

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 krzeseł 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

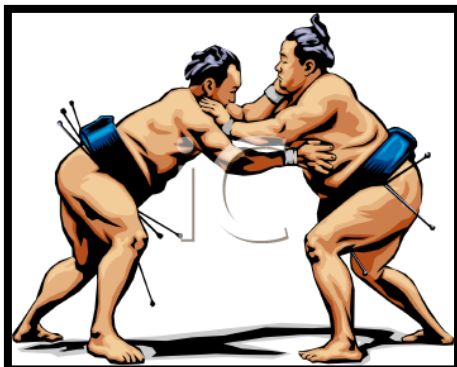
www.essentiel.pl
53 1771110
17.00

www.ImprezyIntegracyjne.com

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 mają zdobyć wyznaczone



stają w okręgu naprzeciwko siebie. Z tyłu przymocowane szarfy. Zadanie polega na przepaski przeciwnika nie wykraczając za pole.



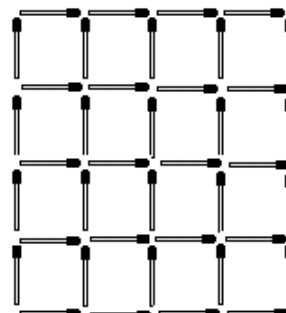
Iskierka

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 zapatek 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 Księżycy, 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

Wehikuł czasu.....

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

Essentiel Sp. z o.o.

ul. Legnicka 7 80-150 Gdańsk Poland www.essentiel.pl ww
e-mail: biuro@essentiel.pl tel. +48 53 1771110
biuro czynne: od poniedziałku do piątku w godz. 9.00- 17.00



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.