

TEAMBUILDING

agency

NEW DAY s.r.o.

sídlo U Školky 936/9, Děčín 405 02

IČ: 25418955, DIČ: CZ25418955

oddíl C, vl. č. 16990 v OR Krajského soudu v Ústí nad Labem

E: info@newday.cz

T: 774700300

Děkujeme Vám

za vaší důvěru a zájem o naše služby, vážíme si toho.

Zakládáme si na silně pro-klientském přístupu, autentičnosti vlastní produkce a na našem rodinném přístupu *srdcem*.

Máme 23 let zkušeností s produkcí přes 100 zrealizovaných eventů ročně.

A mimo jiné..

- máme exkluzivitu na inteligentního event **foto robota** ve střední Evropě. www.irob.cz
- jsme organizátoři mezinárodního závodu WINTERMAN CZECH XTREME TRIATHLON www.czxtri.com
- podporujeme Dětské Kardio centrum Motol, doposud jsme tam *darovali* částku **920.000Kč**.

Podpořte nás výběrem našich aktivit a staňte se i Vy součástí, bez Vás bychom to nedokázali.

Těšíme se na spolupráci

Specifikace zadání, vaše data

Na začátku od Vás potřebujeme znát tzv. "tvrdá fakta" :

1. Termín akce
2. Přesný časový rozsah požadované agenturní produkce
3. Počet účastníků
4. Cíle, potřeby, vaše očekávání
5. Lokalitu/umístění vaší akce
6. Rozpočet

Aby pro Vás byl **váš teambuilding přínosný**, je pro nás důležité správně pochopit cíle akce, vaše firemní komunikační struktury, kompetence a vztahové vazby mezi účastníky.

Data vaší specifikace rádi zakomponujeme a zohledníme do připravovaného programu.

U filantropických aktivit organizujeme jen smysluplné projekty přinášející nefalšovaný přínos a radost těm, kdo to potřebují. Tyto programy děláme zásadně na míru.

Expediční programy a týmové cesty navrhujeme do konečné podoby až po detailním průzkumu zvolené lokality.

Výstupy a zpětné vazby

moderujeme napříč celou skupinou s cílem vyzdvihnout klíčové momenty, vyhodnotit program a v ohledu na zadání vygenerovat adekvátní zpětnou vazbu reflektující požadované cíle, potřeby účastníků a behaviorální vzorce vaší firemní kultury.



NAŠE FILOZOFIE

SKLADBU PROGRAMU
STAVÍME VŽDY TAK,
ABY BYL

FYZICKY NENÁROČNÝ

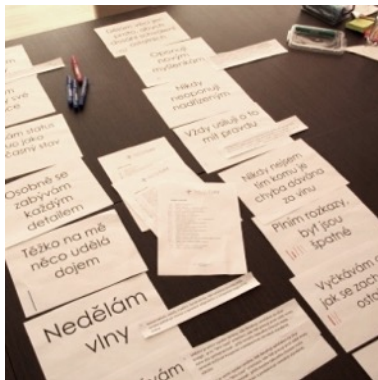
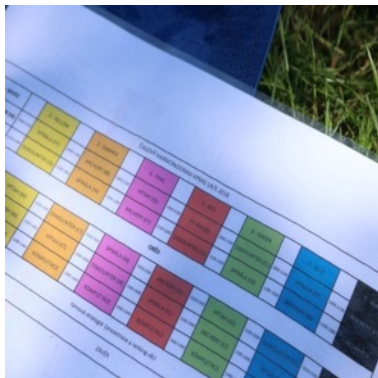
A ZÁROVEŇ PŘÍNOSNÝ

PRO KAŽDÉHO ÚČASTNÍKA,

**BEZ ROZDÍLU VĚKU,
POHLAVÍ,
FYZICKÉ KONDICE.**



UKÁZKA AGENDY



před akcí * Příprava organizačního týmu

0900

v místě konání na místě již necháváme materiály a klíčové produkční rekvizity.

před obědem Rychlé seznámení s agenturním týmem a harmonogramem akce

1330

Zahájení programu

1645

Vyhlášení a zhodnocení

1700

Konec

Náš organizační tým zdokumentuje klíčové momenty ve stručném amatérském záznamu fotografií, který Vám předáme na konci. Rádi Vám nad rámec ceny zajistíme profesionální záznam fotografií či sestřih videa

**Nutné ubytování organizátorů*

(u projektů, kde nelze přípravu stihnout během dopoledne nebo u více denních programů - potvrdíme vždy po výběru lokality a typu produkce)*

ČASOVÝ ORIENTAČNÍ HARMONOGRAM

newday

TEAMBUILDING PRODUKCE

Některé varianty můžeme připravit na celý den jako celodenní hru nebo pouze na odpoledne.

1. Detektivní týmová úniková hra (libovolně indoor / outdoor)
2. Team strategy survival koncept jungle & arctic (primárně outdoor)
3. Zlatá horečka – silně motivační týmová hra (pouze outdoor)
4. Team Scrabble – týmová kreativní hra cílená na firemní hodnoty (libovolně indoor / outdoor)
5. Mise – zábavný koncept postavených na principu cesty (pouze outdoor)
6. Pětiboj - jednoduchá zážitková týmová soutěžní hra (primárně outdoor)
7. Olympijské hry - motivační koncept v netradičních aktivitách (primárně outdoor)
8. Quinessovy rekordy - motivační týmová soutěž motivovaná Quinessovými rekordy (primárně outdoor)
9. Bez konceptu - koncept rozvojových motivačních aktivit (libovolně indoor / outdoor)
10. Lužické pevnosti – týmová historicko dobrodružná hra (pouze outdoor v lokalitě resort Malevil)
11. Humanus - dobrodružný historický program s podzemním labyrintem a velkými výzvami (pouze outdoor NP ČŠ)
12. Bezpečný & zodpovědný - interaktivní edukativní na téma 1. Pomoci a záchrany života (indoor-outdoor)
13. Prague mystery – týmový městský treasure hunt (pouze outdoor – Praha)
14. Well-Being - vybrané aktivity orientované na blaho, rozvoj a zábavu zaměstnanců (indoor)
15. Kvíz Hunt - týmová akční hra ve formě „honby za pokladem“ s použitím mobilní aplikace



ÚVOD

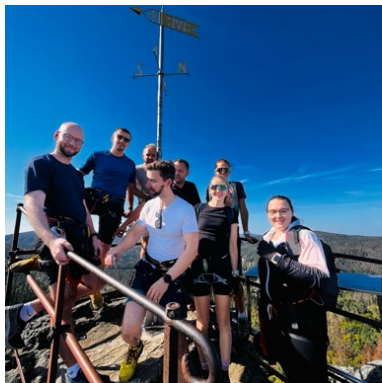
uvádíme pozitivně vtipnou moderaci s podkresem dynamické hudební kulisy.
Většinou to trvá 10 minut.

Aktivity všech scénářů

vždy vyvolávají pozitivní rovnováhu v týmu.

Dále mají za cíl podpořit:

- *strnelení,*
- *vnímání druhého názoru,*
- *naslouchání,*
- *přijmutí zpětné vazby,*
- *překonání problémů a duševních výzev,*
- *vystoupení z komfortní zóny,*
- *otevřenost a ochota dosáhnout shody,*
- *respekt, motivace a soudržnost.*



ÚVOD

#1 Detektivní hra – velkoprostorová týmová úniková hra

Originální týmová hra s detektivním námětem.

Budete v roli kriminalistických týmů vyšetřovat záhadný případ krádeže unikátního patentového vynálezu.

Hra obsahuje velmi nápadité aktivity, **má velmi rychlý spád, je fyzicky nenáročná**, trvá zhruba 3 hodiny zároveň vyžaduje duševní řešení úkolů.

Bez týmového zapojení všech členů týmu není možné rozluštit příběh.

Týmy si sami určují pořadí navštívených stanovišť a logistiku činností v daném časovém rámci hry, některá stanoviště v rámci detektivního vyšetřování týmy navštěvují opakovaně několikrát.

Jako motivaci a odměnu za splnění každého úkolu týmy obdrží nápovědné indicie spojené s vyšetřováním případu, které budete postupně skládat do celkového příběhu.

Cílem hry je v časovém limitu hry objasnit celý případ a správně identifikovali pachatele.

Obrovskou výhodou je možnost umístění do indooru i do outdooru, logistika hry může být umístěna kdekoli s minimálními náklady za pronájmy prostorů, přestože účastníci musí několikrát projít všemi deseti stanovišti. Je tak absolutně **ideální pro období s nestálým počasím a pro větší - početnější skupiny**.



#1 Detektivní hra – velkoprostorová týmová úniková hra

Hra je absolutně fyzicky nenáročná, zvládne jí i vozičkář.

Každé stanoviště může být v jeden okamžik obsazeno několika týmy najednou, aniž by to jakkoli ovlivnilo průběh či kvalitu týmového procesu.

Jinými slovy, stanoviště mají jediné pravidlo „kdo dřív přijde – ten dřív mele“ nicméně neznamená to žádnou výhodu ani to nemá vliv na výsledek, je to jakési morální pravidlo, že první kdo přijde má právo prohlížet si důkazy jako první.

Mechanika hry je záměrně postavená tak, aby týmy opakovaně museli každé stanoviště navštívit několikrát.

Základní skladbu tvoří 8 + 2 aktivit.

Ve hře budete odebírat vzorky otisků, posuzovat pachové stopy, řešit záhadu při hledání stop, identifikovat telefonní audio záznam a malovat podobu podezřelých osob v kriminalistickém softwarovém programu s lidskými obličejí.

Umístění samotných aktivit skvěle reflektuje prostorové možnosti lokality a počasí.

Hra může být **umístěná kdekoliv** venku či uvnitř.

Každý tým si určuje vlastní logistiku hry včetně pořadí navštívených aktivit.

V centrálním místě je náš lektor konzultující progres každého týmu, týmy s ním opakovaně a neomezeně konzultují každý krok po celou dobu hry.



#1 Detektivní hra – velkoprostorová týmová úniková hra

Umístění samotných aktivit reflektuje vždy prostorové možnosti dané lokality a počasí.

Hra může být umístěná kdekoliv venku či uvnitř.

Každý tým **obdrží kriminalistický kufřík** s pomůckami, **tablet a speciální sešit** s přesným návodem mechaniky hry.

Doporučujeme používat vlastní mobily.

Stanoviště aktivit:

- 1) Rekonstrukce místa činu – klíčová aktivita, navazují na ní veškeré další kroky, týmy se na toto místo opakovaně vrací
- 2) Detaily – zábavná koordinační prostorová aktivita založená na postřehu a sdílení detailů
- 3) Kartotéka – akční týmová „problem solving“ aktivita *(na obrázku)*
- 4) Důkazní identifikace předmětů - rekonstrukce otisků stop
- 5) Audio rozbor a identifikace hlasových důkazů
- 6) Daktyloskopie – komunikační aktivita – porovnávání otisků prstů
- 7) Pachová stopa – porovnávání parfémových vůní – silně komunikační aktivita
- 8) Stavba obličejové podoby pachatele a účastníků příběhu ve speciální on-line aplikaci
- 9) Porovnávání GEO vzorků – ve zkumavkách jsou různé vzorky hornin z místa
- 10) Porovnávání DNA vzorků – zjistili jste různé vzorky vlasů a ty potřebujete správně přiřadit



#1 Detektivní hra – velkoprostorová týmová úniková hra

Příběh

Je středa 15hod.

Profesor CHEMIE a vynálezce sedí u stolu v pracovně a přemýšlí o svém posledním objevu a zvažuje. Ukryt, zničit? Jaký bude mít dopad na lidstvo. Přinese užitek, nebo zkázu...?

Přestože svůj objev několik let pečlivě tají, má pocit, že ho kdosi sleduje.

Jeho podezření se naplňuje až dnes. Ráno otevřel svůj diář a na aktuální stránce viděl rukou načmáraný vzkaz „**PROFESORE SLEDUJEME VÁS**“.

Je zcela omráčený! Okamžitě se jde podívat do trezoru, zda je jeho objev v bezpečí. Nastaví správný kód a otevírá dvířka. Je tady, netknutý. Moc klidu mu to však nepřidává. Ještě, že má zbraň, na ochranu vědy by ji neváhal použít.

Co však dál? Má zavolat policii? Má se někomu svěřit? Profesor horečně přemýšlí. Pak bere svůj telefon, vytáčí číslo a s napětím očekává, až se hovor propojí.....

O několik dní později...

jste přivoláni jako špičkový tým detektivů k případu na místo činu.

Na trezoru jsou viditelné stopy páčení, profesor zmizel. Je trezor prázdný nebo je tam profesorův geniální objev? A kde je profesor...?

Stopy jsou již zajištěny a popsány policejním technikem.

Vášim úkolem je rozplést tento záhadný případ, zjistit, co se stalo, vypátrat profesora a jeho objev.

Váš časový limit jsou 3 hodiny...

(na obrázku je aktivita „místo činu“, tým ČSOB)



#2 Týmová strategie – komunikační týmová hra přežití

Koncept

- Příběh simuluje havárii malého letadla, ve kterém "cestujete".
- Koncept je založen na skutečných geografických a technických faktech, odehrává se v Kostarice.
- Cílem je rozhodnout se pro správnou strategii zachránit důležité věci a přežít...
- Přidanou hodnotou je edukativní rozměr použitelný při pobytu v přírodě.
- Vaše **výstupy porovnáme** s doporučením US army nebo Canadian Royal Army expertů na přežití.
- Program není fyzicky náročný.
- Tematicky se příběh odehrává v prostředí tropické džungle, alternativně v arktickém prostředí Kanady.

Průběh

- V rámci vašich týmových činností budete sbírat vybavení pro přežití (speciální obrazové karty).
- Bude Vás čekat **série strategických rozhodnutí** (jít pro pomoc/zůstat) určující „úspěch“ celé mise.
- V různém pořadí absolvujete týmové komunikační aktivity a „problem solving“ úkoly.
- Každý tým následuje přesný itinerář činností, logistiky úkolů a aktivit.
- V závěru porovnáme vaše výstupy s **doporučením expertů z US army či Canadian Royal Army**.
- Hra je vhodná do outdoor i indoor prostředí, *alternativně* může být celá umístěna indoor.

Příběh (Jungle)

Jste na palubě charterového dvoumotorového letadla, letíte na na karibský ostrov v regionu San Blas Archipelago. Let je bičován deštěm. Při pohledu z okénka skrze zamračenou oblohu občas zahlédnete hornatou džungli. Pilot oznamuje změnu směru letu, ve snaze vyhnout se bouři a klesá. Tropický liják buší do okének a turbulence otřásají letadlem...

... Po dvou po sobě následujících nárazech letadlo zůstalo opřené o kmeny stromů. Najednou je ticho, jste v šoku, nemáte žádné zranění, v nose cítíte, že asi někde z letadla vytéká palivo. Vřeštění zvířat a bzučící hmyz se ozývá ze všech stran, déšť bubnuje do trolek letadla. Jste obklopeni hustou džunglí.



#2 Týmová strategie – komunikační týmová hra přežití

V první části

každý účastník obdrží detailní zadání a popis situace. Na základě situačního příběhu každý účastník individuálně odpoví na klíčovou strategickou otázku, **JÍT nebo ZŮSTAT**...?

Následně **si každý vytvoří vlastní pořadí** důležitosti vyčleněných „zachráněných“ položek z letadla...

Tato část trvá cca 20 minut.

Druhá část

je plně týmová, fyzická a **akční**...

absolvujete týmové aktivity za jejichž splnění získáte důležité informace a materiál /obrazové karty/, který budete potřebovat pro rozhodování o „strategii“ ve třetí části hry.

Tato část obsahuje cca 5 fyzických aktivit umístěných v prostoru lokality konání.

Samotné aktivity vybíráme z klasických teambuildingových scénářů, volbu přizpůsobujeme možnostem místa.

Třetí část

je týmová strategická a velmi **komplexní** po duševní stránce.

Budete silně diskutovat o strategii a plánovat možnosti praktického využití získaných materiálů.

Materiály jsou fiktivní, fyzicky budete mít pouze obrazové karty a spoustu argumentů....

Úroveň fyzického zapojení účastníků do spolupráce je velmi intenzivní.

Cílem každého týmu bude udělat finální rozhodnutí, zda-li **JÍT nebo ZŮSTAT** a podle toho určit prioritu „zachráněných položek z letadla“.

Výsledné výstupy jednotlivých týmů porovnáme v moderované diskusi s ostatními týmy a ve finále je posoudíme s tím, co doporučují armádní experti na přežití.

Poslední část probíhá v klidném režimu, kdekoli u stolů, poblíž zdroje občerstvení.

#2 Týmová strategie – vhodné aktivity

Vhodné aktivity

absolvujete klasické týmové aktivity v jednoduchém či násobném režimu, tzn. že se na každém stanovišti setká jeden či více týmů (dle počtu účastníků a kompozice lokality). Základní kostru tvoří 6 aktivit + první a poslední aktivita, které jsou společné pro všechny týmy.

Níže je seznam nejčastěji používaných úkolů a aktivit, finální výběr děláme vždy až po průzkumu dané lokality.

- 1) Úvodní iniciační prostorová aktivita, na základě které týmy získají mapu, prvotní instrukce, pořadí následných úkolů s přesnou časovou agendou
- 2) Tým balance – komunikační koordinační aktivita v rámci které tým skládá šikmé stavební komponenty pomocí speciální balanční konstrukce
- 3) Sedadla – komunikační dynamická aktivita založená na postřehu, naslouchání, prostorové koncentraci s postupným zlepšováním procesu
- 4) Telepathy – prostorová slovní komunikační hra založená sdílením a obousměrného přenosu informací, v zimní Arctic variantě používáme sněžnice
- 5) Topo – prostorová komunikační problem solving aktivita založená na vizuálních podnětech, otevřenosti a sdílení poznatků všech členů týmu
- 6) Traffic Jam – interaktivní rébus zapojující všechny členy týmu do řešení logistického úkolu.
- 7) Spirála – komunikační koordinační aktivita s poměrně velkou duševní náročností, celý tým manipuluje trápek vertikální lany skrze spirálu
- 8) Ledovec – cílem je zhoupnout se z jednoho bodu na druhý a dostat celý tým na druhou stranu, ta je však velmi exponovaná a nestabilní...
- 9) Saně – koordinační a komunikační aktivita, tým stojící na podložce má za úkol obrátit jí naruby, aniž by se dotkl okolního prostoru.
- 10) Pagoda – duševní i fyzická týmová aktivita založená na komunikaci a řešení problému ve velmi akčním průběhu s použitím hlavolamových desek
- 11) Střelba z luků, vzduchových zbraní nebo z foukaček – netradiční zážitky a výzvy, výsledky se načítají na týmové konto

#3 Zlatá horečka – silně motivační týmová hra

Co to je?

- Silný **motivační příběh** a soutěžní koncept.
- Tématika se odvíjí od skutečné události z roku 1846 kdy na Aljašce propukla Zlatá horečka a celé skupiny lidí doslova pohádkově zbohatli.
- Za doprovodu poutavého příběhu účastníci plní jednotlivé výzvy a úkoly, sbírají stovky zlatých valounů a posouvají se do cíle hry.
- Po cestě se týmy orientují pomocí speciální mapy, přitom plní různé týmové úkoly a dušení výzvy.
- Gradace programu je v závěrečné aktivitě Zlatý důl, která doslova vyšroubuje pozitivní energii.
- Následně si každý tým spočítá počty získaných zlatých valounů, které poté neverbálně a kreativní formou představí ostatním.
- Cílem je „**vyrýžovat**“ co nejvíce zlata, nejúspěšnější tým od nás získá sladkou odměnu.
- Program je až do posledních vteřin silně napínavý.
- Doporučený počet osob v jednom týmu je 8-10 účastníků.
- Program není fyzicky náročný, ale vyžaduje intenzivní zapojení účastníků do účasti.

Logistika hry

Logistika jednotlivých kroků a časový plán hry jsou přesně časově ohraničené. Jednotlivé týmy absolvují stejné úkoly a aktivity - v různém pořadí. Každý tým obdrží přesný itinerář aktivit a logistiku stanovišť. Za dochvilnost příchodu na dané stanoviště (tolerance +/- 2min) obdrží týmy bonusový počet valounů.

#3 Zlatá horečka – silně motivační týmová hra

Koncept je kombinací soutěže a dobrodružné týmové hry s paralelním motivem sbírání zajímavých faktických informací. Hra graduje ve velmi silně motivačním utužení týmové soudržnosti.

Dobrodružný podtext hry reflektuje **skutečné události** z roku 1846 na Aljašce, doplněné o netradiční zajímavosti tipu „víte že?“ např.

Víte že...na Aljašce je více než 3000 řek, které tečou do tří světových stran a do dvou oceánů?

Víte že...každý zlatokop, který se vydal na Klondike musel mít sebou vlastní zásoby, například: 200 liber (libra – 0,45 kg) slaniny, 800 liber pšeničné mouky, 200 liber kukuřičné mouky, 150 liber fazolí, 150 liber sušeného ovoce, 75 liber cukru, 50 liber rýže, 75 liber kávy a krabice kondenzovaného mléka?

- Úkoly samotné obsahují vyvážený poměr fyzických aktivit a duševních výzev, **program není náročný.**
- Týmy plní jednotlivé motivační výzvy a úkoly, sbírají až **stovky zlatých valounů** (skleněných perel).
- Aktivita jsou primárně adresované ven, pohodlnou chůzí v okolí vybrané lokality, alternativně mohou některé úkoly být umístěné uvnitř.
- Závěrečný výstup z programu je největší počet nasbíraných valounů určující pořadí týmů.
- Tento koncept má omezenou alternativu v případě nepříznivé počasí, konkrétní výběr aktivit umíme závazně definovat až po prohlídce lokality konání.



#4 TEAM SCRABBLE – koncept orientovaný na firemní hodnoty

Koncept

Kreativní, velmi motivační týmový koncept, ve kterém týmy pracují na tvorbě originálních slovních spojení orientovaných do vaší firemní kultury, **na podporu vaší týmové soudržnosti a hodnot**. Program je inspirovaný oblíbenou slovní hrou Scrabble.

Přidaná hodnota

Upevnění principů týmové práce a **ukotvení firemních hodnot**.

Mechanika

V rámci celé hry budete sbírat desítky písmen, která budete pokládat na velké scrabble desky. Aktivita jsou jakýmsi dopravním prostředkem v procesu hry, podstata stojí na tvorbě slov. Pokaždé po absolvované aktivitě budete losovat magnetická písmena u instruktora. Vaším úkolem bude ihned poté **umístit získaná písmena na scrabble** hrací plochu tak, abyste získali pro svůj tým co nejvíce Scrabble bodů. V této týmové hře nejde jen o rychlost, ani o sílu, ale vše záleží na Vaší týmové spolupráci a týmovém duchu, kreativním přístupu a důvtipu. Vaším cílem bude vytvořit co nejlepší slovní spojení, přitom nasbírat co nejvíce Scrabble bodů.

Vzhledem k nutnosti adaptovat část aktivit a procesů "na míru" patří tento **koncept spíše k těm nákladnějším**.



#4 TEAM SCRABBLE – koncept orientovaný na firemní hodnoty

MECHANIKA HRY

- Každý tým má přesně dané časové schéma pořadí a umístění stanovišť aktivit.
- **Každé stanoviště = jiná týmová komunikační aktivita** za jejíž absolvování získáte magnetická písmenka
- Každé stanoviště je možné připravit do jiného tématu.
- Budete sbírat desítky písmen, ty budete ihned pokládat na velké scrabble desky.
- Na každém stanovišti je vždy jedna velká hrací deska.
- Týmy vkládají slova na hrací desky ihned po skončení fyzické aktivity /**1stanoviště = 1 hrací deska**/.
- Na konci hry budete mít tolik desek, kolik bude stanovišť / každá deska bude obsahovat tolik slov, kolik bude týmů.
- Scrabble deska obsahuje různé hodnoty políček, písmena mají hodnotu uvedenou hned vedle, podle nich týmy získávají body.
- Logistika a časový harmonogram jednotlivých stanovišť je přesně časově vymezen, za dochvilnost dodržení harmonogramu týmy obdrží bonusová písmena.
- **Zbývající písmena týmy uplatní** v poslední společné aktivitě - tvorba společné věty.
- V závěru představíme týmy, které nasbírali nejvíce bodů, nicméně hlavní cíl je kladem na společný výsledek a kooperaci celé skupiny. Vygradování proběhne prezentací nejzajímavějších slovní spojení a celkového výstupu ze společné tvorby slov.
- Doporučujeme Vám zvolit tematickou oblast slov (např. firemní hodnoty, týmový slogan, marketingový produkt apod.)



#4 TEAM SCRABBLE – koncept orientovaný na firemní hodnoty

Níže ukázka mechaniky a logistiky programu Team Scrabble pro společnost TOYOTA

MECHANICS:

Double or triple station of each activity

2 + 5 activities (1 intro. activity, 5 main activities, 1 final relay activity)

Evaluation, measurement criteria: time, level of performance achieved

Bonus points for early arrival at the station

Thematic concept: Team scrabble

Team Scrabble concept is based on the scrabble principles with addition of a team spirit competition and building the team identity. During the Team Scrabble the teams are going through a series of classic team building activities rewarded by small magnetic letters. After each activity teams are composing the letters on large scrabble boards in order to create the words with the highest value of the scrabble points. Word formation is determined by a pre-selected topic covering the entire program. The most important features are team work, creativity and openness.

introduction activity- team identity

The teams have the task to create a symbol reflecting the theme of the whole event, the corporate affiliation and the spirit of the team representing the country; the activity is allocated 30 minutes, all teams work simultaneously in the real time of the agenda.

1st activity BALLANCE TOWER

Your task is to build the highest tower possible out of the provided cubes, each member of the team should participate by holding the string holding the cubes at the end of the string. If you manage to build the tower from the cubes in the right order, you will get useful information written on the cubes, when creating a tower, the cubes should be built from 1, 2, 3 etc 1 in the right order.

2nd activity PAGODA

The goal of this game is to discover the minimum number of moves to arrange the tower of five graduated panels from a model peg to one of the other two pegs, moving one panel at the time and never place a larger block on top of smaller one, all three pegs may be used.

3rd activity BLOW ARROWS

Your task is to try to shoot the target and contribute to the team account by your individual performance. In the discipline you will have 3 line shots, out of which the best 3 shots will count to your team account. If there are different numbers of shooters, the result is assigned by the number of the best performer team. The final 1st shooter shoot at the same time and one target, which is common for both shooters. Then it is when the last shooter finishes after 5 shots, he/she is waiting for the second round. Then to finish the shoot, all other shooters go to the target at the same time they calculate the score points and out the shots, we emphasize that you calculate these score points by yourself and that you are all playing for play. After the timeout, go to the next location on your map.

4th activity PHOTODETAILS

There are 10 photos in the tablet gallery. Go to find the places on the photos. At the place of each photo there are small leaflets with words. TAKE THE LEAFLETS IN YOUR TEAM ACCOUNTS AND COMPOSE THE SCRABBLE WORDS FROM IT.

5th activity ALL ABOARD

Everyone from the team jumps on the target. The goal is to turn the target upside down without anyone falling the ground outside of the target. You get points according to the time limits. For a different number of team members have different sized targets.

"Ideally: the art of thinking independently together" - Malcolm Forbes

final and last activity - team relay-Boats

Your team finds themselves on one side of a water and your goal is to get to the other side using only the small boats (paddles) you have been supplied. You are not allowed to step into the water, your feet must be on the boats at all times. And to make things more interesting the boats must be weighed down at all times, otherwise the current will sweep them away (your instructor will demonstrate). Your team will also have to form a chain, which, if it is broken a boat will also be lost.

#5 MISE – týmová outdoor hra ve formě cesty

- Týmová **outdoorová akční hra** ve formě „cesty“.
- Odehrává se **vždy v přírodním terénu**, pohodlnou chůzí, NEBO jízdou (jakýmkoli dopravním prostředkem) ideálně po zajímavostech v okolí vybrané lokality.
- Týmy po cestě následují různé úkoly, sbírají informace, indicie a číselné kódy, používají GPS outdoor navigaci, různé typy map a záměrně dvojsmyslných informací.
- Koncept je kombinací soutěže, dobrodružné cesty a týmové hry graduující v **spolupráci všech týmů**.
- Pro dosažení cíle hry je nutná finální bezpodmínečná spolupráce všech účastníků napříč všemi týmy.
- Týmy mohou řešit různé úkoly, které jsou ne vždy stejné pro všechny.
- Hlavní výstup z programu je společné otevření schránky a **oslava sounáležitosti a týmového úspěchu**.
- Tento koncept nemá alternativu v případě nepřízné počasí.
- Konečnou podobu programu a konkrétních aktivit a úkolů jsme schopni definovat až po důkladném průzkumu vybrané lokality.
- Tento typ programu je vhodný pro menší skupiny, maximálně pro 3 – 4 týmy.
- Každá "Mise" je vždy originál připravovaný absolutně „na míru“ tudíž vždy obnáší vyšší požadavky na personální a materiální zdroje s mnohem **vyšší náročností** celkové produkce.



#5 MISE – týmová akční outdoor hra ve formě cesty

Součástí je vždy několik atraktivních úkolů reflektujících vždy **využitelnost lokality**. Aktivita jsou často umístěné ve vizuálním kontaktu s ostatními týmy ale i samostatně.

Podle možností a dostupnosti lokality nejčastěji vybíráme z těchto primárních aktivit:

- ENIGMA – úkolem je postavit konstrukci ze speciálních komponentů. Komponenty mají určité znaky - klíčové pro pořadí stavby. Aktivita může obsahovat použití dalekohledů a rastrových šifer. V týmu jsou přesně určené kompetence a role členů.
- FOTO DETAIL – prostorová komunikační aktivita založená na vizuálních podnětech, otevřenosti, sdílení postřehů a informací.
- EGYPTSKÉ PIRAMIDY - úkolem je přemístit bloky z jedné pyramidy na druhou. Počet přesunů reflektuje číselný údaj určující souřadnice dalšího stanoviště.
- MESSENGER - potřebujete vyzvednout zprávu umístěnou v prostoru mimo dosah chůze, k tomu máte lano, sedák, kladku a mnoho pokusů a strategických možností.
- TROJÚHELNÍK – vytvořením rovnoramenného trojúhelníku definujete přesný střed, ve kterém je schránka s částí kódu, na první pohled je schránka neviditelná
- ASOCIAČNÍ INFORMACE - na vymezeném prostoru je 21 ukrytých speciálních destiček a indicií, přečtením všech získáte důležitou informaci klíčovou pro finální krok cesty.
- TREZOROVÉ ZÁMKY – 3 kódový kulatý zámek se speciálním trezorovým systémem zamykání.
- FOUKAČKY, LUKOSTŘELBA, KOLOBĚŽKY, LANOVÉ AKTIVITY – zážitkové výzvy dle možností.

Nicméně součástí je řada kroků a procesů, které nemají standardní ohraničení ani popis, protože vychází z možností dané lokality.

V zásobě máme celou řadu dalších nejmenovaných aktivit které **volíme vždy „na míru“**.



#5 MISE – týmová akční outdoor hra ve formě cesty

- Týmy se pohybují samostatně i ve vizuálním kontaktu s ostatními týmy.
- Pro navigaci použijete různé druhy map, šifrovaných instrukcí a GPS navigace.
- Po trase plní týmy různé úkoly, nemusí být totožné pro všechny týmy.
- Cílem je najít uzamčenou trezorovou schránku s odměnou.
- **Otevřít schránku lze pouze společně, spoluprací všech týmů.**
- Nejrychlejší tým získá pouze "morální bonus".
- Odměnu vychutnáte všichni po společném otevření schránky.
- Program vždy **využívá místních zajímavostí**, přírodní atrakce a lokální zájmová místa.
- Do programu můžeme – dle možností lokality – zakomponovat zážitkové aktivity např. lukostřelbu, koloběžky, foukačky, lezení, ferraty a jiné akční aktivity.
- Součástí programu je často transport veřejnými dopravními prostředky např. vlak nebo autobus (dle možností lokality a dostupnosti veřejné dopravy) nebo osobní auta.
- Pro tento koncept **potřebujeme předem znát** váš budget.



#6 PĚTIBOJ – jednoduchá týmová soutěž se sportovním obsahem

Koncept

Je v duchu **jednoduché zážitkové** týmové soutěžní hry založené na absolvování fyzických a sportovně laděných výzev.

Aktivity však **nejsou fyzicky náročné**, pouze tematicky orientované do sportovního prostředí. Soutěžní disciplíny podporují vzájemné poznání, týmového ducha, rozvoj skupinové dynamiky a důvěru.

V úvodu týmy obdrží kartičku pro záznam bodů, mapu s umístěním aktivit a důležitým instrukcemi.

Pořadí stanovišť a logistika hry jsou určeny daným časovým rozvrhem.

Cílem je získat co nejvíce bodů, které si týmy v závěru spočítají.

Na začátku a na konci všichni absolvují společnou zábavnou štafetu, v průběhu se spolu týmy různě potkávají.

Finální výsledky představíme v závěrečném napínavém vyvrcholení programu.

Přidaná hodnota

Koncept podporuje myšlenku „**jsme jeden tým, táhneme za jeden provaz**“.

Tento koncept je díky své jednoduchosti **jeden z nejlevnějších**.

(na obrázku je mokrá (indoor) varianta aktivity Diskounter)



#6 PĚTIBOJ – jednoduchá týmová soutěž se sportovním obsahem

Mechanika

začínáte jednou společnou aktivitu a potom budete navštěvovat **"klasické kolečko aktivit"** tzn. různá stanoviště v násobném-režimu aktivit.

Logistika je zároveň taková, že na **každém stanovišti potkáte vždy další tým** (dle celkového počtu týmů). Týmy spolu budou vždy v úzkém vizuálním kontaktu soutěžit.

Hlavní skladbu konceptu tvoří 4-5 aktivit-stanovišť, které absolvujete postupně. Stanoviště budou rozmístěna po celém daném prostoru.

Poslední aktivita je vždy **„společná“ štafeta všech týmů**, po které proběhne sčítání týmových bodů a následná prezentace výsledků.

Aktivity - výběr

- 1) Zahajovací Puzzlová skládáčka – rychlá aktivita, navede týmy do prostoru se schránkou (každý tým má schránku jinde) v schránce je mapa s umístěním stanovišť a časová instrukce.
- 2) Počítadlo - motivační strategické, koordinační cvičení postavené na postřehu a rychlé spolupráci všech členů týmu při vytváření nejvhodnější cesty.
- 3) Traffic Jam – lidský hlavolam, členové týmu náhodně stojící v řadě mají úkol správně se přesunout na jiné místo za dodržení přesně vymezených kompetencí.
- 4) Střelba z foukaček + střelba z praků, individuální prostor v atraktivních střelbách z profesionálních foukaček a praků s kamínky.
- 5) Všichni za jednoho – koordinační fyzická aktivita, celý tým manipuluje s trámem v prostoru a hledá neefektivnější způsob jak se dostat část trámu na určený bod.
- 6) Týmový Pentague případně Týmový frisbíí golf – krátký zábavný miniturnaj v uvedených disciplínách, hráči i týmy se podmínečně střídají.
- 7) Finální klobouková štafeta všech týmů: zábava, tým spirit, spolupráce.

Finální skladbu hlavních aktivit Vám připravíme až při přípravě na místě, zohledníme možnosti prostorů v daném místě konání a aktuální předpověď počasí.





#7 OLYMPIJSKÉ HRY – týmový koncept v tématu OH

Akční týmový koncept hry v tématu Olympijských her.
Program je založen na netradičních **sportovně laděných týmových aktivitách**.

Cílem programu je samozřejmě vyhrát se svým týmem OH.

Vyhrát však může jen jeden tým, proto je třeba také kreativita, otevřenost a inovativní přístup. Během celého programu doprovází účastníky podtext OH se specifickými úkoly a výzvami.

Celý koncept je "zabalen" do tematiky řecké terminologie OH a sportovní fair play.

Začíná se kreativní aktivitou, při které týmy vytvoří vlastní symbol v podobě vlajky.
Hlavní obsah tvoří 4-5 různých aktivit

Umístění stanovišť/aktivit je rozprostřené většinou venku v daném areálu.

Trvání **jedné** aktivity je cca **25 minut** a na jednom stanovišti se může potkat více týmů.

První a poslední aktivity jsou rychlé a společné, poslední aktivita má navíc formát rychlé týmové soutěže, které se účastní všechny týmy naráz.

#7 OLYMPIJSKÉ HRY – týmový koncept v tématu OH

Zahajovací rychlá iniciační prostorová aktivita, na základě které týmy získají mapku, prvotní instrukce, pořadí následných úkolů a přesnou časovou agendou.

Následuje úvodní kreativní aktivita „výroba vlajky“ na posílení sounáležitosti a týmové integrity.

Skladbu hlavní náplně si můžete navolit sami z níže uvedeného seznamu:

- 1) Střelba z luků, jedno stanoviště = 1 luk + 1 terč, výsledky se načítají na týmové konto.
- 2) Hod oštěpem – koordinační dynamická aktivita založená na spolupráci, postřehu, naslouchání, koncentraci. Tým se snaží dovést dřevěný trámek co nejrychleji a co nejdále do cíle.
- 3) Trójský hlavolam – duševní i fyzická týmová aktivita založená na komunikaci a řešení rébusu ve velmi akčním průběhu / přemísťování desek. Soutěží spolu vždy 2 týmy proti sobě.
- 4) Střelba z profesionálních foukaček – oblíbená netradiční disciplína pro zaručenou vysokou úspěšnost zásahů, výsledky se opět načítají na týmové konto.
- 5) Moderní foto gymnastika – týmová prostorová komunikační aktivita založená na vizuálních podnětech, otevřenosti a sdílení poznatků všech členů týmu, při hledání míst v okolí.
- 6) Skok o tyči – komunikační koordinační aktivita s poměrně velkou duševní náročností, celý tým manipuluje 3m vertikální trámek speciálními vodičnými lany skrze dráhu a doskočiště.
- 7) Týmový petanque – strategická týmová sportovní aktivita, podmínkou je aby proti sobě soutěžily vždy dva týmy, velmi atraktivní a oblíbené. Alternativně týmový disk golf
- 8) Bungee running hod kladivem – běh na speciální elastickém popruhu, jednoduché měření výsledku, kdo doběhne a položí dál značku...?
- 9) Štafeta - běh překážek – celý tým stojící na dlouhých lyžích se snaží dosáhnout co nejrychlejší čas při překonání vytýčené tratě.

Závěrečná moderace týmových výsledků + skupinové foto (cca 10minut)

V rámci půldenního programu **doporučujeme 5-6 aktivit (áž25min) + úvodní a finální štafetu.**

#8 QUINESSOVY REKORDY – týmová soutěž na téma

Koncept

Zábavná soutěžní hra v netradičních aktivitách se spoustou zajímavých a velmi nevšedních soutěžních disciplín a výzev motivovaných Guinnessovou knihou rekordů.

Garantujeme Vám, že se díky originalitě úkolů a činností budou všichni hodně bavit a smát!

Koncept je absolutně nenáročný.

Některé aktivity vyžadují týmovou strategii, jiné přesnou komunikaci uvnitř týmu, další zase využití individuálních silných stránek jednotlivců.

V rámci soutěže jsou **aktivity** ohraničené přesným **časovým limitem** s doprovodnými faktickými **informacemi typu „víte že..?“**

Logistika přechodů mezi jednotlivými stanovišti je primárně nastavená s co největším **důrazem na prostřídání co největšího počtu týmů mezi sebou**, dodržení časového systému je motivováno proaktivním bonusovým systémem odměňujícím včasný příchod na každé stanoviště.

Přidaná hodnota

Týmový koncept obsahuje pečlivě namíchaný mix týmových aktivit podporujících zábavu, sounáležitost a team spirit, přičemž **samotné aktivity lze nastavit a různě tematicky orientovat**, například genderově či věkově.



#8 QUINESSOVY REKORDY – týmová soutěž na téma

Aktivita

V rámci tohoto konceptu absolvujete všechny aktivity v multi režimu aktivit, tzn. že se na každém stanovišti setkají vždy 2 až 4 týmy, kteří spolu budou v úzce vizuálním kontaktu soutěžit. Skladbu tvoří 5 až (6) + 2 aktivit, přičemž první a poslední aktivita je společná pro všechny týmy naráz.

Níže je seznam doporučených aktivit:

- 1) Rychlá prostorová hra, na základě které týmy získají mapu a pořadí úkolů s časovou agendou
- 2) Spirála – komunikační koordinační aktivita, náročná po komunikační stránce
- 3) Telegraf – slovní komunikační hra
- 4) Hlavlom Pagoda – duševně fyzická aktivita
- 5) Lodičky – fyzická koordinační soutěžní aktivita
- 6) Lukostřelba + střelba z foukaček (jedno stanoviště)
- 7) Fotodetail – komunikační pohybová aktivita založená na postřehu, sdílení informací a rozdělení rolí
- 8) Matematický les – fyzicko-mentální aktivita (postřeh, důvtip, rychlost a schopnost počítat)
- 9) Finální klobouková štafeta všech týmů

Všechny aktivity jsou doprovázené **zajímavostí a rekordem z Quinessovy knihy rekordů**.

Finální skladbu aktivit Vám v definitivní podobě připravíme až při přípravě na místě, zohledníme prostorové možnosti v místě konání a aktuální předpověď počasí.



#9 BEZ KONCEPTU – koncept rozvojových motivačních aktivit

Je to jednoduchý systém na sebe navazujících rozvojových týmových aktivit, které **nejsou** „zabalené“ do uceleného příběhu.

Aktivita jsou vyvážené v pokrytí důležitých týmových procesů, **jsou motivační, zábavné a zážitkové**, jako v kterémkoli jiném příběhovém konceptu teambuildingu.

Na konci každé aktivity zkušený senior lektor moderuje **krátkou zpětnou vazbu** s cílem reflektovat prožitě momenty a adresovat je do motivační roviny nabízející rozvoj a větší názorovou shodu.

V průběhu programu účastníci pracují v rámci **jedné skupiny i v rámci menších samostatných týmů**, zpětné vazby probíhají v týmech i společně v celé skupině.

V rámci agendy je vždy přítomen 1 zkušený senior lektor a dle počtu účastníků několik instruktorů.

Přesné složení aktivit určuje lektor na místě, který reflektuje momentální atmosféru ve skupině, rychlost, jakou účastníci zvládají plnit jednotlivé úlohy, kompozice lokality i počasí.

Níže ukázka 2,5 hodin:

Mechanika 2 hod. programu obsahuje

4 komunikační výzvy cílené na nastavení **pozitivní rovnováhy** a **uvědomění si souvazečnosti** s celým týmem.

Týmy se střídají a cirkulují na stanovištích bez časových prostojů. Každou aktivitu následuje krátká zpětná vazba.

Část aktivit je založena na fyzické koordinaci, část je diskuzní - založena na zpětných vazbách a rozvoji týmové spolupráce.

Koncept může být postaven na jakkoli dlouho, minimum doporučujeme 2,5 hodiny. Může být celý uvnitř nebo celý venku či jinak. Dle vymezeného časového rámce a prostorových možností je to cca 4 – 10 různých aktivit. Pro větší motivaci navrhujeme připravit jednu aktivitu do jednoduché týmové soutěže.



#9 BEZ KONCEPTU – koncept rozvojových motivačních aktivit

Vhodná skladba

aktivita č. 1

Magická hůlka (10-20 minut/venku, uvnitř potřebuje hodně prostoru).

Neuvěřitelně působivá aktivita, tým má za úkol položit speciální tyčku dlouhou několik metrů na zem tak, aby se všichni tyčky stále dotýkali. Zní to absurdně, ale v začátku je to **téměř nemožný úkol**.

aktivita č. 2.

Nová Společnost (délka cca 30-40 minut/preference uvnitř či u stolů).

Silně podmanivá a vyzývavá diskuzní aktivita. Zpětná vazba vyzdvihne **lidské hodnoty** a postoje jednotlivých členů týmu, čímž vyvolá rovnováhu ve vzájemných vztazích a v celkové skupinové dynamice, **sjednotí hodnoty a principy týmové práce**.

Průběh je založen na otevřené diskusi, zpětné vazbě a **konsensu**.

V roli expertů budete vybírat vhodné kandidáty k založení nové civilizace. Domluvíte se na finálním výběru? Není to ani zdaleka tak snadné jak to na první pohled vypadá. Čím blíže budete výsledku, tím intenzivněji budete vnímat vaše hodnoty, principy a vaše zažité životní postoje.

V závěru bude náš lektor moderovat diskusi a porovnání rozdílných postojů a názorů.

Ukázka profilů kandidátů, ze kterých budete vybírat....

- Mexický kněz, věk 73, známý pro schopnosti zprostředkování rozhovorů znepřátelených skupin, je invalida.
- Sekretářka, věk 39, zaměstnána u jedné velké společnosti od ukončení školy, žije s matkou.
- Zemědělec, 42, rozvedený, má zkušenosti s pěstováním plodin. Je homosexuál.
- Německá socioložka, věk 32, aktivní feministka, militantní levičák, bývalá modelka.
- Těhotná učitelka historie, 39 let, nikdy nebyla vdaná, nezná otce svého budoucího dítěte.
- a 22 dalších kandidátů ...



#9 BEZ KONCEPTU – koncept rozvojových motivačních aktivit

Vhodná skladba

aktivita č. 3

JAK MĚ VNÍMÁŠ?: (na obrázku / délka cca 30 minut)

Super aktivita na **poznání a zvýšení otevřenosti**. Každý účastník má na zádech zavěšené desky s otázkami typu: V čem jsem nejlepší? Kdybych byl/a jídlo, tak jaké? Co bych na sobě mohl/a zlepšit? Podstata je v tom, že účastníci nevidí kdo jim co píše za odpovědi. Ty jsou pak společnou moderací citlivě prezentované ostatním. Aktivita dává jiný rozměr týmové dynamice, zároveň přirozeně motivuje účastníky k velké otevřenosti a ochotě přijímat zpětnou vazbu.

aktivita č. 4

DOPRAVNÍK: (délka cca 60 minut/uvnitř).

Strategická aktivita podporující **dynamiku ve skupině, komunikaci, leadership, týmové role, inovaci, kreativitu, vystoupení z komfortní zóny**. Celá aktivita je z hlediska týmového procesu velice komplexní a je super námětem na konstruktivní zpětnou vazbu a oslavu týmového úspěchu. Má zcela banální zadání s cílem sestavit funkční konstrukci, po které dopraví míček do určeného místa vzdáleného 5m od místa startu. Aktivita silně podporuje týmovou práci, kreativitu a leadership.

aktivita č. 5

POČÍTADLO: (délka cca 30-40 minut/může být venku i uvnitř).

Strategická, dynamická a hodně zábavná aktivita
Je založená na postřehu, **sdílení názoru druhých, rozdělení kompetencí, naslouchání a koncentraci**. Má obrovský efekt zlepšení týmového procesu, který je během 20 minut viditelný všem, cca 300%.

aktivita č. 6 (délka cca 20-30 minut/může být venku i uvnitř).

TÝM BALANCE: **kommunikační koordinační aktivita** v rámci které tým skládá různě šikmé komponenty pomocí speciálního systému, Aktivita podporuje týmovou práci, leadership a stmelení.

Celý proces je moderovaný zkušeným senior lektorem s mnohaletou praxí.

#10 LUŽICKÉ PEVNOSTI – dobrodružná historická outdoor hra

Koncept

Velmi originální atraktivní týmová dobrodružná hra oživující historii betonových bunkrů v autentickém prostředí lužicko-horského pohraničí.

Odehrává se v linii **6 - 9 bunkrů** umístěných v nádherném **přírodním horském terénu** v dosahu pohodlné chůze z resortu Malevil.

Umístění a celková **scenérie této hry je dechberoucí a nádherná.**

Přidaná hodnota

Po absolvování celé hry budete bohatší o spoustu zajímavých informací a zážitků. Dozvíte se, k čemu byly pevnosti určeny, kdo a za jakých okolností je postavil a jaké klima panovalo v této nelehké době kolem roku 1938.

Veškerá fakta jsou skutečná.

Koncept je fyzicky **středně náročný**, doslova vzato ujdete 4 km po lesních pěšinách. V lese mezi bunkry není žádné sociální ani odpočinkové zařízení. Hra nemá žádnou „suchou“ alternativu v případě deště.

Pouze v lokalitě Malevil, Lužické hory.

Časový rozsah hry je ve variantě půlden - 4 hodiny nebo celý den.



#10 LUŽICKÉ PEVNOSTI – dobrodružná historická outdoor hra

Atraktivní týmová dobrodružná hra je založená na “teambuildingově” velmi nestandardních úkolech.

Během této napínavé hry se dozvíte spoustu zajímavých skutečných informací, které se vážou k našemu pohraničí roku 1938.

Každý bunkr v sobě skrývá jednu velmi **autentickou aktivitu** nebo fyzickou výzvu.

Bunkry jsou umístěné v nádherném přírodním terénu v dosahu pohodlné chůze z parkoviště hotelového resortu. Hra začíná a končí na Malevilu na severu Čech v Lužických horách.

AKTIVITY, INFO:

- Každý člen je potřebný a pomůže k dosažení a splnění všech úkolů.
- Na začátku cesty dostanete instrukce ve speciální malé knížce.
- Vybavíme Vás (batohy, helmou, lanem, sedáky, buzolou, laserem, UV svítilnou, provazem.).
- Pohybovat v terénu se budete podle mapy a speciálních ukazatelů.
- Každý bunkr skrývá své tajemství a tým má za úkol ho odhalit.
- Úkolem bude navštívit **6 - 9 pevností** a vyřešit **6 nebo 9** velmi **originálních úkolů**.
- Vyřešení aktivity je zásadní – získáte za něj klíč, který Vám otevře další cestu.
- V každém bunkru se dozvíte informace spojené s předválečným obdobím a konkrétní stavbou.



#11 HUMANUS – dobrodružná akční outdoor hra s velkými výzvami

- je **více než** teambuilding,
- je **více než** dobrodružství, překonávání výzev a adrenalinových zážitků,
- je **více než** výlet do historie s plněním úkolů v zajímavé přírodní lokalitě...

Tím, že projdete tímto údolím s velmi silně **pohnutou lidskou historií**, prožijete hluboce emotivní chvíle záměrně cílené do hlubšího pochopení jeden druhého i do silnějšího propojení vaší sounáležitosti.

Přitom se vystavíte silnému procesu uvědomění si všeobecně důležitých priorit a životních hodnot vycházejících z historie celé lidské společnosti.

Při Humanusu se budete zamýšlet nad **úvahami týkajícími se životních hodnot**, standardů a privilegií vyplývajících z doby, ve které žijeme.

Víme, že Vám to v tuto chvíli může znít jako klišé...

Humanus Vás provede nejen fyzickými výzvami,

provede Vás zejména **duševní cestou**, kterou prociťíte **30 metrů nad zemí**, v momentě, kdy budete viset pouze v rukách vašich kolegů nebo když budete v prostoru, který nebudete umět nijak uchopit a který budete vnímat pouze vaší **intuicí či šestým smyslem**.

Pouze v lokalitě Severní Čechy – Česká Kamenice - Janská.

Časová náročnost **min. 5 hodin**.



#11 HUMANUS – dobrodružná akční outdoor hra s velkými výzvami

Klíčové momenty:

- odehrává se v ojedinělém **labyrintu podzemních tunelů** bývalé tajné podzemní továrny z období II. světové války
- celá lokalita je v atraktivním přírodní krajině Labských pískovců a Českého Švýcarska plná skal a hlubokých roklí
- účastníci překonávají **extrémně silné emotivní zážitky**, fyzické i duševní výzvy
- obsah následuje skutečný historický výklad událostí, které se v lokalitě udály

Hlavním výstupem programu je velice silný zážitek z překonání výzev, složení chronologie historických faktů, dobrodružství, týmová práce, stmelení kolektivu, silné upevnění mezilidských hodnot a reflexe vlastního bytí.

Většina účastníků přirozeně odhalí svůj vrozený charakter, slabiny, přednosti, vlastní životní hodnoty.

Program je duševně velmi náročný, fyzicky je náročný středně.

Koncept je mimo jiné velice náročný na agenturní přípravu, vyžaduje velký počet kvalifikovaného personálu, proto je **jeden z nejdražších**.



#11 HUMANUS – dobrodružná akční outdoor hra s velkými výzvami

Prémiový dobrodružný týmový program s pohnutou historií, podzemním labyrintem a velkými výzvami v krajině Českého Švýcarska.

Cílem a motivačním faktorem je zjišťování historických událostí v chronologické posloupnosti tak, jak se opravdu udály.

V cestě za vytvořením uceleného obrazu historie budete překonávat velmi **náročné fyzické, duševní a emoční výzvy**.

V období II. Světové války zde byl koncentrační tábor.

Výjimečnost programu, rozsáhlost a zároveň stísněnost podzemí a historická hodnota lokality na všechny působí zcela **ohromujícím dojmem**.

Vítězem je každý, kdo program dokončí.





#12 BEZPEČNÝ A ZODPOVĚDNÝ – edukativní téma záchrany života a 1. pomoci

Interaktivní program v duchu aktuální doporučené metodiky 1. pomoci a záchrany života s nácvikem správných postupů při řešení nečekaných krizových situacích.

Představte si, že byste zachránili život?

Život, který by bez vaší pomoci, bez vašeho zákroku skončil. Nikomu to nepřejeme, nicméně realita podložená statistikou je nekompromisní. A schopnost poskytnout adekvátní první pomoc není tak zcela samozřejmá.

A přesně k tomu je určen tento edukativní program v duchu aktuální metodiky

1. pomoci a záchrany života

s nácvikem správných postupů při řešení nečekaných krizových situacích.

(na obrázku je naličené zranění účastníka)



#12 BEZPEČNÝ A ZODPOVĚDNÝ – edukativní téma záchrany života a 1.pomoc

Interaktivní program v duchu aktuální doporučené metodiky 1. pomoci a záchrany života s nácvikem správných postupů při řešení nečekaných krizových situacích.

Lze vybrat i jako jednotlivé aktivity do širšího event konceptu.

Výstupy z programu jsou absolutně prakticky uchopitelné v jakýchkoli situacích nouze, nehod, v jakýchkoli případech, kdy budete muset někomu poskytnout 1.pomoc, třeba vašemu dítěti.

Pojďte se naučit jak to zvládnout ...?

Mechanika programu probíhá ve 30ti minutových blocích.

Jinými slovy týmy se každých 30min střídají na jiném stanovišti. Je-li vaše skupina velká, stanoviště znásobíme, tzn. že se na jednom stanovišti může potkat více týmů – třeba 3 a ty po půlhodinách rotují po jiných stanovištích. Logistiku střídání týmů umíme dokonale tzv. na minutu přesně.

(na obrázku je inscenace dopravní nehody s ošetřením zraněných)



#12 BEZPEČNÝ A ZODPOVĚDNÝ – edukativní téma záchrany života a 1.pomoc

Skladbu aktivit si můžete volit sami.

Aktivity lze vybrat i jako jednotlivé aktivity do širšího event konceptu.

Výběr témat:

- 1) **zásady první pomoci**, profesionální nalíčení zranění a následný nácvik ošetření
- 2) **nácvik resuscitace dospělých**, nejčastější situace, prevence
- 3) nácvik resuscitace dětí, nejčastější situace, prevence
- 4) **dopravní nehoda**, metodika postupu, nácvik vyproštění a ošetření, živé volání na 155
- 5) **napadení agresorem**, inscenace, nácvik, praktické rady, doporučení
- 6) co dělat a jak se chovat při teroristickém útoku či při obecném ohrožení? nácvik, praktické rady
- 7) **požár**, co dělat a jak to dělat, pokud byste se dostali k požáru? Působivá emocionální inscenace záchrany kolegů uvízlých v zakouřené místnosti
- 8) defekt kola, výměna rezervy, praktické rady a typy, soutěž

Zvýrazněné položky doporučujeme.

Součástí této produkce je profesionální líčení zranění, inscenace dopravní nehody, nácvik resuscitace, únik ze zakouřené místnosti. Metodiku přednáší lékaři, požárníci a specialisté pracující u záchranných složek ČR, kteří každodenně zachraňují lidské životy.

Mechanika programu probíhá ve 30ti minutových blocích. Jinými slovy týmy se každých 30min střídají na jiném stanovišti. Je-li vaše skupina velká, stanoviště znásobíme, tzn. že se na jednom stanovišti může potkat více týmů – třeba 3 a ty po půlhodinách rotují po jiných stanovištích. Logistiku střídání týmů umíme dokonale tzv. na minutu přesně.

#12 BEZPEČNÝ A ZODPOVĚDNÝ – edukativní téma záchrany života a 1.pomoc

Mechanika programu probíhá ve 30ti minutových blocích.

Jinými slovy týmy se každých 30min střídají na jiném stanovišti.

Je-li vaše skupina velká, stanoviště znásobíme, tzn. že se na jednom stanovišti může potkat více týmů – třeba 3 a ty po půlhodinách rotují po jiných stanovištích. Logistiku střídání týmů umíme dokonale tzv. na minutu přesně.

Prostorové požadavky

K tomuto konceptu potřebujeme ideálně větší prostory.

V případě pěkného počasí doporučujeme být venku, stačí jakékoliv volné prostranství.

Bude-li nepříznivé počasí je nutné zajistit pro každé téma dostatečně prostorné stanoviště.

Počítejte, že 1 tým = ideálně 10 osob.

Pokud Vás bude celkem např. 120 lidí – doporučuji 6 stanovišť (á30 minut trvání/celkem 3,5 hod).

Na každém stanovišti se pokaždé setkají 2 týmy, tzn. je. nutné mít prostor pro 20 osob ve dvou skupinkách.

Pro skupiny nad 60 osob navrhujeme **(zdvojená) stanoviště**/aktivit.

Týmy se přemísťují podle **přesného časového itineráře** a instrukcí o umístění stanovišť.

(na obrázku je nácvik chování při požáru v budově, včetně umělého zakouření místnosti)

#13 PRAGUE MYSTERY – TÝMOVÝ MĚSTSKÝ TREASURE HUNT

Originální koncept zábavného týmového **treasure huntu** v historickém centru Prahy.

Hra je založená na samospádovém plnění úkolů uvedených ve speciální "PragueMystery book" knize a v tabletové knihovně.

Jinými slovy, týmy jdou vlastní cestou, podle vlastní preference a nemusí následovat ostatní týmy či přesně danou trasu. Hra tak dostává nádech tajemna a neznáma a doslova účastníky motivuje a provokuje k rychlému progresu ve hře.

Jednotlivé kroky reflektují absolvování fyzických a duševních výzev umístěných v širokém okruhu nejznámějších turistických atrakcí v centru Prahy.

Týmy si pomocí speciální knihy a tabletu volí vlastní logistiku úkolů a celé trasy.

Za splnění úkolů si týmy zapisují získané body do jednoduché tabulky, zároveň se jim otevírají další možnosti a výzvy, podle toho jak správně týmy jednotlivé úkoly plní.

Hra graduje v nalezení přesného místa s ukrytou truhlou obsahující malou odměnu.

Časové minimum hry: 2,5 hod.

Časové maximum hry: 5 hod.

Hru doporučujeme koncipovat pro minimálně 2 týmy.



PRAGUE

#13 PRAGUE MYSTERY – TÝMOVÝ MĚSTSKÝ TREASURE HUNT

Mechanika hry

- Po trase se týmy orientují pomocí speciální knihy, mapy, instrukcí v tabletech, mapách a trasových bodů – tzv. game pointů.
- Každý tým si volí vlastní trasu, k výběru je cca **20 míst „trasových bodů“** dle časových možností.
- Několik bodů je povinných bodů sloužících jako kontrolní stanoviště (**check pointy**) pro monitoring logistiky a kontrolu průběhu hry.
- Každý trasový bod má různou hodnotu obtížnosti (úkolů). Tyto informace jsou v úvodní mapě, týmy si podle toho plánují trasu.
- Úkoly jsou založené na využití typicky městského prostředí – pamětních desek, plakátů, soch, historických nápisů, fasád a atp. Z nich účastníci dešifrují, luští a čtou požadované informace, které doplňují do odpovědí schematicky uspořádaných v doplňovací tabulce.
- Na trase jsou 2 povinné „check pointy“ s naší instruktory.
- Součástí hry **anonymní „MYSTERY MAN“** který po svém odhalení předá kódy a klíč k zámčům od speciálních schránek upevněných těsně nad hladinou řeky na jednom z mostních pilířů Karlova mostu.
- Celá hra je ohraničena časovým limitem (přizpůsobeným vašim požadavkům min. 2 hod).
- Tým, který dosáhne nejvyššího bodového zisku, nebo který jako první otevře schránku, získá stylovou motivační odměnu.



#13 PRAGUE MYSTERY – TÝMOVÝ MĚSTSKÝ TREASURE HUNT

Průběh

Úvodní briefing v trvání cca 10minut Vám **uděláme kdekoliv** v Praze, ve vašem sídle, v konferenční místnosti, kterou si zajistíte, či venku na otevřeném veřejném prostranství. Důležité je, aby se tam sešli všichni účastníci najednou.

První aktivita je iniciační ve formě zábavné energiseru, ze kterého vzejde rozdělení účastníků do týmů.

Pak již obdržíte Prague Mystery knihu a tablet obsahující mapu, všechny game pointy vč. jejich obtížnosti, popis instrukcí, bezpečnostních pravidel, zadání všech úkolů a faktické zajímavosti vztahující se ke každému game pointu. Každý tým od nás rovněž obdrží malý batůžek. Na vaše přání, nad rámec standardních nákladů Vám můžeme zajistit jízdenky na MHD, láhev vody a dárek pro každého účastníka.

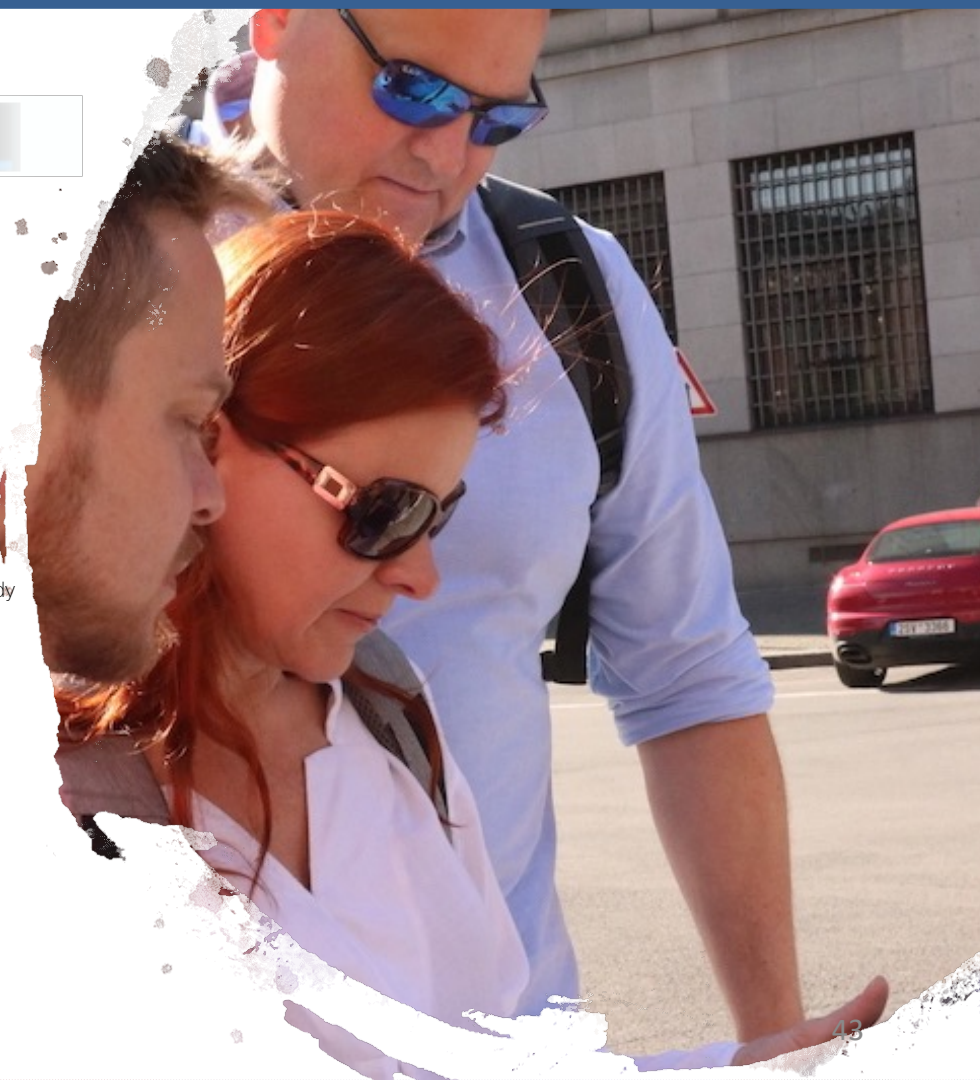
Poté bude již **cílem** každého týmu navštívit co nejvíce míst, **získat co nejvíce herních bodů**, identifikovat záhadného „Mystery člověka“ který Vám předá finální instrukci **a najít poklad**.

Za nalezení schránky získává nejrychlejší tým formální odměnu, **otevření schránky s pokladem je možné pouze společně** za přítomnosti všech týmů.

Hra je omezena časovým limitem, všechny body leží na atraktivních místech Prahy.

Cíl hry je v historické jádru centra Prahy.

Na vybraných check pointech Vás budeme fotit, fotodokumentaci Vám předáme po skončení programu.



#13 PRAGUE MYSTERY – TÝMOVÝ MĚSTSKÝ TREASURE HUNT

AKTIVITY

- několik aktivit v okolí Staroměstském náměstí
- jednoduché šifrování
- tablet, mapa, speciální PragueMystery book
- fyzická aktivita v parku u vody pod Karlovým mostem
- komunikační aktivity, které absolvujete s celým týmem
- 2 check-pointy (Staroměstské nám., Karlův most,)
- Prague Mystery man na Karlově mostě
- Startovní pozice – kdekoliv v Praze
- 1. povinná pozice OBECNÍ DŮM / NÁMĚSTÍ REPUBLIKY
- STAROMĚSTSKÉ NÁMĚSTÍ, RADNICE, ORLOJ,
- KARLŮV MOST
- KAMPA
- PRAŽSKÝ HRAD (dle délky trvání lze vynechat)
- Koncept **nemá alternativu v případě nepřízně počasí**



#14 WELL-BEING – ROZVOJ A BLAHO ZAMĚSTNANCŮ

"WELL-BEING & EVENT" proporcionálně skládá aktivity z různých oblastí, tak aby si každý účastník mohl najít svojí oblast zájmu a z celého programu si odnést poučný a nezapomenutelný zážitek.

V klasickém půldenním trvání navrhujeme alespoň **6 stanovišť**/aktivit (viz. níže). Pro velké skupiny jednotlivá stanoviště `doubluje`

Většina stanovišť je primárně **situovaná dovnitř**.

Týmy se přemisťují podle **přesného časového itineráře** a instrukcí o umístění stanovišť.

Doporučujeme:

1. **Zdravé dýchání** Corporate Breathwork – **revoluční metodika zdravého dýchání**
2. **Nácvik 1. pomoci** v tíšňových a krizových situacích
3. **FYZIO** - metoda DNS podle prof. Koláře
4. **PRSAKOULE** prevence rakoviny prsu a prostaty (**alternativně** prevence infarktu a mrtvice)
5. **Zdravá výživa** s výživovou poradkyní, lékařkou Hankou Štefaničovou
6. **Týmová komunikace zábavou** – týmová koordinační aktivita na odlehčení (alternativně zážitkové střelby z foukaček, luků apod.)

Náhradní alternativa

Kreativní týmová tvorba (častá alternativní volba)
skleněná mozaika loga,
skleněné mandaly,
kaligrafie japonských znaků



VLIV DÝCHÁNÍ

#14 WELL-BEING – ROZVOJ A BLAHO ZAMĚSTNANCŮ

Corporate Breathwork

Je unikátní vzdělávací metoda vědomého správného a zdravého dýchání.

Cílem je vytvoření správného celoživotního návyku dýchání.

Obsah spočívá v krátké teorii o správných technikách dýchání (nejen) v pracovním prostředí, instruktážní a **ilustrační praktické části s nácvikem** jedné či dvou dechových cvičení.

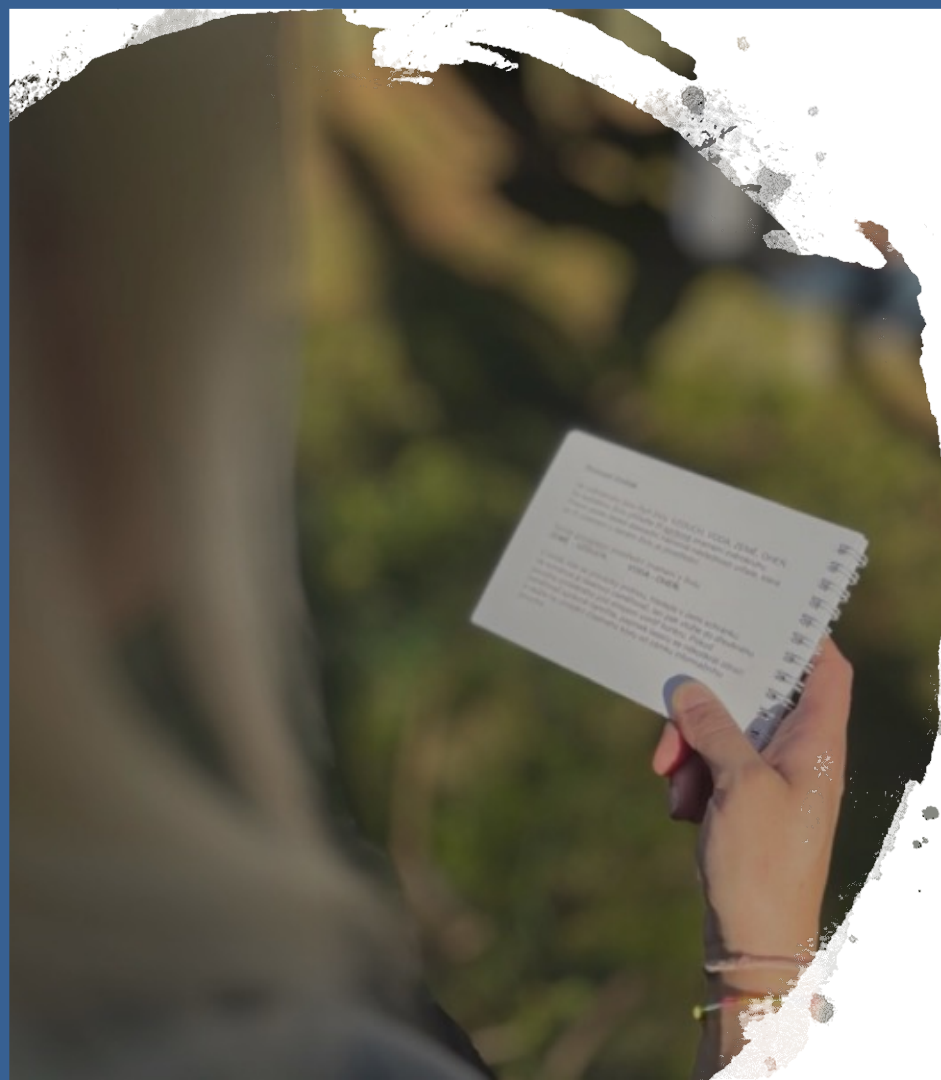
Dechové techniky jsou koncipované do každé oblasti lidského života.



víte, že....

DÝCHÁNÍ OVLIVŇUJE

- DÉLKU ŽIVOTA,
- SCHOPNOST KONCENTRACE,
- PRACOVNÍ VÝKONNOST,
- ODOLNOST PROTI STRESU A DEPRESÍM,
- NÁCHYLNOST K VIROVÝM ONEMOCNĚNÍM,
- KREVŇÍ TLAK A KARDIOVASKULÁRNÍ SYSTÉM,
- ZAŽÍVÁNÍ,
- ASTMA,
- TĚLESNOU IMUNITU,
- A MNOHO DALŠÍCH



#15 KVÍZ HUNT – akční hra ve formě „honby za pokladem“ s použitím mobilní aplikace

- **Akční hra** ve formě „honby za pokladem“ za použití mobilní aplikace.
 - Koncept je kombinací dobrodružné soutěže a týmové hry graduující v **nalezení pokladu**.
 - Hru je možné umístit jak ven, tak případně **i dovnitř**.
 - Týmy následují hru pomocí čtení “QR” instrukcí v mobilní aplikaci v kombinaci s pevnými mapovými podklady.
 - Ve hře samotné účastníci plní fyzické i duševní úkoly, sbírají informace, indicie a číselné kódy.
 - Poklad bude ukrytý v uzamčené schránce na číselný zámek, kód týmy získají za splnění úkolů.
 - Zásadní pro úspěch je **„selský rozum“, kritické myšlení** a týmová spolupráce.
 - Týmy ve hře řeší stejné úkoly, v různém pořadí.
 - Hlavní výstupy jsou: nalezení pokladu a **oslava sounáležitosti a týmového úspěchu**
-
- Tento koncept **je vhodný i pro případy nepříznivého počasí**.
 - Pro tuto hru je nutné zformovat týmy po 8 až 10 lidech / 1 tým=max. 10os.
 - **Zformování do týmů** můžeme provést **my na začátku nebo Vy vaší iniciativou**, v této hře vše absolvujete bez instruktorů.
 - Tuto hru Vám **připravíme výhradně na míru**.
 - Proto potřebujeme před termínem vaší intenzivní součinnost při programování a designování úkolů a otázek.



#15 KVÍZ HUNT – akční hra ve formě „honby za pokladem“ s použitím mobilní aplikace

- V této hře si **vše dirigujete sami**.
- Podmínkou je, aby v každém týmu byl alespoň **jeden mobilní telefon** s aktivní čtečkou QR kódů.
- Aplikaci si nestahujete, pouze se připojíte, je proto nutné mít připojení na wifi nebo mobilní data.
- **Je nutné** aby zformování **do týmů proběhlo** na začátku nebo ještě lépe před začátkem.
- Od nás obdržíte počáteční instrukce a návod ke hře.
- V týmech si pak již sami prostudujete details hry, logistiku a detailní specifikaci celého zadání.
- Logistika hry je zcela na Vás, není podstatné **kdo kde bude dříve**, podstatné je projít všechny kroky hry a najít poklad.
- **První aktivita „MICRODETAILY“** (trvá cca 20 minut) je společná pro všechny týmy.
- Pak následujete instrukce a **aktivitu** popsané v mobilní herní aplikaci, návod obdržíte od nás.
- Na každém stanovišti se můžete kdykoli potkat s členy dalších týmů.
- **Každé stanoviště je jiné**, seznam aktivit uvádíme dále v nabídce.
- Poklad bude ukrytý v několika schránkách na číselné zámky.
- Zásadní pro úspěch je **týmová spolupráce**.
- Týmy řeší stejné úkoly, v různém pořadí.



#15 KVÍZ HUNT – akční hra ve formě „honby za pokladem“ s použitím mobilní aplikace

Skladba aktivit a úkolů stanoviště m budou umístěná samostatně i ve vizuálním kontaktu s ostatními týmy.

- Zadání, instrukce, popis i hodnocení jsou v mobilní aplikaci, jednotlivé úkoly jsou ve formátu QR.
- Na pozice stanovišť se týmy navigují pomocí herní aplikace (nutný mobilní telefon a datové připojení).
- Po připojení mobilním telefonem do hry aplikace si každý tým volí vlastní logistiku herních bodů.
- Herních bodů (stanovišť) je cca 15, počet určíme podle vašich časových možností, úplně minimální čas jsou 2,5 hodiny, ideální jsou 3,5 hodiny.
- Každý bod (stanoviště) má různou hodnotu obtížnosti úkolu.
- Hlavní obsah hry tvoří kvízové otázky rozmístěné po celém místě hry (**potřebujeme od Vás dost předem**).
- Část úkolů je založena na využití místních nápisů, směrovek, názvů, jídelniček a atd.
- Účastníci dešifrují, luští a čtou informace, které doplňují do strukturovaných odpovědí v mob. aplikaci.
- Otázky i odpovědi mají volbu **a) b) c)** nebo mají volbu z nabídky **např. 1) 5let - 2) 7let - 3) 10 let**
- Hra zahrnuje i **fyzické aktivity** - úkoly založené na aktivním fyzickém zapojení celého týmu. Zadání i výsledek jsou součástí herní aplikace. Níže je příklad fyzických aktivit.
- **MICRODETAIL** – prostorová komunikační aktivita založená na vizuálních podnětech, otevřenosti, sdílení postřehů a informací. Budete ji absolvovat všichni společně jako první akční aktivitu. Cílem je najít a poté vyfotit a vyluštit 20 microdetailů s šifrou.
- **VĚŽ** – úkolem je postavit věž z dřevěných komponentu obsahující znaky - klíčové pro pořadí stavby. V týmu jsou přesně dané kompetence a role. Na komponentech věže jsou zároveň číselné kódy.
- **SPIRÁLA** – komunikační koordinační aktivita s velkou duševní náročností, celý tým manipuluje trámek ve spirále.
- **POČÍTADLO** - motivační strategické, koordinační cvičení postavené na postřehu a rychlé spolupráci týmu při vytváření nejvhodnější cesty.
- **SCHRÁNKA** – jak rychle dokážete otevřít 3 kódový zámek se speciálním trezorovým systémem zamykání?

ZÁBAVA

Zábavné programy **trvají 60 – 90 minut**, dají se připravit kdykoli v průběhu dne, doporučujeme je spíše na pozdější odpoledne nebo večer.



1. PÁRTY HRÁTKY

zábavný společenský program ve sledu rychlých týmových soutěží a bláznivě zábavných disciplín s velmi dynamickým spádem. Soutěže jsou zaměřené na pobavení, pohodu, prohloubení vztahů, relax a hodně moc zábavy. Týmy soutěží na stanovištích umístěných těsně vedle sebe, moderátor program neustále moderuje s doprovodem dynamické hudby. V obsahu je 5-6 nápaditých aktivit.

2. VIDEOSTOP

originální a netradiční týmová soutěž v poznávání nejznámějších filmů a hudebních hitů, video a audio ukázek. Součástí je hádání největších klasik v humorných a legendárních hláškách, tipování jmen známých režisérů, herců, hereček, několik doprovodných týmových soutěží. Hlasování probíhá pomocí mobilní aplikace.

3. KREATYF

výběr ze tří kreativních velmi společenských aktivit.

- 1) skleněná mozaika loga (1 mozaika 90x60cm)
 - 2) týmový obraz (1 plátno 80x100cm)
 - 3) písčná Mandala (1 mandala 45x45cm pro 1 tým)
- Mozaiku budete vyrábět se skleněných kousků, které budete sami řezat a lepit na desku s předkresleným formátem vašeho loga. Týmové plátno 80x100cm můžete malovat akrylátovými barvami jakýkoliv motiv. Mandalys jsou ve stovkách variant, písek je v jakýchkoliv barevných odstínech.

Výrobky u varianty č. 3 Vám zůstanou, bude vaše vlastní umělecká díla, které budou navždy připomínat váš team spirit, jsou skvělými doplňky vašich pracovních prostorů.

ZÁBAVA

Zábavné programy **trvají 60 – 90 minut**, dají se připravit kdykoli v průběhu dne, doporučujeme je spíše na pozdější odpoledne nebo večer.



4. PRAVDA NEBO LEŽ

Zábavná společenská hra založena na výrociích účastníků. Každý účastník nám v předstihu o sobě namluví 10 výroků např. mám radši blondýny než brunety, preferuji hory před mořem, studoval jsem v Anglii atd. My vše zpracujeme do mobilní aplikace. Vytvoříme soutěžní prostředí, týmy si vše stáhnou do telefonů. Na projekci probíhá zadání hry vč. hodnocení.

5. HAWAII COCKTAIL PARTY

Originální a netradiční týmová soutěž v míchání oblíbených světových koktejlů. V limitovaném čase 30 minut mají týmy za úkol namíchat a připravit 4 koktejly. Koktejly jsou přesně dané. Výrobní postup, skladbu a ingredience drinků, správnou prezentaci koktejlů od nás obdržíte v detailním návodu. Finální hodnocení drinků zajišťuje porota vytvořená z členů jednotlivých týmů, ti posuzují drinky ve dvou kritériích: vzhled a chuť.

6. VÍNO (RUM) NÁPOJ KRÁLŮ

Zábavná týmová degustace vína (exklusivních rumů). Program umožňuje účastníkům seznámit se zajímavou a nevsední formou s kvalitními víny a základními pravidly degustace. Úkolem týmů je poznat a správně spárovat dle barvy, vůně a chutě co nejvíce dvojic stejných vín a přiřadit odrůdy ke správným vínům. Za každý správný odhad tým získává body, jednoduché vyhodnocení určí nejlepší degustátorský tým. Oblíbenou alternativou je degustace luxusní čokolády.

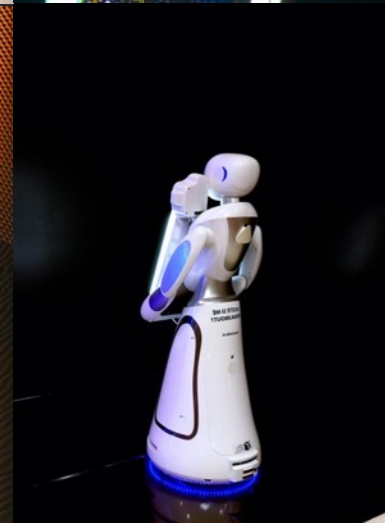
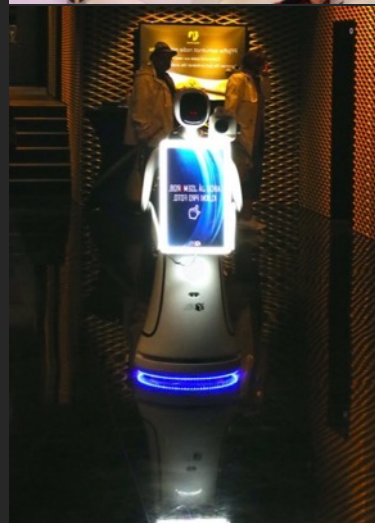
Varianty č. 5 a 6 doporučujeme zařadit na večer.

iRobot

FOTOGRAF - HOSTESKA

- Originální, unikátní a jediný event robot v ČR!
- Největší využití jako super **moderní fotokoutek**
- iRobot fotí, mluví, pohybuje se v prostoru, vybízí k pózování pro fotky,
- na místě **tiskne neomezený počet fotek**, odesílá fotografie na email,
- Robot funguje jako hosteska nebo jako **průzkumník** vhodný pro průzkum trhu

JEDINÝ V ČR, POUZE U NÁS



CENY & PODMÍNKY

Ceny a náklady (produkce v češtině)

Abychom Vám mohli zpracovat přesnou kalkulaci, potřebujeme znát:

- Termín
- Počet účastníků
- Přesný časový rozsah programu... **od/do** hodin
- Místo konání
- Výběr konceptů z naší produkce

Na základě vašeho výběru naší produkce a upřesňující specifikace Vám zašleme přesnou cenovou kalkulaci.

Naše ceny obsahují použití veškerého produkčního materiálu, přípravu a realizaci v místě konání.

* Přípravu a umístění rekvizit je nutné začít cca 4-5 hodin před akcí v místě konání akce.

Ceny neobsahují:

- **dopravu organizátorů** na místo konání a zpět (počítáme jedno vozidlo pro 5 lektorů, **15Kč/km** dle výpočtu trasy na Google maps)
- DPH 21%

Vícenáklady:

- konferenční služby + **pronájem prostorů** a prostranství v lokalitě konání akce
- **veškeré služby účastníků** (transfery, catering, nápoje, ubytování, wellness, atd.)
- catering **lektorů**

* *ubytování organizátorů u projektů, kde nelze přípravu stihnou během dopoledne nebo u více denních programů (dle typu produkce)*

Uvedené vícenáklady jdou na vrub objednavatele v místě konání či v lokalitě stravování účastníků.

Obchodní podmínky:

- bude-li součástí naší činnosti i zajištění kompletních služeb třetích stran, účtujeme si na tyto náklady 12% agenturní provizi
- potvrzený smluvní rezervační formulář (SMLOUVA) / obdržíte po výběru naší produkce
- zálohová fakturu na 90% celkových nákladů splatná před akcí
- Přijetím této nabídky souhlasíte s obchodními smluvními podmínkami NEW DAY s.r.o. na **www.newday.cz**

REFERENCE

Mezi naše klienty patří významné mezinárodní organizace a korporace, ale i malé lokální české firmy. Níže uvádíme stručný výčet projektů, které jsme v minulém období organizovali.

▪ BILLA	20 účastníků
▪ KNAUF	80 účastníků
▪ PHILIPS	24 účastníků
▪ GLENMARK	90 účastníků
▪ EUROWAG	60 účastníků
▪ ČSOB	25 účastníků
▪ LENOVO	45 účastníků
▪ SONY	30 účastníků
▪ BUSINESS LEASE	60 účastníků
▪ BMW	40 účastníků

▪ MONETA MONEY BANK	200 účastníků
▪ 3M	250 účastníků
▪ KOMERČNÍ BANKA	90 účastníků
▪ KPMG	90 účastníků
▪ ŠKODA AUTO	10-90 účastníků
▪ AMAZON	14 účastníků
▪ VÍTKOVICE STEEL	20 účastníků
▪ KOOPERATIVA	200 účastníků
▪ MAYERSK	250 účastníků
▪ PHILIP MORRIS	18 účastníků

Referenční kontakty:

Eliška Hausnerová HR Director
 Jana Tulachová Vedoucí marketingu
 Ivana Radostová Assistant to the Managing Director
 Bohuslav Peroutka Vedoucí odboru
 Petra Horká Products & Marketing

Business Lease s.r.o.
 Knauf Praha s.r.o.
 DACHSER Czech Republic a.s.
 Město Chomutov
 Moneta Money Bank

KONTAKT

www.newday.cz

Teambuilding & Event | Vladimír Pešek

vlad@newday.cz

Incentive & Congres | Daniela Pešková

daniela@newday.cz

Project Manager | Daniel Galandr

daniel@newday.cz

Event specialist | Andrea Billíčová

andrea@newday.cz

TĚŠÍME SE NA SPOLUPRÁCI