

Stratēģiska piedzīvojumu sacensība, kas notiek āra (outdoor) apstākļos, izmantojot dabā atrodošos objektus un iespējas

Komandas piedzīvojums 1+1=3 (Stratēģiskā piedzīvojumu sacensība)

Pasākuma mērķis: Noorganizēt lietderīgu un interesantu komandas pasākumu, kas vērsts uz komandas saliedēšanu, komunikācijas un sadarbības uzlabošanu, kā arī atpūtu un aizbēgšanu no ikdienas rutīnas

Kā tas notiek - Pasākuma koncepts: Dalībnieki tiek sadalīti vairākās komandās un komandas trenera vadībā veic maršrutu ar 6-8 uzdevumiem. Uzdevumi vērsti uz komandas saliedēšanu. Maršruts sadalīts divās daļās – pirms un pēc pusdienām. Pusdienas – brīvā dabā, sapulcējoties visām komandām vienkopus. Maršruts vai daļa no tā var tikt veikts ar kājām, laivām, velo, slēpēm - pēc vēlmēm un apkārtnes iespējām, pēc iespējas interesantāks un daudzveidīgāks.

Pārgājiens: Pasākums var norisināties kā pārgājiens gan ar kājām, gan ar laivām, gan ar velo, gan ar slēpēm, kā arī kombinējot pārvietošanās līdzekļus

Izdzīvošana: Darbība var norisināties paaugstinātas grūtības apstākļos – negaidīti pavērsieni, dalībniekiem var nākties negaidīti no kaut kā šķirties, var būt ierobežota informācija un citi resursi

Misija: Pasākums var būt nedefinēts kā Misija – to paveicot visi tiek pie balvas – piemēram, vakara ballītes. Visas komandas veic kopīgu uzdevumu, piemēram, sākumā jāuzzīmē apvidus karte (katrai komandai savs fragments un tad jāsaliek tie kopā), lai varētu doties tālāk un tml. Piemēram, par katru veiksmīgi paveiktu uzdevumu tiek saņemta atslēga, ar kuru beigās būs jāatslēdz lāde... Konkrētu *Misiju* izstrādāsim pēc vēlmēm

Kur tas notiek: Vietās, kur pēc iespējas optimālāk pēc klienta vēlmēm, iespējams izstrādāt interesantāku maršrutu

Programma - piemērs (iespējami visdažādākās vietas un maršruti*)

Pasākuma ievaddaļa:

- Pasākuma mērķis, ideja, plāns
- Dalībnieki tiek sadalīti komandās pēc MIX principa
- Komandu identitāte: nosaukums, devīze, mērķi, vērtības... īsas komandu prezentācijas
- Komandas saņem darba uzdevumu: apvidus karti, veicamos uzdevumus, citus resursus
- Komandas turpmāk darbojas trenera vadībā vai arī atsevišķi uzdevumi tiek veikti pie trenera

Aktīvā daļa:

Komandas veic analītiskus un kreatīvus uzdevumus, kas orientēti uz:

- Savstarpējās sapratnes un uzticēšanās paaugstināšanu
- Informācijas nodošanu un apmaiņu
- Plānošanu un lomu sadalījumu
- Iniciatīvas un kreativitātes attīstīšanu

Uzdevumi izvietoti punktos dabā. Starp punktiem nelieli pārgājieni ar kājām, pēc vēlmēm, atsevišķus posmus iespējams veikt ar laivām, velo, slēpēm. Iekļauti foto-orientēšanās un tml. elementi, nepieciešams orientēties apvidū. Piemēram, kādā no uzdevumiem dalībnieki nevar sarunāties, citā - aizsietas acis, vēl kādā – ļoti svarīga ir plānošana vēl pirms uzdevumu veikšanas. Komandas saņem noteiktu punktu skaitu par uzdevumu izpildi, kur svarīga precizitāte, prāta asums, izdoma un tml.

Pēc nepieciešamības, aktīvās daļas beigās pārrunas komandā – kā tika paveikti uzdevumi, kāds bija lomu sadalījums, vai mainījās dalībnieku vērtības, kādi secinājumi, ieteikumi...

Noslēgums:

- Dažu dienas uzdevumu prezentācijas
- Uzdevumu risinājumi, atgriezeniskā saite, ieteikumi, secinājumi. Rezultāti, kopsavilkums, apbalvošana
- Foto un video noskatīšanās (pēc vēlmēm). Iespējama vakara ballīte, pirts un tml.

Sagatavotība: Ieteicams brīvs, ērts apģērbs un apavi, atbilstoši gadalaikam, kā arī maiņas drēbes gadījumā, ja nāksies nosmērēties vai izmirt. Grūtības pakāpe – pēc vēlmēm – tas var būt pavisam mierīgs pasākums ar nelielu uzdevumu piesātinājumu jebkādas fiziskās sagatavotības cilvēkiem, t. sk. vecākiem cilvēkiem un arī grūtniecēm vai arī kārtīga paaugstinātu grūtību sacensība. Pasākums var norisināties jebkurā gadalaikā un laika apstākļos

Ilgums: 1 – 2 un vairāk dienas

*Maršruti: Tuvāk un tālāk Rīgai, grūtības pakāpe – pēc vēlmēm

Mežaparks - Ķīšezers – Baltezers: Darbība Mežaparkā. Došanās ar laivām pa Ķīšezeru – Baltezersa Kanālu uz Priedaini – uz Baltezeru (Baltvillu). Noslēgums Baltvillā

Brūveri (Krimulda): Ar kājām uz Krimuldu (gaisa tramvaja galapunkts; 2 km), ar kājām lejā pa serpentīna ceļu uz Gūtmaņa alu (1 km), ar kājām uz Gaujas senleju; ar kājām vai laivām uz Siguldas kempingu (2 km); pusdienas Siguldas kempingā; ar kājām, laivām vai velo uz Velna alu (4 km); ar kājām aukšā kalnā - atpakaļ uz Brūveriem (1 km) (maršruts - aplis)

Kandava – Plosti: Pilsētas sacensība Kandavā - uzdevumi pilsētas teritorijā - ar kājām uz Zvejnieku tiltu (~4 km) - ar laivām (10-viet rafting laiva katrai komandai) pa Abavu uz Velnakmeni (~5 km). Pusdienas pie Velnakmens - ar laivām uz Plostiem (~3 km)

Meleku līcis - Vidzemes jūrmala: Maršruts I: Pārgājiens ar kājām gar jūru ar uzdevumiem: Meleki - Veczemju klintis - Kempings Klintis (4 km) . Pa ceļam gleznainā Vidzemes jūrmala - Veczemju klintis, pusdienas pie jūras – zivju zupa uz ugunsкура. Iespēja pieaistīt maršrutā kādu negaidītu viesi vai degustāciju. Ar autobusu vai arī velosipēdiem uz Vecmuižu (Tūja). Maršruts II: Ar velo vai kājām uz jūru (Vidzemes jūrmala, 5 km); uzdevumi pa ceļam; pusdienas pie jūras; ar kājām vai velo atpakaļ uz Vecmuižu (5 km) Maršruts - aplis ~10 km

Rideļu dzirnavas: Rideļu dzirnavas – Piejūras kempings: Ar kājām apkārt Rideļu Dzirnavezera (4 km); brauciens ar laivām pāri ezeram (1 km); ekskursija ar uzdevumu Rideļu dzirnavās; firmas ēdiens – pankūkas; ar velo caur Enguri uz Piejūras kempingu (12 km)

Bukdangas (Usmas ezers): Darbība ezera apkārtnē un mežā. Došanās ar laivām uz Viskūžu salu - lielāko ezera salu Latvijā. Pusdienas uz salas. Iespēja veikt trošu ceļu

