



Развлекательные программы

КВЕСТ

Lesnoyparkhotel.ru

Волшебное путешествие в страну фей и удивительных существ, в царство Малефисенты – Топкие Болота – таит в себе сложные испытания. Участникам придется проявить небывалую храбрость и ловкость, чтобы помочь принцессе Авроре и ворону Диавалю вернуть прежнюю Малефисенту – добрую и заботливую правительницу волшебного мира. Проходя испытания, участники квеста будут совершать маленькие подвиги и добрые поступки, которые, несомненно, растопят лед в сердце Малефисенты.

Команды начнут свой путь со встречи с Авророй и вороном Диавалем и проследуют вместе с ними по Топким Болотам, пройдут испытания на логику, внимательность, испытают свою дружбу и встретят саму Малефисенту.

Ход квеста. Описание заданий:

ВСТРЕЧА И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ. Квест рассчитан на разное количество участников. В случае, если количество гостей больше 10, в начале происходит разделение на команды.

ЛАБИРИНТ ФАВНА. Вместе с Авророй команда отправляется в Топкие Болота через Лабиринт Фавна. Лишь сплотившись и услышав друг друга, участники смогут пройти путь и найти выход из Лабиринта.

МАГИЧЕСКИЕ СФЕРЫ. Аврора провожает команду в тюрьму – хранилище доброй магии. Участникам потребуется много волшебных сил, чтобы пробудить в Малефисенте хорошие воспоминания. Для этого придется освободить магические сферы памяти из острой клетки, стараясь не уничтожить их. Острые края легко могут повредить сферы. Находчивость и упорство здесь не помешают.

ТЕРНОВАЯ СТЕНА. Королевство Малефисенты заполонила непроходимая Терновая стена. Вместе с вороном Диавалем команде предстоит найти один единственный путь сквозь нее, провести по нему всех участников, и пробраться в самую глубь Топких Болот.

МУДРОСТЬ СТАРОГО ЛЕСА. Волшебное королевство хранит множество тайн. Аврора и Диаваль приглашают команду разгадать логические загадки, найти ответы на непростые вопросы и узнать главные заветы волшебного и человеческого королевства.

ФИНАЛ. Встреча с Малефисентой. Аврора, Диаваль и команды приходят к замку Малефисенты. Пройдя все испытания, узнав секреты волшебного леса, участникам не составит труда пройти еще одно испытание от феи и напомнить, что миром правит любовь, дружба и добро.



По следам Маленького принца

Квест

Участники квеста начнут свое путешествие по астероидам со встречи с Летчиком Антуаном, который расскажет одну удивительную историю о любви Маленького принца с планеты Б-612 к Розе.

Ход квеста. Описание заданий:

ВСТРЕЧА И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ. Квест рассчитан на разное количество участников. В случае, если количество гостей больше 10, в начале происходит разделение на команды. Каждая команда получает маршрутный лист и карту.

ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ. АССОЦИАЦИИ. «Все взрослые сначала были детьми». Эту истину открыл когда-то Летчику Маленький принц. Участникам квеста придется проявить незаурядную фантазию и изобретательность, чтобы получить одобрение Летчика. А также увидеть в шляпе не только удава. На доске будут прикреплены рисунки. Участникам предстоит придумать наиболее интересную и остроумную интерпретацию увиденного.

ПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ. КЛЕТКА. Гости встречает Лис. Командам потребуется показать сплоченность, умение дружить, помогать друг другу, а главное, работать в команде. Только объединившись и определив верную тактику, команда сможет пройти испытание, достать все шары из клетки и приручить Лиса.

ПЛАНЕТА КОРОЛЯ. Король, который считает, что правит звездами, назначит участником министрами и своими поданными и повелит пройти непроходимое испытание – минное поле. Сможете ли вы исполнить приказ?

АСТЕРОИД ДЕЛОВОГО ЧЕЛОВЕКА. Без дела никто не останется. На встрече с Деловым человеком участникам придется за короткое время выполнить важное задание – справиться со сложными математическими вычислениями, решить примеры и вспомнить произведения, в которых встречались эти числительные.

ПЛАНЕТА ПЬЯНИЦЫ. Команду вновь встречает Лис, уже прирученный участниками, и сообщает гостям, что Маленький принц был здесь совсем недолго. Здесь ему было не весело. Ведь здесь жил пьяница. На планете хаос и беспорядок. Лис предложит команде привести в порядок эту планету. За ограниченное время нужно будет собрать огромный пазл.

ПЛАНЕТА МАЛЕНЬКОГО ПРИНЦА. ФИНАЛ. Путешествие подошло к концу. Команды вместе с Летчиком встречаются на планете Маленького принца, где растет его прекрасная роза. Находят письмо-послание, где Маленький принц, поделился самым важным: «Зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь».



Лесное Королевство таит в себе тайны и секреты, покрытые завесой многовековой истории. Как гласит легенда, здесь когда-то находилось волшебное королевство, где в дружбе и согласии жили феи, эльфы, гномы и другие волшебные существа, а в небе летали не самолеты и даже не дирижабли, а настоящие драконы. Сейчас все вокруг хранит лишь отголоски тех времен.

Участникам квеста предстоит собрать воедино летопись Лесного королевства и раскрыть тайну Королевского двора, проявив смелость, ловкость и внимательность.

Ход квеста. Описание заданий:

ВСТРЕЧА И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ. Квест рассчитан на разное количество участников. В случае, если количество гостей больше 10, в начале происходит разделение на команды.

ЗАМОК КОРОЛЯ. Королевский боулинг. Участников квеста встречает сам Король Лесного Королевства. Он рассказывает о том, что когда-то эта земля была полна магии и волшебства, но после того, как все волшебные существа покинули эти земли, величие и слава ушли вместе с ними. Узнать секрет волшебного народа смогут только самые достойные и прежде чем отправиться, команде придется пройти испытание от Короля – сыграть в Королевский боулинг.

БИБЛИОТЕКА. Участников квеста встречает Старец – хранитель всей мудрости Королевства. Только самые достойные смогут постичь древние знания. Но их сначала придется добыть, не повредив ветхие рукописи.

С помощью длинных палок участникам придется опуститься в хранилище Библиотеки и отыскать там нужные записи.

ТЕМНИЦА. Попасть в темницу и пройти по ее коридорам не заблудившись, смогут лишь самые внимательные, а самое главное – выйти. За вами будет наблюдать сам Король.

БАШНЯ КЛЮЧЕЙ. Команде предстоит посетить главного Ключника Королевства и добыть ключ от башни, где хранится Летопись.

ФИНАЛ. ЛЕТОПИСЬ КОРОЛЕВСТВА. Используя ключ, участники смогут попасть в комнату, где уже много веков хранится Летопись Королевства. Но чтобы приблизиться к ответам необходимо расшифровать и прочесть древний текст, решить непростые примеры и найти ответы на сложные загадки Мудреца.



Оказаться на съемочной площадке, выучить пару заклинаний в Школе Чародейства и волшебства, штурмовать трюм Черной жемчужины, освоить управление звездным космолетом – все это возможно, если у вас билет на наш киносеанс. Увлекательный и полный приключений мир кино ждет вас. Любимые фильмы и герои незамедлительно захватят участников квеста в мир фантазий, магии и волшебства.

Встреча с режиссером определит – способны ли участники перевоплотиться, стать настоящими актерами, а любимые и всеми известные фильмы и герои помогут им в этом.

Ход квеста. Описание заданий:

ВСТРЕЧА И КОМАНДООБРАЗОВАНИЕ. Квест рассчитан на разное количество участников. В случае, если количество гостей больше 10, в начале происходит разделение на команды.

СЪЕМОЧНАЯ ПЛОЩАДКА. Квест начинается со встречи с Режиссером на съемочной площадке. Известный и строгий мэтр кино проведет первые кинопробы и лишь после этого достойным участникам выдаст пропуск на киносеансы. Искусство перевоплощения поможет вам в этом.

В конце квеста лишь самые талантливые и внимательные получают роль.

ТРЮМ ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ. Команду встречает сам Джек Воробей – величайший пират и самый хитрый человек Карибского моря. Участникам придется на время стать настоящими пиратами, используя ловкость и находчивость обыскать трюм корабля и найти среди ложных карт – истинную карту сокровищ.

УРОК В ШКОЛЕ ЧАРОДЕЙСТВА И ВОЛШЕБСТВА. А вы когда-нибудь хотели стать волшебниками? Если да, то это задание именно для вас. Чтобы стать настоящим волшебником, нужно пройти сложный и тернистый путь обучения. Сегодня участникам квеста предстоит овладеть заклинанием Вингардиум Левиоса, которое поднимает объект в воздух. Им придется не просто поднять шары, используя волшебные палочки, но и еще и не повредить их.

КОСМОДРОМ ЗВЕЗДНОГО ФЛОТА. На этом этапе участникам вместе с Мастером-джедаем Оби-Ван-Кеноби необходимо будет постигнуть основы джедайского искусства, проявить скорость мышления и пройти опасный путь, ища угрозу там, где ее нет.

ФИНАЛ. ВСТРЕЧА С РЕЖИССЕРОМ. Окунувшись в мир кино, пройдя путь пирата, волшебника и джедая, все участники готовы к главным кинопробам – испытание камерой и запись видеоролика.



Все когда-нибудь представляли себя супер героем, спасающим мир. Вот именно сейчас предоставляется такая возможность всем и каждому. Необходимо обнаружить нужный код, который спасёт мир и приблизит наших героев к заветной награде. Главное условие пройти все испытания командой.

ОПИСАНИЕ:

Все участники делятся на команды. С помощью игры-зарядки.

Выдача необходимого инвентаря и карт с квадратами, где находятся подсказки. Место нахождения т.п. Все подсказки и все общение с ведущим (гид команды) производится с помощью мобильного телефона. Наличие телефона на команду обязательно (организует заказчик).

Одновременный старт с контрольной точки, с заданным квадратом. Каждой команде задается свой квадрат, после правильно отгаданного ребуса.

После обнаружения кода-подсказки команда сообщает ведущему правильный ответ и получает следующую подсказку по дальнейшему маршруту команды. Каждый второй код обязует команду возвратиться на базу для прохождения задания.

После обнаружения всех подсказок команда собирается на контрольной точке. Сопоставив все подсказки (по принципу шарад, ребусов) команда должна обнаружить главный пункт, где и находится приз.

ВОЗМОЖНЫЕ ВИДЫ ЗАДАНИЙ:

«Смерть Кощея». Участникам выдаются три сырых яйца, 60-70 трубочек для коктейля, два узких скотча. Команде необходимо создать три разные конструкции, которые сохранили бы яйца в целости после падения с высоты 2м.

«Яблоневый сад». В квадрате 2*2м. расположены хаотично 16 кольев: команде даются 5 веревок одинаковой длины, веревки необходимо расположить между кольями таким образом, чтобы каждый колышек оказался в отдельной ячейке.

«Флажковая азбука». Команде предстоит расшифровать определенное слово, используя флажковую (мор-скую) азбуку. При этом один участник из команды показывает слово флажками, остальные участники работают над расшифровкой.

«Пятнашки». Команде даются квадраты с цифрами от 1 до 9. Квадраты необходимо расположить таким образом, чтобы по всем прямым и диагоналям получилась одинаковая сумма цифр.



«Монстр». Группе в 10 человек необходимо преодолеть расстояние в 10 шагов, используя всего лишь 6 конечностей или точек опоры.

«Фишки». Логическая игра для всей команды. Нужно взять шесть человек и поставить их по три человека в одну линию с двух сторон. Нужно поменять тройки местами путем пошаговой перестановки с условием, что разрешено перешагивать только через одного человека.

«Рисование». Всем участникам команды выдается по листу бумаги и маркер или фломастер. Встав друг за другом в колонну, они ставят друг другу на спину листок бумаги. Последнему, стоящему в колонне, инструктор рисует несложный рисунок. Все что этот участник почувствует, он должен перенести впередистоящему человеку на лист. И так по очереди, пока последний участник не нарисует то, что он почувствовал. Подглядывать запрещается. После нужно разложить рисунки перед теми, кто их рисовал, чтобы проследить за тем как происходил процесс эволюции рисунка.

«Одеяло». Вся команда становится на расстеленное на полу одеяло размером 170*140см. Участникам необходимо перевернуть одеяло и встать на его обратную сторону не заступая за края одеяла.

Подведение итогов.

По окончании мероприятия общий сбор на контрольной точке и подведение итогов. (возможно награждение каждой команды: самая активная, самая креативная, самая медленная и т.п.)

Проведение танцевального флэш моба, коллективный танец. Возможно видоизменение и добавление каких-либо заданий.

Призы и подарки, часть реквизита закупается заказчиком.



Цены

КВЕСТ

Проведение квеста, сюжетно-динамических игр с элементами квеста	От 20 чел.	От 1000р/чел.
Разработка индивидуального сценария		5 000 руб
Костюмированные поздравления с Днём рождения /розыгрыш/ и тп.		от 3 000руб
Вынос торта	3-5 мин	1 000 руб
Пенная дискотека В стоимость входит: аниматор-ведущий, музыкальное сопровождение	40мин-1час	33 000руб.
Бумажная вечеринка (дискотека) В стоимость входит: аниматор-ведущий, музыкальное сопровождение	1 час	от 15 000руб.
Мини-дискотека для детей В стоимость входит: аниматор-ведущий, музыкальное сопровождение	30 минут	от 8 000 руб
Шары с воздухом/Шары гелевые	25 шт	1 250руб/2 500руб
Фигура из шаров фонтан (5 шаров гелевых)	1 шт	800 руб

