

2026

June 2025

| IN | MON | TUE | WED | THU | FRI | S. |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |
| | 30 | 31 | | | | |

ЛЕТНИЕ ТИМБИЛДИНГИ

SKY7
CREATIVE AGENCY

ЛЕТНИЕ ТИМБИЛДИНГИ 2026

Лето - это фантастическое время мощной энергии, теплого солнца и новых возможностей! Корпоратив на природе - серьезная инвестиция в главный ресурс: **В ВАШУ КОМАНДУ.**



ПОЧЕМУ НАШИ ТИМБИЛДИНГИ РАБОТАЮТ?



Сплочение
команды 01

Ломаем барьеры между
отделами через общие
цели и эмоции



Раскрытие
потенциала 02

Неформальная атмосфера
помогает выявить лидеров и
неожиданные таланты



Снижение
стресса 03

Игры на свежем воздухе =
заряд позитива и энергии для
новых задач



Укрепление
лояльности 04

Сотрудники ценят компании,
которые вкладываются в их
комфорт и развитие

ЧТО ТАКОЕ ТИМБИЛДИНГ?

Это не просто соревнование или тематическая игра.
Это сильный инструмент **превращения группы людей в команду.**

ЦЕЛЬ ЗАДАЧИ:

- Сплочение коллектива
- Улучшение коммуникации между отделами
- Формирование единой корпоративной культуры

РЕЗУЛЬТАТ:

коллеги, которые **доверяют друг другу, эффективно взаимодействуют и разделяют общие ценности.**

ПРОСТЫМИ СЛОВАМИ:

вместо скучных тренингов в офисе сотрудники вместе гребут на байдарках, строят плоты или ищут выход из квеста. И в процессе незаметно **учатся понимать друг друга, распределять роли и доверять.**

Идея 01



ПОЧЕМУ ЭТО РАБОТАЕТ:

в стрессовых или игровых ситуациях сняты маски «начальник» и «подчинённый». Проявляются настоящие качества: кто берёт на себя **лидерство**, кто генерирует **идеи**, кто держит **командный дух**.



РЕЗУЛЬТАТ:

люди возвращаются на работу не просто отдохнувшими, а настроенными как **единый механизм**. Меньше конфликтов, быстрее решения, выше вовлечённость.



ФОРМАТЫ:



Активный
(спортивный)



Интеллектуальный



Творческий



КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

**ОТ 20 ДО 400
И БОЛЕЕ**



СТОИМОСТЬ:

ОТ **3500** BYN

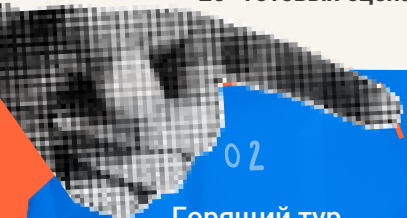
*Финальная стоимость рассчитывается индивидуально в зависимости от количества участников и места проведения.

Команда, которая вместе проходит путь — остаётся командой и в работе!



ТЕМАТИКИ ТИМБИЛДИНГОВ

20+ готовых сценариев под разные цели вашей команды



02

Горящий тур

01

Summer Party

23

У бабушки в деревне

03

Гарри Поттер. Летние каникулы

22

Очень летние дела

17

Цепная реакция

18

Зомби-рэйс: битва за выживание

04

Формула 1

21

Лихие 90-е!

20

"Монополия: игра, где решает каждый"

19

Game On: пройти все уровни

05

Таинственная история

06

Разрушители легенд. Мифоломы

07

Игра в кальмара

08

Скарбы Беларусі

09

Дух приключений

10

Киноэксн: Оскар в студию

15

Burning Man

14

Вкус лета: Кулинарный баттл

Последний герой: Испытания Стихиями

16

13

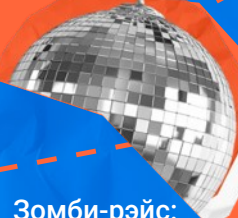
Друзья природы (эко-сфера)

12

На вершине Олимпа


11


Голодные игры




Не знаете, что выбрать? Подберём 3 сценария под вашу команду за 15 минут!

SUMMER PARTY

 Творчество 4/5

 Активность 4/5

 Логика 1/5

Представьте тёплый летний день, где всё складывается как нужно: музыка, лёгкий шум разговоров, смех, солнце и ощущение, что никуда не нужно спешить.

Здесь нет ролей – только энергия, взаимодействие и ощущение настоящего лета.

Механика 02

На входе участники получают яркие очки – как символ включения в атмосферу летнего события. Далее всё происходит свободно: команды сами выбирают активности, вовлекаются в задания и зарабатывают фишки. Чем активнее команда, тем больше у неё шансов стать «ГЛАВНЫМИ ТУСОВЩИКАМИ»



Получают яркие очки на входе



Выбирают активности и задания



Зарабатывают фишки



Борются за титул «ГЛАВНЫЕ ТУСОВЩИКИ»

Примеры испытаний:



«Мокрый бой»

Останься сухим в перестрелке водяными пистолетами



«Лимбо»

Танцуй и проходи под планкой одновременно



«Пляжный дартс»

Метни сандали точно в цель



«Дынный спринт»

Кто быстрее съест дольку



«Арбузный взрыв»

Какая команда быстрее взорвет свой арбуз при помощи денежных резинок

Активности:



Мастер-класс по сальсе



Шоперы своими руками



Йога




Джаст-дэнс

и другие →


Идея 07



ГОРЯЩИЙ ТУР

 Творчество 4/5

 Активность 3/5

 Логика 1/5

Путешествие может начаться без билетов и перелётов — достаточно выбрать направление. Индия, Испания, Италия, Мексика или Дикий Запад!
Вы не просто проходите испытания, а оказываетесь внутри другой культуры: пробуете, взаимодействуете, адаптируетесь и проживаете этот опыт вместе.

Идея 01

Механика 02

Пространство оформляется в тематике выбранной страны. Участники проходят локации с заданиями, погружаясь в её культуру через активности.
Всё мероприятие выстроено вокруг **ВЫБРАННОЙ КУЛЬТУРЫ**: обычаи, еда, музыка, ремёсла.

Примеры испытаний:



Дикий Запад

Настоящее родео!



Испания

Мастер-класс по танго или битва "томатами"



Италия

Эстафета с пиццей.
Кулинарный мастер-класс



Мексика

Традиционный макияж
Калавера своими руками




Индия


Роспись мехенди



ГАРРИ ПОТТЕР. ЛЕТНИЕ КАНИКУЛЫ

 Творчество 3/5

 Активность 3/5

 Логика 3/5

Увлекательный тимбилдинг в атмосфере мира магии. Вы – первокурсники Академии волшебства, отправляющиеся на свои первые летние каникулы. Но это не просто отдых: в лагере учатся доверять, действовать вместе и превращать слабости в силу. Здесь важно не то, что вы умеете по отдельности, а то, как вы работаете в команде.

Какой факультет станет лучшим этим летом – решат не оценки, а взаимодействие и командный дух.

Механика 02



Факультеты
(команды)



Проходят
испытания



Получают
очки



Бонусы за
тайны



Побеждает
сильнейший
факультет

Примеры испытаний:



Зельеварение

Составь ингредиенты в правильной последовательности, полагаясь на напарника



Квиддич

Полоса препятствий на метле: уклонись, пролети, попади в кольцо мячом



Защита от тёмных искусств

Меткий выстрел из волшебной палочки



Уход за магическими существами

Создай и защити своё существо

Дополнительные активности:

Травология — мастер-класс по аромасаше

Лавка Олливандера — создай свою палочку

Кабинет прорицания — таро, руны, гадание по руке

Идея 01



FORMULA 1



Творчество 4/5



Активность 4/5



Логика 3/5

Идея 01

Тимбилдинг по мотивам легендарных гонок, где важны не только скорость, но и слаженность команды. Участники проходят путь от создания собственного болида до участия в финальном заезде. Это формат, в котором сочетаются креатив, стратегия и драйв соревнования. Побеждает не просто быстрая команда, а та, которая умеет действовать как единый механизм.

Механика 02

Команды зарабатывают игровую валюту на предварительных испытаниях. На неё они приобретают материалы и инструменты для сборки и оформления болидов. После подготовки команды презентуют свои болиды, а затем участвуют в финальном заезде.

Победители фотографируются на пьедестале в брызгах шампанского!

Примеры предварительных испытаний:



«Бензобак»

Составь из специальных желобов трубопровод и наполни бак «топливом»



«Японский мануал»

Не глядя собери головоломку при помощи подсказок своих коллег



«Тренировочный заезд»

При помощи садовой тачки пройди маршрут и собери запчасти



«Шуруп на дороге»

Используй металлоискатель и найди все предметы, которые могут пробить шину твоего болида



Каждое испытание = валюта для вашего уникального болида!



Альтернатива:

«ПлотоСтрой: Битва за плавучесть»

ВОДНЫЙ ФОРМАТ

Участники объединяются в команды, чтобы построить плот из подручных материалов и устроить настоящую водную регату!





Цель — развить креативность, лидерство и слаженность в условиях ограниченного времени и ресурсов.




ТАИНСТВЕННАЯ ИСТОРИЯ

Идея 01

 Творчество 1/5

 Активность 2/5

 Логика 5/5

Совершенно **ГРОМКОЕ ПРЕСТУПЛЕНИЕ!**

Ложные следы сбивают с толку, время ограничено, детали не сходятся – пока команды не начнут действовать как единое детективное бюро.

Механика 02

Команды выступают в роли детективных агентств. В начале они получают запечатанный конверт с описанием преступления, картой и первой уликой. Далее команды проходят локации, выполняют задания и собирают недостающие факты, постепенно выстраивая свою версию произошедшего.

Примеры испытаний:



«Поиск тайников»

Из десятков ключей найди верный к шкастолке



«Фотоохота»

Собери фрагменты фразы из спрятанных подсказок



«Тайный шифр»

Ультрафиолетовый фонарь покажет скрытое



«Трое подозреваемых»

Определи, кто лжёт, а кто говорит правду



«Книжный шифр»

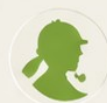
Страницы книги подскажут ответ



«Танграм»

Головоломка с единственным решением

Альтернативные тематики:



«Шерлок Холмс»



«Бумажный дом»



«Код Да Винчи»



«Масонский заговор»

и другие захватывающие сюжеты!




ФИНАЛ


все команды объединяются. Анализируют улики, ищут противоречия, выстраивают общую финальную версию



РАЗРУШИТЕЛИ ЛЕГЕНД. МИФОЛОМЫ

 Творчество 4/5

 Активность 4/5

 Логика 3/5

Увлекательный тимбилдинг по мотивам легендарного телешоу **“Разрушители легенд”!** Знакомые мифы, странные теории и спорные утверждения — правда это или вымысел? В этом формате команды проверяют всё на практике. Каждое испытание — это гипотеза, которую нужно доказать или опровергнуть. Здесь нет правильных ответов “на словах” — только действия, эксперименты и результат.

Механика ⁰²

На каждой локации командам будет предложена легенда и все необходимые материалы для ее разрушения или подтверждения!



Гипотеза
(легенда)



Команда
экспериментирует



Проверка
на практике



Вывод:
миф или
правда?



Очки за
точность
и креативность

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Лента силы»
Выдержит ли скотч
вес человека



«Бумажный мост»
Построить конструкцию,
которая выдержит нагрузку



«Яйцо vs удар»
Проверить, разобьётся
ли яйцо



«Бутерброд»
Выяснить, как он
падает



«Сгибание бумаги»
Проверить предел
возможностей

Идея 01



ИГРА В КАЛЬМАРА



Творчество 1/5



Активность 5/5



Логика 2/5

Идея 01

Самый шумевший **сериал Netflix** - оживает в реальности! Вам предстоит "выжить" в нестандартных и сложных испытаниях. Это оригинальная и провокационная командная игра. Смеем вас заверить, что во время нашей игры ни один из участников не пострадает!

Механика 02

Участники проходят серию испытаний. В процессе игры часть игроков может временно выбывать и переходить в статус "призрака", но при этом продолжает помогать своей команде. Победит та команда, в составе которой будет меньше всего **«ПРИЗРАКОВ»**

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Красный свет – зелёный свет»

Испытание на внимание и реакцию



«Сахарные соты»

Аккуратность и точность



«Марблс»

Игра на стратегию и взаимодействие



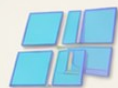
«Ттакджи»

Динамичное противостояние



«Перетягивание каната»

Командная сила




«Стеклянный мост»


Выбор и риск



СКАРБЫ БЕЛАРУСІ

 Творчество 3/5

 Активность 5/5

 Логика 1/5

Идея 01

Погружение в **белорусскую культуру** через традиции, игры и обряды. Участники становятся частью живой истории, где каждое испытание связано с наследием, ремёслами и народными обычаями!

Механика 02

Участники делятся на команды и проходят станции с играми, каждая из которых связана с белорусскими традициями. На старте участники получают карту с маршрутом и легенду-введение «Найти утраченные артефакты предков». За успешное прохождение станции команда получает часть **КЛЮЧА-ПАЗЛА!**

Финальный этап — сборка пазла и совместное участие в праздничном пире!

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Бульбамёт»

Сбить цели с помощью
бульбомета



«Лянок»

Командная эстафета
с элементами плетения



«Каці кола»

Прокатить колесо по
узкому маршруту



«Бойка сенам»

Сражение на мешках
с соломой



«Блінцы»

Поймать блины с помощью
большой сковороды

Традиционный праздник «Купалье»



Прыжки
через костёр



Поиск


«Папараць кветкі»




Запуск
венков



ДУХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

 Творчество 1/5

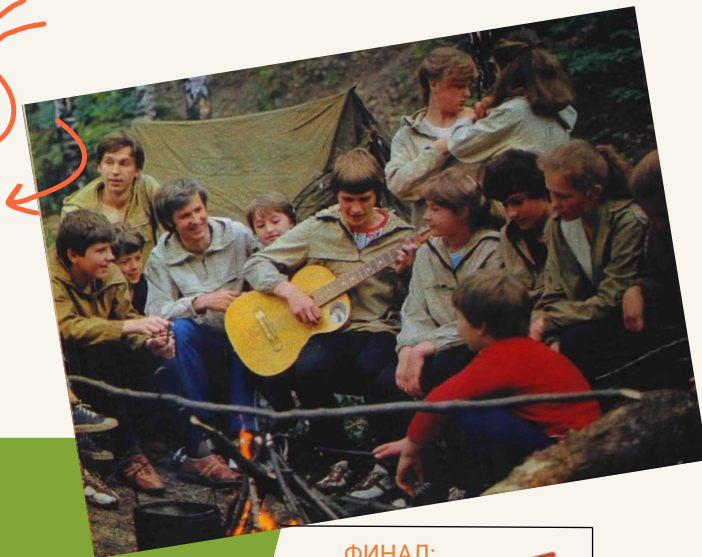
 Активность 5/5

 Логика 3/5

Идея ⁰¹

Вы попадаете в аутентичный скаутский лагерь, где участники оказываются в новой для себя среде: без привычных условий, но с задачами, которые нужно решать вместе. Здесь учатся действовать плечом к плечу, не терять темп и находить решения в любой ситуации. Потому что главное испытание — это работа в команде.

Будем учиться выживать в полевых условиях, не теряя оптимизма, не бояться препятствий и действовать на опережение. Проверим вашу способность работать плечом к плечу и разбудим лидера даже в том, кто отчаянно сопротивляется!



Механика ⁰²

Участники делятся на отряды и получают отличительные элементы. Каждому скауту выдают специальную ленту, на которую в течении всех испытаний будут крепиться трофеи – значки или нашивки. Побеждает отряд, который проявит наибольшую слаженность и успешно справится с испытаниями.

ФИНАЛ:
НАГРАЖДЕНИЕ
ПОБЕДИТЕЛЕЙ И
ОБЩИЙ КОСТЁР!



Альтернатива:

Пионерский лагерь
«Артек». Детство 2.0



Где взрослые участники возвращаются в атмосферу детского лагеря, но с заданиями, требующими «взрослой» смекалки, креатива и командной работы.

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Медицина»
Оказание первой помощи



«Стрельба из лука»
Меткость и концентрация



«Кемпинг»
Базовые навыки выживания



«Знание природы»
Ориентирование и логика



«Большая рыбалка»
Командное взаимодействие



«Поиск тайников»
Работа с подсказками



Дух пионерства




Творчество и смекалка




Командные испытания

КИНОЭКШН: ОСКАР В СТУДИЮ

 Творчество 5/5

 Активность 3/5

 Логика 2/5

Идея 01

Съемки короткометражных фильмов с последующим показом на большом экране – это творческий и зрелищный формат, который объединяет участников и позволяет каждому проявить себя.

В процессе команды создают собственный фильм – от идеи до финального результата.

Механика 02

Путем жеребьевки команды получают жанр и краткое описание своего фильма. Распределяют роли внутри команды: режиссеры, сценаристы, операторы, актеры. Затем команды получают реквизит для съемки и приступают к выполнению задачи. Финальный этап – кинопоказ, где зрители голосуют за лучший фильм.

Важно: монтировать отснятый материал будут уже профессионалы

МАСТЕР-КЛАССЫ:



“Основы мобильной съёмки”
как снимать видео на телефон



“Сценарное мастерство”
создание сюжета



“Актёрская импровизация”
работа с эмоциями и ролями



“DIY-реквизит”
создание декораций



“Кино-квиз”
викторина по фильмам



ГОЛОДНЫЕ ИГРЫ



Творчество 1/5



Активность 5/5



Логика 2/5

Идея 01

Тимбилдинг по мотивам знаменитого **фильма “Голодные игры”** – это яркое приключение, где команды, словно отважные трибуты, объединяют силы, чтобы пройти череду захватывающих испытаний. Каждое задание — это **ВЫЗОВ**, в котором важно не только дойти до конца, но и сделать это вместе.

Механика 02

Участники делятся на команды-дистрикты. Далее команды отправляются на прохождение локаций, каждое успешно выполненное задание приносит команде «тессеры» (баллы). После завершения всех испытаний капитаны каждой команды соревнуются за **РЮКЗАКИ**, в которых находятся случайные **ПРИЗЫ** для всей команды.

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Морник»

Выбрать безопасные растения из предложенных



«Покорение арены»

Преодоление скалодрома



«Стрела Китнисс»

Стрельба из лука



«Защита от переродков»

Меткость и координация



«Навыки выживания»

Командное испытание



НА ВЕРШИНЕ ОЛИМПА



Творчество 1/5



Активность 5/5



Логика 2/5

Представьте, **вы – в древней Греции или в Риме**, где герои доказывают свою силу на аренах и стадионах.

Тимбилдинг **«НА ВЕРШИНЕ ОЛИМПА»** погружает участников в эту эпоху. Вам предстоит пройти испытания, которые когда-то придумали сами олимпийцы: задания на ловкость, тактическое мышление и умение действовать плечом к плечу. Аутентичные детали – от туник и венков до мифологических сюжетов в заданиях - делают каждый этап не просто соревнованием, а маленьким приключением внутри большой легенды.



Механика 02



участники делятся на команды с помощью цветных браслетов



команды проходят локацию



за успешное прохождение получают золотую, серебряную или бронзовую медаль

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«Метание дисков»

Попасть в цель
(формат фрисби-гольфа)



«Гладиаторские бои»

Сражение
на мягких мечах



«Греческая амфора»

Командное
испытание



«Бег с кольцами»

Скорость
и координация



«Перетягивание
каната»



«Полоса препятствий»

С зеветами огня



«Круг огня»

Капитан объясняет слова
команде с помощью жестов



«Гонки на колесницах»

Гонки на колесницах



ДРУЗЬЯ ПРИРОДЫ (ЭКО-СФЕРА)



Творчество 3/5



Активность 3/5



Логика 1/5



Формат, где команда не просто проводит время вместе, а меняет пространство вокруг себя. Через **экологические действия** участники создают результат, который можно увидеть сразу — и который остаётся после.

Механика 02

Выбирайте механики под цели команды и формат события.
Каждое задание – шаг к лучшему будущему!



Плогинг-квест «Зелёный код»

Сбор мусора на время
с GPS-трекерами,
соревнование команд.



Посадка деревьев

Создание общей аллеи
или лесной зоны.



Арт-объекты из вторсырья

Команды строят
скульптуры из пластика,
картона, металла.



Мастер-классы по эко-сувенирам

Создание полезных
вещей из старых
материалов.



Технологии переработки

Лекторий и викторина
об апсайклинге и
повторном использовании.



Эко-упаковка своими руками

Упаковка предметов
без пластика (ткань,
крафт, веревки).



ВКУС ЛЕТА: КУЛИНАРНЫЙ БАТТЛ



Творчество 5/5



Активность 2/5



Логика 1/5

Объединим команду через совместное кулинарное творчество! Участников ждет соревнование в духе **«МастерШефа»** или **«На ножжах»**: одна часть команды готовит блюда из заданных локальных ингредиентов, а вторая – собирает и декорирует павильоны для фудкорта.

Механика 02

Каждая команда делится на 2 группы с разными задачами, но общей целью - **ПОБЕДИТЬ!**



ПОВАРА

отвечают за приготовление блюда.



СТРОИТЕЛИ

создают павильон/стойку для фудкорта и презентации своих блюд.



Каждая команда получает одинаковый набор продуктов и дополнительный "секретный" ингредиент.



Задача: создать "самое белорусское" блюдо (или другое тематическое).



Дополнительные баллы можно давать за лучшее название блюда, использование "секретного" ингредиента или мини-презентацию от команды (история блюда, легенда).



Отдельно оценивается оформление фудкорта.

Идея 07



BURNING MAN



Творчество 5/5



Активность 3/5



Логика 1/5

Тимбилдинг в стилистике легендарного Burning Man – это не просто корпоративное мероприятие, а настоящее приключение, сочетающее креатив, свободу самовыражения, совместное творчество и дух сообщества.

Правила Burning Man в одной фразе:

ТЫ ВАЖЕН. ТВОЙ ВКЛАД ЦЕНЕН. ТВОЙ ОБРАЗ - ИСКУССТВО.

Механика 02

Командам нужно будет распределить роли в своем "клане". Часть команды будут работать над созданием масштабного арт-объекта. Другие роли распределяются так:

творцы – придумывают шоу-номера и образы

мастера – делятся редкими навыками и необычными умениями (проведение мастер-классов, тренингов)

хранители очага – отвечают за уют и еду (участвуют в кулинарном мастер-классе)

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



АРТ-ОБЪЕКТ

Создайте символ клега клана из подручных материалов



ШОУ-НОМЕР

Подготовьте яркое выступление



МАСТЕР-КЛАСС

Научите других своему уникальному навыку



КУЛИНАРНЫЙ ВЫЗОВ

Приготовьте блюдо, которое удивит всех



УЮТ КЛАНА

Создайте атмосферное пространство для отдыха

Идея 01



ФИНАЛ – ОГНЕННОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ!

После совместного ужина мы приступим к сожжению конструкций созданных на протяжении дня. Огненные "маги" при помощи огнеметов подожгут арт-объекты, что станет ярким финалом этого необычного дня.

Горячие арт-объекты станут символом обновления и начала нового этапа!



ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ: ИСПЫТАНИЕ СТИХИЯМИ



Творчество 1/5



Активность 5/5



Логика 4/5

Это экстремальный тимбилдинг, во время которого ваша команда "окажется" на необитаемом острове! Участников ждут испытания на ловкость, стратегическое мышление и командную сплоченность: от строительства плота из офисных принадлежностей до добычи "провианта" в условиях дедлайнов.

Готовы ли вы бросить вызов стихиям и доказать, что ваша команда достойна звания "Последнего героя"?

Механика 02

после деления на команды, участники отправятся на прохождение испытаний, связанных с 4-мя стихиями:
ВОДОЙ, ВОЗДУХОМ, ОГНЕМ И ЗЕМЛЁЙ.

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



"Плот Медузы"
построить плот
и переправить
команду



**"Тайник
аборигенов"**
найти клад
по карте



**"Факел
Прометей"**
добыть огонь
без спичек



"Ловушка для зверя"
создать механизм
из подручных
материалов



**"Мост над
пропастью"**
пройти переправу
с командным
элементом

Идея 07



ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ



Творчество 4/5



Активность 1/5



Логика 4/5

Уникальный творческий формат, во время которого участники становятся создателями одного большого работающего механизма. Суть цепной реакции — **создание машины Голдберга**: сложной конструкции, в которой простые действия объединяются в единую систему, где каждый элемент важен, и только совместная работа приводит к финальному результату.

Идея 01

Механика 02

Команды получают набор материалов и собирают сооружение по инструкции



ПОЛУЧАЕМ

набор материалов
и схему сборки



СОБИРАЕМ

свой блок механизма
по схеме



СОЕДИНЯЕМ

блок с общей системой,
согласуя с другими



ЗАПУСКАЕМ

общую конструкцию
и наблюдаем финал!


ФИНАЛ!

после успешного срабатывания механизма
над площадкой поднимется флаг с логотипом
компании или дымовой фейерверк!




ЗОМБИ-РЭЙС: БИТВА ЗА ВЫЖИВАНИЕ

Идея 07

 Творчество 0/5

 Активность 5/5

 Логика 3/5

Команды спасают "последний город человечества", преодолевая полосу препятствий в мире зомби-апокалипсиса.

Механика 02



СТАРТ

Каждому участнику — 3 "жизни" + антидот



МАРШРУТ

Полоса препятствий 1–6 км



АТАКА ЗОМБИ

Актеры пытаются забрать ваши "жизни"



ЦЕЛЬ

Дойти до финиша с антидотом и максимумом жизней



ФИНАЛ

После успешной доставки антидота город спасён!

Выжившие становятся героями.

БАРЬЕРЫ НА МАРШРУТЕ:



«Заражённый тоннель»

Проползти, не задев стены



«Горящая зона»

Бег через дымовую завесу с препятствиями



«Стена спасения»

Перелезть вертикальную сетку



Лабиринт

Найти верный путь



Лесные завалы

Преодолеть природные преграды

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЦЕНАРИИ:



«Беларускія паданні: Тайна лясной сцэжкі»

Команды ищут мифический цветок, спасаясь от духов леса. Вас ждут испытания, мистические персонажи и чары, которые нужно обойти, чтобы добраться до финиша.




«Хоббит: Путь к Одинокой горе»

Повторите путь Бильбо Бэггинса через Средиземье. Перенесите "Кольцо Всевластья", не уронив и не потеряв. Избегайте "назгулов" (судей с водными шарами-бомбами) и других опасностей.



GAME ON: ПРОЙТИ ВСЕ УРОВНИ

 Творчество 2/5

 Активность 5/5

 Логика 2/5

Наша жизнь – это последовательность уровней, где каждый день мы решаем задачи и достигаем новых целей. Этот формат переносит участников в мир компьютерных игр, где каждый уровень – новое испытание. Погрузитесь в альтернативную игровую вселенную, где открываются двери в мир **Ведьмака**, **ГТА**, **Mario**, **Pacman** и других культовых игр. Участников ждет серия заданий, в которых важны скорость, стратегия и командная работа.

Механика 02



ДЕЛИМСЯ НА ГРУППЫ

Создаём команды и выбираем тактику



ПРОХОДИМ УРОВНИ

Выполняем задания и зарабатываем монеты



КОПИМ РЕСУРСЫ

Каждая монета приближает к победе



ФИНАЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Стратегия, взаимодействие и командная работа

ПРИМЕРЫ ИСПЫТАНИЙ:



МОНОПОЛИЯ: ИГРА, ГДЕ РЕШАЕТ КАЖДЫЙ



Творчество 2/5



Активность 4/5



Логика 4/5

Участники становятся частью города, где каждая команда развивает собственный бизнес. Чтобы добиться успеха, важно не только зарабатывать ресурсы, но и правильно ими распоряжаться, проходя испытания и взаимодействуя с «системой». Формат объединяет активные задания и бизнес-логику, где результат зависит от стратегии, скорости и командной работы.

Механика 02



СТАРТ

Команды получают бизнес-направление и стартовый капитал



ИСПЫТАНИЯ

Проходите станции, зарабатывайте валюту **МОНОПОЛИИ**



РЕШЕНИЯ

Бизнес-инстанции дают преимущества и новые возможности



РАЗВИТИЕ

Тратьте ресурсы на развитие своего бизнеса



«ЛОГИСТИКА ГОРОДА»

Доставка «товара» через полосу препятствий с различными ограничениями.



«СРОЧНЫЙ ЗАКАЗ»

Эстафета на скорость с заданиями на бег, баланс и меткость.



«КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА»

Испытание на точность и аккуратность, где ошибки влияют на результат.




ФИНАЛ.


Подведение итогов и определение самой успешной команды.



ЛИХИЕ 90-Е

 Творчество 2/5

 Активность 4/5

 Логика 4/5

Идея 01

Погружение в **атмосферу ярких и дерзких 90-х** — эпохи свободы, энергии и первых больших возможностей.

Время жвачек turbo, кассетников, фантиков-вкладышей и магнитофонов с хитами «Комбинации». Это уникальный шанс для одних вспомнить беззаботное детство, для других — молодость, а для третьих — впервые окунуться в эпоху ярких спортивных костюмов, бандан, значков и малиновых пиджаков. Аутентичные атрибуты 90-х усилят эффект полного погружения в ностальгию.





Механика 02


СТАРТ
Команды получают карту и название бригады


СТРЕЛКИ И РАЗБОРКИ
Испытания, схватки, заработок «баксов»


БАКСЫ
Зарабатывай, обменивай или отжимай у других


РИСК И УДАЧА
Будь хитрее соперников — вору, подрезай, меняй


ФИНАЛ
Побеждает бригада с самой толстой пачкой игровых «баксов»




ТАНЦУЕМ
КАК УМЕЕМ

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«РЫНОК 90-Х»
Игровая задача на ловкость и координацию


«ЛОХОТРОН»
Испытание на удачу и стратегию



«СКОЛЬЗКИЙ ТУРНИК»
Физическое испытание на выносливость


«ТИР»
Проверка меткости

ОЧЕНЬ ЛЕТНИЕ ДЕЛА

 Творчество 1/5

 Активность 4/5

 Логика 3/5

Участники оказываются в летнем лагере, где начинают происходить странные события. Команды проходят испытания, находят аномалии и собирают артефакты, постепенно раскрывая тайну лагеря. Но в какой-то момент игра меняется — появляется «изнанка», где привычные правила больше не работают.

Идея 07

Механика 02

Команды получают карту лагеря и проходят станции с заданиями, зарабатывая баллы и собирая артефакты:

- ★ Первая часть игры проходит в обычном режиме, где участники выполняют задания и накапливают ресурсы
- ★ В середине появляется «изнанка» – формат меняется: задания становятся нестандартными, а условия усложняются
- ★ Финальный этап – общее задание, где команды используют собранные артефакты, чтобы «закрыть аномалию»

ПРИМЕР ИСПЫТАНИЙ:



«ПОИСК АНОМАЛИЙ»
Найти скрытые точки и получить подсказки



«СБОР АРТЕФАКТОВ»
Поиск и доставка предметов



«ПОЛОСА ЛАГЕРЯ»
Командное прохождение препятствий




«СИГНАЛ ИЗ ИЗНАНКИ»
Расшифровать послание



Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов



У БАБУШКИ В ДЕРЕВНЕ

 Творчество 3/5

 Активность 3/5

 Логика 1/5

Идея 07

Иммерсивное путешествие в эпоху беззаботного детства, где о гаджетах ничего не слышали, сплетни передавались через забор, пароль от интернета заменял кодовый стук в калитку, а самым вкусным напитком был квас из бочки. Участников встречают настоящие актёры: весёлый дядя Толя в тельняшке и с гармошкой, буфетчица Люба, которая знает всё про всех, и Наташка из автолавки. Атмосфера доброго ностальгического абсурда, где каждый вспомнит бабушкины пирожки, запах сена и утреннее мычание Бурёнки.

Механика 02

Участники делятся на «семьи».

Названия команд - традиционные деревенские прозвища: «Петровичи», «Кудрявые», «Гизуны».

Каждая команда получает «Бабушкин наказ» - карту-свиток с перечислением дворов и локаций. За успешное выполнение задания команда получает не деньги, а «ОГУРЦЫ». В финале побеждает та «семья», которая насолила больше всех банок «ОГУРЦОВ»



«НА ТРЕЗВУЮ ГОЛОВУ»

Пройти задание на баланс и координацию



«ЛАВОЧКА СПЛЕТЕН»

Передать информацию по цепочке



«ДВОРОВЫЕ ИГРЫ»

Серия простых командных заданий



«БАБУШКИНЫ ЗАГАДКИ»

Испытание на логику и смекалку

ПОЧЕМУ ВЫБИРАЮТ ИМЕННО НАС?

SKY7
CREATIVE AGENCY



Индивидуальный подход

Подбираем формат тимбилдинга
под цели, бюджет и специфику
вашей компании

ГОТОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ И ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ ИДЕИ

От классических сценариев до
нестандартных решений, которых
нет у конкурентов

ОПЫТ И ЭКСПЕРТИЗА

Более 13 лет организуем тимбилдинги
для крупных брендов и быстро
адаптируемся под любые задачи

ПОЛНЫЙ ЦИКЛ

Берём всё на себя: идею,
организацию, логистику,
сопровождение мероприятия

РЕЗУЛЬТАТ, А НЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ

После наших мероприятий
89% команд отмечают рост
эффективности коммуникаций

ВАУ-ЭФФЕКТ ГАРАНТИРОВАН

Команда получит яркие эмоции,
крепкие связи и заряд энергии
на весь сезон!



ГОТОВЫ СДЕЛАТЬ ВАШ ЛЕТНИЙ ТИМБИЛДИНГ ЛУЧШИМ В ИСТОРИИ ВАШЕЙ КОМАНДЫ?

Свяжитесь с нами
прямо сейчас и
сделайте это лето
незабываемым для
вашей команды!

SKY7
CREATIVE AGENCY

8 (029) 368 10 46

ETB.BY

#BERSERK_CREATIVE