**Квест-тимбилдинг «Пришествие 20.17»**

**Легенда**

Давно было известно, что Солнце когда-нибудь погаснет, но никто и подумать не мог, что катастрофа будет сопровождаться нашествием ужасных инопланетян.

Вы – единственные выжившие на всей Земле.

На Землю высадились инопланетяне, и местом их базирования стал Санкт-Петербург. И, как в классических фильмах, эти инопланетяне не прибыли с доброй волей. Вот уже несколько лет на планете Земля разрабатывается программа по переселению на Марс в случае перенаселения, но, как оказалось, на Марсе есть очень похожая программа по переселению на Землю. И Марсиане оказались быстрее и проворнее. Цель одна – или завоевать Землю, или улететь побежденными. Столкнувшись с землянами, Марсиане предложили пари «Космическая схватка».

*За 2 часа земляне должны будут пройти 7 марсианских испытаний, чтобы собрать супер код для запуска двигателей летающей тарелки.*

**Механика игры:**

1. Встреча с Марсианами на летающей тарелке

- знакомство с Королём и Королевой Марсиан

- вступительная легенда игры

- светодиодное/фрик-шоу

2. Марсианские танцы от низших развитых марсиан в качестве разминки.

3. Деление на подвиды (на команды)

4. Изучение марсианского языка и придумывание название своим подвидам.

5. Закрепление за каждой командой прилипалы (координатора) / Либо прилипалы работают на испытаниях.

6. Выдача рюкзака марсианина (карта и сумка для кодов)

7. Марсианские часы (включение секундомера, который демонстрируется на экране)

8. Старт игры.

■ Прохождение марсианских заданий.

■ Команды должны пройти 7 заданий.

■ На каждом задании будет встречаться по 2 команды, которые будут соревноваться между собой.

■ К основным 7 заданиям командам будет предложено 2 дополнительных (Король и Королева), которые можно пройти в случае, если команда выполнит всё очень быстро.

■ За пройденное испытание команда будет получать дощечку-паззл с видом животного, который встречался в эволюции Земли.

9. После прохождения всех испытаний капитаны команд должны выложить на специальном столе дощечки в правильном порядке, отражающем эволюцию. Если капитаны не успеют сделать это до окончания времени – двигатели летающей тарелки не заведутся, и Марсиане не покинут Землю.

10. Также существует командный зачет. Победителем считается та команда, что собрала максимальное количество паззлов. Их Марсиане примут в свою семью и не истребят при захвате земли.

**Захват**

Перед автобусами из леса появляются странные существа с цветными факелами в руках и бластерами. Издавая странные звуки, угрожая космическим оружием, инопланетные гости выведут всех из автобуса и окружат в необычном марсианском танце. Под радостные возгласы гуманоидов вынесут специальный аппарат, способный перевести непонятное клокотание на земной язык. Тогда-то вы и узнаете, что это - непросто игра. Обмотав космической нитью (шерстяной тимбилдинг), вас отведут на летающую тарелку.

**Фотозона**

Во время кофе-брейка все гости должны будут подойти к большой белой заготовке, в центре которой находится логотип, а вокруг - планеты (можно с именами и лицами сотрудников). Задача гостей: соединить все планеты космическими нитями при помощи маркера, а затем раскрасить. Уже к концу кофе-брейка получится необычная яркая фотозона и будет пройден первый элемент тимбилдинга.

**Примеры заданий:**

Невесомость

На специальных страховках одного из участников команды поднимают на высоту от 2 до 7 метров, чтобы достать паззл. Сложность задания заключается в том, что подъем участника осуществляется при помощи верёвки, которую держат остальные участники команды.

Покорми рыбку

2 участника попадают в лабиринт с закрытыми глазами. Цель: ориентироваться среди лабиринта по подсказкам и отыскать сосуды с ключами. В каждом из сосудов мерзкая марсианская живность. Найденные ключи помогут открыть ящик с паззлом.

Баланс – тарелка

Перед вами балансирующая тарелка, на которую по очереди команды выставляют шарики. Проигравшим считается тот, после чьего хода тарелка потеряет равновесие и упадет.

Батут

Командам предстоит пройти надувную полосу препятствий. Казалось бы, что сложного? Но помните, что мы космонавты, а потому задание выполняется в космическом шлеме.

Wow-сигнал.

Прослушивая странные аудиозаписи, необходимо расшифровать послание с других планет.

Письмо человека.

На специальных грузиках написаны буквы. Грузики находятся в яме, достать из которой их можно с помощью специального крюка и веревок. За отведенное время команда должна достать грузики именно с теми буквами, которые позволят составить послание.

Сила притяжения

2 участника заходят в 2 водных шара, их закрывают. Участники в шарах должны пересечь ленту, натянутую над водой в 2х м от берега, и вернуться. Победитель получается дополнительный паззл.

Водный Сатурн

На Сатурне появилась вода. Цель: победить соперника и присвоить себе планету. На Сатурне 2 участника от одной и 2 участника от другой команды. Цель: скинуть соперника в воду, раскачивая Сатурн.

Марсианский язык

Участники сойдутся в интеллектуальном испытании. Как известно, марсиане обмениваются мыслями. И игрокам придется завладеть этой функцией. При помощи силы мысли участники должны заставить шарик преодолеть препятствия.

Уничтожение шаттла

Игрокам необходимо построить башню из прямоугольных деревянных брусков. После, каждый игрок по очереди должен вытаскивать по одному бруску и докладывать его на верх башни, достраивая ее так, чтобы она сохраняла равновесие. Задание заканчивается тогда, когда башня рушится.

Космические колеса

2х участников команд ожидает эстафета. Но непростая. Участники находятся в специальных надувных колесах. Задача участника: передвигаясь в них, первым прийти к финишу.

Рубеж

Командные соревнования, где участники приходят на рубеж меткости. Каждой команде выделяется одинаковое количество «снарядов». По команде «Старт» команда №1 начинает стрельбу, каждое попадание фиксируется. По окончании стрельб подводятся итоги, выявляется команда-победитель.

Космобол

Космобол – это тот же футбол, но только гиганты с планеты «S4» играют в известную нам игру при помощи гигантских метеоритов.

Черная дыра

Этап, где необходимо применить все свои навыки и способности не одному участнику, а всей команде в целом. Перед участниками клетка – «Черная дыра». Им предстоит спасти и вытащить из нее планету. В клетку размером 1 на 1 метр помещается «планета». Участники должны ее достать с помощью специальных палок. Это действие очень занимательное и направленно на сплочение команды, ведь «планета» постоянно хочет упасть в черную дыру.

Пройти планету

Игроки на ходулях, они движутся вперед при условии полного взаимопонимания всех членов команды – иначе никак! Каждая команда получает в начале соревнования свои групповые ходули, а ее задачей является пройти на них до финиша. Кто-то коснулся земли? Команда в таком случае возвращается на старт.

Своя атмосфера

На данном этапе у каждого игрока Земли своя сфера. Их ожидает ряд испытаний, пройдя которые команда сможет заполучить дополнительный паззл.

**Финал**

Как только команды соберут паззл с картинками, отражающими эволюцию земли, двигатели летающей тарелки заведутся (звуковой эффект и свет). Но хватит ли им возможности преодолеть земное притяжение? Инопланетные гости нуждаются в вашей помощи. Поднять тарелку сможет лишь человеческая эмоция.

На экране высветится эквалайзер, показывающий уровень энергии, марсиане раздадут всем гостям космические палки-стучалки, а Король и Королева зададут ритм под забойный кавер-трек. Отстукивая ритм, крича и вереща, люди заметят, как поднимается уровень энергии в двигателях. Когда уровень достигнет пика, на зрителей обрушится дождь из серебряного серпантина, переходящий в фольгированное бумажное шоу. После чего на людей упадут воздушные шары-гиганты белого цвета.