Csapatépítő élményprogram ajánlat a Sarlóspuszta Club Hotel vendégei részére

2026

Programajánlat

Kapcsolattartó

Escape Club	Nagy Zoltán	+36 30 236 6567
Escape Club	Turbék Gergő	+36 30 970 9172

Szabadtéri programok

› Az Arany Fáma akció
› Rejtvényvadászat
› Csapatépítő kalandjáték
› Küldetés
› Kalandos kincsvadászat
› Szeszcsempészet
› Kalandos szeszcsempészet
› Need for speed
› Miénk a vár!
› Mille Hungarika
› Csapat-párbajok

Beltéri programok

› Beltéri csapatépítő verseny
› Mindenki tud valamit
› Vetélkedő
› Gyilkos randevú
› Átkozott szimbólumok
› DaVinci tervei
› Kódjátszma
› Action!
› Szerepcsere
› Hova tűnt a Mikulás
› Lego F1 Kontruktőr futam

Élményprogramok

› Lézerharc
› Biliárdfoci
› Íjász-lövész program

A programok
általános célja

Bizonyított tény, hogy a csapatmunka nagy szerepet játszik egy cég sikerességének fokozásában. Egy vállalat számára sokat jelenthet a munkatársak szaktudása, felkészültsége, azonban a hatékonyság megsokszorozódik, ha az egyes emberek a csapatépítés folyamatában csapattá érnek, és egymást segítve, kreatív hangulatban tevékenykednek a cég sikerének érdekében. Ehhez járul hozzá a csapatépítő tréning.

A kiválasztott program, „játék", tréning célja, hogy segítsen felfedezni, kifejleszteni és hasznosítani a munkatársak alvó és kihasználatlan képességeit, amelyek a továbbiakban segíteni fogják a csapatotokat a rejtett lehetőségeik feltárásában.
A csapatépítő tréning során azok a munkatársi viszonyok erősödnek, amelyek elengedhetetlenek az eredményes csapatmunkához.
A célirányos, jól irányított csapatépítő csoportmunka során azok a tulajdonságok fejlődnek, amelyek elengedhetetlenek a sikeres munkavégzés során:

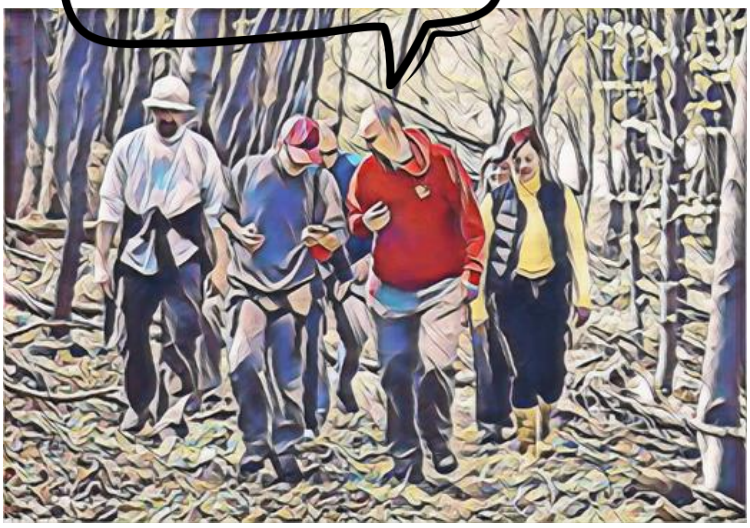
- kommunikációs készségek,
- önismeret, önértékelés,
- emberismeret,
- magabiztosság,
- optimizmus,
- felelősség- és kockázatvállalás,
- függetlenség,
- önzetlenség,
- Stresszoldás
- teherbírás,
- tolerancia,
- beleérző képesség
- mentális, spirituális egészség javulása
- önismeret, önértékelés fejlesztése
- együttműködés, csapatmunka fejlesztése
- hangulatjavítás

Szabadtéri programajánlatunk

Vajon hol lehet és mit rejt a modern műalkotás? Hol lehetnek az elveszett diplomaták, akiknek aktatáskájában van a megoldás? Ebben a játékban a csapatoknak össze kell dolgozniuk, hiszen a diplomaták is együtt rejtették el azokat az információkat, jeleket, amelyek elvezetik a csapatokat ennek a szövevényes összeesküvésnek a megfejtéséhez!

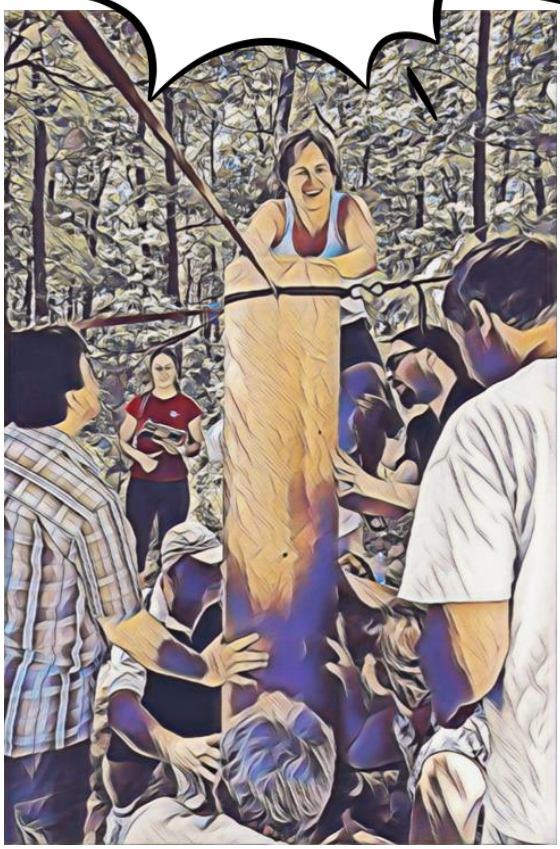
A játék az eltűnt diplomaták által hátrahagyott nyomok felkutatásával kezdődik. Az útmutatások alapján a csapatok pontról pontra haladva megszerzik az aktatáskák nyitókombinációit, végül a nyomok alapján megtalálják az elrejtett aktatáskákat is. Amennyiben a csapatok sikerrel járnak, táskákban található információk elvezetik őket a rejtélyes Arany Fámához és feltárul annak titka is!

Rejtvényvadászat



A csapatoknak GPS készülékek segítségével kell elrejtett logikai feladatokat, fejtörőket felkutatni és megfejteni. Nincs kötött útvonal, a csapatoknak kell kitalálniuk a számukra legoptimálisabbat. A csapatok versenyeznek egymással, a játék végén a megtalált útpontok számát és a feladatok megoldásait pontozzuk.

Csapatépítő kalandjáték



A csapatépítő kalandjáték célja a pihenés aktív formáján keresztül történő szórakoztatáson túl az, hogy minden csapattag hozzávetőleges képet kapjon saját és társai
fizikai állóképességéről, ügyességéről, alkalmazkodó- és koncentráló-képességéről, valamint a csapatszellemről.
Mindez természetes körülmények között zajlik, ahol a csapattagok (minimális technikai segítség mellett) csak önmagukra és társaikra számíthatnak, és sokszor nem mindennapi körülmények között kell számot adniuk rátermettségükről.

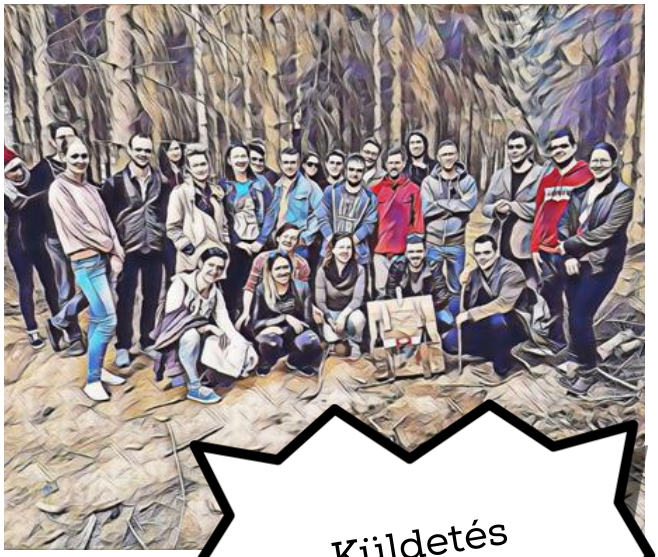
A program során a résztvevőket csapatokra osztjuk. A csapatok állomásról állomásra haladva, forgószínpad szerűen teljesítik a feladatokat. Az állomásokon, a feladatok végrehajtásának minőségétől függően pontszerzésre van lehetőség. Az a csapat győz, amelyik több pontot gyűjt.

Lehetséges állomások
Hanoi torony | Aknamező | Mérgező mocsár | Kötélháló | Íjászat|
Karikán át | Élő Scrabble | Dzsungel daru | Lövészet | Gerelyhajítás | Rekesztorony | Kvíztorony

A program kifejlesztésénél a csapaton belüli kommunikáció kiszélesítésére, a csapatok együttműködésében rejlő lehetőségek kiaknázásra fókuszáltunk.

A játék kialakításában nagy hangsúlyt fektettünk a flexibilitásra, így menet közben a résztvevők döntéseinek függvényében folyamatosan változhat a csapatok mérete, összetétele, a játék üteme. A program során lehetőség nyílik, hogy mindenki megismerje saját és társai képességeit, illetve a csoport- és csapatmunkában rejlő lehetőségeket.

A csapatok GPS készülék segítségével kutatják fel az információs pontokat, ahol logikai feladatok, rejtvények, tájékozódási feladatok megoldásával egyre közelebb jutnak a kincsesláda helyéhez és felnyitásához. A ládához vezető út során a csapatok folyamatos rádió összeköttetésben vannak, így egyeztetik a begyűjtött részinformációkat. A hatékony megoldáshoz a csapatoknak egymás közötti feladatmegosztásra, összehangolt csapatmunkára, a csapatokon belül egyéni és csoportmunkára, valamint a megszerzett részinformációk átadására, feldolgozására van szükségük.



Küldetés
| A láda titka |

Kalandos kincsvadászat

A program kifejlesztésénél a csapaton belüli kommunikáció kiszélesítésére, a csapatok együttműködésében rejlő lehetőségek kiaknázásra fókuszáltunk. A játék kialakításában nagy hangsúlyt fektettünk a flexibilitásra, így menet közben a résztvevők döntéseinek függvényében folyamatosan változhat a csapatok mérete, összetétele, a játék üteme. A program során lehetőség nyílik, hogy mindenki megismerje saját és társai képességeit, illetve a csoport- és csapatmunkában rejlő lehetőségeket.

A résztvevőknek egy összetett feladatot kell megoldaniuk, melynek során a láda felkutatásához szükséges információkat és eszközöket különböző mozgásos, ügyességi, bátorsági feladatok teljesítésével szerezhetik meg.

A csapatok GPS készülék segítségével kutatják fel az állomásokat és információs pontokat, ahol logikai feladatok, rejtvények, tájékozódási feladatok megoldásával egyre közelebb jutnak a kincsesláda helyéhez és felnyitásához. A ládához vezető út során a csapatok folyamatos rádió összeköttetésben vannak, így egyeztetik a begyűjtött részinformációkat.

A hatékony megoldáshoz a csapatoknak egymás közötti feladatmegosztásra, összehangolt csapatmunkára, a csapatokon belül egyéni és csoportmunkára, valamint a megszerzett részinformációk átadására, feldolgozására van szükségük.

Szeszcsempészet

A program során lehetőség nyílik, hogy mindenki megismerje saját és társai képességeit, illetve a csoport-, és csapatmunkában rejlő lehetőségeket. A játékban a csapatoknak alkalmazkodni kell a megváltozott szerepekhez, míg kezdetben egymással vetélkednek, később véletlenszerűen, egymásra utalt helyzetbe kerülnek. A csoportok sikeressége nagyban függ a kommunikáció hatékonyságától, és a feladatok felosztásának célszerűségétől.
Stratégiai játék, ahol a csapatok a megszerzett információkkal, Escape dollárokkal és demizsonokkal kereskedhetnek. A játék célja, hogy minél több demizsont szerezzenek meg és juttassanak el az orgazdához.
A feladat sikeres végrehajtását GPS készülékek, térképek, adó-vevők, stb. segítik.

Kalandos Szeszcsempészet

Kifejezetten stratégiára és kommunikációra épülő játék, amelyben a csapatoknak eleinte más csapatokkal versenyezve, később azonban egy másik csapattal együttműködve kell vagyont gyűjteniük. A játék folyamán a résztvevők megismerkedhetnek egy új, egyedülálló pénznemmel (Escape dollár), amellyel azonban ugyanolyan körültekintéssel kell bánni, mintha egy vállalkozás, vagy saját vagyonukat kezelnék.
A programot orrgazdák irányítják, akik vissza szeretnék szerezni demizsonjaikat, azonban ehhez szükségük van segítségre. Cserébe a segítségért, bőségesen megjutalmazzák a keresésben résztvevőket. Egy-egy visszaszerzett demizsonért adott összegeket hajlandóak fizetni és járulékos veszteségként könyvelik el, ha a bennük található folyadék rejtélyes módon „elpárolog". Az orgazdák minden segítséget megadnak ahhoz, hogy a meghatározott időn belül újra megkaparintsák az eltűnt demizsonjaikat. GPS-ek, térképek, adóvevő készülékek, iránytűk, stb. kerülnek a játékosok kezébe. Amelyik csapat a leggazdagabb a játék végén (és az összes többi helyezett is) külön jutalomban részesül.

A csapatok mozgásos, ügyességi, logikai feladatok teljesítésével szerezhetnek meg Escape dollárokat, amelyek mennyisége a feladatok végrehajtásának minőségétől függ. A játék célja, hogy a begyűjtött dollárokkal kereskedve, minél több demizsont szerezzenek meg, és juttassanak el az orgazdához. A feladat sikeres végrehajtását GPS készülékek, térképek, adó-vevők, stb. segítik.

Kalandos állomásaink rövid ismertetője

Hanoi torony
Térbeli logikai feladat, ahol nagy szerepe van a hatékony tevékenységszervezésnek, a gyors végrehajtásnak, és nem utolsó sorban az összehangolt csapatmunkának.

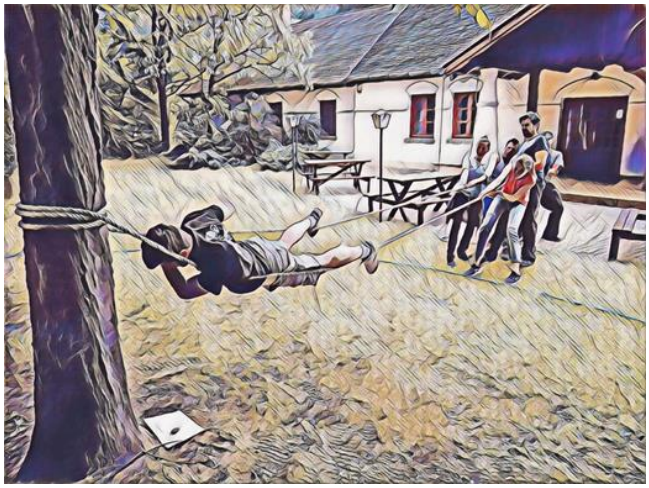
Karikán át
Bizalomerősítő, stratégiai játék, melynek során különböző magasságban található, eltérő méretű karikán kell egymást átsegíteni. A feladat során elengedhetetlen a fizikai kontaktus.

Mérgező mocsár
Stratégiai játék, ahol nagy szerepet kap a közös feladatmegoldás és a csapatmunka. A mocsár közepén található rejtvényt kell megszerezni adott eszközök segítségével.

Aknamező
Kommunikációs játék, ahol egy "aknamezőn" kell a bekötött szemű csapattagokat átnavigálni.

Íjászat
Sport íjakkal történő célba lövés.

Óriás Jenga
A közkedvelt Jenga játék csapatépítésre fejlesztve.



Póklabda
A csapatok élő pókhálókat alkotnak és a pókháló segítségével kell teniszlabdákat eljuttatniuk saját pókfészkükbe.

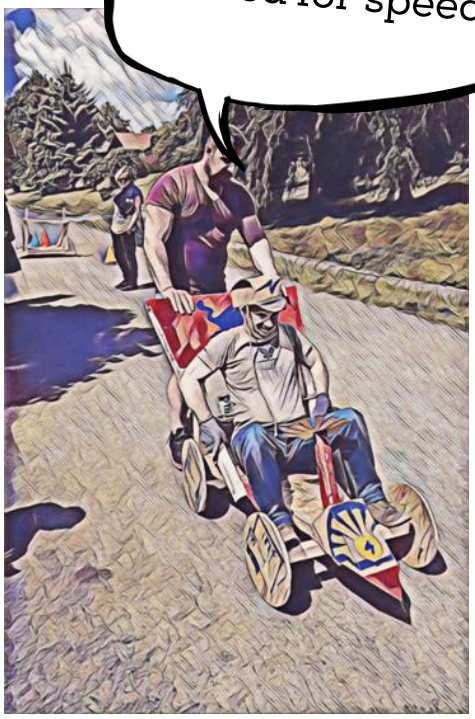
Élő scrabble
A jól ismert betűkirakó játék élő változata.

Dzsungel daru
Három kötél segítségével kell egy csapattagot mozgatni a levegőben, akinek különböző tárgyakat kell összeszednie. Fontos a jó kommunikáció és a hatékony együttműködés!

Kötélháló
Fizikai feladat, mely során a 4 m magas hálón történő átmászást nagyban megkönnyíti a csapattagok segítsége. A végrehajtás alpintechnikai biztosítással történik.

Rekesztorony
A csapatoknak sörös rekeszekből kell minél magasabb tornyot építeniük úgy, hogy a rekeszeket pakoló csapattag a torony tetején áll, és maga alatt építi a tornyot. A feladat végrehajtása alpintechnikai biztosítással történik.

Need for speed



A résztvevők egy izgalmas, nem hagyományos „gokart" versenyen vehetnek részt. A program során a résztvevők csapatokra osztva dolgoznak egy „autó" megépítésén. Minden csapat ugyanannyi alapanyagból kell, hogy szorosan együttműködve megtervezze és megépítse saját, versenyautóját, amelynek több kategóriában kell majd szerepelnie. A szintidőre megépített autók a sajtótájékoztató és bemutatás után a Grand Prix-en mérettetnek meg. A programot ünnepélyes díjkiosztás és az elmaradhatatlan pezsgőzés zárja.

Az elkészült versenyautókat a program után a csapatok hazavihetik magukkal.

Mille Hungarika

Kezdődjön a kaland az indulás pillanatában!
Egy autós tájékozódási „verseny" szigorúan a kressz szabályai szerint. A résztvevők saját autóikkal (3-4 fő/ autó) az adott tájegység legszebb részein haladnak

Útjuk során nem csak az üzemanyag égetés a cél, hanem számos kihívást kell teljesíteniük. A tájékozódást a rally versenyeken is használt itiner segíti. A sebességre a szintidő miatt kell figyelni, hiszen a gyorsabbak ugyanúgy hibáznak, mint a lassabbak! Útközben előre meghatározott pontokat kell érinteni, ahol különböző feladatok várják a csapatokat. A játék közben ebéd beiktatására is van lehetőség.

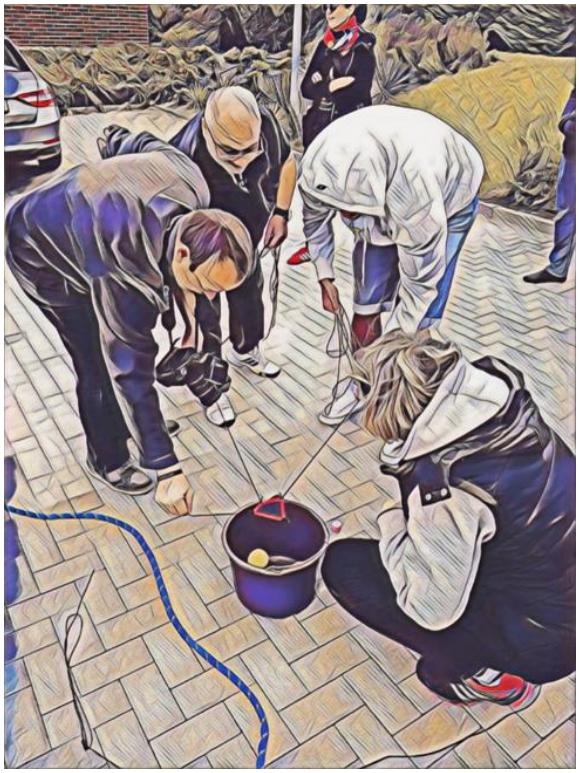
Miénk a vár

A csapatoknak a rendelkezésre álló anyagokból kell megépíteniük a saját várukat, melynek a designját és tartósságát fogjuk értékelni. A játék végén a várfoglaló játékban további pontokat lehet szerezni ezzel, javítva a csapatok végső helyezését.

Csapat-párbajok

Nagy létszámú csoportok számára fejlesztett programunk, mely változatos, csapatmunkát, kommunikációt, együttműködést igénylő játék.

A csapatok minden állomáson más-más csapattal mérik össze erejüket, úgy, hogy közben az eredményük a többi csapatok eredményével is összehasonlítható. Tehát nem elég az adott ellenfelet legyőzni, az állomás legjobb eredménye a cél!!! Így az összes feladat teljesítése után kialakul a csapatok végső sorrendje. A programot ünnepélyes eredményhirdetés és díjátadó ceremónia zárja.



Néhány feladat:
Póklabda, Óriás Jenga, Hanoi-torony, Íjászat, Biliárdfoci, stb.

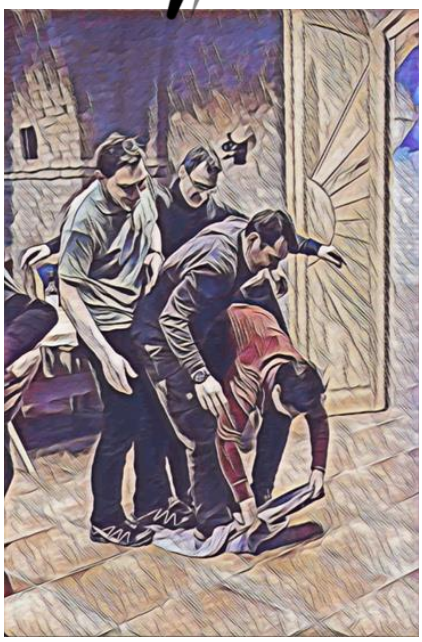
Beltéri programok

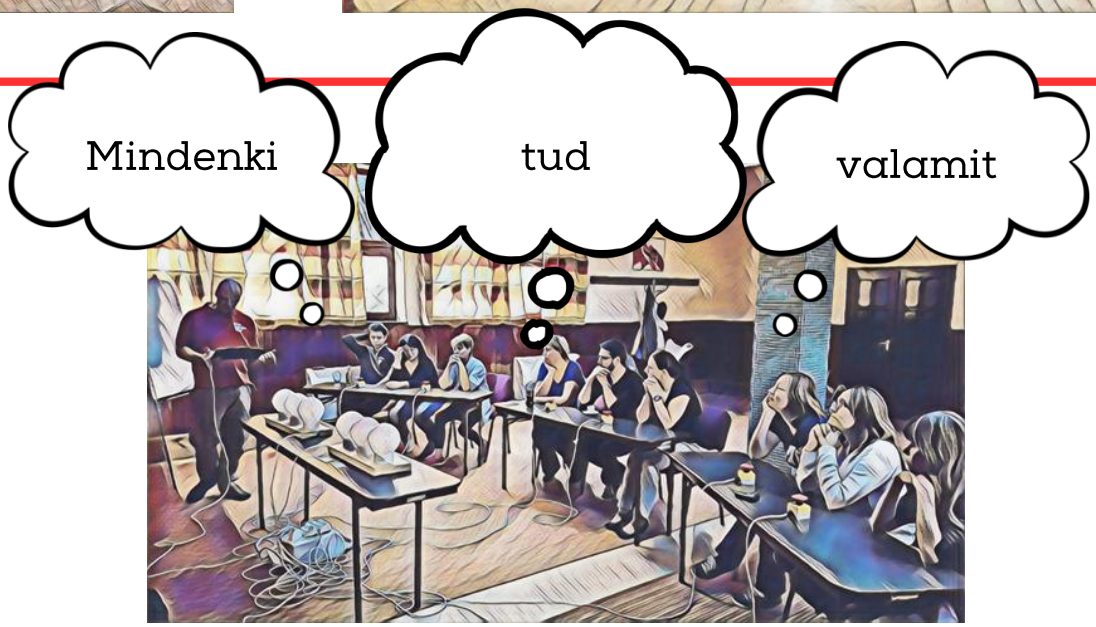
Beltéri csapatépítő

A program során a résztvevőket csapatokra osztjuk. A csapatok beltéri, fedett helyszíneken állomásról állomásra haladva, forgószínpad szerűen teljesítik az együttműködésre és közös problémamegoldásra, egymás segítésére fókuszáló feladatokat. Az állomásokon, a feladatok végrehajtásának minőségétől függően pontszerzésre van lehetőség. Az a csapat győz, amelyik több pontot gyűjt.

Állomásjavaslatok

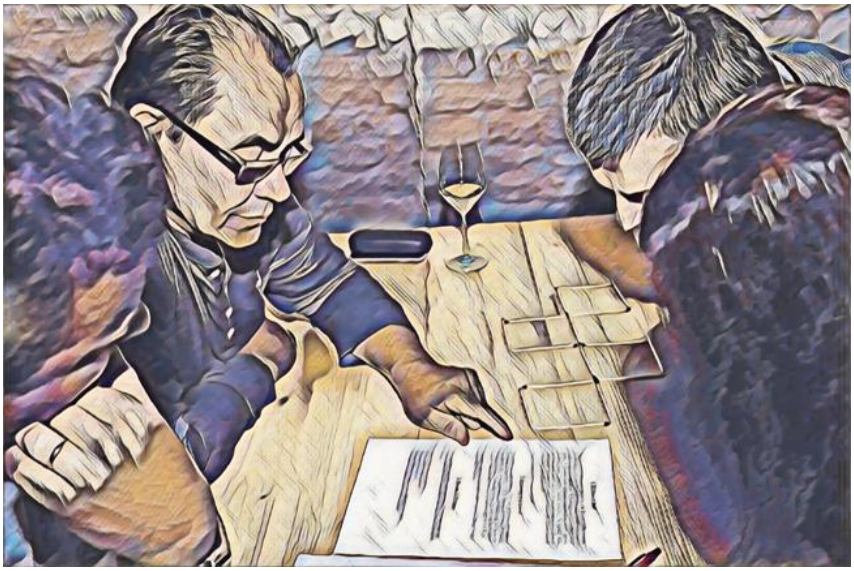
Aknamező | Karikán át | Repülő szőnyeg | Élő scrabble | Logikai feladat | Sátorépítés bekötött szemmel | Szent grál | stb.





Garantált, móka és kacagás egy, akár egész estét kitöltő kvíz show-val. Itt nem elég, ha csak magunknak tartjuk meg a válaszokat, hiszen a csapatok között kiélezett küzdelem folyik a pontokért. Nem elég, ha tudjuk a választ, de a leggyorsabbnak is kell lennünk. Akinél előbb gyullad ki a fény, annak van esélye pontszerzésre. A kérdések a legkülönbözőbb területekről érkeznek így a közös jó megoldáshoz vezető úton mindenkinek juthat szerep!

Vetélkedő



A résztvevők csapatokban, de egy helyen és időben teljesítik a könnyed, játékos feladatokat. A feladatok célja a szórakoztatáson keresztül, a társaság felélénkítése, egymás jobb megismerésének serkentése és egymás ötleteinek elfogadására való fókuszálás.

Játékjavaslatok

| Túlélés a Holdon (Elméleti problémamegoldás, mely során a csapattagoknak közös véleményre kell jutniuk.)

| Rejtvények (Feladatok papíron, gyufaszálakkal, stb.)

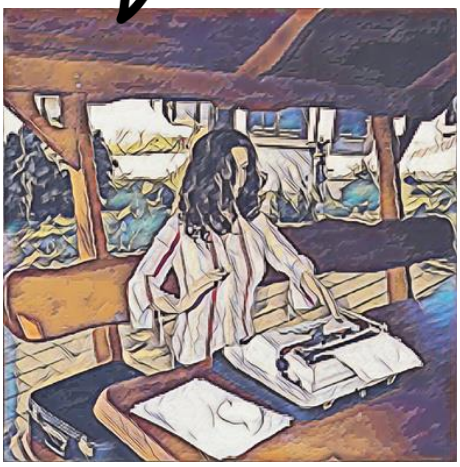
| Repülő szőnyeg (Vidám, kismozgásos játék, mely jó taktikát, fizikai kontaktust, jó kommunikációt és ügyességet igényel)

| Scrabble (betűkirakó)

| Üvegtorony (Problémamegoldó feladat hétköznapi eszközökkel, mint poharak és kések)

| Karika kör (Kismozgásos, együttműködést és ügyességet igénylő feladat hulla-hopp karikákkal)

Gyilkos randevú



A csapattagok egy nyomozóbrigád szerepébe csöppenhetnek, akik egy hatalmas birtokon folytatják le a nyomozást. Nyomok és múltbéli rejtélyek felfedésével próbálják segíteni a helyszínen tartózkodó nyomozó tevékenységét.

A résztvevők a program folyamán, kreatív és inspiratív helyzetekben vesznek részt amelyben kipróbálhatják saját emberismeretüket. A helyszínen gyanúsítottakat kell kihallgatni, több csoportban, így elengedhetetlen a megszerzett információk közös feldolgozása. A kihallgatások és helyszínelések mellett számos modern nyomozóeszközt kell bevetniük a sikerhez. Ujjlenyomatvétel, facebook stb... Egy igazán fordulatos valós nyomozás, - kihallgatásokkal, helyszíneléssel - mely minden agytekervényt megmozgat.

Kódjátszma

A csapatoknak rövid titkosított információk és tabletek segítségével kell a hotel területén elrejtett kódokat felkutatniuk. Ezek helyes felhasználásával aktiválni tudják a tabletekben lévő fájlokat, melyek különböző rejtvényeket, logikai feladványokat tartalmaznak. A játékban az a csapat nyer, aki adott idő alatt több kódot talál meg és jó megfejtést ad a feladványokra. A program beltéren és kültéren is egyaránt játszható.

Da Vinci tervei

Szabadítsuk ki a bennünk lakozó kreatív energiákat és építsük meg azt, ami még nem sokaknak sikerült. Építsünk például egy könnyű szerkezetű, de használható hidat tésztából! A résztvevőknek egy 4 szakaszból álló pályát kell megépíteniük, melynek el kell tudnia vezetni egy pingponglabdát, majd a labdának át kell jutnia egy szakadék fölött egyenesen egy katapult kanalába. A pálya szakaszait külön értékeljük, mely alapján a résztvevő csapatokat a játék során pontozzuk. A program komoly együttműködést és közös tervezést igényel a siker érdekében!

Átkozott szimbólumok

„Táncteremben viszket a hát" Ez egy utalás a sok közül amelyek, elvezethetnek a hotel féltve őrzött titkához. A csapatoknak számos rejtvényt kell megfejtenie ahhoz, hogy eljussanak a titok nyitjához. A megfelelő taktika kialakítása elsődleges, hiszen minden titkot egy időkorláton belül kell megfejteni, ahhoz hogy a jutalom ne menjen füstbe. Ehhez a csapatoknak be kell tudniuk osztani saját erőforrásaikat, elengedhetetlen a részfeladatok megfelelő kiosztása. A csoportok között elengedhetetlen az információáramlás, hiszen csak közösen tudnak eljutni a játék végéig!

Egy jó film maradandó emléket hagy nézőben, készítőben egyaránt. Sokszor izgalmas, szövevényes a történet és számtalanszor mosolyt csal az arcunkra. A résztvevők egy forgatásba csöppennek bele, ahol a sztoriról csupán alapvető sarokinformációkat kapnak, így a történet megalkotása csak a saját kreativitásukon múlik. A mű elkészüléséhez szükség van stábra: forgatókönyvíróra, rendezőre, operatőrökre, színészekre. A csapat minden tagjának van helye ezen a forgatáson, hiszen együtt oldhatják csak meg az eléjük állított feladatot.
A kellékek kiosztás után a csapatok szabad kezet kapnak, hogy leforgassák saját 5-6 perces részletüket. A kötelezően beépítendő elemek pedig biztosítják, hogy ezekből a jelenetekből egy Oscar esélyes összefüggő alkotás szülessen.

Szerepcsere

Ebben a játékban különböző osztályoknak, alkalmuk nyílik bemutatni a többiek számára, hogy hogyan telik egy átlagos munkanapjuk. Az eltérő területekről érkező csapatoknak, nem mindennapi szakmák, pl. Forma 1 szerelőcsapat, favágó, zug pálinkafőző, titkosügynök stb. „beépítésével" kell egy rövid színdarabot létrehozniuk, melyben ismertetik napi rutinjukat.
A mű megalkotásához biztosítunk ruhadarabokat, kiegészítőket, valamint a különböző szakmák elengedhetetlen kellékeit. A munka nagyrészét viszont önállóan kell megszervezniük, és ez nagy fokú kreativitást, szervezőkészséget és közös döntéshozatalt igényel.

Hova tűnt a Mikulás?

A játék során nem mindennapi feladat vár a résztvevőkre. A Mikulást ugyanis elrabolták és a csapatoknak nyomról nyomra haladva kell felgöngyölíteniük ennek a kacifántos történetnek a részleteit. A program során titkos üzenetek, feltört videotartalmak és tréfás rejtvények igazítják útba nyomozóinkat. Mivel a csapatok csak egy-egy részletét találják meg a teljes történtetnek, a Télapónak akkor van esélye a túlélésre, hogyha a nyomozóbrigádok a szerzett információkat átadva hatékonyan működnek együtt. Amennyiben sikerül megtalálniuk, a Mikulás a rá jellemző bőkezűséggel fogja megajándékozni megmentőit.

LEGO F1 konstruktőr futam

A csapatoknak egy kisorsolt F1 csapat két versenyautóját kell megépíteni LEGO-ból. Az építés közben minden résztvevőnek jut szerep, ugyanis az építők, alkatrész keresők, szortírozok szerepköre időközönként változik. Miután mindenki megépítette a versenyautóit, kezdetét veszi az időmérő futam, ahol szintén a csapat minden tagjára szükség lesz, ha célba tudják juttatni autóikat., A futamban elért eredmények alapján pontozzuk a és rangsoroljuk a csapatokat.

Élményprogramok

Íjász-lövész program

A játék során a résztvevők különböző íjakkal (sport, magyar) és légfegyverekkel lőhetnek célba. A gyakorló lövések után versenyt rendezünk. A program remek kiegészítője lehet egy egésznapos meetingnek vagy üzleti megbeszélésnek.

A Lézerharc egy egyedi stratégiai, taktikai csapatjáték. A játékosok egyénileg vagy csapatban speciális szabályok alapján játszanak egymás ellen, a science-fiction világát megidéző fegyverekkel.

Lézerharc

A csapatok változatos stratégiákat alkothatnak ,melyben különböző speciális karaktereket személyesíthetnek meg (mesterlövész, szanitéc stb.)
A fegyverek látótávolsága akár 200 métert is elérhetik, pontosságuk kiváló.
A játék lebonyolítása a paintballhoz hasonlóan, a megrendelő igénye szerint több változatban lehetséges.

Biliárd foci

A biliárd és a foci egy újszerű és izgalmas keveréke!
A résztvevők egy hatalmas biliárdasztalon játszanak, ahol egymás után kell eltenni a soron következő labdát a lyukakba. Mint a biliárd, csak éppen lábbal.

Magunkról

Cégünk, az Escape Club 2000 szeptembere óta szervez különféle indoor-, outdoor csapatépítő programokat, céges családi napokat, és egyéb céges rendezvényeket belföldön és külföldön egyaránt. Csapatépítő programjaink, élménytréningjeink általános jellemzője, hogy függetlenül attól, hogy teremben, vagy a szabadban zajlik-e a program, fiatalok vagy idősek, fiúk vagy lányok, komolyak vagy eleve vidámak a résztvevők, igyekszünk olyan hangulatot teremteni, hogy senki ne érezze kényszernek a velünk töltött időt és mindenki találjon a számára is érdekes és/vagy izgalmas feladatot. Célunk, hogy minden programunk olyan társas játék legyen, melyről a résztvevők még napokig beszélhetnek, melyre később is szívesen emlékeznek vissza.

Ehhez segít bennünket az elmúlt évek során lebonyolított több száz program tapasztalata, és megerősít a szinte barátként vissza- visszatérő vendégeink véleménye és meglévő saját eszközeink színes és széles tárháza. Cégünk csak saját eszköztárral dolgozik, így azokat minden helyzetben a legoptimálisabban tudjuk felhasználni a csapatok segítésének és a program sikerességének érdekében.

Elérhetőségeink

Amennyiben ajánlatunk felkeltette érdeklődését, a következő elérhetőségeken veheti fel velünk a kapcsolatot:

Telefon:

Nagy Zoltán: +36 30 236 6567

Turbék Gergő: +36 30 970 9172

E-mail: info@escapeclub.hu

Web: www.escapeclub.hu

Facebook: https://www.facebook.com/escapeclub.hu

Néhány referenciánk

Cég	Kapcsolattartó	Program	Résztvevők
OTP	Rátkai Tamás	Kalandos Szeszcsempészet	50 fő
K-Híd	Nagy-Mélykúti Bence	Csapatépítő kalandjáték, Mindenki tud valamit! és Need for speed	50 fő
Béres	Megyeri Krisztina	Csapatépítő kalandjáték és Rejtvényvadászat	160 fő
MOL NyRt.	Schronk Eszter	Kalandos Kincsvadászat és indoor játék	28 fő
BKIK	Nagy Andrea	Kalandos szeszcsempészet és Sülve főve együtt	40 fő
MVMI	Prantner Mariann	Kalandos kincsvadászat, Kalandos szeszcsempészet, Beltéri játékok, Quad	20 fő
OMD	Horváth Brigitta	Kalózok aranya Sí és snowboard program	80 fő
Generali	Bán Andrea	Szeszcsempészet és Csapatépítő kalandjáték	90 fő
Deloitte	Tuli István	Csapatépítő kalandjáték és Októberfest Csapat-párbajok	250 fő
Colas	Várnai Erika	Beltéri Vetélkedő	54 fő
TOM-TOM	Farkas Ákos	Kalandos Szeszcsempészet Angolul	40 fő
Synergon	Rados Judit	Csapatépítő kalandjáték	50 fő
Samsung	Faragó Péter	Sülve-főve együtt	29 fő
KPMG	Kóczán Zsófia	Kalandos kincsvadászat	150 fő
Dechatlon	Polgár Edit	Kalandos Szeszcsempészet	50 fő
Novell	Terdik Erika	Kalandos Szeszcsempészet	50 fő