



BLUE DRUM

EVENTS WITH A TWIST



TEGEVUSED VALKLAS

1. NUTI- JA MURUMÄNGUD

2. MURUMÄNGUD

Koostas

olavi@bluedrum.eu

aprill 2026

KONTSEPTSIOON

Eesmärk: Tugevdada firma vaimu ja meeskonnahinge läbi humoorika ja füüsiliselt lihtsa nuti- ja murumängude abil. Lihtsalt puhkame!!! Tööst palju ei räägi!

Formaat: muru ja nutimängu kombo majutuskoha ümbruses

Keel: eesti

Täiskasvanute arv: 40

Stiil: intelligentne huumor, rollimäng, mõnus aasimine

Show meeskond: kapten Andersson koos madrus Markusega annava dteile natuke särtsu juurde. Humoorikas kapten tõmbab rahva käima juba rivistusel. Igal vilel on oma tähendus!

Dress code: soovitavalt mereteema, sinine ja valge

Päevajuht Olavi Andla/kapten Andersson:

www.olaviandla.ee, www.bluedrum.eu



PROGRAMM /chill, mõnus tegevus, kerge liikumine

12.00 Saabumine. Kapten Andersson võtab vastu ja viib meeleollu. Lõuna.

13.00 Rivistus. Kapteni sütitav kõne ja meeskondadesse jagamine tähestiku järjekorras. 5 inimest võistkonnas, 8 võistkonda. Võistkond mõtleb välja nime, loosungi, tutvustuse ja kannab selle ette 1 min jooksul

13.20 Võistkonna kaptenite nutimängu instruktaaz. Iga tiim saab iPadi. **Nutimäng „Firma ilu ja valu“.** (vt eraldi slaid). Tiimid jalutavad rannas ja männimetsas. Sobib kõigile!

15.00-15.20 Nutimängu lõpp ja joogipaus

15.30-17.00 Murumängud ja vaba aeg: võimlemispalliga võrkpall rannas; pakupall, jenga puzzled baari juures. **Jääb aega ka niisama olla, ujuda, jutustada!**

17.30-18.00 Autasustamisshow koos nutimängu fotode ja tulemuste vaatamisega, tantsu esitamine ja finaali **joonistamise** alias võistkonniti restoranis.

18.00 Kapten Andersson ja madrus Markus lahkuvad.



NUTIMÄNG

„Firma ilu ja valu“

- ✓ Ümbruskonda on ära peidetud ~15 virtuaalset kontrollpunkti, millest osad küsimused sisaldavad vastuste teadmist ja loomingulist lähenemist, mõni küsimus kiirust, mõni aga loovat lahendust pildistamise teel.
- ✓ Kaks punkti on animeeritud: kapten ja madrus ning ülejäänud on animeerimatta
- ✓ Võidu määravad loomingulisus, õigete vastuste teadmine ning osade küsimuste puhul ka kiirus. Rõhk ei ole mitte distantsi kiirel läbimisel, vaid õigete küsimuste täpsel ja ennekoike loomingulisel vastamisel.
- ✓ Võistkond peab liikuma koos. Hiljem teeb päevajuht lõbusalt mängust kokkuvõtte, räägib lühidalt, kui mitu kilomeetrit keegi mängu jooksul läbis ning autasustavad võistkondasid. Kõik küsimused, vastused ning mängu jooksul tehtud pildid saadetakse hiljem kliendie-mailile.



Suurepärase viis meeskonnaga aega veeta ja oma kolleegide tundma õppida



ca 1,5-2 tundi

Mängus on ka animeeritud punktid!



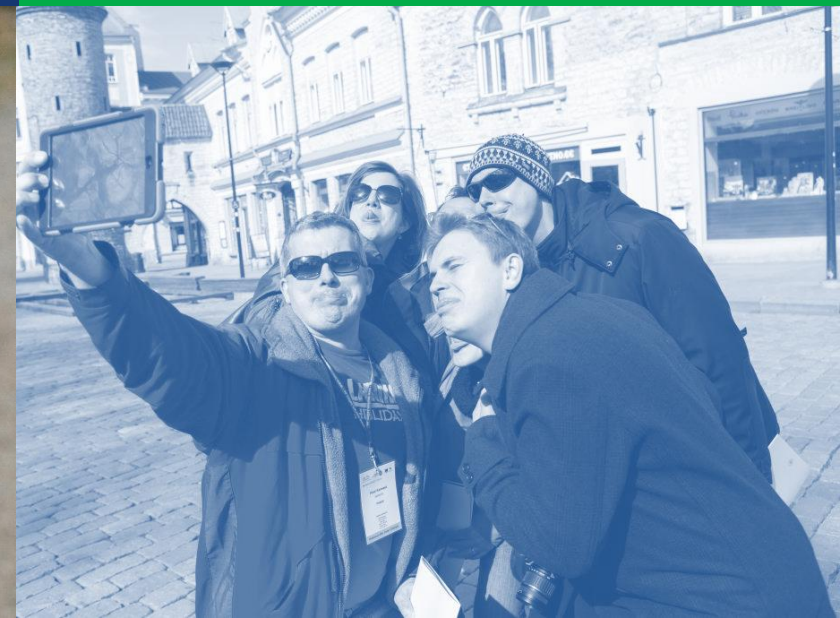
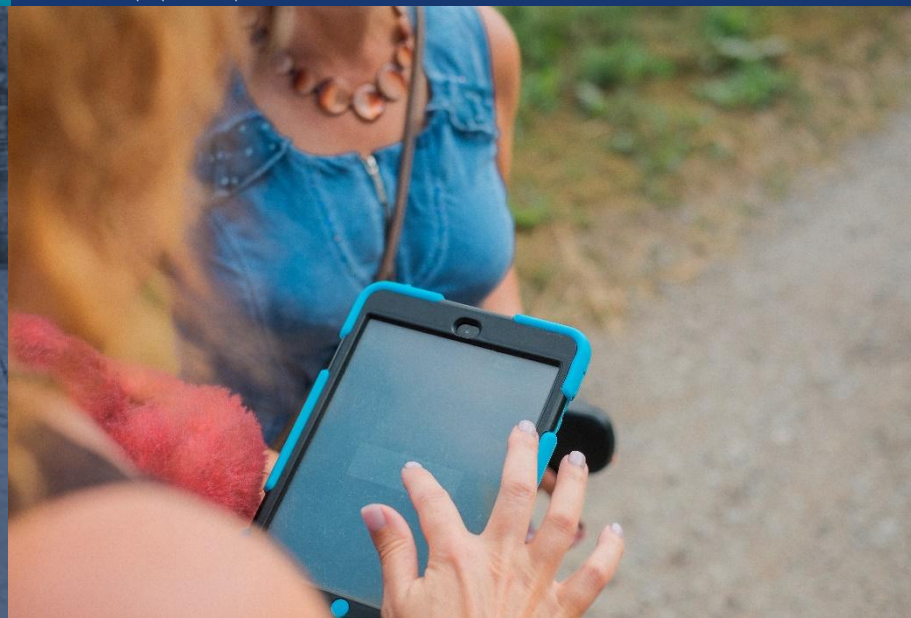
ANIMEERIMATTA PUNKTIDE NÄITED

ÜLDISED ÜLESANDED

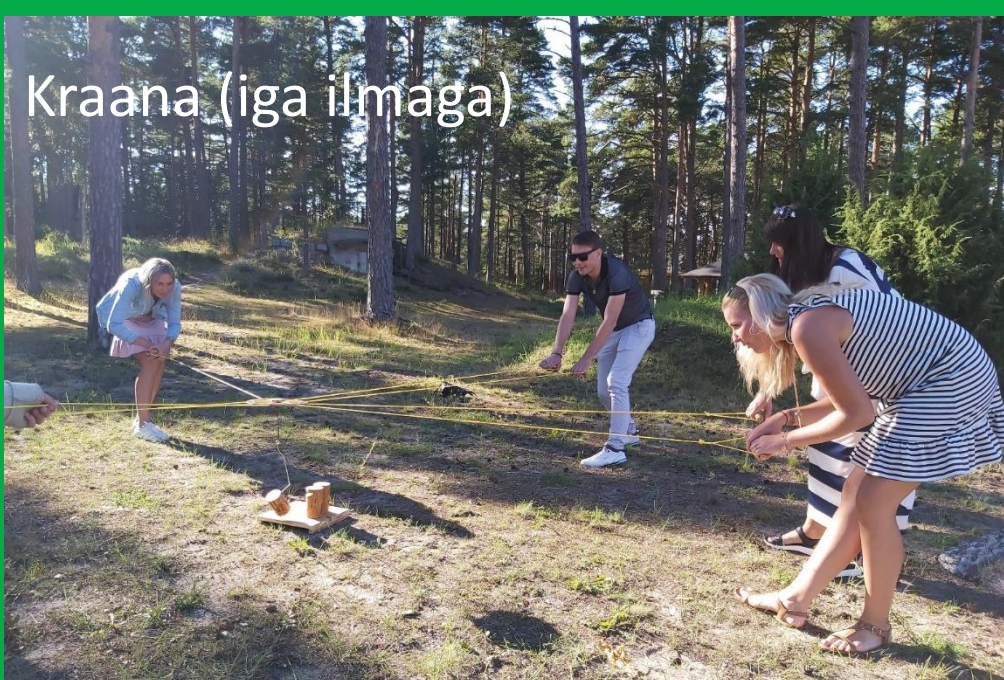
- VALIKVASTUSED
- LAVASTAGE FOTO ETTEANTUD TEEMAL
- TÄHELEPANU JA KIIRUSE KÜSIMUS
- MIS HELI SEE ON?
- MÄNGI MERE ÄÄRES NÄKINEIDU, HÜLGEID VÕI METSAS HAMBAAHALDJAID
- JOONISTAGE LIIVALE
- VAADAKE ÜMBRUSKONDA JA VASTA
- ÕPI SELGEKS TANTS
- TEE IKEBANA

FIRMAGA SEOTUD ÜLESANDED:

- MILLINE TÖÖTAJA NIMI ON KÕIGE POPULAARSEM?
- INIMESTE HOBID
- LEMMIKTSITAADID
- KAS TEADSID ET, SINU KOLLEEG TEGELEB SELLEGA...
- KES ON PILDIL?
- JUHI VIDEO ÜLESANNE?
- KIRJUTA MEID ISELOOMUSTAV SÕNA



Kraana (iga ilmaga)



Lipsuhüpe (iga ilmaga)

ANIMEERITUD PUNKTID 1&2

Võta sokk ära (sooja ilmaga) Tähepuzzled (iga ilmaga)



Kui olete siit midagi enne teinud siis võime uusi tegevusi pakkuda!

ANIMEERITUD PUNKT- ÕPI SELGEKS ÜHISTANTS



INTERAKTIIVSED PUNKTID

IKEBANA /ANIMEERIMATTA

Tehke ikebana „Firma ilu ja valu“



ÜKS KÕIGI JA KÕIK ÜHE EEST!

Lavasta foto



PILDISTAMISE ÜLESANDED: MIS TEID ISELOOMUSTAB, TEE SKULPTUUR!



MURUMÄNGUD MEESKONDADELE, PAARIDELE

RANNAS, PLATSIL

- VÕIMLEMISPALLIGA VÕRKPALL ¼; ½, finaal PLATSIL, 2 PLATSI

BAARI JUURES:

- PAKUPALL
- HIIGLASE JENGA



SHOW

JOONISTAMISE ALIAS



SHOW
NUTIMÄNGU FOTODE, VIDEODE, TANTSU
JA LUULETUSTE ESITAMINE JA VASTUSTE
HUMOORIKAS ANALÜÜS
FINAAL- JOONISTAMISE ALIAS
Projektor: koha peal

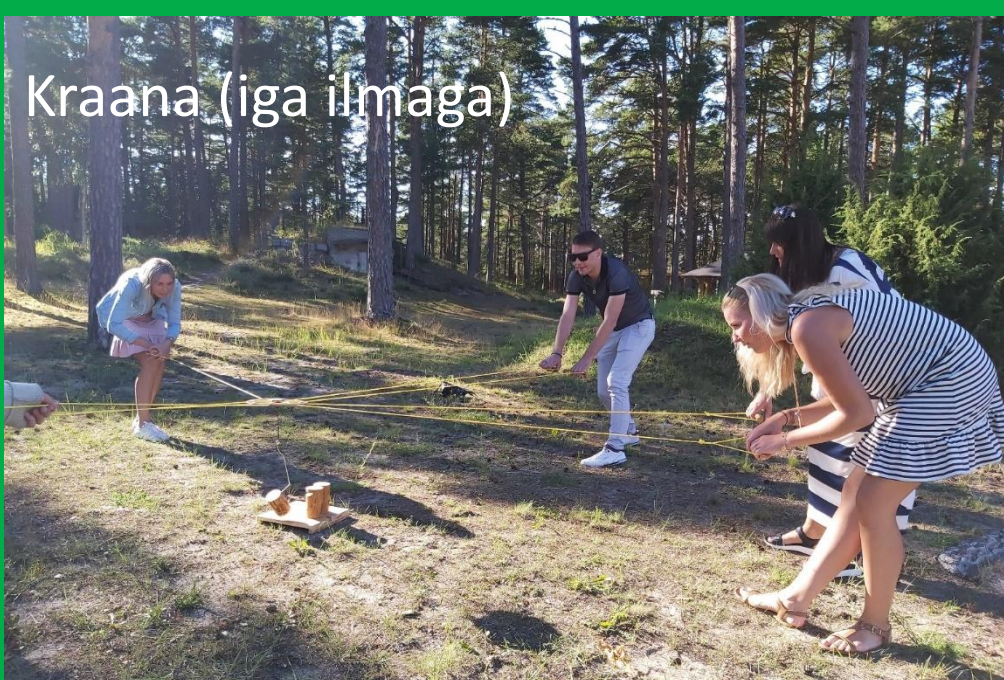


MÕNED REFERENTSID!



Pax20	40
Meelelahutuse eelarve 1 – nuti- ja murumängud 12.00-18.00	EUR
Päevajuht ja projektijuhtimine, Olavi Andla kapteni kostüümis	400
8 ipadi, nutimängu äpi tasu, tehniline kulu	380
Animaator ja tehniline instruktor Markus Kraavi madruse kostüümis	280
Transport Tallinn-Valkla-Tallinn	25
Agentuuri tasu, kreaatiivsus, personaliseeritud mängu loomine, mängurekvisiidid	400
Kokku	1485
k.m.	356
HIND	1841
Auhindasid pole hinna sees! Auhinnad TOP 3 võistkonnale MURU- JA NUTIMÄNGUD	
Arve koolitus või konsultatsioon koos km või cateringi vahendus 0 % km.	

Kraana (iga ilmaga)



Lipsuhüpe (iga ilmaga)

MURUMÄNGUD

Võta sokk ära (sooja ilmaga) Tähepuzzled (iga ilmaga)



Kui olete siit midagi enne teinud siis võime uusi tegevusi pakkuda!

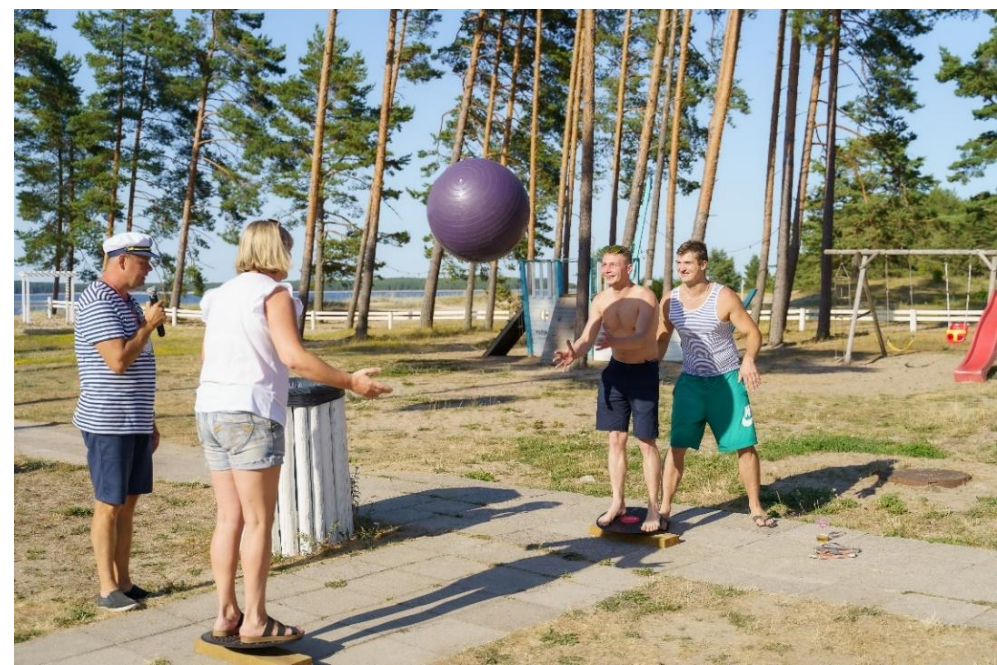
MURUMÄNGUD

RANNAS, PLATSIL

- VÕIMLEMISPALLIGA VÕRKPALL ¼; ½, finaal PLATSIL, 2 PLATSI

BAARI JUURES:

- PAKUPALL
- HIIGLASE JENGA
- DOOMINO



Inimeste arv	40
Meelelahutuse eelarve 1 - murumängud- 12.00-15.00	EUR
Päevajuht ja projektijuhtimine, Olavi Andla kapteni kostüümis	250
Murumängud /kraana, puzzled, lips, jenga,	
Transport Tallinn-Valkla-Tallinn	25
Agentuuri tasu, kreatiivsus, mängurekvisiidid	250
Kokku	525
k.m.	126
HIND	651
Auhindasid pole hinna sees! Auhinnad TOP 3 võistkonnale MURU- JA NUTIMÄNGUD	
Arve koolitus või konsultatsioon koos km või cateringi vahendus 0 % km.	
Hind inimese kohta	16

Ootame tagasisidet!

Kontakt:

Olavi Andla 5107010
olavi@bluedrum.eu



www.bluedrum.eu



BLUE DRUM
Events With A Twist