**День рождения компании
"12 ПОДВИГОВ ГЕРАКЛА, ИЛИ КАК АРГОНАВТЫ ЗА ЗОЛОТОЙ ЛОЗОЙ ХОДИЛИ"**

Праздник проводится в честь двенадцатилетия компании.

*Место проведения:* «Атлас-отель», открытая площадка (беседка и прилегающая к ней территория).

*Время проведения:* 17 сентября 2005 г.,  11.00–21.00.

Компания «Дионис Клуб» была основана в 1994 году как производитель молдавских и грузинских вин. В настоящее время «Дионис Клуб» – это группа компаний, состоящая из двух современных винодельческих предприятий в Грузии и Молдавии и Торгового дома в России. Помимо грузинских и молдавских вин, компания имеет в ассортименте венгерские вина, водку «Чистая проба», шампанское, ликер «Creamfield».

Цели и задачи праздника. Перед агентством стояла задача разработать концепцию праздника, организовать и провести корпоративное празднество в назначенную дату «красиво и хорошо».

Но это, так сказать, задачи организационные. Что касается маркетинговых задач, то необходимо было позиционировать ценности компании, создать атмосферу праздника, активного отдыха, вовлечь в происходящее всех присутствующих и сплотить коллектив компании. У сотрудников в результате всего происходящего должно возникнуть и остаться ощущение радости и гордости за свою компанию.

На основании дополнительной информации, полученной при дальнейших встречах с руководством и менеджерами компании «Дионис Клуб», были разработаны и утверждены концепция и сценарий будущего праздничного мероприятия.

Предварительная концепция и сценарный план. Праздник проходит в легкой игровой, спортивно-развлекательной форме. Рабочая субординация на празднике исключается – в этот день все абсолютно равны и составляют единую, веселую, сплоченную команду.

Конкурсная, игровая программа строится по единой сценарной теме и визуальному ряду. Конкурсные задания должны быть «наполнены до краев» идейным содержанием и духом корпоративных ценностей компании. При этом они могут отражать фактические материалы и  историю создания и развития компании «Дионис Клуб» и /или могут быть построены на мифологии, включать в себя юмор, выдумку и т.п. В конкурсной, игровой программе участвуют все от мала до велика.

Кредо организаторов: все участники и гости праздника должны получить радость и наслаждение от игр, конкурсов, потех, забав и активно поучаствовать в празднике.

Тема праздника – «12 ПОДВИГОВ ГЕРАКЛА, ИЛИ КАК АРГОНАВТЫ ЗА ЗОЛОТОЙ ЛОЗОЙ ХОДИЛИ»

Праздничное оформление:  шатры, навесы, праздничные столы, стулья, вазы, цветы, флаги, гирлянды.

Техническое оформление: звуковая и световая аппаратура, обязательное наличие радиомикрофонов.

Транспорт: автобусы или водный транспорт (на выбор заказчика).

Гигиена: биотуалеты, умывальники, вода, туалетная бумага, мыло, полотенца.

Питание: кейтеринг  (меню согласовывается) с названием блюд по теме праздника.

Участники:  руководство и служащие компании, гости.

КРАТКИЙ СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН

Все участники мероприятия делятся на команды. Командам выдаются униформа – греческие туники, для каждой команды подбираются свой цвет и отличительные атрибуты (флаги, игровое оружие, игровой греческий инвентарь, спортивные снаряды и т.п.), которые понадобятся затем в ходе праздника.

На время праздника все присутствующие переносятся во времена загадочной древней Колхиды. Краткая справка: Колхида – греческое название исторической области Западная Грузия (это очень хорошо согласуется с родом и местом деятельности заказчика мероприятия). Организаторами изготавливается «Карта – путеводитель по загадочной Колхиде». Также подготавливаются загадки, вопросы и задания по данной теме.

Игровая, праздничная территория оформляется шатрами, навесами, игровыми и спортивными комплексами, которые будут задействованы в ходе праздника и одновременно исполнят роль декораций.

Участники и гости прибывают на место событий и сразу же вовлекаются организаторами в игровое действие. Ведущий и аниматоры, каждый из которых играет свою роль, делят всех прибывших на команды… и праздник начинается!

Активная игровая конкурсная программа рассчитана на 3–4 часа и состоит из чередующихся активных (тим-билдинг) и пассивных (интеллектуальные игры)  блоков. Также запланированы вино-брейки.

Все игровые, спортивные конкурсные задания подготавливаются и проводятся с обязательным учетом возрастных и физических особенностей и возможностей участников состязаний.

Во время вино-брейков ведущий праздника и аниматоры представляют участникам концертные или цирковые номера (по согласованной программе).

Конкурсная программа сопровождается призами, поощрениями, шуточными грамотами и наградами – по принципу «никто не обижен, даже проигравшие».

Во время праздничной трапезы именинников и их гостей развлекают певцы и танцоры, «огне-дышатели» и «мече-глотатели», планируются и другие «артистические чудеса».

Завершает праздник грандиозный золотой фейерверк.

ПОДРОБНЫЙ СЦЕНАРИЙ,

ПО КОТОРОМУ ПРОВОДИЛОСЬ ПРАЗДНИЧНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

11.00–12.00

Именинники прибывают на мероприятие в двух автобусах. Все участники мероприятия заранее получили персональные приглашения на день рождения компании, в которых указаны номера их мест в автобусах. Путешествие начинается с приятного сюрприза: на каждом сиденье уже лежит «дорожный набор» (фирменная футболка с логотипом компании, именной бейдж в виде ламинированного бочонка и цветовое обозначение будущей команды участника конкурсных соревнований).

Команды формируются менеджерами компании заранее (учитываются особенности персонала, участвующего в празднике).

В автобусах аниматоры начнут развлекать гостей и ненавязчиво знакомить их между собой. Для начала предполагается провести шуточную викторину «Винная Одиссея» (Блуждание по винному морю бизнеса). Викторина отражает как можно больше сведений о компании (год ее образования, количество филиалов, количество работников, фамилии старейшин и отцов-основателей, особенности ассортимента и другая специальная информация). Задаются как серьезные, так и шуточные вопросы. Уже здесь участники праздника начинают зарабатывать первые баллы для своих будущих команд.

12.00–12.30

На площадке гостей встречает костюмированная группа аниматоров. Это нимфы и сатиры, одетые в греческие туники, – свита бога Диониса. Площадка выглядит как древнегреческий храм: старинные колонны, балки, постаменты, амфоры с цветами. Эти элементы реквизита будут позднее использованы для тим-билдинговой программы. Внутри беседки цветными тканями оформлены места для 5 команд. Виноградной лозой и белой тканью выделена так называемая VIP-зона – Синедрион Богов – место, где будут размещаться столы директората.

Пришло время легкого фуршета. Столики для этой цели вынесены за пределы беседки, на улицу, где и будет происходить театрализованное открытие праздника.

Звучит греческая музыка. Один из аниматоров-сатиров угощает всех желающих вином из бочки за произнесение красочного тоста в честь двенадцатилетия компании.

12.30–13.00

Театрализованная церемония открытия праздника

Нимфы танцуют с виноградными лозами. Ведущий, он же бог Дионис, приветствует гостей праздника. Он говорит о том, что на этом славном торжестве собрались лучшие из лучших, то есть настоящие герои, призванные совершить славные подвиги и добыть символ процветания и успеха компании – Золотую Лозу.

Священный Оракул путем магических приемов (элементы тим-билдинга) делит всех присутствующих на 5 команд – 5 греческих отрядов. Аниматоры раздают участникам разноцветные туники согласно цвету их команд.

Каждой команде предстоит выбрать из своих рядов капитана – героя-предводителя. Путем жеребьевки капитанам присваиваются имена и характеристики греческих героев.

На следующем этапе каждая команда должна придумать себе название и девиз. Далее капитанам раздаются разноцветные ткани, и команды придумывают и рисуют свои греческие флаги.

После этого новоиспеченные «греки» по очереди приветствуют бога Диониса и выражают готовность отправиться в славный поход за Золотой Лозой.

Но без доброго напутствия главы компании не будет попутного ветра. Поэтому Священный Оракул приглашает Высших Богов – Судьбоносцев (главу компании и представителей зарубежных филиалов) сказать напутственную речь своим подопечным и вдохновить их на славные подвиги во имя компании.

Вдохновленные речью Богов, капитаны команд получают карты –путеводители по загадочной стране. Теперь им предстоит отыскать Золотую Лозу. Маршрутный лист у каждой команды свой и названия стран тематически отображают премиум-марки компании («Картоли Вази» т.п.). По общему сигналу команды отправляются совершать первые подвиги.

13.00–15.30

Интерактивная командная игра «Поход за Золотой Лозой»

У каждой команды существует свой маршрутный лист, по которому она должна пройти, стараясь заработать при этом наибольшее количество баллов. На многих испытаниях команды соревнуются друг с другом, что добавляет адреналина и соревновательности всем этапам. Всего запланировано 7 этапов  по 10–15 минут каждый. Баллы выдаются командам в виде бочонков от лото и складываются в специальный мешочек. В финале будут подсчитано количество бочоночков, которые выиграла каждая команда, и суммированы числовыепоказатели на бочонках. Так что Рука Судьбы дает шанс отличиться каждой команде.

Но главная мысль программы проявится на последнем этапе, когда команды все вместе будут собирать Храм Диониса. Идея заключается в том, что получить Золотую Лозу можно только всем коллективом, при участии каждого человека и независимо от того, какой вклад – маленький или большой – он внес в общее дело. Потому что Золотая Лоза – это символ единения и процветания.

Конкурсы и игровые программы, проводимые  в день праздника

*«Слепые Аргонавты».* Все участники команды умещаются под огромной накидкой – кораблем «Арго», в руки им даются весла. Их задача – вслепую пройти по маршруту, по дороге собирая в свой трюм сокровища. На этом этапе встречаются 2 команды, и первоначально каждая из команд должна найти свою золотую статую и завладеть ею. Главная задача команд в этом конкурсе –сконцентрироваться и выработать правильную стратегию прохождения препятствий.

*«Амфора Тритона».* Командам необходимо умилостивить бога Тритона и наполнить его амфору водой. Задача усложняется тем, что воду аргонавты носят в амфорах с дырявым дном, а к месту бегут в надувных колесницах-белках.

Ведущий площадки отслеживает правильность выполнения задания, а также скорость прохождения этапа. Участников соревнования одевают в  дождевики, чтобы они «вышли сухими из воды».

*«Стрелы Амура».* Амуры не дремлют, и чтобы не пасть под их стрелами, команды сами должны забросить огромные четырехметровые стрелы как можно дальше. Здесь оцениваются дальность полета стрел и тактика команды, примененная для решения задачи.

*«Испытание Амазонок».* Чтобы пройти через территорию амазонок живыми и невредимыми, команды должны выполнить их задание, которое состоит в том, чтобы загнать четырехметровым надувным тараном полуметровый мяч в специальные лунки (большие надувные колеса). Ведущий оценивает количество попаданий мяча в лунку и тактику команды, примененную для решения задачи.

*«Лабиринт Минотавра».* Участники команды проходят лабиринт Минотавра – длинный восьмиметровый тоннель из плащевой ткани, после чего на длинных першах объезжают препятствия, надевая на себя бутафорские головы быков. На этом испытании обычно встречаются две команды. Побеждает та из них, которая выполнит задание быстрее и качественнее.

*«Храм Диониса».* Это финальное состязание, в котором принимают участие все команды, независимо от результатов предыдущих испытаний.

Задача заключается в том, чтобы из предлагаемых элементов модульного конструктора собрать по древней схеме Храм для самого веселого бога Древней Греции.

Дополнительные  испытания

Проводятся в течение всей программы отдыха, и каждый из присутствующих может принять в них участие.

*«Восхождение на Олимп».* Олимп – это шестиметровая скала, на вершину которой  участники должны забраться с помощью страховки.

Чем большее количество человек из какой-либо команды успеет пройти это испытание, тем больше дополнительных баллов получит команда.

*«Битва Гераклов».* Это испытание для настоящих мужчин. Представители команд надевают специальные костюмы сумо и показывают свою молодецкую удаль. Разумеется, борьба шуточная. Ведущий проводит состязание, оценивает правильность выполнения условий задания, а также активность болельщиков.

*«Греческая колесница».* Огромное надувное колесо, в котором очень весело просто прокатиться и при этом почувствовать себя очень древним греком.

15.30–16.00

 И вот все команды собираются в Храме Диониса. Все они доблестно прошли испытания и достойны всяческих похвал.

Пока боги совещаются и подсчитывают баллы, каждая команда поет хвалу Дионису – исполняет свой Гимн.

 Команде, набравшей наибольшее количество очков по результатам соревнований, предоставляется почетное право вручить Золотую Лозу – Символ единения и процветания – Главе компании, Главному Богу – Судьбоносцу.

Глава компании, в свою очередь, объявляет, что все участники этого славного похода будут награждены специальными призами на последующей за этим корпоративной вечеринке.

Общий финальный танец всех команд – сиртаки. Артисты-аниматоры приглашают всех в единый круг, и танец начинается.  Постепенно темп нарастает, а эмоции участников перехлестывают через край.

16.00 – 16.40

Вино-брейк

Пора подкрепиться и немного расслабиться. Ведущий приглашает гостей за столики, которые оформлены в цветовой гамме команд. Так как во время тим-билдинга все уже перезнакомились, то за столы рассаживаются уже сплоченными командами. Обед. Дружеское общение. Звучит легкая музыка.

За аппаратурой находится ди-джей, который обеспечивает всю дальнейшую танцевально-развлекательную часть праздника.

16.40–20.00

Программа пребывания гостей в Древней Греции продолжается.

Звучит зажигательная дискотечная музыка. Ведущий продолжает развлекать гостей, выдерживая заданную тематику праздника и используя элементы мифологии. Разумеется, задания предлагаются шуточные, чтобы гости могли хорошо отдохнуть и проявить свои самые лучшие качества.

Все конкурсы проводятся между представителями уже сформированных команд. Задача ведущего – не дать гостям заскучать, но и не сильно их утомить.

Некоторые предлагаемые конкурсные задания

*«Рождение Золотой Лозы».* Необходимо из подручных средств (листья и гроздья искусственного винограда, ткань, ленты, проволока и т.п.) создать свою идеальную модель Золотой Лозы. Кстати, модель может быть женского пола.

*«Песенная Вакханалия».* Шуточное вокальное соревнование команд. Ведущий задает тему – «Морская Одиссея», а команды поют по одному куплету из песен, которые вспомнят. В песне должны присутствовать слова «море», «океан», «река» и т.п.

*«Сбор урожая».* Участники конкурса должны отжать как можно больше виноградного сока из грозди винограда за определенное время. Разрешается применять любые способы. Чтобы участники не испачкались, их одевают в дождевики и выдают резиновые перчатки.

*«Первая рюмка».* По старой греческой традиции, победителем выходит тот, кто сумеет удержать свой бокал или рюмку в самых разнообразных положениях. Пить при этом не возбраняется.

*«Греческие несуны».* Команды соревнуются в умении ловко и аккуратно носить большие корзины с виноградом на голове.

*«Самая длинная лоза».*Команды должны за определенное время сплести самую длинную лозу из любых подручных средств (шарфы, шнурки, куртки связываются воедино и получается длинная веревка – лоза).

*«Сумел вырастить – умей продать».* Самое женское состязание.  Очаровательные нимфы танцуют с бутылями вина, желательно пустыми или бутафорскими, при этом стараясь обольстить ведущего (Диониса).

*«Битва за золотой кубок»* (Чья тара лучше). Из подручных средств  нужно создать макет оригинальной тары и упаковки, с аннотацией и инструкцией по использованию емкости. В ход идут бутылки, коробки, упаковочная бумага, целлофан, ткань, фольга, ленты, скотч и т.п.

*«Винный данс-микс»* (Танцевальный марафон). Побеждает самая грациозная пара. Пары связаны между собой искусственными виноградными лозами.

*«Греческий маркет»* (Аукцион раритетных ценностей компании). Это может быть самый неожиданный конкурс, если лотами на этом аукционе станут некие ценности, реально существующие в компании или же придуманные организаторами совместно с менеджерами компании. Могут разыгрываться: ручка, принадлежащая главе компании; личный автомобиль шефа (игрушечная модель); штопор – незаменимое средство для открывания любой тары; ценные кадры – фотографии с прошлого праздника и т.п. Торги можно устроить на заработанные командами бочонки.

В ходе праздника конкурсные задания прерываются танцевальными паузами.

В танцевальной программе используются музыкальные темы Греции, Молдавии, Грузии, России и проводятся конкурсы на лучшего танцора – исполнителя национальных танцев.

20.00

Ведущий прощается с гостями, желая им всяческих успехов, а фирме – процветания и финансового благополучия, и приглашает всех занять места в автобусах.

Отъезд гостей организуется в два приема: 18.00 и 20.00.