

az eventcsoport megnyitja



Hisszük, hogy...

Nem elégszünk meg annyival, hogy...

Akkor vagyunk elégedettek, ha a csapatépítés végén
színházi előadást idéző tapsviharban törnek ki a résztvevők,
akik saját magukat ünnepeelve, a siker mámorában úszva adnak visszajelzést:

Tudjuk, hogy...

Nemcsak a hibátlan szervezésért, hanem a vendégek jó hangulatáért is.
Hiszen egy csapatépítés akkor sikeres, ha nem csupán beszélnek róla,
hanem hosszú időre megőrzik a pozitív emlékeket!

Fenntartható csapatépítőkre törekszünk!

*...mindenkinek van
egy titkos oldala,
amelyet még önmaga
sem ismer.
A játék arra hivatott,
hogy azt előcsalja.*

...jó volt, köszönjük.

*...szuper volt
ez a nap!
De jó, hogy a részese
lehettem!*

*...felelősséggel tartozunk
megrendelőinknek*

A következő Al Capone nyomában

Képzeljétek el, hogy egy időutazás résztvevőiként a szesztilalom izgalmas, titokzatos világába csöppentek, ahol minden döntésnek súlya van, és semmi sem az, aminek elsőre látszik. Ez a különleges csapatépítő verseny nemcsak szórakozást kínál, hanem próbára teszi a kreativitásotokat, együttműködési képességeiteket és tárgyalási készségeiteket is.

A játék során csapatokra osztva vesztek részt a szesztilalom idején zajló hatalmi harcokban, ahol az igazi siker kulcsa a csapaton belüli egység, a kreatív gondolkodás és a stratégiai tárgyalások lesznek. Vajon képesek vagytok összefogni, túljárni riválisaitok eszén, és megszerezni a legnagyobb előnyt ebben a versenyben?

Merüljétek el a 20-as évek hangulatában, ahol a gyors döntéshozatal, a fineszesség és a ravasz stratégiák jelentik a különbséget a győzelem és a vereség között. Ebben a világban semmi sem magától értetődő, és a győzelem mindig azoké, akik képesek az adott pillanatban a legjobb döntéseket meghozni.

Csak egy kérdés marad: készen álltok, hogy ti legyetek a szesztilalom igazi nagy nyertesei?



Időkapuk **nyomában**

Induljatok egy izgalmas utazásra az idő korszakain át, ahol minden feladat egy új kalandot tartogat! A játék során kártyák segítségével húzzátok ki, melyik korszak kihívásaival kell szembenéznetek – lehet, hogy az őskorban kell tüzet gyújtani, a középkorban kell megfejtenetek egy kódolt üzenetet, vagy épp a jövő technológiáját kell kiismernetek.

Minden kihúzott korszak egyedi kihívást rejt: ügyességi, logikai vagy kreativitást igénylő feladatokat kell megoldanotok, hogy továbbjussatok. A játék során gyors döntéseket kell hoznotok, és hatékonyan kell együttműködnötök, hogy sikeresen megoldjátok az egyre nehezebb és izgalmasabb feladatokat.

Az időutazás végén csak az a csapat diadalmaskodhat, amelyik képes minden korszak kihívásait teljesíteni. Vajon készen álltok, hogy legyőzzétek az időt és megszerezzétek a győzelmet?



Az erdő próbája

Csapatépítő kaland a Kékesben

Vegyetek részt egy különleges csapatépítő kalandban, ahol a kitartás, az ügyesség és a stratégiai gondolkodás kerül előtérbe! Az erdei kihívások során a csapatok térképek segítségével tájékozódnak, rejtett nyomokat keresnek, és izgalmas akadályokat küzdenek le.

Az állomások között szerepel:

Íjászpróba: Célozzatok pontosan, hogy megszerezzék a következő nyomot!

Térképkövetés és rejtélymegoldás: Találjátok meg a helyes útvonalat logikai feladványok megfejtésével.

Kitartáspróba: A gyalogtúra közben fizikai és szellemi állóképességetek is próbára lesz téve.

Csapatstratégia: A gyorsaság, taktika és az együttműködés dönti el, ki ér célba elsőként.

Ez a kaland egyszerre szórakoztat és fejleszti a csapattagok közötti összhangot, kihívásokkal teli, középkori hangulatú élményt nyújt. Vajon ki állja ki az erdő próbáját?



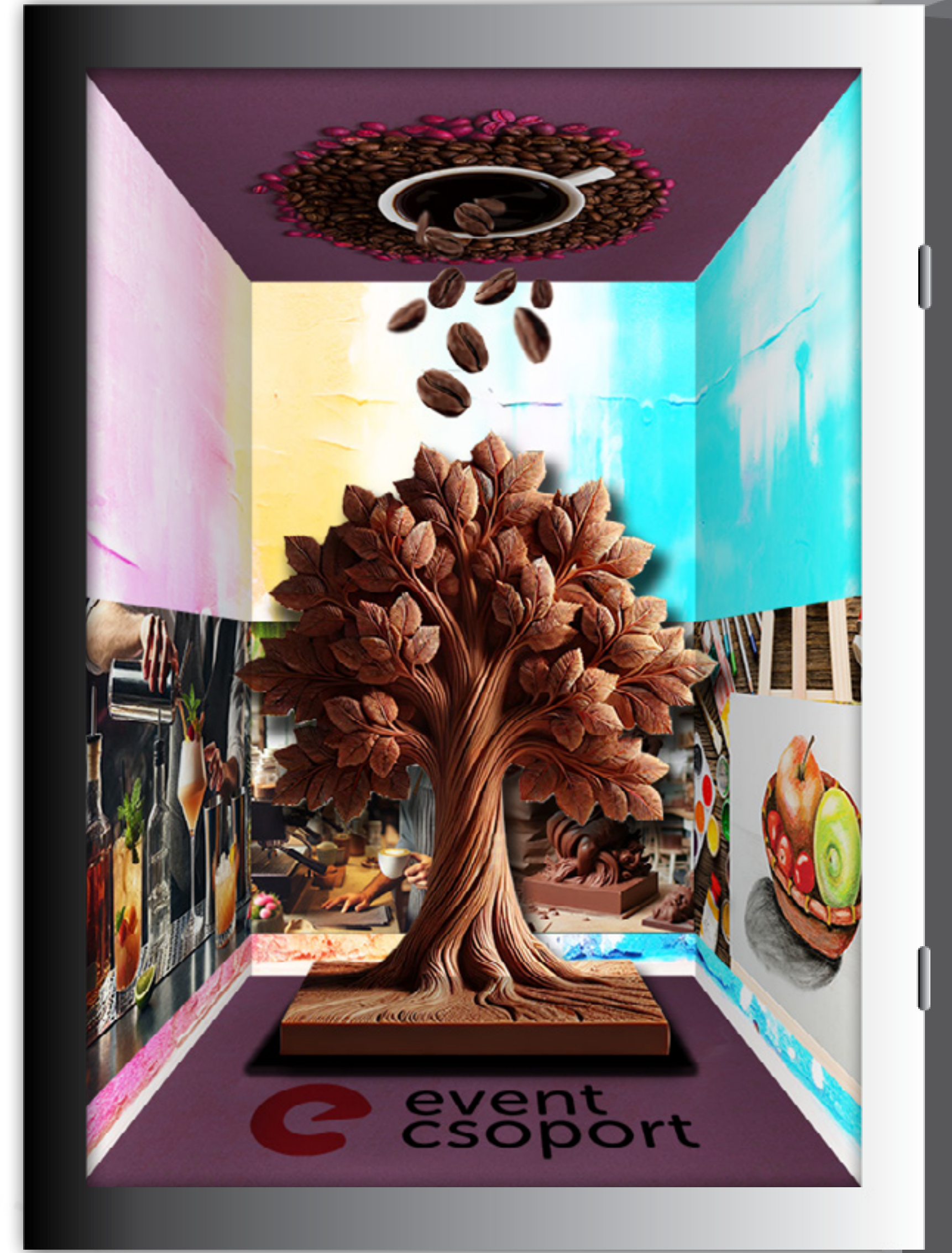
Az alkotás mesterei

Csapatépítő műhelyek

Engedd szabadjára a kreativitást csapatépítő műhelyeinkben, ahol a résztvevők együtt hozhatnak létre valami különlegeset! Festészet, szobrászat, koktélkészítés, csokoládéöntés vagy akár kávékülönlegességek elkészítése – minden csapat saját műalkotást alkot egy közös téma mentén.

A program célja, hogy a kreatív energiák felszabadítása elősegítse a csapatok együttműködését, ezzel együtt inspiráló és támogató légkört teremtsen a résztvevők számára.

A műhelymunka végén a csapatok bemutatják alkotásaikat – legyen az egy szobor, festmény, koktél, csokoládé vagy éppen egy művészien elkészített kávé –, amely garantáltan mosolyt csalnak mindenki arcára.



Nyugalom és wellbeing

Engedjétek, hogy magával ragadjon a luxus és a nyugalom világa, ahol a testi-lelki feltöltődés áll a középpontban. Kényeztető masszázs, hang- és fényterápia, különleges gasztronómiai élmények és egy frissítő erdei séta vár rátok, hogy új energiával töltdjete fel. Az élményt társasjátékos est és kellemes beszélgetések koronázzák meg.

Ez nem csupán egy pihenés – ez egy valódi jutalom, közösen megélve.



Szerencsefesz

Az általunk szervezett program helyszíne nem más, mint egy vérbeli amerikai swing város Harlem. Az épületek falai, az utak, a szórakozóhelyek feliratai, még a levegő illata is visszavonhatatlan erővel húz bele egy ismeretlen, de ellenállhatatlan érzésvilágba. A kifogásolhatatlan és élethű díszletek között a vendégek maguk lesznek a főszereplői ennek az amerikai ízű kalandnak, amit úgy hívunk SZERENCSEFESZT.

A moderátor köszönti a „játékosokat”, és elárulja, hogy a mostani egy különleges program, mert a játékokat követően árverésre kerül sor, amely során a játékokban összegyűjtött zsetonokból ajándékokra lehet licitálni. Választhatunk blackjack-et, rulettet, pókert, vagy meglátogathatjuk ALCAPONE barlangját is, de vajon lesz-e valaki, aki bankot robbant?



A piramis fogságában

A világ legértékesebb ékkövét az egyiptomi Thot, a Hold-, és Ré, a Napisten közös piramisa őrzi. Ré szentélyében logikai- és kutató feladatokat kell megoldania a régész csapatnak, míg a Holdisten sírkamrájának féltve őrzött titkaira csak teljes sötétségben lehet rálelni. Vigyázzatok a templom körüli csapdákkal és ne felejtsetek a legfontosabb intelmet: "az idő véges!".

Vágjatok bele a közös kalandba és fedezzétek fel a 3 helyiségből álló szabadulósobát! Itt mindenkire szükség lesz, a kijutás kulcsa ugyanis a fókuszált figyelem, az együttműködés és a közös gondolkodás.



Mesterség(es) továbbképzés

Add elő, ami benned szunnyad!

Koncepciónk célja, hogy megmutassuk, minden kolléga rendelkezhet fel nem fedezett értékekkel és az új kompetenciák elsajátítására való képességgel. Programunkban a résztvevőket nem versengő, hanem egymást szórakoztató csapatokra osztjuk, hogy mentorok segítségével, élvezetes módon különféle mesterségeket sajátítsanak el.

- a **TV SHOP** műfaját új szintre emeljük
- megtudhatjuk milyen lesz az idei **DIVAT**
- igazi **ZSONGLŐRÖKET** mutatunk be
- a **BŰVÉSZET** rejtelmeibe is bepillanthatunk
- vajon milyen híreket ad le az **A CÉG HÍRADÓJA?**

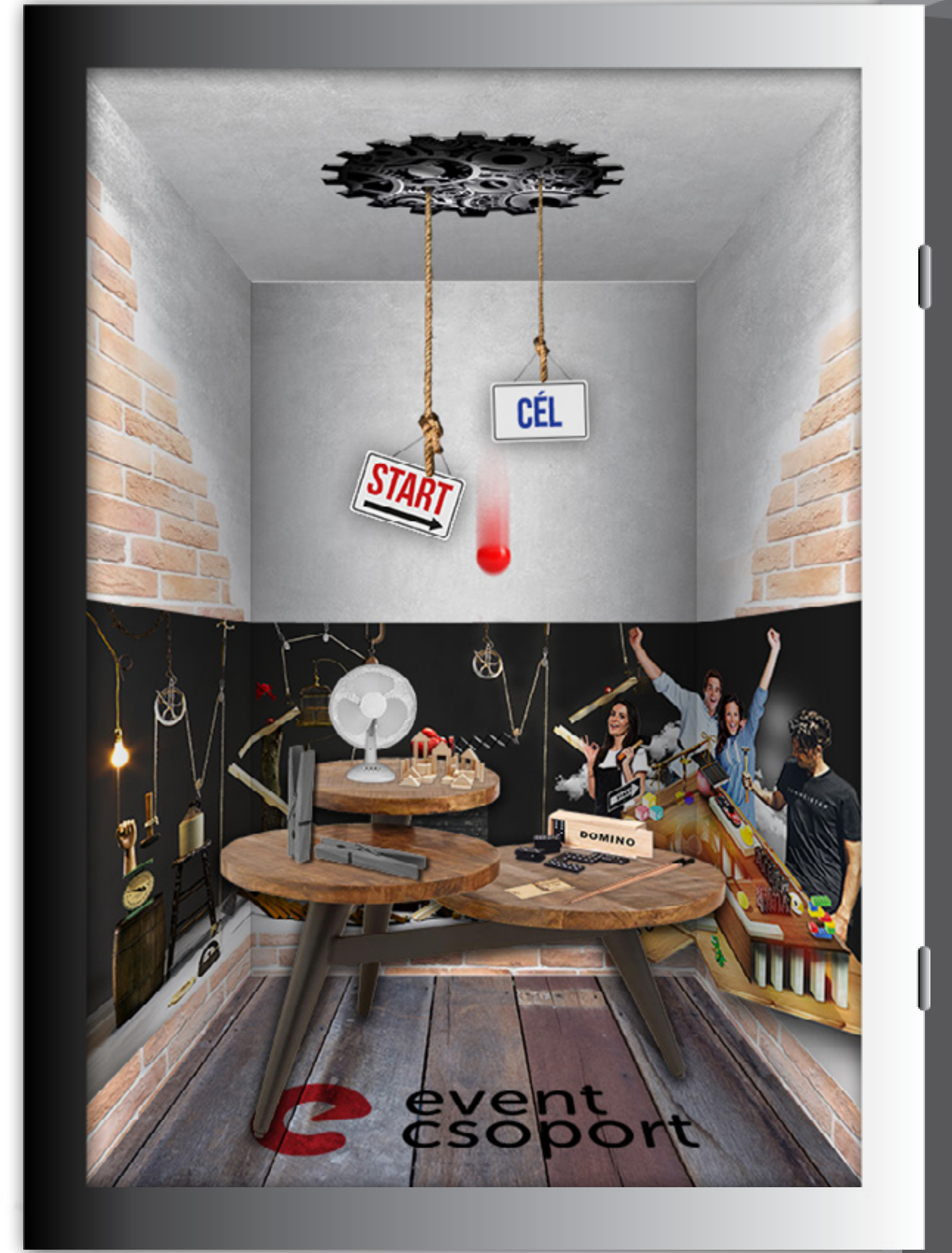


Goldberg-gépépítés

Lendületben az alkotóerő!

A találmányosság és az innováció egyidős az emberiséggel. Fejlődésünk hajtóereje az a vágy, hogy megreformáljuk és leegyszerűsítsük a munkafolyamatainkat. Ebben a stratégiai csapatépítő programban ezért egy izgalmas felfedezésre hívunk benneteket, amelyet Rube Goldberg, Pulitzer-díjas karikaturista és mérnök ihletett, aki szokatlan gépek építésével írta be magát az emberiség krónikájába.

A feladat, hogy közös ötleteléssel, tervezéssel megalkossatok egy olyan szerkezetet, amelyet működésbe is kell hoznotok. A program célja, hogy a munka során megéljétek a kreatív problémamegoldás és alkotás élményét, a csapaton belüli együttműködést, részfeladat delegálást, miközben bevetitek a fantáziátokat és a sikerhez nélkülözhetetlen, egyedi ötleteiteket.



Team mit tud?

Eljött a kvíz ideje!

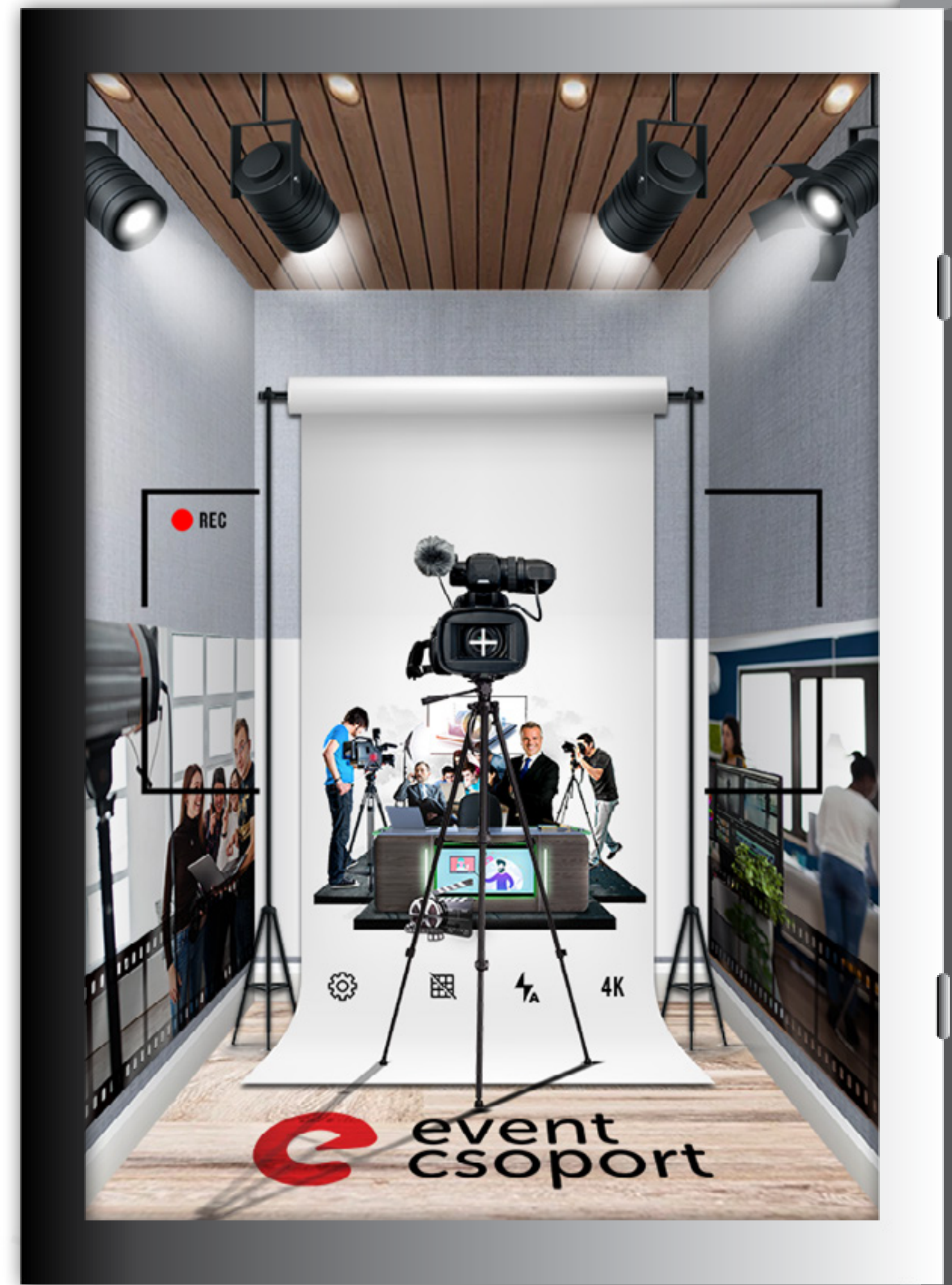
Emlékszel, milyen pezsgő, felszabadító élmény, amikor átjár az adrenalin? Az egészséges versenyszellem, amely a legrátermettebb énedet hívja felszínre? Képzeld el egy olyan csapatépítő-kvízjátékot, amely során nem csak magaddal, hanem jól ismert kollégáiddal kapcsolatban is valami újat tapasztalhatsz meg... Felkészültél?

Az egyedileg alkotott kvízjátékunk keretein belül a csapatok megoszthatják egymással a tudás és a siker adrenalin-növelő érzését. A csapatépítő kvízjáték minden résztvevő számára nagy meglepetésekkel fog szolgálni, hiszen a helyes válaszokból olyan információkat tudhatnak meg a kollégák egymásról, amelyeknek eddig nem voltak birtokában.



Céges értékek 3 percben

A 3 óra forgatás alatt minden kelléket és asszisztenciát biztosítunk ahhoz, hogy közösen megalkossátok 3 percben(!) a saját filmeteket, amely rólatok szól. Mutassátok meg a valódi értékeiteket úgy, hogy bárki megértse, mit csináltok, hogyan működtek együtt és miért érdemes veletek dolgozni. Munkára fel!



Oscarra **ítélve**

Legyél Te is Filmsztár!

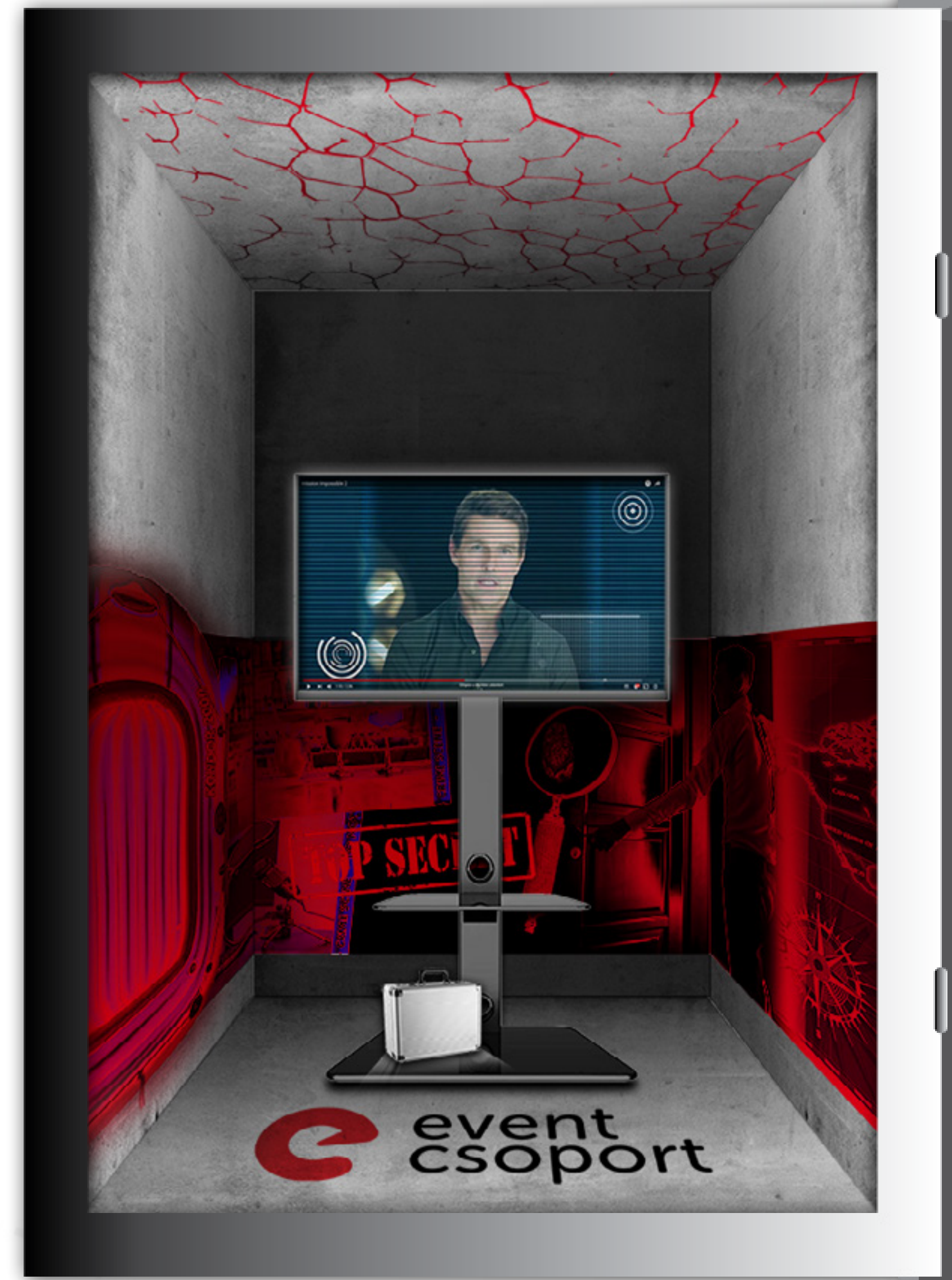
Tegyétek próbára magatokat egy valódi forgatás keretében! Hogy mi kell hozzá? Egy csapat, egy téma, egy operatőr, egy rendező, egy vágó, néhány ötlet és egy-két további kellék - a csapatot és a kreativitást ti, a többit mi hozzuk magunkkal. Az egész napos forgatást vetítés, majd díjkiosztó gála követi. Kezdhethük? Csapó 1!



Mission possible **- avagy a lehetetlen is lehetséges!**

Társas-játék 2.0 újragondolva, az ütőképes
szupercsapatért!

A csapatoknak öt küldetést kell teljesíteniük, amelyek próbára teszik az eredményes együttműködéshez szükséges legfontosabb készségeiket. A megbízó jelen esetben Tom Cruise, aki a videóüzenetben feltárja a küldetés részleteit: ki kell jutni a sötétszobából, fel kell építeni a falat, ki kell nyomozni a rejtélyt, le kell szinkronizálni egy filmet, bele kell bújni valaki másnak a bőrébe, mindezt időre. A játékban minden felszerelés és minden kellék biztosított, így csak a csapaton múlik, hogy sikerrel járnak-e az izgalmas próbákon.



Swattitűd

Készüljete fel egy áttörő csapatépítő élményre, ahol megélhetitek az igazi kihívások adrenalinját. Lépjete ki a világból, amit már jól ismertek, és küzdjete meg a célért extrém körülmények között! Hagyjátok, hogy felszínre kerüljön a SWATtitud, hiszen ha szólít a kötelesség, nem számítanak a körülmények, meg kell oldani a feladatot.

A siker azonban nemcsak az egyéni teljesítményen, hanem a szervezett csapatmunkán is múlik. Fontos a tettekészség és az együttműködés, hogy siker zárja a küldetést. A csapatnak 3 órája van arra, hogy megoldjon egy TÚSZMENTŐ akciót: ez a Hősök Tere program, a tetTEK embereinek! Egy különleges alakulat segíti a játékosokat, hogy extrém körülmények között is helyt álljanak egy rendkívüli kihívás keretében, amely során a LŐTÉREN biztosan meg kell húzni a ravaszt...



Vissza a természetbe

- Kincskeresés terepen!

A program célja a MÁTRA megismerése, a „céges bankók” megszerzése, a kincsek felkutatása, a filmek leforgatása, a játék végén az összegyűjtött „pénzekből” az aukción a legtöbb értéktárgy megszerzése.

Csapatonként 3 ládát kell felkutatni és a ládában lévő feladatokat elvégezni. A csapat kap egy témát, és egy-két további kelléket, amit hátizsákban adunk át. A játékosokat és a kreativitást ti, a többit mit hozzuk magunkkal. Forgassátok le a Trónok Harca cégetekre átírt változatát, vagy vegyétek fel a horror figurát. Csavarjátok magasabb fokozatra a kreativitásotokat, írjátok meg saját történeteteket, és használjátok okosan a forgatási kellékeket. A program végén vetítés, majd díjkiosztó gála következik. Kezdhetjük? Csapó 1!



Kincskeresés

- Az idő fogságában!

VAKFORMA - bizalom és kooperáció minden körülmények között. Hiszen, ha szólít a kötelesség, nem számítanak a körülmények, meg kell oldani a feladatot. A játékosok tettere készek, de a siker sokszor nem az egyéni teljesítményen, hanem a háttércsapaton múlik. A szembekötős játék során a csapat – 1 fő kivételével- tagjainak bekötött szemmel kell végrehajtania küldetést, amelyhez egyetlen munkatársuk nyújt egy ábráról segítséget. Navigáció, improvizáció, együttműködés, gyors reakcióidő és ügyesség - mindegyikre szükség lesz, hogy megkapják az első állomás térképét a játékosok. A játék addig zajlik, amíg ki nem rakja a csapat a tökéletes formát. Amennyiben sikerrel zárul a küldetés, és csakis akkor indulhat az erdei kaland! Minden csapat a második állomás térképét kapja meg az első feladatot követően, azzal indul útnak.

INDULJUNK ÚTNAK!

A MÁTRA MESÉI Az animátor felolvas egy történetet Mátra borvidékéről, és megkéri a játékosokat, hogy jegyezzék meg, amit mond, mert csak egyszer meséli el, és vissza fog kérdezni pár elemére. És persze a bort is adagoljuk folyamatosan...

MESÉL AZ ERDŐ

Az animátor minden csapat számára előkészít egy túléléshez szükséges feladatot. A csapat csak akkor indulhat tovább, ha az animátor ellenőrzi a munkát. + 1 delegált, könnyítést igénylő csapattagok számára

A harmadik állomáson NEM várja animátor a csapatokat, oda mindenki a térkép segítségével jut el. Az 5 csapat 5 különböző állomáson keresi a ládát. A 3. állomás egy térképet és egy leírást takar, amivel visszajutnak a szállodába a kirándulók.



Kalandra fel!

- Mentsük meg a Mátrasauruszokat!

Térkép, leleményesség és jó hangulat - ezek mind rátok várnak, ha úgy érzitek, ezt a programot részesítitek előnyben. Fedezzétek fel a Mátra utánozhatatlan szépségét egy egyedülálló kincskeresés során. Programunk különleges ötvözte az együttműködés-fejlesztésnek, a közös játéknak, a versenynek és a túrázásnak. A kincsek térképen várják, hogy közösen felkutassátok őket, de ez még nem elég a győzelemhez, mert az út során ki kell deríteni a rejtélyt is. Tartsatok össze a célért és az útvonalak teljesítése során figyeljétek meg és rögzítsétek a legapróbb részleteket is!

feladat #1 áldokumentumfilm forgatás az erdőben – a csapattagok egy általunk megadott témában le kell, hogy forgassanak egy kisfilmet. Kelléket és operatőrt természetesen biztosítunk. A forgatás alatt/után adunk egy csomagot, aminek a játék végén lesz jelentősége. Cél a MÁTRASZAURUSZOK bemutatása a nagyközönség számára.

feladat #2 AIRSFOFT lövészet – a csapatnak ki kell lőnie az orrvadászok autóját csak akkor kaphatják meg az őket megillető csomagot. Persze egy apró snittel ők is hozzájárulnak majd a film sikeréhez.

feladat #3 kincskeresés – az erdő gyönyörű részén kell megtalálni a csapattagoknak a 10 kincset, ami elengedhetetlen lesz ahhoz, hogy megkapják a csomagjukat.

A játék végén a csapattagok összerakják a poharakat és indulhat a koncert....



Fesztivál-"OK"

Ennél a koncepciónál különböző országok híres-neves fesztiváljait vettük alapul. Egy-egy fesztivál témája köré találtunk ki különböző játéklehetőségeket. Minden állomás egy-egy fesztiválra utalna, amelyeket tábla jelölne, ahol rövid érdekességeket lehetne olvasni az adott fesztivál történetéről. A résztvevők azonban nemcsak új ismeretekkel gazdagodnának az egyes helyszíneken, hanem a játékos feladatok során biztosan mindenkit magával ragadna az a bizonyos, a koncepciót ihlette „fesztivál-hangulat”!



A zene mindenkisé

Programunkban egyesül a ritmus, az alkotás, az együttműködés varázslata. A résztvevőknek hangszerként tradicionális afrikai djembe dobot adunk, amelynek jelentése: öröm, élvezet. Zenészeink mesélnek a hangszerekről és megtanítják az alap ütéstechnikákat, hogy összeálljon a modern törzsi koncert és átélhessék a felszabadító örömmzenélést.



Úgy táncolnék veled!

Az élet egy lehetőség a fejlődésre, a virágzásra, de önmagában üres, ha nem vagy elég kreatív és nem tudod megtölteni beteljesüléssel. Hisszük, hogy a szívedben ott van egy dal, amit el kell énekelned; egy tánc, amit el kell táncolnod - bár talán a dalt nem hallottad eddig, és lehet, hogy a táncot sem ismered még. Azonban lényed legbenső magjában rátalálhatsz. Hozd felszínre és fejezd ki!

Játékunk során a csapatoknak táncal kell kifejezniük gondolataikat, érzelmeiket, és táncolva kell elmondaniuk egy előre megírt történetet is. Mindehhez profi táncosok és koreográfusok nyújtanak segítséget.



Mozgásban az egészség

A mozgás mindig is az életünk része volt – hol a mindennapi tevékenységeink részeként, hol a céljaink eléréséhez szükséges eszközként. A sport azonban ennél több: közösséget épít, energiával tölt fel, és megmutatja, mire vagyunk képesek egyénileg és csapatként is.

Egy olyan különleges sportnapra invitálunk, ahol a mozgás öröme és az egészséges életmód kerül a fókuszba. Próbáljátok ki a trükkös bringák kihívásait, mászatok meg falakat, merüljétek el a kincskeresés izgalmaiban, vagy győzzétek le az akadályverseny váratlan fordulóit!

A programunk célja, hogy átéljétek a sportos küzdelmek izalmát, felfedezzétek a természet inspiráló erejét, és közösen, jókedvvel töltsetek el egy különleges napot.



Egy nap alatt a Föld körül

Verne Gyula fantasztikus képzeletbeli utazásait számos alkalommal élvezhettük olvasmányain, vagy képi megnyilvánulási formáin keresztül. Egy ilyen élményekkel teli utazás volt a Föld megkerülésének története, amelynek földrészekkel tarkított változatosságát hozzuk el a csapatépítő napra. Akkor nyolcvan nap alatt élték át az élményt, ám most ezt az utat egy nap alatt teheti meg a programra érkező vendég.

A program során földrésről-földrészre robogna (néha úszna) a kicsi kocsi. A túra Dél-Amerikából indulna, mely során a vendégeknek számos izgalmas kalandban lenne részük, ugyanakkor nem várt kihívásokkal is szembe kellene nézniük, hogy végül célba (az Antarktiszra) érhessenek.



Földön, vízen, levegőben

Ennél a koncepciónál a járgányoké a főszerep. Legyen szó bármilyen alkalmatosságról, biztosak lehetünk benne, hogy a nem szokványos járművek kihívások elé állítják a legjobb pilótákat is, és garantált az önfeledt szórakozás.



Hurrá, nyaralunk!

A csapatok talán életük legfurcsább nyaralásukra készülődnek, ugyanis arról az ég világon semmit sem tudnak. Az egyes helyszíneken megszerzett információk alapján a játék végére kikerekedik, hogy melyik csapat mikor, mivel, milyen szállásra utazik, mit és abból mennyit visz magával, és a nyaralás során milyen élményekkel gazdagodik. Azonban még mindig nem lehet tudni, hogy mi az úticél. Ezt kell ennél a koncepciónál megfejteni a csapatoknak.



Játék **határok nélkül**

Ennél a koncepciónál a küzdelemé a főszerep. Egy játékos versenyre számíthatok, amitől nő az adrenalin, mégis bárki számára teljesíthető, miközben garantált az önfeledt szórakozás. Utazhattok trükkös bringán, kereshettek kincseket, kipróbálhatjátok a szerencséteket a játékasztaloknál, de akár falra is mászhattok: a cél, hogy minél több pontot szerezzetek a rendelkezésre álló igen szűkös idő alatt.



Viva Mexikó!

Ki ne szeretné a pezsgő, forró latin hangulatot, a kifogástalan mexikói ételeket, a szédületes táncot, a felülmúlhatatlan sombrero-s gitárosokat és a mennyei kaktusz nedűt? Ez az az ország amelynek 6000 éves történelme, gazdag képzőművészeti és kulturális emlékei, hosszú homokos napsütötte tengerpartjai, a kristálytisza tenger, a barátságos lakosok minden látogatót elvarázsolnak.

Nevezhetnénk akár a kalandok országának is, mivel találkozhatunk őslakos indiánokkal, maja és azték romvárosokban kutathatjuk az ősi titkokat, de elvegyülhetünk a nyüzsgő metropolisz kavalkádjában is.

Jellegzetes továbbá az is, hogy hajnalig táncolhatunk az utcákon, ahol együtt mulat öreg és fiatal az ősi és modern zene egyvelegére a sombrero-s utcazenészekkel együtt. És akkor a tequiláról még nem is beszéltünk...



Ízek birodalma

Mindenkiben kellemes emlékként élnek a családi, illetve baráti körben szervezett összejövetelek, amikor a vendégek körülülnek az asztalt és finomabbnál finomabb ételek, és italok társaságában eltöltenek egy vidám, felhőtlen napot. Köztudomású, hogy a közösen eltöltött falatozások nem csupán biológiai szükségleteket szolgálnak, hanem összekovácsolják az embereket, szintérül szolgálnak találkozásokhoz, ismerkedésekhez.

Ennél a javaslatnál az érzékekre kívánunk hatni: az ételek csábító látványa odavonzza a tekintetet, az illatok kíváncsivá tesznek, az ízek pedig mennyeiek. A vendégek érkezéskor az Ízek Birodalmába csöppennének. Ez a Birodalom az ételek és az italok világa, minden a jókedvű vendéglátásról és vendégeskedésről szól.



Rekordok napja

Egy nap, amely során a legnagyobb, a leghosszabb és a legtöbb kap főszerepet. Egy csapat, amelynek tagjai a mindennapok fáradalmas tennivalói és kötelezettségei mellett is képesek helytállni, és kitartóan küzdeni céljaik megvalósítása érdekében. Egy könyv, amely dicsőséges pillanatokat és méltó elismerést közvetít.

Játék, kézművesség, gasztronómia, tánc és sport témakörökben ezúttal többszörös lehetőség adatik a munkatársak számára, hogy kisebb csoportokat alkotva, egyidejűleg akár három-ötfféle, kifejezetten a cég tevékenységével kapcsolatos tömeges rekorderedmény felállításában jeleskedjenek; bebizonyítsák, hogy nemcsak a tehetségkutatók nyertesei és a különböző televíziós műsorok közismert szereplői, hanem az egyszerű hétköznapiak „kisemberei” is képesek nagyot alkotni.



Valósítsd meg ötleted!

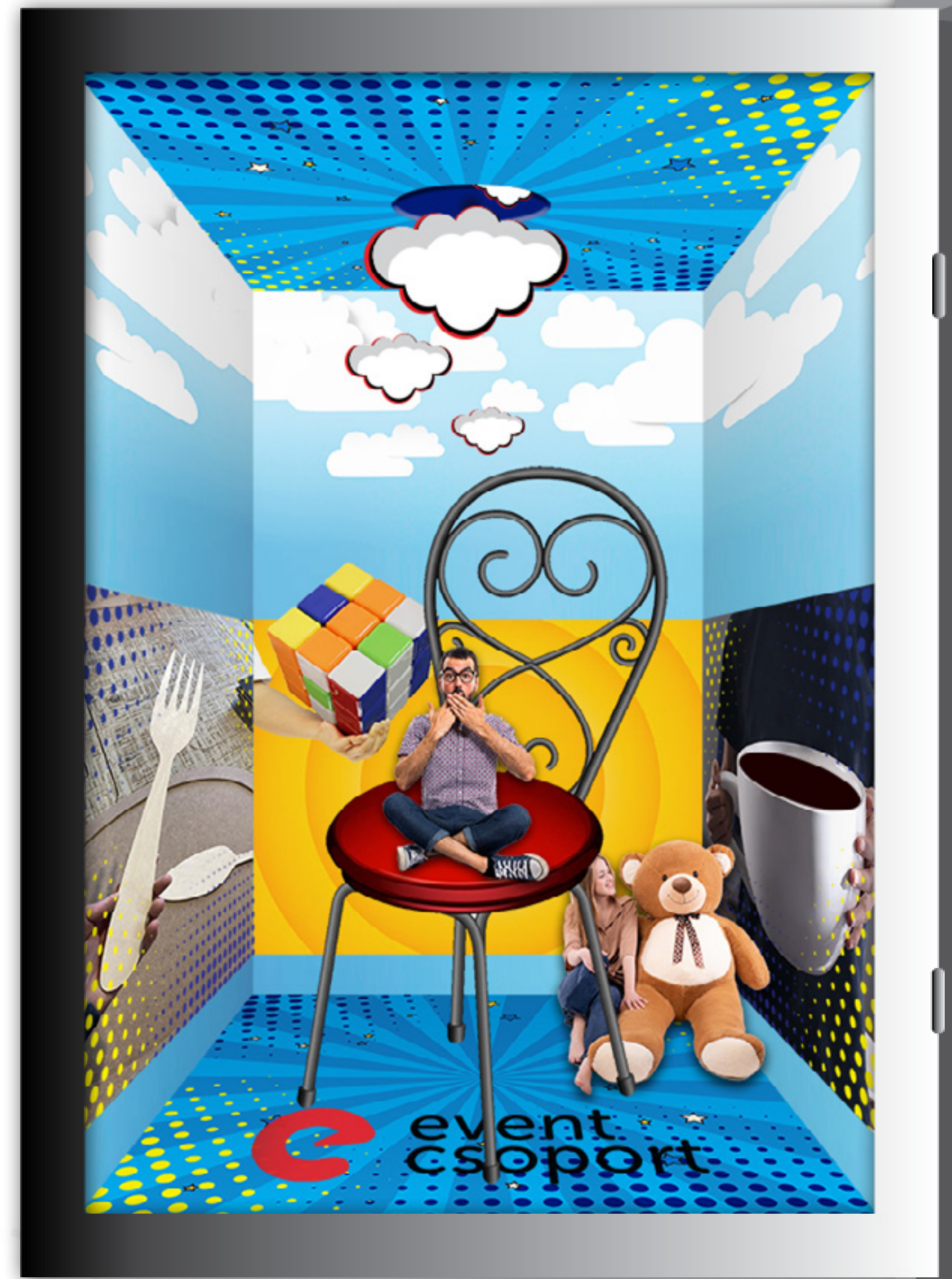
Bíró László újságíró számos alkalommal vetette papírra ötleteit és adott teret szellemi szárnyalásának. Egyik alkalommal nagyon meglegte, hogy a legjobb gondolatoknál fogy ki a tinta a tollából. Ekkor született meg az ötlet, hogy forradalmasítja az írást egy olyan íróeszköz létrehozásával, amely nem szab határt az alkotás folyamatosságának, biztosítva ezzel a gondolatok szárnyalásának szabadságát. Fivére és barátja támogatásával megalkották a golyóstollat, ami nagy sikert aratott világszerte és a mai napig meghatározza minden ember életét.... Bíró Lászlónak voltak támogatói, mint ahogy -egy támogató közegben- a dolgozóknak is. Bárki is dolgozik velünk, egyvalami biztos: A vezetőség neki szavazott bizalmat akkor, amikor észrevette benne a tehetséget, a kreativitást, a megfelelő szellemi és fizikai képességeket.

Bíró László példája alapján született meg koncepciónk, „Valósítsd meg Ötleted!” címmel, ahol az egész napos program során, a már az előzetesen felkészített csapatok valamennyi ötletét egy magasabb szintre emeljük.



Legyünk újra gyerekek!

A mesés napon a gyermekkorukba repítjük vissza a kollégákat, egy nap a felhőtlen szabadság, a gyermekkor élményét adjuk. A játékban a különböző helyszíneken egy-egy régi kedves mese elevenedik meg, amelyre az adott csapatépítés épül. A Mesés nap folyamán mindenki kipipálhatja a regisztrációnál kapott mesekönyvébe, hogy mely mesét „hallgatta már végig”, azaz vett részt rajtuk, és távozáskor ennek megfelelően kapnak búcsúajándékot.



Isteni színjáték

Róma ismét virágba borul

Milyen világ lehetne különlegesebb, mint egy megfoghatatlan, misztikus környezet, ahol nem emberek, hanem a mitológiából jól ismert istenek irányítják a résztvevőket és a különleges programok az ókori birodalmak sajátos hangulatát idézik.

Vajon a Római Birodalom vagy a poliszok sokaságából összeálló, mégis egységes Hellász diadalmaskodik a nap végén? Mars vagy Árész hősie „katonái”, Minerva vagy Pallasz Athéné agyafúrt gondolkodói, Vénusz vagy Aphrodité szépségei, talán Poszeidón, esetleg Neptunusz hajósai tudnak majd úgy együttműködni, hogy elérjék a végső győzelmet úgy, hogy közben egyéni dicsőséget szereznek maguknak és csapatuknak?



Antik **akadémia**

Válaszd ki, becsüld fel, licitálj és szerezd meg a műkincseket!

„Nem mind arany, ami fénylik” – tartja a bölcs mondás: különösen igaz ez a régiségek esetében. Egy titokzatos zárt világba kaptok betekintést, ahol a játék idejére kincsvadászok és szenvedélyes gyűjtők bőrébe bújva pergő licitharc győzteseként szerezhettek meg a legértékesebb műalkotásokat.

Foglaljatok helyet az asztalnál, ahol különlegesen szép, ritka vagy éppen rejtélyes tárgyak várnak benneteket, melyet szakértőnk állított össze. Alakítsátok meg saját kincsvadász csapatotokat és kezdődhet az alkotások meghatározása (funkció, kor, anyag, érték). Ehhez értékbecslő lapot, illetve professzionális vizsgálati eszközöket biztosítunk (nagyítók, mérleg, kesztyűk, stb). A helyes válaszokat AntikBankóval díjazzuk. Minél többet gyűjtötök össze, annál többet költhettek a programot záró árverésen, ahol a tételekre licitálhattok. A nyertes a legértékesebb tárgyat megszerző csapat lesz – de vigyázat, ez nem feltétlenül a legmagasabb áron elkelt régiség!



Zárszó

Az eventcsoport csapata azon dolgozik, hogy minden vendég különlegesnek és fontosnak érezze magát. A csapatépítő játékaink célja, hogy támogató légkörben minden résztvevő a legjobbat hozza ki magából, miközben értékes kapcsolatok születnek. A legfontosabb hívószavaink: **TÖRŐDÉS** és **KAPCSOLÓDÁS** – ezek teszik igazán emlékezetessé valamennyi programunkat.

Fordulj hozzánk bizalommal, hogy közösen hozzuk létre azt az élményt, amelyre mindenki szívesen emlékezik vissza!

Hajmássy Anikó

rendezvényigazgató

 **+36 20 967 3667**

 **aniko.hajmassy@eventcsoport.hu**

