

ПЕРВАЯ

ПОМОЩЬ

ВАША МИССИЯ:

- Вам дают реальные сценарии ЧП (кровотечение, перелом, отрезанный палец, ожог и др.).
- Вы получаете подсказки-инструкции, но действовать нужно быстро и правильно.
- Команды соревнуются – кто точнее, грамотнее и увереннее спасёт "пострадавшего" (манекена, ведущего или сокомандника)

Как проходит этап?

Разбор кейса ведущим

Алгоритм спасения

Практика

ОЦЕНКА ЭКСПЕРТОВ

Побеждает та команда, которая:

1

Правильно выполнила все шаги (по медстандартам).

2

Действовала слаженно (без паники и ошибок).

3

Проявила находчивость (например, сделала шину из подручных средств).

0+



КОМАНДНЫЙ ПОЛЕТ

Баланс и доверие

СУТЬ ИСПЫТАНИЯ

Ваша команда превращается в «живой транспорт»! Вам нужно аккуратно перенести своего «пилота» (с полным стаканом воды) из точки А в точку Б, не пролив ни капли! При этом:

Можно держать «пилота» за руки, ноги, торс – но осторожно, чтобы не нарушить равновесие!

Если участнику некомфортно – он сразу говорит «стоп», и команда меняет тактику.

ПОМНИТЕ

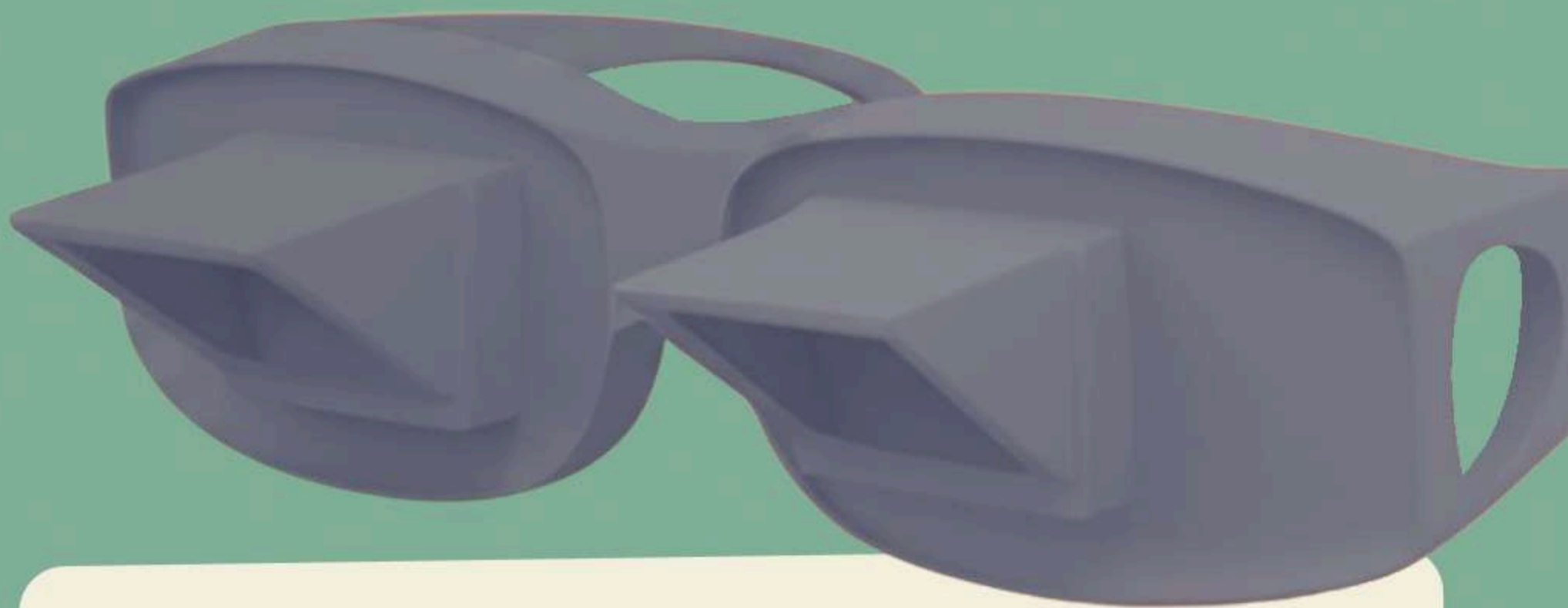
Одна ошибка – и ваш «полёт» закончится мокрым провалом!

14+



ОЧКИ

ПЕРЕВЕРТЫШИ



Мир вверх ногами

СУТЬ ИСПЫТАНИЯ

Каждый участник по очереди надевает очки-перевертыши (искажающие или переворачивающие зрение) и выполняет серию простых заданий, которые внезапно становятся невероятно сложными!

Команды соревнуются на точность и скорость, пока их мозг борется с "новой реальностью".

Этап дольше обычного (20-30 мин), так как требует адаптации.

Задания для этапа

"Напиши своё имя"

"Перелей воду"

"Пройди по линии"

0+



ЛАЗЕРТАГ

БИТВА

СУТЬ ИСПЫТАНИЯ

Ваша команда получает лазертаг-оборудование (оружие + сенсорные повязки) и вступает в динамичный бой за контроль над ключевой точкой!

Стратегия, скорость и меткость – кто контролирует зону?

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

- 1 Удерживайте зону 5 минут – но враги будут яростно атаковать!
- 2 "Вывод" соперников – попаданием лазера = временный выход из игры.
- 3 Тактика решает всё – штурм, оборона или хитрый манёвр?

0+



ЛАБИРИНТ

ГРАНЬ БАЛАНСА

Цель: провести шарик от старта до финиша, не уронив его в ямы и не застряв в тупиках.

ВАША МИССИЯ

Команда получает огромный наклоняемый лабиринт с отверстиями, ловушками и "точкой спасения".

- Лабиринт держат все участники (у каждого своя зона контроля).
- Шарик должен пройти весь путь за минимальное время.
- 3 попытки — если шарик падает, начинаем заново!

0+



БОЛЬШАЯ

ДЖЕНГА

СУТЬ ЭТАПА

Перед вами гигантская башня из деревянных блоков, на каждом из которых написано задание (например: "Изобрази тигрицу", "Ответь на каверзный вопрос").

- 1** Команды по очереди вытаскивают блок из низа и кладут его наверх.
- 2** После каждого хода нужно выполнить задание с вытянутого блока!
- 3** Чья очередь привела к падению башни — та команда проиграла.

Длительность: Этап дольше обычного (20-30 мин), так как требует адаптации.

Готовы ли вы рискнуть и построить башню выше неба? Помните: падение — это не провал, а взрыв эмоций!

0+



КРЕСТИКИ НОЛИКИ

СУТЬ ЭТАПА

Беги, ставь, побеждай – кто первым соберёт линию?

- Перед вами гигантское поле 3×3.
- Команды по очереди бегут к полю и ставят свой знак на свободную клетку.

Почему это круто?

Стратегия + спорт

Динамика и азарт

Подходит всем

Цель – первыми собрать линию из 3 своих знаков
(по горизонтали, вертикали или диагонали)!

0+



ДА-НЕТ-КА

СУТЬ ИГРЫ

Все игроки стоят между двумя зонами – «ДА» (правда) и «НЕТ» (ложь).

- 1 Ведущий зачитывает спорный факт (например, "Коалы не пьют воду – им хватает сока эвкалиптов").
- 2 Участники за 5 секунд выбирают зону, соглашаясь или отрицая факт.
- 3 Те, кто ошибся – не получают очки, а кто выбрал верно – получают.
- 4 Игра идёт 20 раундов, побеждает команда с большим количеством очков!

Готовы ли вы проверить свою интуицию и знания? Неожиданные факты – вы будете спорить даже после ответа!

Помните: иногда ложь звучит правдоподобнее правды!

0+



ГИГАНТСКИЙ МОЛОТ

СУТЬ ИСПЫТАНИЯ

Испытание для настоящих богатырей – сила, точность и командный ритм! Команда получает огромную кувалду и гигантские гвозди, которые нужно забить в массивный пенёк

Каждый участник делает только один удар, затем передаёт молот следующему.

Побеждает команда:

Забивла больше гвоздей за отведённое время (или быстрее всех).

Потратила меньше ударов на каждый гвоздь (техника важнее силы!).

14+



ВЛАСТЕЛИН КАНАТА

Классический вариант

ВЛАСТЕЛИН КАНАТА

Станете ли вы непобедимыми богатырями или сдадитесь под натиском соперников? Только сплочённость, стратегия и сила решат, кто перетянет канат до победной черты!

Классический формат заключается в том, чтобы одна из команд путём физической тяги переместила другую до победной отметки.

Авантюрный формат

РЕАКЦИЯ ИЛИ ПРОВАЛ!

Кто первый схватит канат и докажет, что у него стальные нервы? Это не просто перетягивание — это испытание скорости, хладнокровия и ловкости!

Два участника встают спиной друг к другу (5 м), концы каната лежат на земле между ног. Кто первым потянет канат на себя — победил.

0+



У ДЕРЖИ

СТАКАН

СУТЬ ИСПЫТАНИЯ

Ваша команда получает платформу на верёвках, на которую ставится стакан с водой. Вам нужно:

- Провести хрупкий "груз" через полосу препятствий (ямы, барьеры, тоннели).
- Не расплескать воду – иначе штрафные баллы!
- Донести максимум стаканов до финиша.

Побеждает команда, которая:

Сохранила больше всего воды в стаканах.

Или сделала это быстрее всех (при равном количестве).

0+

