Montaż reklam LUB filmu o innej uzgodnionej tematyce





# Essentiel

AGENCJA EVENTOWA



Pod okiem operatorów, film zostanie zmontowany. Oceniane będzie najbardziej oryginalny pomysł i stylizacja, hasło reklamowe, poczucie humoru, gra aktorów.

20:00 **GALA** - uroczysty pokaz reklam odbędzie się podczas wieczornego bankietu (uroczysta kolacja).

Jury po obejrzeniu filmów przyzna nagrody – statuetki i dyplomy. Uczestnicy wejdą na salę po czerwonym dywanie. Proponujemy, żeby każdy z Gości przygotował dla siebie wieczorną kreację (można będzie wystylizować się na znaną lub ulubioną gwiazdę). Sala zostanie przygotowana na tę uroczystość (nagłośnienie, oświetlenie, rzutnik, ekran). Galę poprowadzi profesjonalny konferansjer lub Państwa pracownik .



Po wręczeniu nagród proponujemy finał Gali.

Imprezę poprowadzi profesjonalny konferansjer i DJ. Wystrój Sali: kolorowe stroboskopy, sztuczny dym, płyty winylowe, tekturowe tablice z czarno-białymi zdjęciami gwiazd filmowych, plakaty, plastikowe gadzety. Dla Gości przewidzieliśmy show oraz zabawę w klimacie lat 70-tych:

**Essentiel Sp. zo.o.**

ul. Legnicka 7, 80-150 Gdańsk, telefon: +48 53 1771110, fax: +48 53 1771110, e-mail: [biuro@Essentiel.pl](mailto:biuro@Essentiel.pl)

Biuro jest otwarte od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00

**OPCJA w razie bardzo niekorzystnej pogody , możliwość połączenia z reklamodawcami**

### **TEAM BUILDING NA WESOŁO**

Różnego rodzaju gry zręcznościowe, siłowe i logiczne będą doskonałą zabawą nawet w pochmurne dni. Prowadzone w duchu rywalizacji świetnie zintegrują całą grupę. Team building to wspólne przeżywanie emocji, a także eliminacja negatywnych zachowań. Umiejętnie dobrane konkurencje poprawią i wzmocnią relacje wśród uczestników, skłonią do dyskusji, odkryją role poszczególnych członków zespołu. Zabawa uczy zaufania, pewności oraz wzajemnego wspierania się.



Program indoor zawiera zabawy sprawnościowe, zagadki logiczne, gry zręcznościowe i umysłowe. Przygotowane przez naszą firmę zadania pobudzają wyobraźnię i kreatywność uczestników zapewniając relaks oraz udaną zabawę.

*Bardzo ważnym elementem pracy w grupie, jest włączanie wszystkich członków do pracy, do aktywnego uczestnictwa. Dlatego też, dobrze jest zastosować ćwiczenia, mające na celu "przełamanie lodów", nawiązanie pierwszego kontaktu i wzajemne zapoznanie się członków grupy. Zachęceniu do wspólnego efektywnego działania.*

### **LODOŁAMACZE**

#### **Gorące krzesło**

Ustawiamy krzesła w kręgu, po środku zostaje jedno (gorące krzesło). Ilość krzesła włącznie z krzesłem w środku powinna być równa ilości uczestników. Osoba siedząca w środku wykrzykuje jedną swoją cechę np. "mam długie włosy", w tym momencie wszyscy, których ta cecha dotyczy muszą wstać i szybko zamienić miejsca, nie wolno usiąść na swoim krześle. Gdy wszyscy z długimi włosami znajdą swoje nowe miejsce, osoba która usiadła na



"gorącym krześle", wykrzykuje inną cechę, która jej dotyczy, a osoby którzy również się z nią identyfikują są zmuszone zamienić miejsca itd.

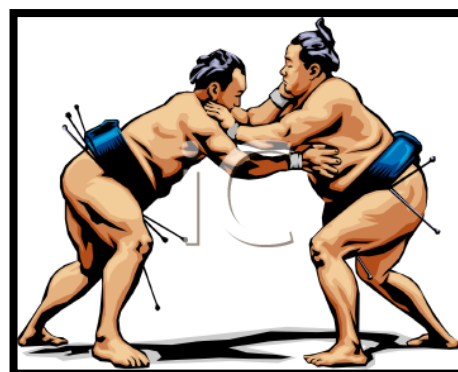


### **Węzeł Gordyjski**

Drużyna stoi w okręgu. Wszyscy zamykają oczy i wyciągają ręce do przodu. Na znak prowadzącego ruszają do przodu i na chybił trafił łapią inny uczestników za ręce. Kiedy wszyscy otworzą oczy, muszą rozwiązać „węzeł” nie puszczając rąk.

### **Sumo**

Dwie osoby stają w okręgu naprzeciwko siebie. Z tyłu mają przymocowane szarfy. Zadanie polega na zdobyciu przepaski przeciwnika nie wykraczając za wyznaczone pole.



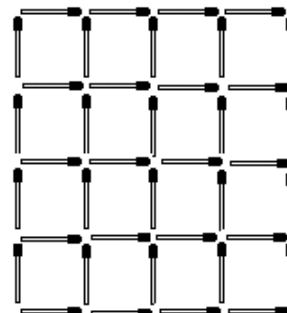
### **Iskierka**

2 drużyny siedzą naprzeciwko siebie. Uczestnicy łapią się za ręce i zamykają oczy. Pierwsze osoby z obydwu zespołów mają otwarte oczy. Prowadzący rzuca monetą. Jeżeli wypadnie reszka muszą puścić „iskierkę” (ścisnąć rękę). Na końcu leży szarfa, ostatnia osoba w momencie, kiedy poczuje „iskierkę” musi złapać szarfę. Wygrywa drużyna która pierwsza złapie przepaskę.

## **KOMUNIKACJA - Skupianie uwagi, polepszanie postrzegania**

### **Zagadki logiczne**

Przykładowe zadanie. Na rysunku ułożono 16 jednakowych kwadratów. Ile występuje na tym rysunku wszystkich kwadratów różnych wielkości? Jaką



najmniejszą liczbę zapalek trzeba usunąć, aby w pozostałej figurze wcale nie występowały kwadraty?



### **Skojarzenia**

Na stole rozkładamy 10-15 różnych przedmiotów (np.: moneta, pierścionek, długopis, klucze, etc). Osoba z przeciwnej drużyny zamienia miejsce dwóch przedmiotów. Druga drużyna musi odgadnąć, która rzecz została zamieniona.

### **Tangram**

Chińska gra znana od ok. 3000 lat. Tangram to kwadrat, który składa się z 7 części (figur geometrycznych), za pomocą których można ułożyć tysiące obrazków sylwetek ludzi, zwierząt i przedmiotów. Drużyny otrzymują elementy Tangramu i na czas muszą ułożyć wybraną figurę.



### **Lądowanie na Księżycu**

Wasz statek kosmiczny rozbił się na Księżycu. Mielicie się tam połączyć z macierzystym statkiem - bazą, znajdującym się w tej chwili o 300 km od Was, po oświetlonej stronie Księżycu, a można się tam dostać przez księżycowe góry. Przeżycie wyprawy kosmicznej zależy od tego, czy dotrzecie do oddalonego o 300 km statku - bazy. Waszym zadaniem jest uszeregować zaproponowane przedmioty według stopnia ich przydatności do zachowania życia.



Liczbą 1 oznaczcie przedmiot najniezbędniejszy, 2 - następny, aż do 14, która oznacza najmniej przydatny przedmiot.

Przez 10 minut dokonywany jest indywidualny wybór, następnie należy podzielić się rozwiązaniami i wypracować

wspólne rozwiązanie.

Wielość propozycji przyspiesza dobre rozwiązanie. Należy zachęcać do prezentacji swoich indywidualnych propozycji.

### WSPÓŁPRACA

#### *Wehikul czasu.....*

Wszystkim uczestnikom oddamy do dyspozycji walizkę z materiałami: sznurki, taśma klejąca, szary papier, nożyczki, listewki etc.

Każdy zespół musi wykonać z otrzymanych materiałów część maszyny, która będzie jest „wehikułem czasu”, a po zbudowaniu przeniesie uczestników w „kraję marzeń”. Elementy do stworzenia:

- Koła,
- pedały z suportem,
- rama i siedzisko,
- kierownica.



Na koniec należy połączyć elementy. Od fantazji i kreatywności uczestników zależy, czy po złożeniu faktycznie będzie to ustalona wcześniej maszyna.



# Essentiel

AGENCJA EVENTOWA

## **Cena 20000 PLN BRUTTO**

### **Cena zawiera:**

- Autorski program
- Obsługę animatorów imprez integracyjnych.
- Koordynacja całej imprezy, podział grup, karty startowe, znaczki wyróżniające drużyny.
- Koordynacja imprezy przez naszego przedstawiciela i kadre
- Sprzęt do przeprowadzenia konkurencji TB.
- Paintball
- Quady
- Przygotowanie stanowisk.
- Nagłośnienie imprezy.
- Nagrody niespodzianki dla trzech pierwszych drużyn.
- Identyfikatory dla każdego uczestnika.
- Pamiątkowe dyplomy
- Prowadzenie imprezy przez konferansjera.
- Stroje dla animatorów, flagi, wieńce i medale.
- Organizacja imprezy olimpiada sportów dziwnych
- Pełna organizacja imprezy z kamerami lub
- Przejście po węglach
- komisję sędziowską
- medale i dyplomy
- Obsługa kadry w strojach z epoki.
- Prowadzenie Mafii przez profesjonalnego konferansjera.
- Przygotowanie pieniędzy z logo firmy.
- Rekwizyty pełniące rolę scenografii.

**Essentiel Sp. zo.o.**

ul. Legnicka 7, 80-150 Gdańsk, telefon: +48 53 1771110, fax: +48 53 1771110, e-mail: biuro@Essentiel.pl

Biuro jest otwarte od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00-17:00