



БИЗНЕС КВИЗ

Этот квиз можно с уверенностью назвать обучающим, ведь в нем собраны реальные истории успешных предпринимателей, которые креативно подходили к решению сложных задач в маркетинге.

до 1000 участников

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

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

1 ВСТУПЛЕНИЕ

2 ОБЪЕДИНЕНИЕ
В КОМАНДЫ

3 КОРОТКИЙ
БРИФ

4 ОБЩИЙ СТАРТ

7 НАГРАЖДЕНИЕ

5 ПРОХОЖДЕНИЕ
РАУНДОВ

6 ПОДВЕДЕНИЕ
ИТОГОВ

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 (НЕ 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: РАЗМИНКА

В этом раунде вас ждут простые вопросы на логику. Он создан, чтобы участники немного размяли мозги и подготовились к более сложным заданиям.

РАУНД 2: ФОТОВОПРОС

Участники должны разгадать загадку или ответить на вопрос, основываясь на представленной фотографии.

РАУНД 3: МАРКЕТИНГ

Участники должны показать, насколько они сообразительны в планировании, продвижении и продаже товаров или услуг.

РАУНД 4: НАША ТЕМА

Участники будут делать ставки на свои знания. Они должны проявить уверенность, ведь при неправильном ответе сделанная ставка отнимается от общих баллов команды.

РАУНД 5: ВОТ ЭТО РЕШЕНИЕ!

Этот раунд бросает вызов креативности участников. В каждом вопросе раунда представлен кейс, к которому уже было придумано интересное решение. Задача участников – угадать это решение.

РАУНД 6: РАНЬШЕ БЫЛО ЛУЧШЕ

В этом задании участники будут угадывать, что представляет собой предмет или явление в современном мире, ориентируясь на старое фото, описание или факт.

— ВАРИАНТЫ ГОТОВЫХ ИГР

ЭКОНОМНЫЙ БЕЗ ВЕДУЩЕГО

ВРЕМЯ ИГРЫ:
2 ЧАСА

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

ВЕДУЩИЙ:
ОТ ВАС

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**

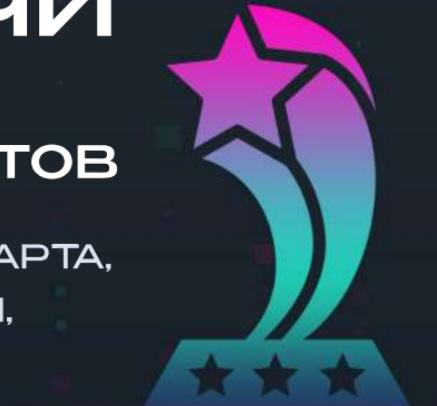
— РАЗРАБОТАЕМ ПРОГРАММУ ПОД КЛИЕНТА

- СОЗДАДИМ ВОПРОСЫ
ПОД **ВАШ ЗАПРОС**
- **БРЕНДИРУЕМ ИГРУ**
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 АТМОСФЕРУ
ДЛЯ 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
- В РЕСТОРАНЕ
- В ОФИСЕ
- НА ПРИРОДЕ
- НА ТЕПЛОХОДЕ
- НА ЭВЕРЕСТЕ*



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

ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ ПРАЗДНИК ЕЩЁ ЯРЧЕ ПРЕДЛАГАЕМ

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

