КОРПОРАТИВНАЯ ПОЕЗДКА НА ПРИРОДУ

Есть фирмы, которые отдыхают на побережье Крыма, на Золотых песках Болгарии, а кто-то и на Канарах. Но так везет далеко не всем. Большинство сотрудников средних компаний сидит в душных офисах, считает дни до отпуска и ворчит на своих изнывающих от жары коллег. Нечего и говорить, что эффективность труда в таких организациях низкая, а корпоративный дух совсем на нуле. В такой ситуации самое время отложить все дела и отправиться за город – в лес, к речке, морю, в горы, в общем, в любое недалеко расположенное от вашего города приятное место отдыха. Уехать можно на один день, но лучше на весь уикенд.

Примерный план мероприятия

Для таких мероприятий можно сочинять сценарии, но, учитывая, что на природе множество других интересных занятий, лучше всего составить программу продолжительных развлечений и небольших игр, чтобы немного разнообразить отдых и спланировать общий порядок событий. Для пикника без ночевки предпочтительна такая программа:

● Осмотр места. Для короткого пикника удобное место нужно найти заранее. Возможно, придется очистить найденную поляну от мусора, сухих веток.

● Разбивка лагеря. Включает определение места для костра, организацию посадочных мест, натягивание тента от дождя и солнца и т.п. Если дорога к месту заняла более двух часов, можно перекусить привезенными из дому бутербродами.

● Сбор дров для костра (если вы поехали «дикарями»). В некоторых случаях проще привезти дрова или уголь для мангала с собой (их можно купить в туристических магазинах). Если вы отдыхаете в кемпинге, то получаете дрова вместе с местом отдыха или покупаете.

● Разделение на тех, кто готовит шашлыки или запекает мясо, а также занимается хозяйством – режет салаты, распаковывает провизию, устраивает стол, и тех, кто в ожидании угощения играет в разные игры, купается, загорает.

● Собственно пикник.

● Развлечения после еды: викторины, конкурсы анекдотов и «охотничьих» историй. Если готовилось какое-нибудь выступление (концерт, шуточный «капустник» по поводу праздника, поздравление именинникам), лучше всего провести его в это время.

● Коллективная игра (вроде «Захвата знамени» или «Поисков клада»). Очень важно, чтобы в ней были заняты все присутствующие.

● Спортивные игры (футбол, волейбол, лапта). В это время любители более спокойного отдыха могут загорать, собирать грибы и ягоды, играть в карты, домино, рыбачить.

● Вторая порция шашлыка для проголодавшихся или сладкий стол. Если в коллективе оказались удачливые грибники, рыбаки или охотники, можно приготовить и более экзотические блюда: грибной суп, уху или запеченную на костре дичь. Кроме того, на природе знатоки трав могут собрать и заварить ароматный чай из трав и ягод.

Когда стемнеет, можно петь песни у костра, устроить танцы под звездным небом, ночные купания или фейерверк. Или просто сидеть, смотреть в огонь и разговаривать о жизни.

Если вы решили не возвращаться домой вечером, дождитесь, когда начнет светать, наведите порядок на месте вашего отдыха и, вдохновившись новыми творческими планами, отправляйтесь домой отсыпаться перед трудовой неделей, которая после такого праздника наверняка будет успешной и плодотворной.

Чем заняться на природе?

Приготовление еды. Кроме того, что приготовленная на костре еда кажется гораздо вкуснее ресторанных яств, а аппетит на свежем воздухе просыпается даже у самых заядлых аскетов, «костровая кулинария» – процесс творческий и интересный сам по себе. Можно запекать мясо и рыбу в ямке под костром, жарить мясо на вертеле или коптить над дымом смолистых поленьев. Необыкновенно вкусными и полезными будут чаи, приготовленные из цветов, трав и листьев. А из древесного гриба чаги и банки сгущенки получается «кофейный» напиток. В общем, процесс приготовления пищи может превратиться и в азартное экспериментирование с привезенными продуктами и дарами леса, и в веселое соревнование кулинаров.

Костер. Сбор дров на костер можно провести как игру. Если среди присутствующих есть много опытных туристов, интересно устроить конкурс костровых. Задания в нем могут быть и теоретическими (кто перечислит больше видов костров или назовет, дрова из каких деревьев более пригодны для данного случая), так и практическими (зажечь костер с одной спички, быстрее других вскипятить котелок с водой).

Игры в воде и на берегу. Летом в жаркую погоду лучшим местом для пикника будет берег водоема (озера, реки, моря). Наличие водоема позволяет организовать много дополнительных развлечений – купание, рыбалку, спортивные игры в воде (ватерполо). А из песка на берегу можно строить замки. А еще весело закапывать друг друга в песок. Из глины можно сделать сувениры на память о пикнике и обжечь их на костре.

Шалаш. Если у вас нет палатки, а вы опасаетесь дождя, можно сделать навес из хвороста и еловых веток. Но даже если погода солнечная, все равно можно вспомнить детство и смастерить себе лесной дом, или несколько домов, или новый офис, а потом провести смотр-конкурс лесных архитекторов. Только, пожалуйста, берегите природу и не рубите зеленые деревья.

Рыбалка, охота. Рыбалка и охота – занятия, требующие специальной подготовки и выбора особого места. Но если в рядах сотрудников фирмы есть заядлые любители добывать себе пищу не в магазине, их можно соблазнить возможностью, например, порыбачить недалеко от места пикника. Кстати, вы можете специально ездить рыбачить или охотиться всей фирмой – это сплотит коллектив и укрепит корпоративный дух.

Сбор грибов, ягод, орехов, трав. Одни унаследовали от предков тягу к охоте, другие – к собирательству. Важно лишь, чтобы увлеченных собирателей возглавил настоящий знаток леса, который проследил бы, чтобы в общий котел никто не подложил поганок или волчьих ягод.

Спортивные игры. Волейбол и футбол – излюбленные игры для пикников. Можно попробовать и что-нибудь более экзотическое: хоккей с мячом, лапту, городки, ватерполо, даже гольф, бейсбол или крикет (особенно если вы пригласили в загородную поездку ваших зарубежных партнеров).

Спортивные состязания. Разделившись на две-три команды, можно провести веселые старты, включающие бег по пересеченной местности, переправы через реки, прыжки по кочкам, переход по бревну и т.д.

Спортивное ориентирование. Основная сложность этого мероприятия – необходима достаточно подробная карта местности. Если же такая карта у вас есть, провести подробное развлечение просто необходимо. Сделать это лучше всего следующим образом. Изготавливается несколько комплектов карт местности (по числу команд). Для каждой команды определяются пять точек, в которых спрятана закуска (это могут быть, например, конфеты и печенье или чипсы и орешки). Эти точки наносятся на карту каждой из команд. Финальная, шестая, точка – общая для всех команд. Рядом с ней – место сбора всех участников соревнования. В финальной точке прячется «выпивка» – термосы с чаем или более крепкие напитки (в зависимости от состава команд). Команда, первая пришедшая в финальную точку, забирает главный приз. Впрочем, после окончания соревнования все найденное угощение выкладывается на общий стол.

Конкурс робинзонов. Людям, редко бывающим в лесу, экзотическим покажется соревнование, в котором команды на скорость разжигают костер, ставят палатку, готовят еду, рубят дрова. Опытные туристы, которым в этих соревнованиях лучше всего быть судьями и зрителями, тоже как следует повеселятся.

Викторины о природе. Если есть время для подготовки праздника, можно составить вопросы, направленные на выявление знаний его участников в области флоры и фауны. Полезными будут вопросы (с последующими разъяснениями) о ядовитых грибах и ягодах, способах первой помощи, приметах наступления плохой погоды, способах определения сторон света и т.д.

Песни. Хорошо, когда в походе обнаруживается, что бухгалтер неплохо играет на гитаре, у вашего шефа роскошный баритон, а девочки из отдела работы с клиентами демонстрируют такие способности, как будто они все рабочее время только и делают, что репетируют. Живая музыка больше подходит для посиделок вокруг костра и хорошо сближает людей.

Танцы. Дискотека в лесу – занятие необычное и веселое. Музыка здесь больше подойдет мелодичная и романтическая. В любом случае, если только вы не забрались в глухую тайгу, думайте о комфорте людей, отдыхающих поблизости.

Охотничьи байки. У многих в запасе есть такие истории – об огромной рыбе, невероятных размеров грибе, найденных в чаще леса сотне долларов, знакомстве у болота с красивой зеленоволосой девушкой и т.д. Когда истории кончатся, можно рассказывать анекдоты.

Лесная мода. Почему бы не устроить показ мод? Юбки из тростника, загадочные ветвистые посохи, венки и гирлянды из цветов. Конечно, женщинам наряды подобрать легче, но зато мужчины будут благодарными зрителями и придирчивыми экспертами.

Фейерверк. В темном небе, над гладью реки, в тишине это зрелище волшебное и незабываемое. Но чтобы остались от него только положительные эмоции, всегда помните о правилах пожарной безопасности.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Метание шишек

Участники находят себе по пять шишек, а затем по очереди метают их, стараясь попасть в указанное дерево. Если у нескольких участников число попаданий оказывается одинаковым, между ними проводится финальный раунд, при этом расстояние до дерева увеличивается. Победитель получает призовое очко.

Поиск еды

Перед игроками ставится задача за 10 минут найти в лесу что-нибудь съедобное (если вокруг действительно много съедобных ягод и грибов, время нужно уменьшить). Тот, кто лучше других справится с заданием, получает призовое очко.

В конкурсе важно не то, принесет ли игрок действительно что-то съедобное, а то, как он аргументирует его съедобность.

Поиск сокровищ

Для конкурса необходима площадка с песком (размером примерно 22 м). Ведущий закапывает в песок несколько мелких предметов. Задача участников – найти эти предметы. Победителем объявляется участник, первым нашедший один из предметов.

Метатели ножей

Цветными мелками на стволе дерева рисуется мишень. Участникам предлагается метать в мишень ножи (или дротики от игры «Дартс»). Для соревнования необходимо выбрать старое дерево с толстой корой.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Хвост дракона

Участники становятся в ряд друг за другом, и каждый держится за пояс игрока, стоящего впереди. Цель первого игрока в цепочке – поймать последнего игрока. При этом цепочка не должна разрываться.

Другой вариант игры – когда участники стоят боком друг к другу и держатся за руки. Для игры необходимо большое пространство.

Невод

По желанию или с помощью считалки выбирается двое водящих. Остальные игроки разбегаются, а водящие берутся за руки и пытаются окружить одного из игроков. Если им это удается, пойманный игрок присоединяется к цепочке водящих, и теперь они бегают, взявшись за руки втроем, пытаясь окружить еще одного игрока. Каждый пойманный игрок присоединяется к «неводу». Последний не пойманный игрок объявляется победителем.

Если двум ведущим долгое время не удается никого окружить, выберите третьего ведущего и ограничьте пространство игровой площадки.

Зоопарк

Детская игра, но при соответствующем настрое «на ура» проходит и во взрослой компании. Участники садятся в круг. Каждый выбирает себе животное и придумывает, каким движением можно его изобразить. Затем участники по очереди демонстрируют свое движение, чтобы остальные могли запомнить. Игра начинается с того, что один из участников показывает свое животное и животное любого другого участника. Тот, чье животное показали, должен немедленно отреагировать и показать свое животное и животное какого-либо участника. Игра ведется ради интереса, можно играть на выбывание или на фанты.

Примеры движений, изображающих животных:

Жираф – поднятая вверх рука с согнутой ладонью.

Крокодил – хлопок вытянутыми вперед прямыми руками.

Змея – волнообразные движения одной рукой, вперед, в горизонтальной плоскости.

Заяц – поставить на макушку прижатые друг к другу ладони.

Еж – поднять над головой обе ладони с растопыренными пальцами.

Птица – несколько взмахов руками (как крыльями).

Орангутанг – сделать несколько ударов сжатыми кулаками в выгнутую колесом грудную клетку.

Конный бой

Игроки делятся на пары. В каждой паре более легкий игрок, «всадник», забирается на спину более массивному и сильномуигроку – «коню» (можно делиться на всадников и коней по половому признаку). Начинается кон­ный бой, в котором задача каждой пары – сшибить всадников с других коней. Последний «оставшийся в седле» всадник и его конь объявляются победителями.

В дополнение к этой игре можно проводить конкурсы между всадниками на конях:
кто быстрее пробежит дистанцию;
кто вытолкнет соперника из круга;
игры с мячом и т.д.
Безопаснее и интереснее проводить «конные бои» в воде.

Мяч в кругу

Игроки образуют круг. Водящий с мячом становится в центр круга и пытается выбить (ногами) мяч из круга. А игроки мешают ему сделать это, отбивая мяч. Если водящему все же удается выбить мяч из круга, новым водящим становится игрок, пропустивший мяч, а прежний водящий занимает его место.

Игроки в кругу должны стоять друг от друга на расстоянии не менее вытянутой руки.

Можно выбрать не одного, а двух-трех водящих. При этом игра может проводиться как с одним, так и с двумя мячами.

Петушки

На земле рисуется круг диаметром 2 м. В конкурсе одновременно участвует два человека. Каждый участник становится на правую ногу, придерживая за щиколотку левую ногу правой рукой. Левая рука прячется за спину. Цель игроков – вытолкнуть соперника за пределы круга. Тот, кому это удается, объявляется победителем. Кроме того, проигравшим считается участник, во время боя отпустивший левую ногу или воспользовавшийся помощью рук.

Для игры желательно выбрать рефери, который следил бы за выполнением всех правил и техникой безопасности. Игроки должны быть одной весовой категории.

Битва воздушных шариков

Каждому игроку к щиколотке правой ноги привязывается воздушный шарик. После стартового сигнала все участники стараются проткнуть шарики других игроков и уберечь свой шарик. Участники, у которых воздушный шарик лопнул, выбывают из игры. Последний человек, оставшийся в игре, объявляется победителем. Нитка у шарика должна быть не длиннее 30 см.

Пятка-нос

Для игры необходимо 12–20 человек, которые должны образовать два круга: внешний и внутренний, с одинаковым количеством игроков в каждом. Один человек из внутреннего круга и один из внешнего образуют пару (каждый должен запомнить своего партнера).

По команде ведущего участники вешнего круга начинают бежать по часовой стрелке, а внутреннего – против часовой. Ведущий будет подавать команды, которые должна выполнить каждая пара, причем очень быстро. Пара, которая окажется последней, – выходит из игры (или получает штрафное очко).

Например, если ведущий командует: «Спина к спине!», значит, пары должны соединиться именно этими участками тела. Побеждает пара, которая останется последней в игре (или та пара, которая наберет меньше других штрафных очков).

Команды ведущего могут быть следующими:

ладонь к ладони;
ухо к плечу;
колено к ладони;
пятка к пятке;
колено к плечу;
локоть к пятке;
спина к спине,
пятка к носу;
локоть к лопатке;
затылок к пояснице.

Передача движения по кругу

Все участники, включая ведущего, становятся в круг. Все игроки, кроме ведущего, закрывают глаза. После этого ведущий начинает передавать некоторое движение или звуковой сигнал одному из своих соседей. Участник, получивший сигнал, передает его своему соседу, сохраняя направление распространения сигнала (то есть если он получил сигнал от своего правого соседа, он передает его своему левому соседу).

Ведущий также может попробовать запутать игроков, передав своему правому соседу один сигнал, а левому – совсем другой. Ведущий вначале ожидает, пока сигнал пройдет весь круг и вернется к нему, прежде чем запустить новый сигнал. С течением времени темпы игры нарастают и по кругу одновременно передаются по нескольку сигналов в разные стороны, что придает игре дополнительный азарт.

Игра ведется на интерес, без определения победителей и проигравших.

Примеры сигналов, передаваемых ведущим:
похлопать соседа по плечу;
погладить соседа по голове;
ущипнуть соседа за руку;
схватить соседа за нос;
передача любых звуков или фраз соседу на ухо;
приобнять соседа, прижавшись к нему;
дернуть несколько раз соседа за руку;
пожать соседу руку;
поцеловать соседа в щеку;
пощекотать соседа;
обнять соседа за талию;
ударить соседа между лопаток;
сделать соседу массаж;
толкнуть соседа.