



event  
csoport

# RENDEZVÉNYSZERVEZÉS ÉS SZERVEZETDINAMIZÁLÁS EGY HELYEN

Az **eventcsoport programjainak sikere egy szóban összefoglalható**, amely eseményeinken, a szabadulósobától a SWATtitude workshopig számtalan formát ölt: Ez a **TÖRŐDÉS**.

**Az érzés, hogy ami körülvesz most, az rólad szól, érted van, helyed van benne.**

Egy jó csapatépítő mindig tanít valamit, erősebbé teszi a csapatot, hiszen a közös sikerhez mindenki a saját látásmódjával járul hozzá. Mi olyan környezetet és programot teremtünk ehhez, ahol vendégeink **biztonságban érzik magukat, megnyílnak és bátran kihozzák magukból a legtöbbet.**

És mindezt miért?

Mert hisszük, hogy „az emberek elfelejtik, amit mondasz, és elfelejtik, amit teszel. Az egyetlen dolog, **amire emlékezni fognak az, hogy milyen érzéseket váltottál ki belőlük**” – mi ezt képviseljük.



*"Nem az az igazi feladat, hogy meglássuk, amit még senki nem látott, hanem az, hogy olyat gondoljunk, amit még senki nem gondolt arról, amit egyébként mindenki lát."*

*- Arthur Schopenhauer*

# A FILM FOROG TOVÁBB

## ÉRTÉK 3 PERCBEN!

EVP, MVP, agilitás, scrum, sprint, startup, lean és sorolhatnánk – repkednek körülöttünk a buzzwordök, mi meg csak kapkodjuk a fejünket. Vajon értjük is őket vagy sokszor csak okosan bólogatunk? El tudjuk érthetően magyarázni, miről szólnak ezek a kifejezések és azt, hogyan kapcsolódnak hozzánk, valójában mivel is foglalkozunk?

Ha csapatod érzett már hasonlóképp, akkor ez a program nektek szól. 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 működtök együtt és miért érdemes veletek dolgozni. Munkára fel!

## AKIKNEK AJÁNLJUK

*Olyan csapatoknak, akiknek fontos megfelelően reprezentálni saját értékeiket belső vagy külső vevőik számára.*



 Létszám  
10-50 fő

 Játékidő  
3-5 óra

 Indoor/  
Outdoor

# AZ IGAZSÁG NYOMÁBAN!

## FEJTSÉTEK MEG A BÜNTÉNYT!

A csapatok egy nemrég elhunyt milliárdos végrendeletének felolvasására érkeznek, ahol nem várt fordulatok közepette kell kideríteniük, hogy kinek állt érdekében megölni őt.

A cél: megtalálni a megoldás kulcsát, és minél több bizonyítékot összegyűjteni. A játék részlet-gazdag történetet dolgoz fel, így a feladatok megoldásával különböző ismeretekre is szert tehetnek a játékosok. Az élő társasjáték egy különleges, interaktív program. Állomásonként eltérő feladatokat kell végrehajtani az animátoraink segítségével, ahol minden apró részletre figyelni kell! Egy számító család, egy furcsa személyzet, valamint a bűntény, amely megoldásához nyomozni és gondolkodni kell, méghozzá közösen: vajon hol rejtőzik az igazság?

## AKIKNEK AJÁNljUK

*Kisebb létszámú csapatoknak, akik nem riadnak meg a bonyolult feladatoktól, és képesek a többieket is motiválni az esetleges elakadások során.*



# A CÉG HANGJAI

## A ZENE MINDENKIÉ!

Mindenki tudja, hogy a jó zene egy átlagos napba is varázslatot hoz: szebbé, érdekesebbé, élvezhetőbbé teszi az életet. De vajon mit érzünk akkor, ha mi szólaltatjuk meg a hangszereket és irányítjuk a zenét? Ennek megtapasztalására olyan közösségformáló élményt javasunk, amely konferenciák elő vagy utó programjaként, de önálló eseményként is megállja a helyét.

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.

## AKIKNEK AJÁNLJUK

*Olyan csapatok számára, akiknek szükségük van egymás elfogadásának és csapatszellemnek a megerősítésére, valamint az együttműködés dinamizálására, mindezt akár szavak nélkül.*



# GOLDBERG-GÉPÉPÍTÉS

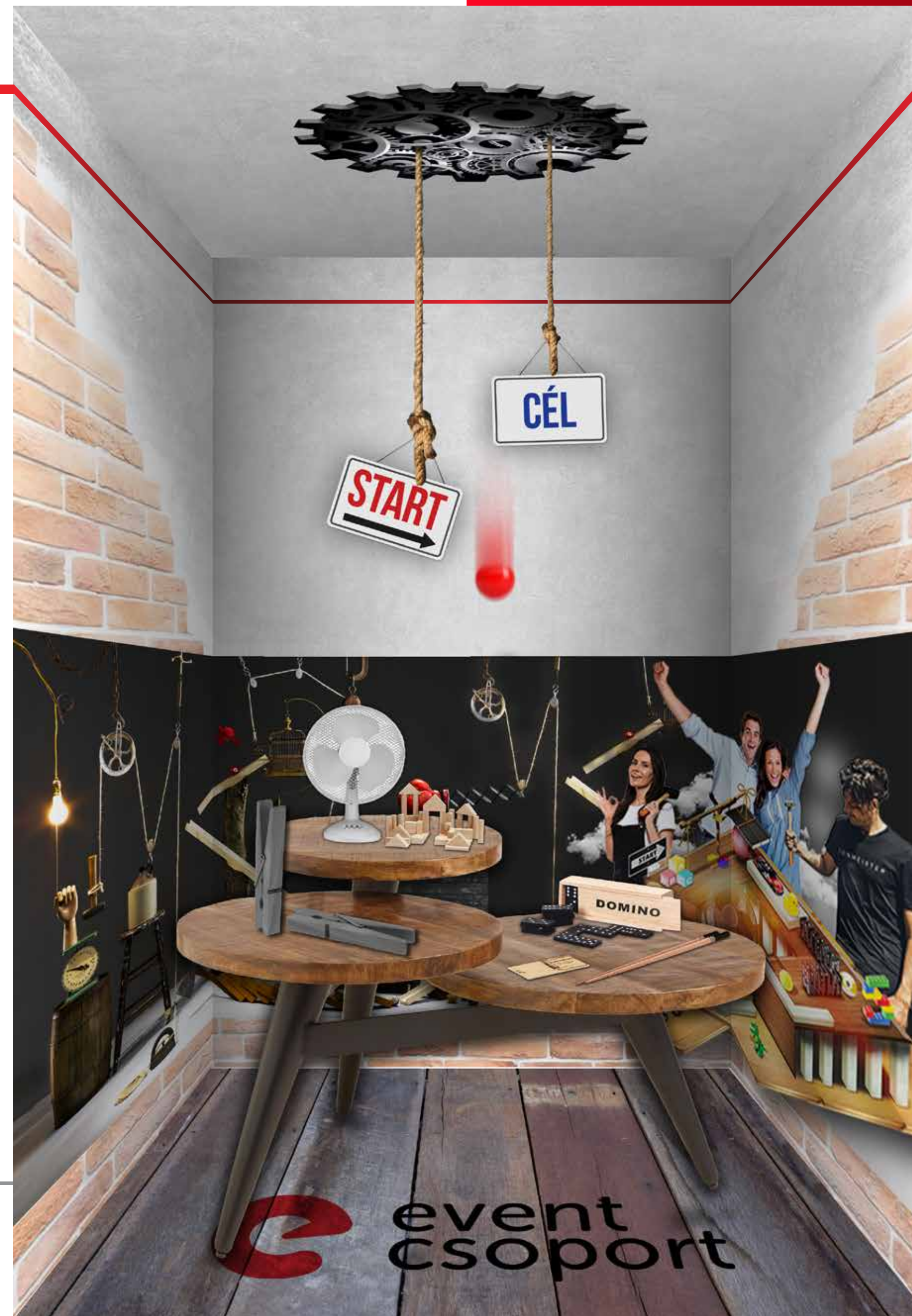
## LENDÜLETBEN AZ ALKOTÓERŐ

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 megélijétek a kreatív problémamegoldás és alkotás élményét, a csapaton belüli együttműködést, részfeladat delegálást, miközben bevetitek a fantáziátokat és a sikerhez nélkülözhetetlen, egyedi ötleteiteket.

## AKIKNEK AJÁNLJUK

*Ez a program igazi főnyeremény, minden csoport számára bátran ajánljuk.*



# SWATTITUDE

## A TETTEK EMBEREINEK

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...

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Kihívást kereső csapatok számára, akik küzdelmes, logikai és koncentrációt igénylő feladatokban szeretnék megmérettetni magukat.*



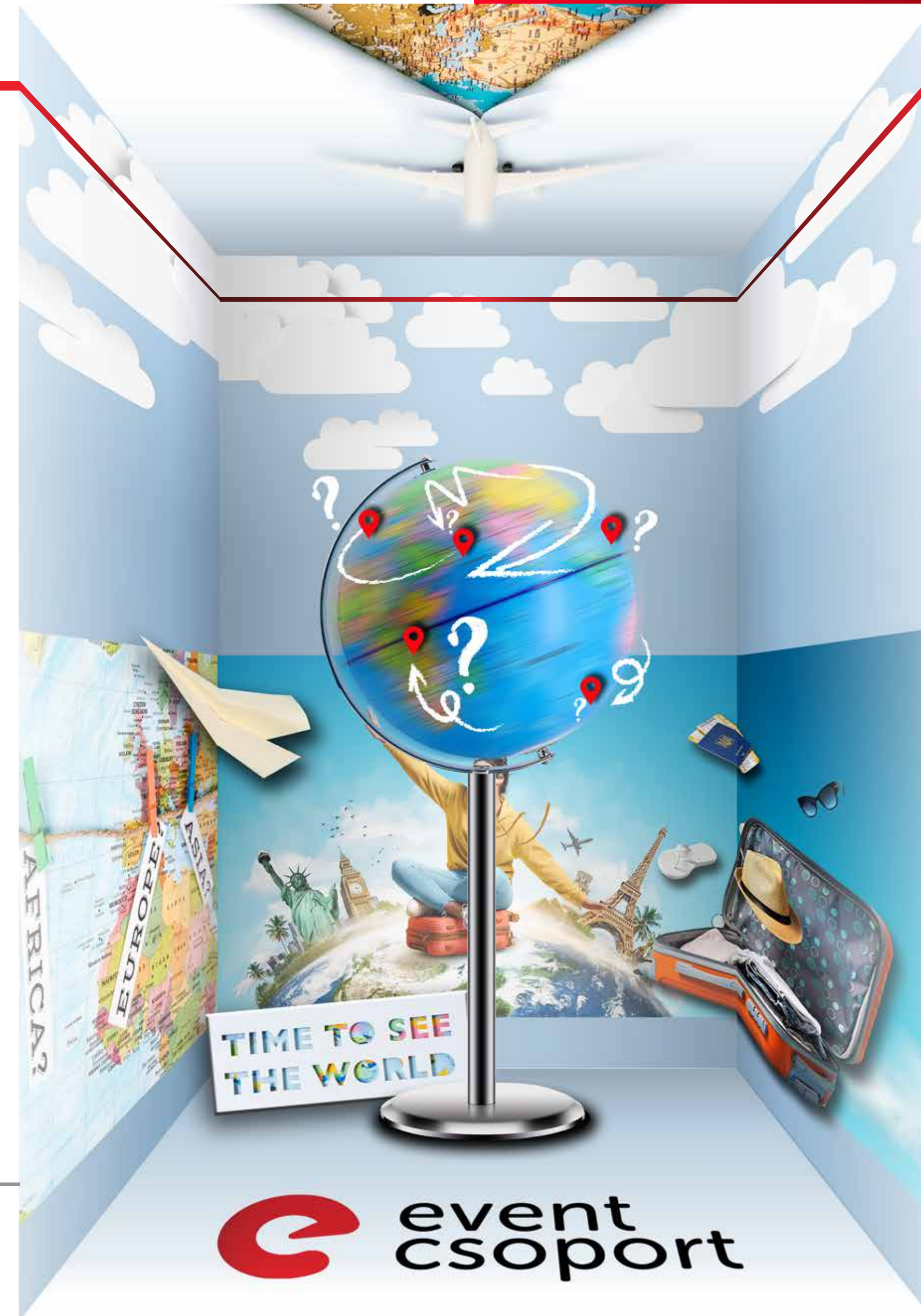
# HURRÁ, NYARALUNK!

## TALÁLJUNK RÁ A KÖZÖS ÚTRA

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 játéknál megfejteni a csapatoknak.

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*A bonyolult, sok szálon futó programot kedvelő csapatok számára, akik kedvelik a versengést.*





# 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?

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Történelmet kedvelő csapatok számára, akik szívesen elmerülnek az ókori birodalmak sajátos hangulatában.*



# 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.

Miközben komoly munka zajlik, mindenki jól szórakozik és megvalósul egy fontos folyamat: a csapat közösen él át, tanul és valósít meg valami újat. A finálé keretében pedig teljes pompában, jelmezben és kellékekkel, élő show-ban mutatják be a tanultakat: nem is kérdés, hogy a néhány perc színpadon szerzett hírnév mögött igazán értékes munka áll!

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

Változásban lévő szervezetek csapatainak részére, illetve sok generációs együttműködések kialakításának céljából.



event csoport

 Létszám  
15-40 fő

 Játékidő  
2-3 óra

 Indoor/  
Outdoor

# 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.

### AKIKNEK AJÁNLJUK

*Olyan csapatok számára, akiknek fontos, hogy a csapat-  
tagok kiemelkedően jól tudjanak együtt gondolkodni,  
akik szeretik a kihívást és nem riadnak vissza az újító  
megoldásoktól.*



 event  
csoport

 Létszám  
10-100 fő

 Játékidő  
2-4 óra

 Indoor/  
Outdoor

# 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. Kezdhetjük? Csapó 1!

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Olyan csapatok számára, akik a digitalizáció irányába tartanak és hasznukra válna a kreatív gondolkodás fejlesztése.*



 Létszám  
10-200 fő

 Játékidő  
3 óra

 Indoor/  
Outdoor

# REKORDOK NAPJA

KERÜLJETEK BE A REKORDOK KÖNYVÉBE!

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 pillanatokot 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.

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Nagy létszámú csapatok számára, akik valami különleges és maradandó dolgot szeretnének alkotni, bekerülve ezzel a rekordok könyvébe.*



# A PIRAMIS FOGSÁGÁBAN

## EGYÜTT KISZABADULHATTOK!

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.

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Kifejezetten szakértő csapatok számára, akik szeretnek elmélyülni egy-egy feladatban, majd az apró részletek megfigyelése után összerakni a teljes képet.*



# SZERENCSEFESZT

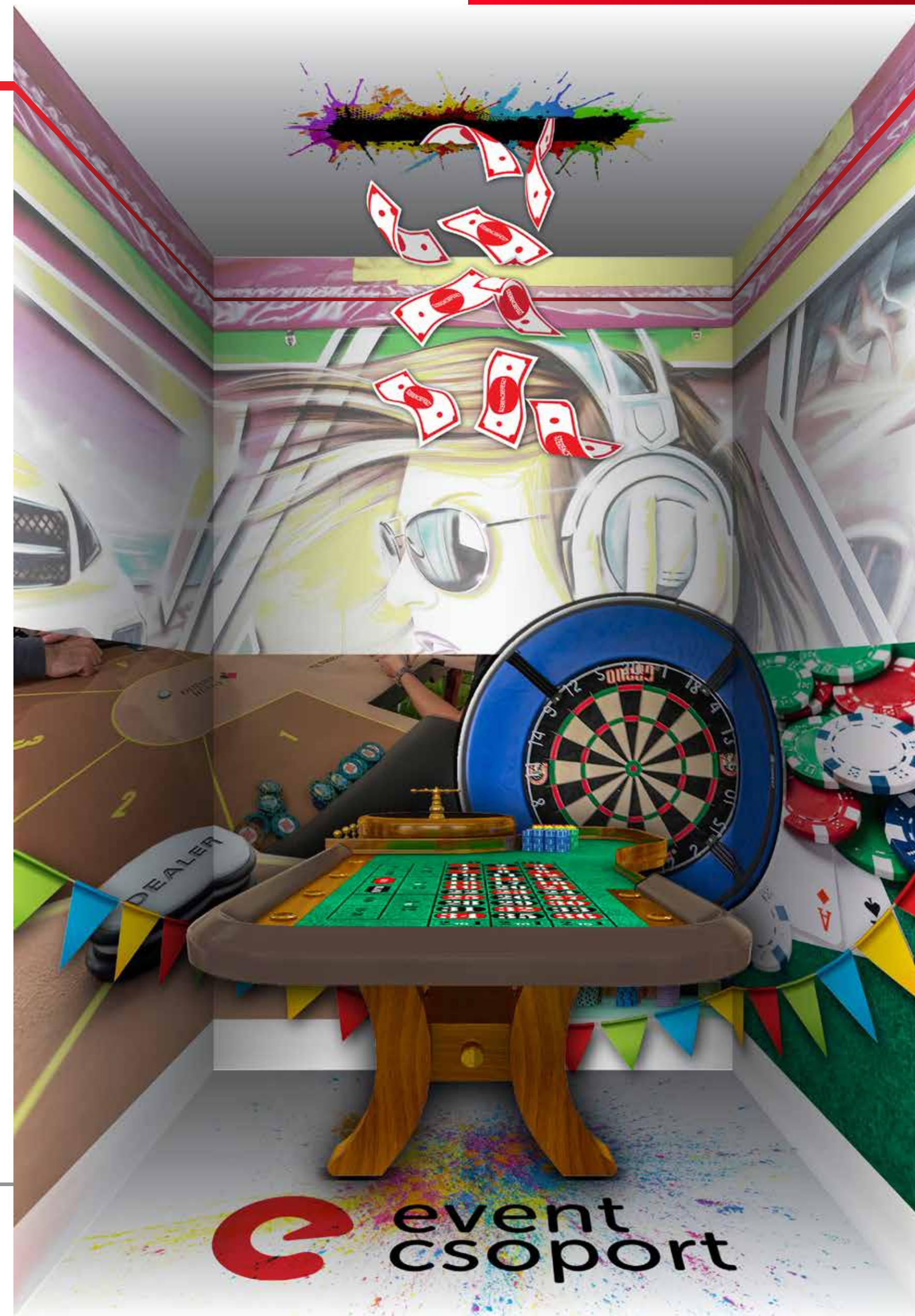
## KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ, JÁTÉKOS PROGRAM

Mindenkinek van egy titkos oldala amit önmaga sem ismer. Ez a játék arra hivatott, hogy ezt előcsalja...

A kifogásolhatatlan és élethű díszletek között a vendégek maguk lesznek a főszereplői ennek az amerikai ízű kalandnak. A “szerencsekert” tulajdonosa 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, dartsot, pókert, de vajon lesz-e valaki, aki bankot robbant?

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Olyan csapatok számára, akik szeretnek együtt gondolkozni, kockáztatni és játszani.*



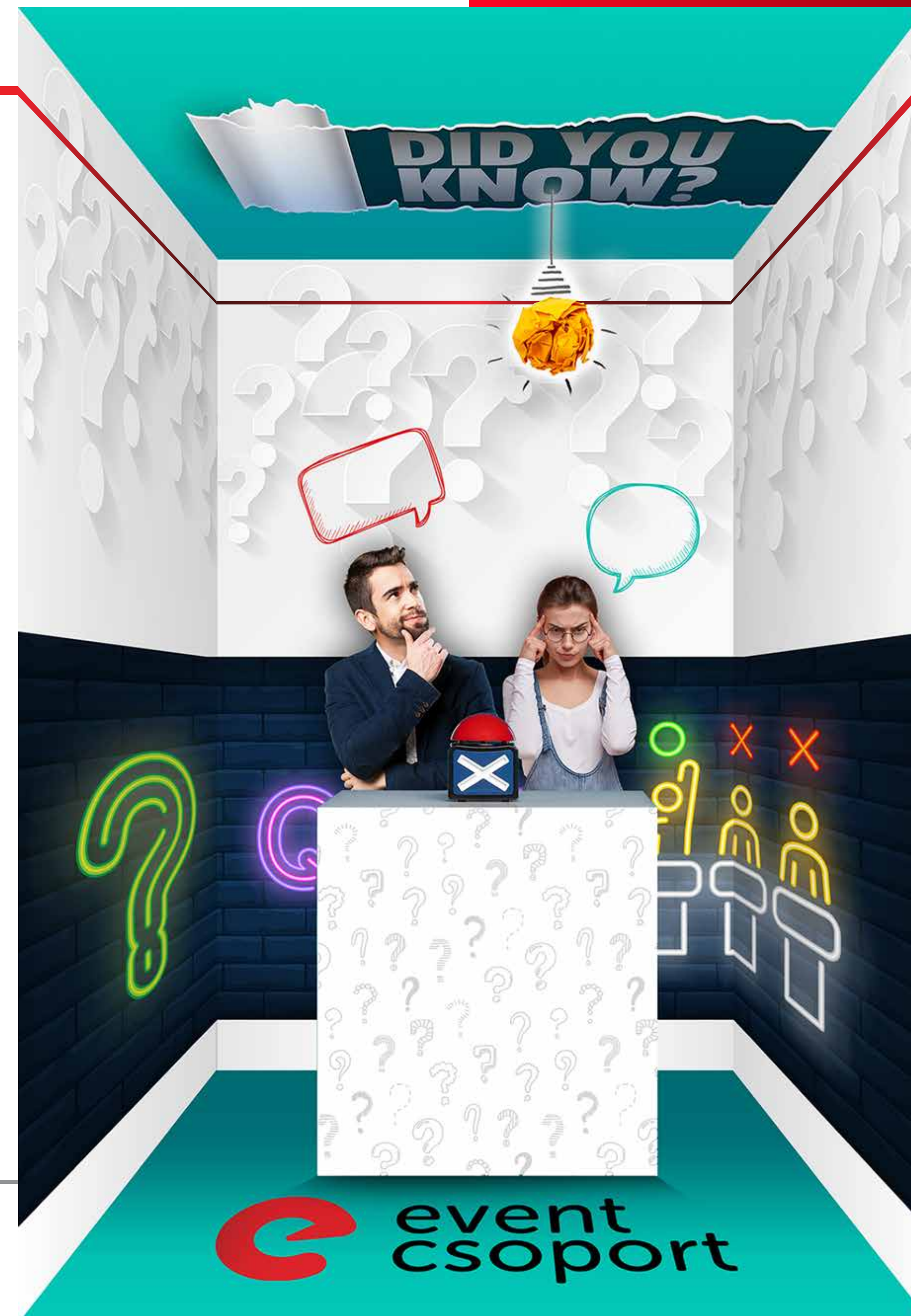
# TEAM MIT TUD?

## 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.

## AKIKNEK AJÁNLJUK

*Olyan csapatok számára javasoljuk, akik kedvelik a vetélkedőket, szeretnek versenyezni. Kifejezetten ajánljuk egész napos események szünetébe is, mert a program garantáltan felrázza a résztvevőket.*





# ÚGY TÁNCOLNÉK VELED

## TÖLTÜNK MEG A TERET ÉLETTEL

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 táncsal kell kifejezniük gondolataikat, érzelmeiket, és táncolva kell elmondaniuk egy előre megírt történetet is. Mindehhez profi táncosok és koreográfusok nyújtanak segítséget.

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Bátor, lelkes, mozgást és zenét kedvelő csapatok számára, akik mindig szívesen tanulnak valami újat.*



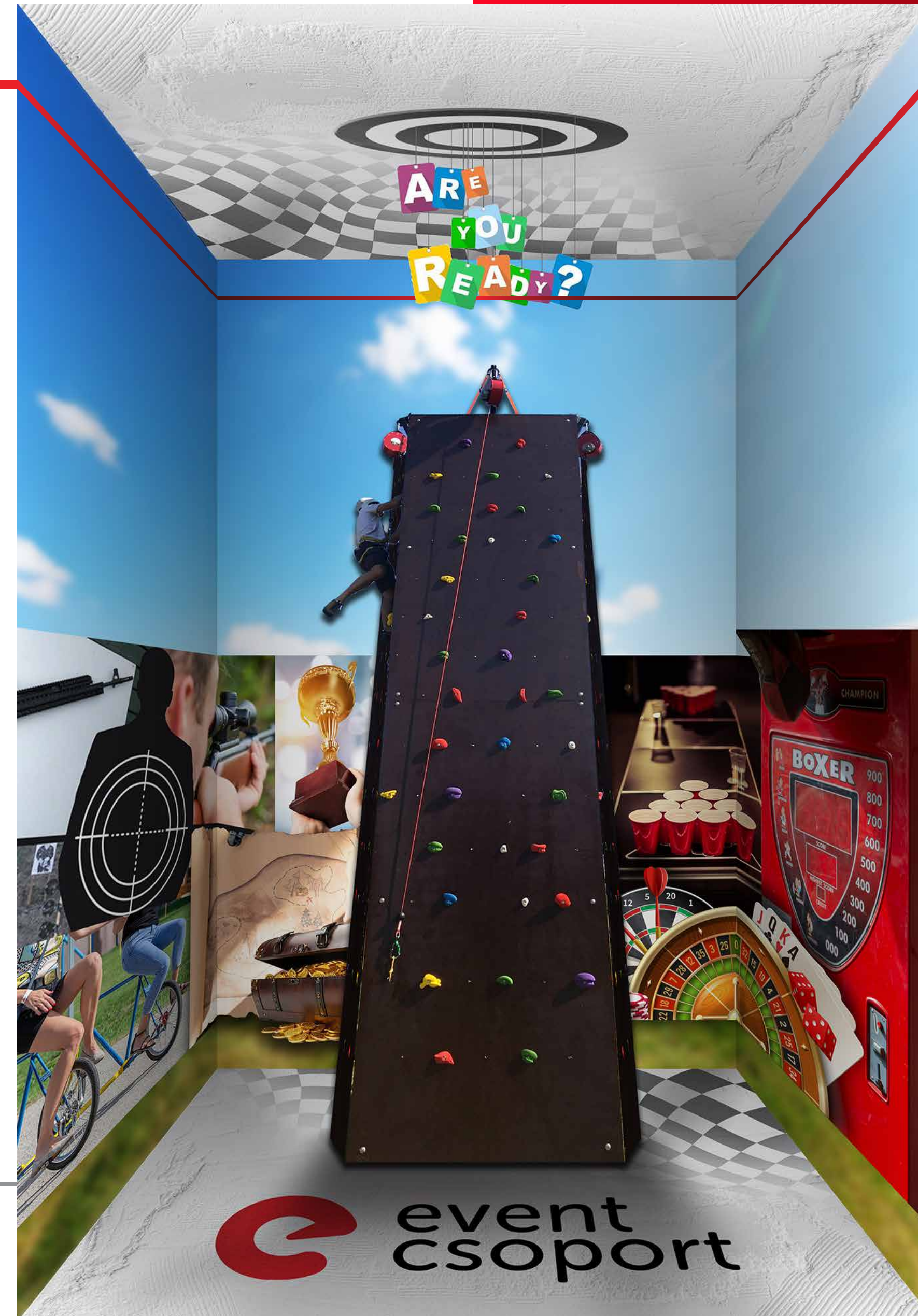
# VERSENY 10X10

VIGYÁZZ, KÉSZ, KÜZDJ!

Ennél a koncepciónál a küzdelemé a főszerep, nem is egy, hanem 10 versenyszámban. Egy játékos versenyre számíthatok, amitől nő az adrenalin, mégis bárki számára teljesíthető, miközben garantált az önfelelt 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.

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Nagy létszámú, az újdonságokra nyitott, többfunkciós játékot kedvelő csapatok számára.*



 event  
csoport

 Létszám  
50-500 fő

 Játékidő  
2-3 óra

 Indoor/  
Outdoor

# VISSZA A TERMÉSZETBE!

## KINCSKERESÉS TEREPEN

Programunk különleges ötvözete az együttműködés - fejlesztésnek, a közös játéknak és a túrázásnak. A kincsek meghatározott koordinátákon várják, hogy közösen felkutassátok őket, miközben tájékozódásokat térképek segítik. Tartsatok össze a célért és az útvonalak teljesítése során figyeljétek meg a legapróbb részleteket is!

## AKIKNEK AJÁNLIJUK

*Olyan csapatoknak, akik sokat ülnek irodában vagy megszokott környezetben, illetve olyanoknak, akik foglalkoztak már CSR tevékenységgel.*



 Létszám  
20-300 fő

 Játékidő  
4-5 óra

 Outdoor