FUNDAY

BOYARD

tímový program pre SAVLMZ

Hotel Šachtička

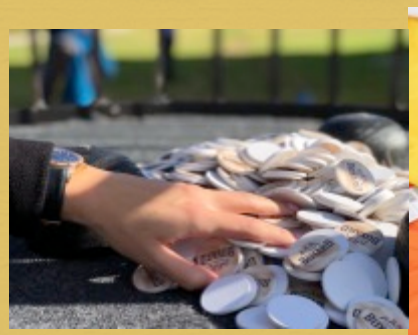
9.10.2021

Úvod

- Boyard nie je len pevnosť. Boyard nie je len dobrodružstvo. Boyard je zážitok na celý život. Spoznajte samých seba, spoznajte svojho kolegu ale predovšetkým zažite neopakovateľné dobrodružstvo, ktorým vás radi prevedieme. Objavte s nami svoje až do tohoto dňa neobjavené prednosti akými sú postreh, šikovnosť, bystrosť, odvaha, vytrvalosť, predvídavosť, sila ale aj vašu inteligenciu. Pretože tieto vlastnosti bude potrebné v každom z vás prebudiť.
- Veríme, že spolu dokážete oveľa viac ako by ste tušili.

Základné údaje

- 60 bojovníkov
- 7 disciplín
- 7 tímov (podľa dohody)



Systém hry

Tím absolvuje úlohy, (k dispozícii majú mapu so zakreslením úloh, ich postupnosť, inštrukcie a priestor na napísanie odpovede) za každú splnenú úlohu získa tím INDÍCIU. Na záver si tím sadne, dá hlavy dokopy a zo získaných indícií sa pokúsi dať odpoveď JEDNO SLOVO! Následne animátori zozbierajú tímové odpovede a Otec Fujaras v záverečnom slove vyhodnotí tímy, a tie-ktoré odpovedali správne, sú oprávnené bojovať o jeho poklad.

Úlohy:

- **1. Hádanka u Otca FUJARASA**
- **Úloha sa odohráva vo výhliadkovej veži vesľa hotela**
- Každý člen tímu predstúpi sám pred Otca Fujarasa, ktorý mu položí hádanku a otočí presýpacie hodiny. Do minúty musí súťažiaci hádanku zodpovedať. Len za XY správne zodpovedaných hádaniek dostane tím INDÍCIU.

Úlohy:

2. Studňa

- Tím musí **spoločnými** silami zdolať nástrahy (rôzne prekážky, bungee lano atď) a naplnit studňu vodou , v ktorej je spadnutý klúč od truhlice. Ten vypláva do otvoru-ked v nej bude dostatok vody. Ak sa ku nemu za časový limit dostanú, podarí sa im otvoriť truhlicu s indíciou.

Úlohy:

3. Excalibur

- Cieľom tímu je vybrať XY silákov z tímu, ktorý v predučrenom časovom limite dokážu udržať pred sebou v rukách meč EXCALIBUR. Meč váži 12 kg.

Úlohy:

4. Odporná háveď

- Prekonaj sám seba, strach a predsudky a strč ruku do tmavej nádoby! Hľadaj kľúč! Také bude zadanie ďalšej úlohy. Tím vyberie 5-tich statočných, ktorí nájdu odvahu a strčia ruku do nádoby s "niečím". Musia nájsť všetky kľúče, inak sa truhlica s indíciou neotvorí!

Úlohy:

5. Most

- Hlavolam v ľudskej veľkosti. Tím v časovom limite 20 min musí postaviť samostojaci drevený oblúkový most, bez použitia akéhokoľvek spojovacieho materiálu! Je potrebná naozaj každá ruka aj hlava v tíme!

6. Stavba veže

- Tímová úloha, kde tím spoločne na lanách drží jednotlivé časti veže, ktorú musia poskladať. Úloha vyzerá veľmi jednoducho, no

Úlohy:

7. Komnata Pána temnôt

- Pán Temnoty je postava stojaca v tmavom stane
- Japonské paličky – v časovom limite musí súťažiaci poskladať slovo- skladá ho jap.paličkami na tenučkú tyč.
- Úloha je inšpirovaná úlohou z Boyardu.

Fotomateriál:

Víťaz

- Každý tím, ktorý z indícií uhádne správnu odpoveď, dostane možnosť bojovať o POKLAD BOYARDU množstvom zobratých mincí z pokladnice.

- Mince bude vyberať/ hrabať jeden vybratý člen tímu, ukladať ich bude do svojho tímového vreca. Najťažšie vrece bude víťazné.
- Vyhodnotenie váženia mincí je však možné zkombinovať aj s bodovaním jednotlivých úloh. Je to na našej dohode.

FUNDAY events, s.r.o.

www.fundayevents.sk