

Vali meelepärane tegevus

Põnevusmäng „Inimjaht“

Kompleksharjutus „Kiire päev“

Operatsioon „Kohver“

Aerusurf

Pingeline mäng „Pantvangidraama“

Disc-golf

Meeskonnamängud

Rannamängud

GPS-seiklus

Militaarmängud

Ellujäämisõpe

Meeskondlik strateegiamäng

Meresüstamatk

Meresüstadega sõitmine suurüritustel

Päeva- ja öhtujuhtimine

Platsimängud suur- ja väikeüritustel

Paintball

Vibulaskmine

Tere!

Tutvustame Seikluspartnerite poolt korraldatavaid tegevusi firmaüritusteks, kõiki tegevusi saab omavahel kombineerida vastavalt Teie soovidele.

Kaspar Kõiva

55630069

info@seikluspartner.ee

www.seikluspartner.ee

Põnevusmäng „Inimjaht”

Piiratud maa-alal ning limiteeritud ajaga tuleb leida põgeneja. Et inimjaht oleks edukas, peab meeskond jälgima juhiseid ja täitma erinevaid ülesandeid, kasutades mitmesuguseid seadmeid.



Kompleksharjutus „Kiire päev“

Meeskondadele antakse identne olukord ja praktilised ülesanded, lahenduskäigu peab meeskond ise planeerima ja selle ka teostama. Seega koosneb „Kiire päev“ kavandamisest, tegutsemisest ja olukorra kontrollimisest, aga ka situatsiooni muutudes uute otsuste vastuvõtmisest.



Operatsioon „Kohver“

Selles operatsioonis kasutatakse lisaks huumorile eriüksuste selektsiooniharjutusi ja vahelduvaid situatsioone, mille tulemusel saab anda hinnangu meeskonnavaimule, stressitaluvusele, ruumilisele mõtlemisele ning otsustusvõimele.



Aerusurf

Aerusurf ehk inglise keeles stand up paddle surfing (SUP) on Ameerikast alguse saanud veespordiala, mis on viimastel aastatel ka Euroopas populaarsust kogunud. Seda seetõttu, et tegemist on spordialaga, mida võivad harrastada kõik inimesed olenemata vanusest ja füüsilisest ettevalmistusest. Aerusurfi instruktor selgitab osalejatele aerusurfi põhitõed, viib läbi koolituse ja julgustab surfamist.



Pingeline mäng „Pantvangidraama“

Ühel päeval selgub, et üks firma võtmeisikutest on kadunud, meeskondadele edastatakse video lunarahanõudega. Moodustatakse staap ja otsimismeeskonnad. Võidab meeskond, kes suudab luua kontakti häälega, läbi rääkida ja võtmeisiku vabastada.



Disc-golf

Disc-golf on hasarti tekitav sportmäng, kus mängijad peavad võimalikult väheste visete arvuga spetsiaalse lendava taldriku viskama disc-golfi korvi. Mängu võitjaks on see, kes väiksema visete arvuga läbib etteantud raja, mis tavaliselt koosneb 9st kuni 18st korvist. Mäng sarnaneb oma põhimõttelt tavalise palli-golfiga, erinevus on selles, et palli ja kepi asemel on ketas ja spetsiaalne kettidega korv. Paigaldame Teile sobivasse kohta disc-golfiraja, osalejad saavad võistelda nii individuaalselt kui ka meeskondlikult. Mängu viib läbi instruktor, kes õpetab põhitõed ja jälgib reeglitest kinnipidamist.



Meeskonnamängud

Vastavalt osalejate arvule moodustame grupid, kes sooritavad erinevaid meeskonnaharjutusi, mis on jõukohased kõigile. Igas tegevuskohas selgitab instruktor ülesande ja fikseerib tulemuse (mängude nimekirja ja eesmärgid kooskõlastame iga kliendiga eraldi).

Rannamängud

Moodustame võistkonnad, igas võistkonnas ca 10 osalejat, kes sooritavad mererannas erinevaid tegevusi, mis on jõukohased kõigile. Mängud on seotud vee ja rannaga, kasutame erinevaid atraktsioone ja vahendeid.

GPS-seiklus

Osalejad jagatakse gruppideks, kes hakkavad instruktori juhendamisel GPS-i abil puhkekeskuse ümbruses tegevuskohti läbima ja ülesandeid lahendama. Tegevust jagub korraga kõigile. Eelnevalt viiakse läbi kiirkursus orienteerumisest kaardi, kompassi ja GPS-i abil.



Militaarmängud

Enne retke algust teeme väikese hariva militaarkoolituse ja temaatilise avarivistuse. Üritus on olemuselt militaarne, kuid koormused on meelelahutuslikud ning jõukohased kõigile. Osalejatel tuleb evakueerida haavatut, heita granaati, määrata kaugusi, lasta lasketiirus, püstitada sõjaväetelki jmt.



Ellujäämisõpe

Korraldame erineva raskusastmega üleelamiskoolitusi. Võite valida kerge tutvustava meelelahutusliku üleelamiskoolituse või ekstreemse ja raske koolituse, kus tuleb võidelda heaolu nimel loodusega. Ürituse kestel tutvustatakse teid metsas ellujäämiseks vajalike põhitõdedega: kuidas orienteeruda, kus ööbida, millest toituda; tuletegemise eriviisidega, kalapüügi ja jahiga, vigastuste esmaabi ja ekstreemolukordade lahendamisega.



Meeskondlik strateegiamäng

Moodustame meeskonnad vastavalt osalejate arvule, igas meeskonnas kuni 10 liiget. Osalejad saavad legendi, kuhu on märgitud 20-30 tegevuskohta, millest osa on mehitatud ja osa varustatud ülesandega. Ajaliselt ja vahemaid arvestades on kõiki tegevuskohti võimatu läbida, seega tuleb teha valik. Erinevate tegevuskohtade läbimine ja ülesande õige ja kiire lahendamine annab vastavalt punkte. Üritusel kasutame raadiojaamu, GPS-e, kaugusmõõdikuid, erinevaid kaarte ja muud varustust.



Meresüstamatkad

Sõidetakse ühe-, kahe- ja kolmekohaliste meresüstadega. Paadid on merekindlad, mistõttu ujumisoskus ning eelnev kokkupuude aerutamisega ei ole kohustuslik. Enne mereleminekut juhendatakse osalejaid põhjalikult. Matka marsruut on turvaline ning kulgeb mööda looduskaunist rannikut. Matka julgustavad instruktorid. Korraga on merel 28 osalejat, matka kestus ca 2 tundi. (Suuremate gruppide korral teeme mitu matka.)

Meresüstadega sõitmine suurüritustel

Sõidetakse ühe-, kahe- ja kolmekohaliste meresüstadega. Paadid on merekindlad, mistõttu ujumisoskus ning eelnev kokkupuude aerutamise ei ole kohustuslik. Enne mereleminekut juhendatakse osalejaid põhjalikult. Aerutatakse ranniku lähedal poidega tähistatud alal, julgestamas kogenud instruktorid.



Päeva- ja õhtujuhtimine

Pakume erinevaid päeva- ja õhtujuhte olenevalt ürituse iseloomust, suhtluskeelest ja asukohast.



Platsimängud suur- ja väikeüritustel

Tegevused toimuvad ühel platsil - väljakul, mis asub ürituse toimumiskoha vahetus läheduses, kuhu on kõigil osalejatel lihtne ligipääs. Moodustame 4-10 võistkonda, igas võistkonnas 10-40 osalejat, kes sooritavad erinevaid meeskonnaharjutusi ja tegevusi, mis on jõukohased kõigile. Suvepäevade päevajuht tutvustab võistkondadele ülesandeid ja osalejad valivad endi hulgast esindajad ning instruktorid jälgivad sooritusi ja panevad kirja tulemused. Võistkonnakaaslased, kes ei osale, saavad kaasa elada oma võistkonna sooritustele. Platsimänge saab läbi viia ka stiiliüritusena, kus tegevused ja meeleolu on vastavuses valitud stiiliga.



Paintball

Missiooniks „Küla vabastamine” õpetatakse võistkonna kaptenitele mõned taktikaliselt olulised manöövrid ja juhtimisvõtted. Pärast seda alustatakse vabastusoperatsiooniga. Üksteise vastu mängitakse turniirisüsteemis. Võidab tiim, kes vabastab külakese.



Vibulaskmine

Kasutame rahvavibu, mis on jõukohane kõigile. Pärast harjutamist toimub vibuturniir: igal osalejal on 3 proovilasku ning 3 võistluslasku, kolme võistluslasu tulemused liidetakse lõplikuks tulemuseks.

Kaspar Kõiva

55630069

info@seikluspartner.ee

www.seikluspartner.ee