

DZIEŃ W KAMASZACH

Wstęp fabularny:

Z powodu niestabilnej sytuacji na naszej wschodniej granicy, zarząd firmy postanowił przygotować swoich pracowników na wypadek konieczności obrony ojczyzny i interesów firmy. W związku z tym, wszyscy pracownicy odbędą kompleksowe szkolenie wojskowe składające się m.in. z nauki strzelania, wspinaczki, zachowania w środowisku ABC, survivalu, prac saperskich oraz ratownictwa.

Cel gry:

Celem gry będzie zaliczenie wszystkich etapów szkolenia przez każdy zespół, w duchu sportowej i koleżeńskiej rywalizacji. Zadania zostały stworzone tak, aby każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Niektóre będą wymagały sprawności fizycznej, pracy zespołowej lub odwagi, inne dobrej orientacji w terenie i szybkiego podejmowania decyzji.



Propozycje zadań:

1. „Nie patrz w dół”

Zadaniem drużyny będzie wspięcie się na dmuchaną ściankę wspinaczkową w wyznaczonym czasie.

2. „Cel, pal!”

Na tym punkcie drużyna odbędzie szkolenie strzeleckie. Pod okiem instruktora każdy członek drużyny odda po 3 strzały z długiej i krótkiej broni pneumatycznej.

3. „Próba łączności”

Drużyna zapoznaje się z budową telefonu polowego TAJ-43 MR, ma za zadanie rozciągnąć linię telefoniczną po wyznaczonej trasie, podłączyć dwa aparaty i nadać podaną przez punktowego wiadomość.

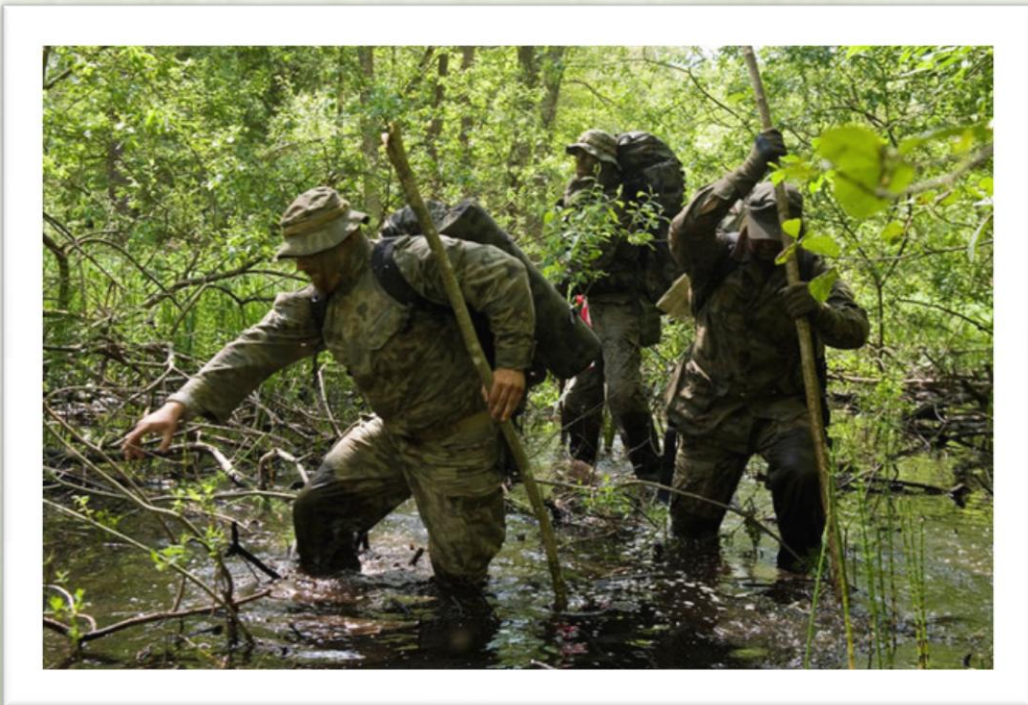


4. „Saper myli się tylko raz”

Punktowy przeprowadza krótkie szkolenie z obsługi wykrywacza metali. Drużyna wybiera reprezentanta, którego zadaniem będzie odnalezienie zakopanych łusek.

5. „ABC”

Drużyna wybiera reprezentanta, który ubrany w kombinezon przeciwchemiczny OP-1 i maskę gazową, ma zadanie pokonać 15 metrowy tor przeszkód (kłody, opony, slalom).



6. „Namiot polowy”

Drużyna wspólnymi siłami musi rozbić duży namiot wojskowy, w jak najkrótszym czasie, a następnie rozłożyć.

7. „Bieg na orientację”

Drużyna otrzymuje mapę z zaznaczonymi 3 punktami oddalonymi o 100-200m oraz kompas.

8. „Walka o ogień”

Podczas tego zadania, uczestnicy będą ćwiczyć rozpalanie ognia bez użycia zapalek.

9. „Ewakuacja medyczna”

Na tym punkcie zespół zapoznaje się z podstawami udzielania pierwszej pomocy w warunkach polowych.

10. „Za mundurem wszyscy sznurem”

Zabawa polega na pokonaniu przez 3 członków drużyny mostu linowego na czas.



11. „Drabina do nieba”

Zadanie polega na jak najszybszym dostaniu się do „śmigłowca”. Zespół musi wejść na 10 m drabinę linową kolejno po sobie.

12. „Maczeta zabija”

Trzech członków zespołu rzuca rzutkami do tarczy każdy po trzy razy.

13. „Bombowe rzuty”

Trzy wybrane osoby rzucają 3 granatami do okręgów o średnicy 5m, z tym że każdy rzut następuje z innej postawy – pierwszy ze stojącej, drugi z klęczącej a trzeci z leżącej.



Agencja Artystyczna Szyk-Art

64-100 Leszno ul. Na Skarpie 29

tel. 65 526 81 71 tel. +48 609 235 055

info@szykart.pl

www.szykart.pl