

## Ajánlatunk szállodáknak, hoteleknek, fürdőknek

Programunk célja, hogy egy szórakoztató, gondolkodtató élményekben gazdag, a kiegészítő játékaikkal pedig egy aktív cselekvésre buzdító, energizáló eseményt valósítsunk meg. Olyan élményt igyekszünk nyújtani, amely során olyan közös emlékeket szereznek a résztvevők, akik garantáltan erről fognak beszélni a következő napokban, hetekben, valamint újra és újra előkerülő téma lesz.

A szabaduló-szobás játékok alapvetően **beltéri helyszínen** valósíthatóak meg, de lehetőség van **kültéri megvalósításra** is. Jó idő esetén akár a szálloda udvarában is.

Tetszés szerint megvalósíthatóak 1-1,5 vagy 2,5-3 órás programok, de **egy teljes nap, hét vagy hosszabb időszakok programját is le tudjuk fedni** a különböző játékok **(SZÓRAKOZTATÓ ÜGYESSÉGI ÉS SPORTOS KIHÍVÁSOK)** kombinációjával, délelőtti és délutáni programként felhasználva!



A beltéri, vagy akár kültéri helyszínen megvalósítható ügyességi játékok, és szabadulós szobák remek kikapcsolódást nyújtanak a vendégeknek. ***Játékaink kortól és nemtől teljesen függetlenek, nyelvi akadályokba nem ütközhetnek, ezért lehet remek kiegészítője a szállodai programkínálat és a céges csapatépítések színesítésének.***

A közös élmények, az összedolgozás, és az új dolgok felfedezése olyan különleges élményt biztosít, amiket a hazatérő játékosok szívesen mesélnek majd el ismerőseiknek.

Az elmúlt időszakban volt szerencsénk több alkalommal is szállodákban hétvégénként és ünnepi időszakokra kitelepülni, ahonnan a csapatok elégedett mosollyal távoztak, és már **visszatérő programként színesítjük a szállodai szolgáltatásukat.**

**A fürdők** elsősorban **nyári időszakban** veszik igénybe szolgáltatásainkat, ahol egy-egy rendezvény sátorban, a fürdő területén belül, egy újfajta kikapcsolódási lehetőséggel ismerkedhettek meg a vendégek, ezzel színesítve a nyár programkínálatát.

### A programról

Az **élő logikai kalandjátékok és a szabaduló-szobás játékok** ötvözetéből álló játékrész, ahol akár 8 különböző témájú (**IQ, RETRO, CSAJOS, SPORTOS, PUB, SZUPERCELLA, AUTÓLOPÁS, KINC SVADÁSZAT**) szobában játszhatnak a csapatok. Az autólopás, kincskeresés és supercella pályánkat több hónapos megrendelés esetén tudjuk telepíteni! Ezek a játékok arról szólnak, hogy bekerülnek egy játéktérbe, ahol különböző tárgyakkal, szerkezetekkel, szituációkkal és problémákkal találkoznak. A játékosoknak csapatként együttműködve kell arra rájönniük, hogy az adott tárgyat, eszközt, szerkezetet mire, és hogyan lehet felhasználni, hogyan lehet működésre bírni, illetve az egyes problémákat hogyan lehet megoldani. **Leginkább a számítógépek és az okostelefonok világából ismert logikai kalandjátékokhoz (ROOM ESCAPE GAME) hasonlítható, ahol egy adott cél érdekében kell 60 perc alatt teljesítenünk a küldetést, különféle feladatok, ötletes szerkezetek és tárgyak segítségével.** A játék elemei úgy lettek összerakva, hogy mindezekre kevés idő jusson, így a legtöbb esetben ösztönösen kell cselekedni, ami tovább fejleszti a problémamegoldó készséget és a csapatmunkát.

A szobákat **zenei aláfestéssel ötvözzük**, így nyújtva teljes kikapcsolódást!

Minden szobát 1-1 **játékmestert irányít kívülről, kamera és PC segítségével!**



**A szórakoztató ügyességi játékok és az extreme, valamint hétköznapi sportokból átvett elemek átdolgozásával kialakítottunk egy teljesen egyedi sportos csapatépítő játékot, ahol a legfőbb hangsúly a közös szórakozáson, egymás buzdításán és a csapat együttműködésén van.**

A vendégeket **3-10 fős csapatokban** tudnak részt venni a játékokban!

### A szobákról

A következő témájú szobák közül lehet válogatni: **IQ, RETRO, CSAJOS, SPORTOS, PUB, AUTÓLOPÁS, KINCSVADÁSZAT, SZUPERCELLA.** Ez azt jelenti, hogy a szobákat ezen témáknak megfelelően **rendezzük be, különféle szerkezetekkel, tárgyakkal és kiegészítőkkel.** Itt a játékosoknak csapatként együttműködve kell arra rájönniük, hogy hogyan tudnak egy-egy szerkezetet működésre bírni, különböző lakatokat, dobozt kinyitni vagy egy-egy feladatot, problémát megoldani. Így tudnak a játékban lépésről lépésre előre haladni a végső cél elérése érdekében. A szobákat a helyszín profiljához tudjuk igazítani.



A játékban, akár a **szálloda különböző szolgáltatásait** is lehet **erősíteni** azáltal, hogy a vendégek játék közben egy jó megoldás után egy **szállodai kedvezménykártyát találjanak** (pl: bár, fodrászat, massage...). A játékok során fényképeket készítünk, melyeket leadunk a recepción.

## Szórakoztató, ügyességi játékok – elsősorban céges csapatépítésekre, családi napokra használjuk

**Hordágy készítése:** speciális duct tape és sima cellux ragasztószalagok segítségével kell egy hordágyat készíteni, de a tekercsek hossza adott, így nem mindegy, hogy hogyan és milyen hordágyat terveznek, készítenek. A végén el kell bírnia egy személyt.

**Aknamezős:** egy kb 4x4m-es területen "aknákat" helyezünk el. A csapat egyik fele, bekötött szemmel feláll a rajtmezőre, mindenkinek lesz egy párja, akinek a feladat átnavigálni az aknamezőn a csapattársat, anélkül, hogy aknára lépnének. Először egy játékos lép a pályára, miután az elindult jönnek a többiek is folyamatosan. A végén cserélnek a párok.

**Madzag-sínes:** párban állnak a játékosok egymással szemben egy kört formálva. A párok mindkét kezében egy-egy 3-4 m-es kötél, amivel teniszlabdát kell bejuttatni a kör területén elhelyezkedő edényekbe. A kötelek formálnak egy sít, amelyen a teniszlabdáknak kell gurulniuk és a megfelelő időben a sít szét kell csúsztatni, hogy a teniszlabda beleessen az edénybe.

**Oszlopépítő:** Egy négyzet alakú falapon 10db 3m-es kötél lóg ki. A falap alján egy speciális "kampó" helyezkedik el, amivel egy 2 m-es oszlop elemeit kell egymásra helyezniük.

**Helycserés támadás:** egy kb. 4x4 m-es pályán el van helyezve 4 db 80x80-as szőnyeg. A csapatot két részre osztjuk, a csapattagok lábait egymáshoz kötjük tépőzárral. Az egyik játékos bal lábát a másik jobb lábához és így tovább.

A feladat, hogy a pálya egyik feléről a másikra átjussanak úgy, hogy a négyzeten kívülre nem léphetnek és közben egymás mellett is el kell haladniuk.

