



Piękna kobieta + wielkie pieniądze = kłopoty

Fabula „Hotelu tajemnic” łączy w sobie wszystko, co najlepsze w zagadkach kryminalnych. W centrum wydarzeń stoi (a w zasa dzie leży;) bogata, znana ze swoich humorów i emocjonalnych wybuchów 35-letnia obywatelka brytyjska, Katherine Lisiecki, za życia ostentacyjnie wywołująca obsesję wśród mężczyzn. Kobieta jest dziedziczką rodzinnej fortuny, a jednocześnie prezesem zarządu w odziedziczonej po ojcu firmie Amber Luxury, zajmującej się produkcją i sprzedażą jubilerskich wyrobów z bursztynu. Gdy w pokojowym hotelu zostaje znalezione jej ciało, w ruch zostaje wprawiona machina podejrzeń. Czy była to zemsta kochanka, czy może napad rabunkowy? Co łączy ze sobą kochającego pieniądze egipskiego ministra Muhammada, asystentkę Katherine Jessicę, przedsiębiorcę Mikołaja Mienickiego oraz zaczepnego dziennikarza, Pasternaka? Tam gdzie wielkie pieniądze, muszą być wielkie problemy... Handel bursztynem to niewątpliwie emocjonujące zajęcie!

Gra dla:

- nowych zespołów, będących na etapie poznawania się
- doświadczonych zespołów, które chcą zdobyć nowe wnioski odnośnie wzajemnej komunikacji
- osób rozwiązujących problemy we współpracy z innymi
- wszystkich, którzy chcą doświadczyć zespołowego rozwiązywania problemów

Wyzwanie:

Zespoły zdobywają informacje poprzez przesłuchiwanie świadków. Role podejrzanych przyjmują w grze profesjonalni, odpowiednio ucharakteryzowani aktorzy, co pozwala na pełną interakcję i wciągnięcie uczestników do żywego i emocjonującego spektaklu. W trakcie zbierania śladów przed uczestnikami postawione są wymagające zadania, wpisane w fabułę gry, których wykonanie - oprócz wysiłku fizycznego i intelektualnego - wymaga współpracy i dobrej komunikacji w zespole. Połączenie niebanalnych zadań logicznych z prawdziwymi technikami kryminalistycznymi zapewnia największe emocje, nawet najbardziej wymagającym uczestnikom. Po zebraniu i przeanalizowaniu wszystkich dostępnych danych uczestnicy tworzą swoją wersję kryminalistyczną (tezę), w której wskazują zabójcę, motyw, miejsce i narzędzie zbrodni. Kulminacyjny punkt programu stanowi proces, podczas którego uczestnicy typują winnego i ostatecznie dowiadują się, kto tak naprawdę zabił.

Logistyka:

Grę odbywa się w Sali (przesłuchania, proces). Niezbędna jest sala szkoleniowa, trzy pokoje hotelowe, garderoba dla aktorów (w pobliżu łazienki), dostęp do hotelowego baru i recepcji oraz miejsce na przesłuchania. W grę biorą udział profesjonalni aktorzy.

Fundament:

- normy komunikacyjne w zespole
- delegowanie zadań
- zarządzanie małym zespołem

Korzyści:

- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole i komunikacji
- szansa na przećwiczenie umiejętności logicznego myślenia i kojarzenia faktów
- niezapomniana przygoda - wcielając się w rolę detektywów rodem z filmów akcji, uczestnicy będą mogli zintegrować się ze sobą

Rozszerzenia/Warianty:

1. Część szkoleniowa, dotycząca np. norm komunikacyjnych w zespole, delegowania zadań, zarządzania małym zespołem itd.
2. Wersja gry z rozbudowaną częścią dotyczącą współpracy pomiędzy zespołami zadaniowymi. Inne wersje dostępne na indywidualne zamówienie.

Gra oczami uczestników:

„Całe życie marzyłem, by być detektywem. Ta gra daje mi taką szansę - mam okazję rozwikłać niebanalną tajemnicę, a to zawsze daje poczucie słodkiego zwycięstwa”.

„Czuję się jak bohaterka powieści Agathy Christie. Mojej mistrzyni!! Niech żyją kryminali!”.

Każdy jest potencjalnym mordercą, tylko jego żądza mordu ukryta jest pod powierzchnią obowiązujących norm zachowania społecznego.

Antoni Kępiński

