Время в дело

Каждая минута - вклад в общее дело



Что такое «Время в дело»?

Это активная командная игра, где можно выиграть время для общего дела.

На каждое соревнование отведено несколько минут. Справились до сигнала? Оставшееся время команда тратит на финальный объект.

Побеждает команда с лучшим итоговым результатом.



В финале на выбор: панно из шаров или картонный замок.

Ценности игры



Взаимопонимание

Участники слушают друг друга, предлагают идеи и вместе выбирают решение.



Вклад каждого

Для каждого находится задача, в которой пригодятся его сильные стороны.



Слаженность действий

Работа в одном ритме помогает проходить соревнования быстрее и выигрывать минуты для финала.

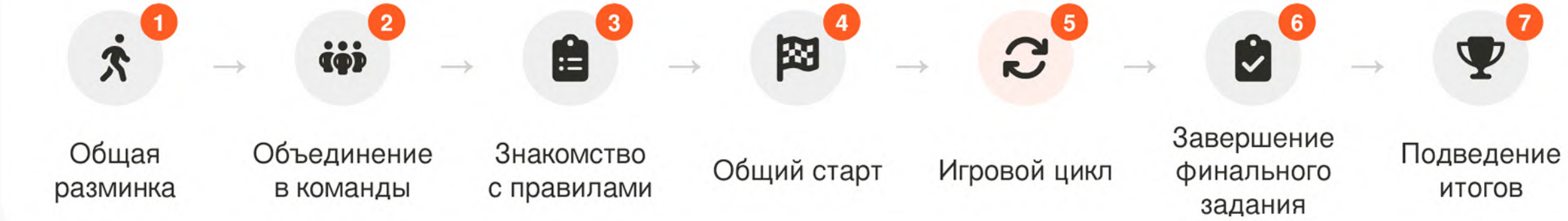


Общий результат

Вклад каждого становится частью панно или замка, созданного всей командой.

Этапы игры

7 шагов до результата



Внутри игрового цикла

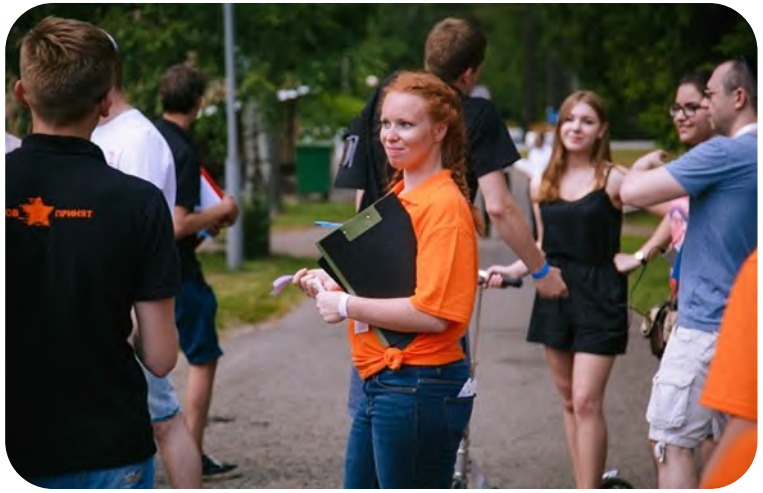


Команда



Игровой ведущий, главный судья

Ведёт игру и комментирует происходящее. Общается с участниками и болельщиками, поддерживает их интерес.



Координатор игры

Организует работу анимационной команды. Отвечает за правила, маршрутные листы и движение команд.



Тим-Лидер

Следит за порядком прохождения локаций, проводит соревнования и подводит итоги. Может сопровождать команду.

Игровые модули

Малая игра

Участники:	до 70 чел.
Координатор игры:	1 чел.
Анимация:	6 чел.



1,5 часа

6 соревнований

Средняя игра

Участники:	до 90 чел.
Координатор игры:	1 чел.
Анимация:	8 чел.



2 часа

8 соревнований

Большая игра

Участники:	до 120 чел.
Координатор игры:	1 чел.
Анимация:	10 чел.



2,5 часа

10 соревнований

Соревнования



Башенный кран

Блоки и кран с верёвками.
Задача: Построить башню из блоков, управляя краном за верёвки.



Змея

Команда держится за руки в цепочке.
Задача: Передать обручи вдоль всей цепочки, не расцепляя рук.



Китайские палочки

Команда в кругу с палками.
Задача: По сигналу занять место соседа справа и взять его палку. Пройти круг в ритме, сохраняя цепь.



Ковёр-самолёт

Вся команда размещается на одном ковре перед стартом трассы.
Задача: Добраться до финиша на ковре, подпрыгивая одновременно.



Лабиринт круглый

У команды лабиринт с шариком.
Задача: Наклоняя лабиринт за верёвки, провести шарик до конца маршрута.



Пазл командный

Перед командой детали большого пазла и ограничение по времени.
Задача: Вместе собрать пазл до окончания отведённого времени.

Соревнования



Вертикальный пазл

Перед командой вертикальный пазл.
Задача: Собрать его вслепую, следуя подсказкам команды.



Золотоискатели

Слитки и общая удочка.
Задача: Поднять все слитки, управляя удочкой за верёвки.



Квадрат-пазл

Пазл и удочки.
Задача: Собрать квадрат удочками, не трогая детали руками.



Паровоз

Команда стоит колонной, видит только последний участник.
Задача: Пройти маршрут вслепую по его указаниям.



Пазл-эстафета

Деталей мало для трассы.
Задача: Дойти до финиша, перекладывая детали пазла перед собой.



Плот

Вся команда стоит на плоту.
Задача: Вместе перевернуть плот, не наступая на землю за его краями.

Соревнования



Сортировка

Участники в очках, искажающих зрение.
Задача: Собрать предметы нужного цвета и формы.



Фигура

Канат и повязки на глазах.
Задача: Вместе выложить заданную фигуру из каната на ощупь.



Верёвочная лестница

У команды есть верёвки и мяч.
Задача: Сделать из верёвок лестницу и провести мяч через все её ячейки, не дав ему упасть.



Гусеница

Команда в общей гусенице.
Задача: Пройти трассу от старта до финиша в одном ритме.



Доставка пиццы

Детали пиццы и образец.
Задача: Разделить детали между игроками и собрать пиццу по образцу.



Командная рогатка и ловушка

Рогатка, ловушка и мячи.
Задача: Запускать и ловить мячи, управляя рогаткой и ловушкой за верёвки.

Соревнования



Командный карандаш

Общий карандаш и образец.
Задача: Повторить рисунок, управляя карандашом за верёвки.



Конструктор

Конструктор и образец.
Задача: На ощупь повторить модель, не выходя за пределы площадки.



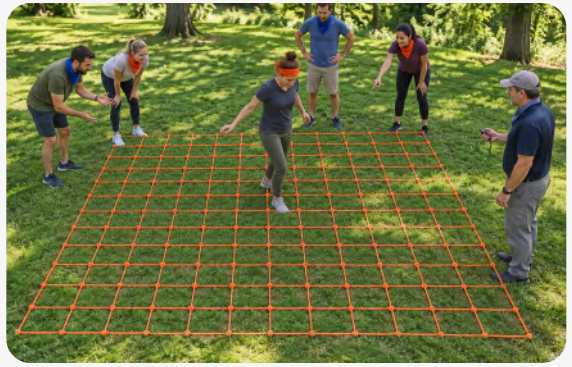
Кран

Теннисные мячи и кран.
Задача: Собрать мячи краном, направляя его натяжением верёвок.



Круговорот-скакалка

Большая скакалка.
Задача: Войти в неё всей командой и синхронно прыгнуть заданное число раз.



Минное поле

Поле из клеток 10×10.
Задача: Найти скрытый безопасный путь, проверяя каждый шаг по сигналу.



Трубы-желоба

Желобов мало для трассы.
Задача: Довести мяч до финиша, соединяя желоба и переставляя их вперёд.

Финал на выбор



Картонное строительство

У команды есть картон для строительства и минуты, сэкономленные на соревнованиях.
Задача: Использовать эти минуты, чтобы вместе построить картонный замок.



Панно из шаров

У команды есть воздушные шары и минуты, сэкономленные на соревнованиях.
Задача: Использовать эти минуты, чтобы вместе собрать панно из шаров.

Что ещё понадобится для игры

Дополнения для удобства участников и ярких воспоминаний.



Звуковое оборудование



Награды



Фото и видео



Брендирование



Тематическая фотозона



Площадка

Проведите ваше мероприятие на нашей площадке

Архитектура пространства

Зал Атриум
280 м², потолки 15 м,
LED-экран 12 м²

Зал Венеция
70 м², камерная атмосфера
для деловых встреч

Внутренний двор
400 м² на открытом воздухе
с зоной барбекю

