

РЕШЕНИЕ ЗАДАЧ

- ВОВЛЕЧЁМ В ИГРУ ДАЖЕ МАЛОЗНАКОМЫХ ЛЮДЕЙ
- ЯРКИЕ ЭМОЦИИ ДЛЯ ВСЕХ ГОСТЕЙ
- УКРЕПИМ КОМАНДУ
 В ДРУЖЕСТВЕННОЙ ИГРЕ
- ОСТАВИМ ТЁПЛЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ О МЕРОПРИЯТИИ









КАК ПРОХОДИТ ИГРА

• 1 вступление

ОТШЛИФОВАННЫЙ НА
МНОЖЕСТВЕ МЕРОПРИЯТИЙ
СЦЕНАРИЙ БЕЗ ПАУЗ, С
ПОЛНЫМ ПОГРУЖЕНИЕМ В
ПРОЦЕСС, КАК В ТВ ШОУ!

2 ОБЪЕДИНЕНИЕ В КОМАНДЫ

З КОРОТКИЙ БРИФ

🔼 ОБЩИЙ СТАРТ

7 награждение

6 ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ **5** ПРОХОЖДЕНИЕ РАУНДОВ

ПРЕИМУЩЕСТВА ИГРЫ



ПОДОЙДЁТ ДАЖЕ ИГРОКАМ С БАЗОВОЙ ЭРУДИЦИЕЙ



МОЖНО ЕСТЬ, ПИТЬ И ВЕСЕЛИТЬСЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ



ЗАЧАСТУЮ ВЫСТУПАЕМ В КАЧЕСТВЕ СТЕРЖНЯ ВСЕГО ПРАЗДНИКА







ВИДЕО НАШИХ ПРОЕКТОВ

















ПОЧЕМУ СТОИТ ВЫБРАТЬ НАС

- **БЕЗОТКАЗНАЯ** СИСТЕМА БЕСПРОВОДНЫХ КНОПОК (HE WI-FI)
- ОПЫТ РАБОТЫ В ИВЕНТЕ **25 ЛЕТ И 10 ЛЕТ** В ОРГАНИЗАЦИИ КВИЗОВ
- **ЗО ГОТОВЫХ СЦЕНАРИЕВ**, А ТАКЖЕ РАЗРАБАТЫВАЕМ ИГРЫ ПОД ЗАКАЗ
- ПРЕДОСТАВИМ ВСЁ НЕОБХОДИМОЕ: ОТ МЕБЕЛИ И ЗВУКА, ДО ШАТРОВ И ПЛОЩАДКИ
- СКИДКИ ПРИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРЫ НА НАШЕЙ ПЛОЩАДКЕ





ПОДРОБНЕЕ

ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ

РАУНД 1: ЧЕРНЫЙ ЮМОР

Задача участников – угадать смешное окончание шутки или анекдота.

РАУНД 2: СЛИШКОМ ДОСЛОВНО

Задача игроков – угадать, какую расхожую фразу сгенерировала нейросеть.

РАУНД <mark>З:</mark> ДОБЕЙ ШУТКУ

Мы даем первую часть шутки, а ваша задача – «добить ее», то есть придумать смешную концовку.

РАУНД 4: ПРИДУМАЙ ПОДПИСЬ

Мы даем картинку, а ваша задача – придумать смешную подпись к ней. Если ваш вариант совпадает с нашим, – получаете еще один дополнительный балл.

РАУНД 5: СТИШКИ-ПИРОЖКИ

Игрокам раздаются карточки с заготовками смешных «стишков-пирожков». Задача – написать смешное четверостишье и собрать наибольшее количество голосов.

РАУНД 6: КАК ЭТО РАЗВИДЕТЬ?

Смотрим клип неизвестного исполнителя, затем звучит неожиданный вопрос. Задача – угадать как можно раньше правильный ответ. С каждой попыткой количество баллов уменьшается.

ВАРИАНТЫ ГОТОВЫХ ИГР

ЭКОНОМНЫЙ БЕЗ ВЕДУЩЕГО

время игры: 2 ЧАСА

КОЛ-ВО РАУНДОВ: **4 РАУНДА НА «УМНЫХ КНОПКАХ»**

ВЕДУЩИЙ:

КООРДИНАТОР ИГРЫ: 1 ЧЕЛОВЕК

ПОЛИГРАФИЯ: КОМАНДНЫЕ КАРТОЧКИ, ДИПЛОМЫ

ЛАЙТ

время игры: 1 ЧАС

КОЛ-ВО РАУНДОВ: 4 РАУНДА НА «УМНЫХ КНОПКАХ»

ВЕДУЩИЙ: 1 ЧЕЛОВЕК

КООРДИНАТОР ИГРЫ: 1 ЧЕЛОВЕК

ПОЛИГРАФИЯ: КОМАНДНЫЕ КАРТОЧКИ, ДИПЛОМЫ

ПРО

время игры: 2 ЧАСА

КОЛ-ВО РАУНДОВ: 4 РАУНДА НА «УМНЫХ КНОПКАХ»

ВЕДУЩИЙ: 1 ЧЕЛОВЕК

КООРДИНАТОР ИГРЫ: 1 ЧЕЛОВЕК

ПОЛИГРАФИЯ: КОМАНДНЫЕ КАРТОЧКИ, ДИПЛОМЫ

ПОЛНЫЙ ПАКЕТ ВЕДУЩИЙ ОСТАЕТСЯ НА ВСЕ МЕРОПРИЯТИЕ

ВРЕМЯ ИГРЫ: **5 ЧАСОВ**

КОЛ-ВО РАУНДОВ: **4 РАУНДА НА «УМНЫХ КНОПКАХ»**

ВЕДУЩИЙ: 1 ЧЕЛОВЕК

КООРДИНАТОР ИГРЫ: 1 ЧЕЛОВЕК

ПОЛИГРАФИЯ: КОМАНДНЫЕ КАРТОЧКИ, ДИПЛОМЫ

РАЗРАБОТАЕМ ПРОГРАММУ ПОД КЛИЕНТА

- СОЗДАДИМ ВОПРОСЫ ПОД **ВАШ ЗАПРОС**
- В ВАШ ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ
- ПРИВЕЗЁМ КУБКИ С ВАШИМ ЛОГОТИПОМ









КАКИЕ ЗАДАЧИ

ЗАКРОЕМ ДЛЯ КОРПОРАТИВНЫХ КЛИЕНТОВ

■ КОРПОРАТИВ: 23 ФЕВРАЛЯ, 8 МАРТА, НОВЫЙ ГОД, ЮБИЛЕЙ КОМПАНИИ, ОТРАСЛЕВОЕ СОБЫТИЕ ПОДДЕРЖИМ ТЕМАТИКУ

■ ТИМБИЛДИНГ, СПАРТАКИАДА СПЛОТИМ КОЛЛЕКТИВ БЕЗ ФИЗИЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ

■ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ЗОНА:СОЗДАДИМ АТМОСФЕРУДЛЯ ГОСТЕЙ ВАШИХ МЕРОПРИЯТИЙ





КАКИЕ ЗАДАЧИ ЗАКРОЕМ ДЛЯ ЧАСТНЫХ ПРАЗДНИКОВ

- СВАДЬБА
- ЮБИЛЕЙ
- ВЫПУСКНОЙ
- ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ







СОЗДАДИМ АТМОСФЕРУ, НАПОЛНИМ ПРОГРАММУ, ПОДДЕРЖИМ ТЕМАТИКУ

ПРОВЕДЁМ ИГРУ В ЛЮБОМ МЕСТЕ

- НА НАШЕЙ ПЛОЩАДКЕ
- B PECTOPAHE
- В ОФИСЕ
- НА ПРИРОДЕ
- НА ТЕПЛОХОДЕ
- HA 9BEPECTE*



*ЦЕНА ТРАНСФЕРА И ПОДЪЁМА НА ЭВЕРЕСТ НЕ ВХОДИТ В СТОИМОСТЬ ПРОГРАММЫ



ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ПРАЗДНИК ЕЩЁ ЯРЧЕ ПРЕДЛАГАЕМ



- **ЗВУК**
- ФОТОЗОНЫ
- **LED ЭКРАНЫ**
- KAPAOKE И ИНТЕРАКТИВЫ
- ВЫЕЗДНОЙ БАР
- КЕЙТЕРИНГ
- АТТРАКЦИОНЫ ПОД ТЕМАТИКУ
- ВЫСТУПЛЕНИЯ АРТИСТОВ







