



MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

TEAM BUILDING

Aprendizado Através de Experiências

- ✓ Experimente
- ✓ Vivencie
- ✓ Reveja paradigmas
- ✓ Estreite Relacionamentos
- ✓ Auto conhecimento
- ✓ Motive Ação

EXPERIÊNCIAS

PARA TREINAMENTOS, EVENTOS E CONVENÇÕES

DINÂMICAS E VIVÊNCIAS

- Gastronomia
- Música
- Teatro
- Escola de Samba
- Oficina Maker
- Gamificação
- Jogos Corporativos
- Projetos Solidários
- Ações para SIPAT
- Escalada indoor

ATIVIDADES AO AR LIVRE

- Circuito com dinâmicas
- Navegação a Vela
- Canoa Havaiana
- Muro de Escalada
- Arvorismo



Nossa parceira a Area67 é uma empresa de gamificação, especializada na criação de Jogos imersivos (digitais e presenciais) personalizados para empresas que desejam utilizar as dinâmicas do jogo no ambiente corporativo.

“O “7” da Area67 está diretamente ligado às 7 inteligências de Howard Gardner. Em nossos jogos, sempre buscamos criar enigmas que tenham um pouco de cada uma delas, pois sabemos que as pessoas são diferentes e possuem habilidades e inteligências complementares.”

GAMES DESENVOLVIDOS:

1. Escape Game Digital – Criatividade
2. Escape Game Digital - Customizado
3. Escape Game Digital – Personalizado
4. Escape Game Presencial – Personalizado
5. Jogo Digital – Falkenauge
6. Jogo de RPG – Executivo do Ano
7. Card Game – Mix de Vendas
8. Jogo de Cartas Online – Planejamento Estratégico
9. Workshop de Criatividade
10. Gamificação de Evento
11. Plataforma de Gamificação – Personalizada
12. Jogo Digital de Tomada de Decisões 2D – Personalizado
13. Jogo Digital de Tomada de Decisões 3D – Personalizado
14. Jogo de Tabuleiro Presencial – Personalizado

JOGOS CORPORATIVOS



RODA GIGANTE



Um dos maiores aprendizados que o participante do nosso game roda gigante (360G) leva consigo é a valorização do trabalho em equipe, pois fica claro que podemos ir mais longe, formando um time onde um absorve as qualidades e falhas do outro, e dessa forma, colaboram na construção de algo maior.



CARAVELAS



No mundo dos negócios existe muita concorrência e apenas os que se qualificam e possuem algum diferencial conseguem se destacar frente ao cliente. Alguns erros cometidos por fornecedores, como deixar o cliente sem resposta ou atrasar alguma demanda, mancham a imagem e consequentemente boas oportunidades são perdidas. Mas como mudar essa realidade? A gamificação conhecida como Jogo Caravelas é um treinamento que oferece aos participantes a chance de transformar esta realidade.



CHICAGO



A comunicação efetiva entre áreas diversas é um problema enfrentado por muitas empresas, principalmente se a equipe trabalha sob pressão e pontos complexos devem ser analisados e informados com cuidado e detalhamento. O Chicago – game de treinamento entre setores – atua como ótimo termômetro para medir este tipo de situação.



FAZEDORES DE ARTE

Mostrar de forma lúdica que o talento individual somado ao grupo, gera resultado surpreendente. O resultado é revelado através de um painel construído com a contribuição de todos da equipe.



SABOR & SABER

Explorar a culinária e os prazeres da mesa sempre esteve associado a momentos de lazer e a viagens, porém o conceito deste tour foi concebido para abranger atividades além do prato “SABOR & SABER”.

As atividades trarão o conhecimento e valorizam a relação entre a comida e sociedade - **comida e bebida como meio de conexão entre as pessoas, os lugares e o tempo**, apresentadas de tal maneira que valorizam a história, a cultura e o meio ambiente da região.



COZINHANDO COM O CHEF

Chefs

- CLAUDE TROIGROIS
- LAURENTE SUDEAU
- ALEX ATALA
- JYMMI OGRO
- CARLA PERNANBUCO
- DAYSE PAPANOTO
- HENRIQUE FROGAÇA
- HELENA RIZZO
- ERICK NAKO
- RAFA COSTA E SILVA
- KATIA BARBOSA
- LORENZO RAVIOLLI
- BEL COELHO
- FELIPE BRONZE
- GABRIELA KAPIM
- DIEGO LOZANO
- SAMANTA AQUIM
- BATISTA

HARMONIZAÇÃO COM VINHO



Sommelier

- CECILIA ALDAZ
- GIANNI TARTARI
- MANOEL BEATO
- DIEGO ARREBOLA

CERVEJA ARTESANAL

Oficina para fabricar Cerveja.



CANOA HAVAIANA

A canoa polinésia ou havaiana surgiu de um processo evolutivo causado pela necessidade de se cobrir grandes distâncias em mar aberto.

A colonização da polinésia e ilhas do Pacífico se iniciou com a utilização desta embarcação, há aproximadamente 3.000 anos atrás.

Atualmente a Va´a ou Outrigger é o esporte mais popular no Tahiti e Ilhas Sociedade com diversas competições e têm o apoio de grandes empresas.

CONCEITOS HAVAIANOS

ALOHA - compartilhar boas energias na vida, com alegria e amor, no momento presente.

OHANA- grupo de pessoas comum elo comum.

MAHALO - gratidão como um modo de vida.

HO OMAU - persistência e perseverança.

LOKAHI - colaboração e cooperação.

PONO-tomar a decisão consciente de fazer a coisa certa em termos de si mesmo, dos outros e do meio ambiente.

HA'AHA'A - humildade, modéstia.

OLUOLU - felicidade.

HO'OPONOPONO – resolução de conflitos e unidade.



ARVORISMO / ESCALADA



Estimular a superação de cada participante, confiança na equipe, criatividade e atitudes pró-trabalho em equipe, através de diferentes perspectivas da realidade, unindo as forças do grupo auxiliando no pensamento sistêmico e no comprometimento dos participantes sobre visões, desafios e metas, na busca de melhores resultados.

A segurança do outro (colega, parceiro, cliente) e do processo, otimizar recursos, planejamento, vencer o desafio da instabilidade, confiança, flexibilidade, gerar alternativas respeitando o estabelecido, buscar oportunidades, sustentação e apoio do grupo. Que valores sustentam e apoiam nossas decisões.

AO AR LIVRE

Rio de Janeiro temos a escalada do Pão de Açúcar e a Trilha do Morro da Urca.

EM PAREDE



CLÍNICAS DE ESPORTE

Frescobol

O esporte nasceu no Rio de Janeiro na década de 50, nas areias de Copacabana, onde, na época era comum jogar tênis na praia.

Trata-se de um jogo colaborativo, onde os atletas são parceiros.

No frescobol cultiva-se o bom relacionamento e o comprometimento nas jogada

Beach Tennis

O Beach Tennis surgiu em Ravena, província da Itália, caiu no gosto do brasileiro e tem se desenvolvido rapidamente

É normalmente jogado em duplas, embora exista também na modalidade simples, utiliza raquetes de fibra ou carbono e bolas similares às do tênis, mas com menos pressão.

Benefícios: Aprimorar decisão em equipe, ampliar o foco no resultado da equipe, facilitar melhorias na comunicação, estimular atitudes pró-ativas.

OLIMPIADAS

Os participantes serão distribuídos em TIMES e deverão completar o circuito de atividades como: Arremesso – Basquete – Corrida de Obstáculos - Campo Minado dentre outras.



OFICINA MAKER

OBJETIVO

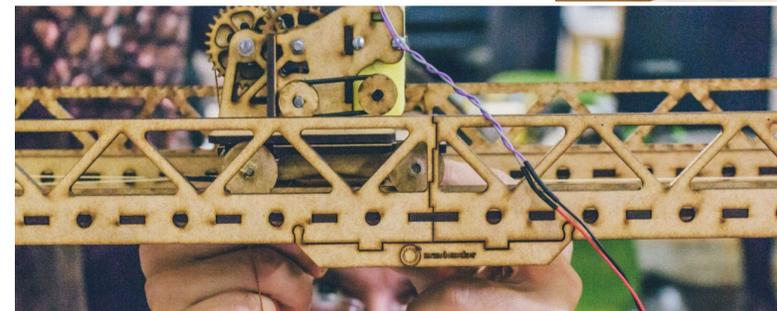
- Estimular o trabalho coletivo e colaborativo
- Fomentar o pensamento “fora da caixa”
- Desenvolver a criatividade e espírito de inovação e tecnologia Maker

OFICINAS

- Parque cientista com ozobot
- Teatro Robótico
- Estação da Mão robótica
- Robule
- Impressora 3D
- Oficina de Luminárias
- Projetos Customizados

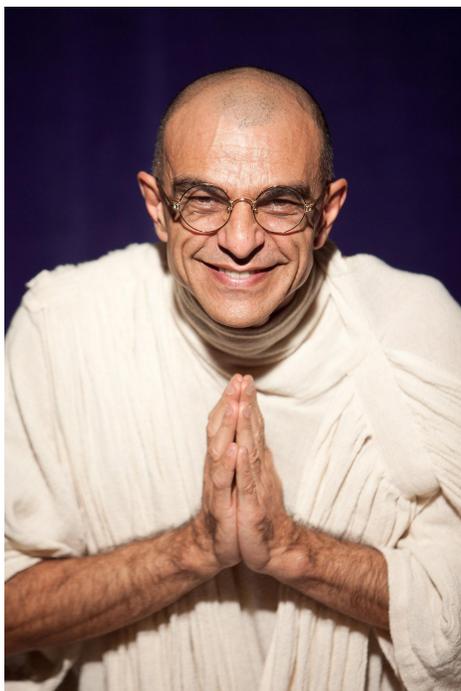
Atuamos nas empresas de diversas maneiras:

- Resolução de problemas
- Eventos de integração e celebrações
- Inovação através da prototipação rápida
- Ativação de Marcas
- Kids Day



TEATRO

- Peças de teatro personalizadas com o temas diversos
- Teatro de Sombras
- Peças Conceituais
- Doutores da Alegria
- Educa Vida
- Ilusionismo



MONOLOGO GANDHI



TEATRO DE SOMBRAS



DOUTORES DA ALEGRIA



PEÇAS SOB MEDIDA



ILUSIONISMO



MÚSICA

RECITAL



“Sou físico por estudo, mas músico por vocação”

A Música Clássica perdura no tempo e no espaço. É atemporal. E é por isso, que é um clássico. O pianista **Alvaro Siviero**, durante as execuções, tecerá comentários sobre a vida e obra dos compositores, fazendo as analogias com o mundo corporativo.

PERCURSÃO



A vivência consiste numa performance musical, simula o ambiente da e sons da natureza. Em sua apresentação o músico traz o público a participar diretamente cantando, tocando onde todos, tocam. Cada participantes receberá de presente um instrumento artesanal de percussão para participar e ficar como lembrança do evento.

ESCOLA DE SAMBA

Proporcionando uma situação de altíssimo impacto, a atividade consiste em formar em tempo recorde, uma verdadeira **Bateria de Escola de Samba**. Cada colaborador no seu local de trabalho ou In House participará das atividades.

Além da participação dos colaboradores na composição de um samba enredo personalizado para o evento, os participantes serão convidados a tocar um instrumento no local que estiver, com materiais disponíveis a sua volta (aguçando a criatividade e a participação).

O encerramento será com grande **SHOW** com uma verdadeira **Escola de Samba**.



PROJETO SOLIDÁRIO

As bicicletas OU os brinquedos produzidos pelas equipes, serão doadas pela empresa contratante à entidade de sua escolha.

BIKE SOLIDÁRIA

Esta prova tem caráter cooperativo, unindo todos ao final para o objetivo comum, onde será feita a montagem de bicicletas, uma por equipe.

As equipes receberão materiais distintos para que precisem comunicar-se e para a montagem final. O início da montagem será realizado sem que as equipes necessitem interagir para obter recursos necessários.

Em determinado estágio da montagem, as equipes perceberão que para realização completa e correta da montagem, necessitarão da cooperação das outras equipes, que terão materiais diversos necessários para conclusão da tarefa.



OFICINA DE BRINQUEDOS



Ao participantes serão distribuídos em equipes. Cada equipe será responsável por montagem do mesmo tipo de brinquedo.

Esta prova tem caráter cooperativo, unindo todos ao final para o objetivo comum, onde será feita a montagem de brinquedos. As equipes receberão materiais para montagem de brinquedo de madeira(caminhão, avião, armário, helicóptero).

As equipes devem fazer a montagem, posteriormente pintura e embalagem.

Quando possível trazer as crianças para receberem os brinquedos o que deve ser surpresa para os participantes.