



maatwerk

'De erfenis van Livingstone' kan voor uw bedrijf op elke specifieke situatie worden toegesneden. Of het nu gaat om motivatie, teamwork, veranderingsprocessen of om pure ontspanning, het spel levert een bijdrage aan het behalen van de doelstelling. 'De erfenis van Livingstone' is ook met grotere groepen (tot 150 mensen) goed te spelen. Of het nu gespeeld wordt voor de duur van een weekend of slechts voor een paar uur, de leiding kan het spel feilloos aanpassen aan uw wensen. Afhankelijk van de gekozen accommodatie kan het spel worden gecombineerd met diverse outdoor-activiteiten. Ook kunnen we outdoor-opdrachten integreren in het spel. Zo kunt u bijvoorbeeld gaan klimmen, abseilen, tokkelen, duiken en varen. Het spel is aangepast aan een aantal van onze vaste accommodaties waar we volledig toegestemd aan de slag kunnen. Ook bestaat de mogelijkheid het spel te spelen op een door u gekozen locatie. We zullen dat echter ruim op tijd moeten weten. Informeer hierover bij ALBATROS team- & funbuilding.

ontberingen

Ontberingen hoeft de moderne ontdekkingsreiziger niet te hebben. Het spel wordt gespeeld in de omgeving van comfortabele accommodaties. Overnachtingen en catering behoort tot de mogelijkheden, maar u bent ook vrij om die zelf te organiseren.



team- & funbuilding

De erfenis van Livingstone is een themaprogramma van Albatros, gespecialiseerd in sportieve evenementen, feestomlijsting en funbuildingprogramma's.

Voor informatie:
Albatros
Visweg 73
1906 CP Limmen
Tel 072 - 505 1018
Mobiel 06 - 1337 6144
www.voordenkersendoeners.nl
info@voordenkersendoeners.nl

'DE ERFENIS VAN LIVINGSTONE' IS O.A. OP MAAT GEMAAKT VOOR DE VOLGENDE LOCATIES:

Alkmaar, Bergen, Egmond, Castricum, Limmen, Heiloo, Heemskerk, Amsterdam (Amsterdamse bos), Spaarnwoude, Zeist, Renesse (Zeeland), Bergambacht, Veghel, Oisterwijk, Ankeveen, Beesd, Oldenzaal, Nijkerk, Voorthuizen, Hattem ('t Loo), Hoogeveen, Noordwijk, Maastricht, Vaals, en diverse plaatsen in de Belgische Ardennen.

Elke locatie heeft zo zijn eigen sterke punten. Van goede bereikbaarheid tot woeste natuur en van heerlijk etablissement tot locaties met voldoende slaapgelegenheden...

DE ERFENIS VAN LIVINGSTONE
In België en Nederland...

Het is ook mogelijk om 'de erfenis van Livingstone' om maat te maken voor een locatie die u op het oog heeft..!

Het Livingstone spelthema is beschermd

...Op zoek naar de erfenis van Livingstone..!



team- & funbuilding

*een uniek
SPELTHEMA
voor bedrijven
om elkaar
eens op
een heel
andere
manier
te ontmoeten*



...wie bouwt de sterkste brug met de geboden middelen



...constructieopdracht 11, een zelfgemaakte touwbrug



...fikkie stoken, maar dan met vergrootglas, vuursteen of accu



...zoekend naar de "missing-link" en anderen zijn al waterskiënd bezig om sleutels bij elkaar te scharrelen voor de bibliotheek.



De happening 'De erfenis van Livingstone' heeft alles in zich om de fun-building van uw bedrijf tot grote hoogte op te stuwten. Bij eerdere uitvoeringen kwam dit themaspel als een daverend succesnummer uit de bus. We noteerden uitspraken als: 'te gekke dag', 'nog nooit zoiets leuks meegemaakt', 'eindelijk iets waar we flink voor aan de bak moesten' en 'echt voor elk wat wils'. 'De erfenis van Livingstone' is een geheel anders-dan-anders-spel voor iedereen, voor zowel denkers als voor doeners. Een ontdekkingsreis vol met samen- en tegenwerking, spanning en ontspanning, gebonden opdrachten en vrije invulling. Hoe wordt het spel gespeeld?

spelinhoud

Bij aankomst op één van onze locaties in Nederland of België vindt u een wereldbol vol raadselachtige aanwijzingen. U sluit zich aan bij een van de te vormen expedities. U treedt in de voetsporen van de beroemde ontdekkingsreiziger Dr. David Livingstone. Deze wereldbol is de kern waar het spel om draait. Twaalf gebieden moeten worden herontdekt. De ontcijferde mysteries verwijzen naar twaalf vindplaatsen binnen een straal van enkele kilometers rondom de speelplek. Deze twaalf vindplaatsen leiden u tenslotte als vanzelf tot de erfenis van Livingstone.

Een pasklare route is er niet. Elke expeditie krijgt een reeks uit te voeren opdrachten mee die onderling sterk verschillen. Zo zijn er denk-, puzzel-, oriëntatie-, pas- en meet- en determineeropdrachten. U krijgt constructie-, sport & spelen ontberingsopdrachten. De verschillende expedities kunnen elkaar opzoeken voor confrontatie- en gokopdrachten. Geen enkele opdracht is verplicht. De expedities mogen hun mensen volledig vrij inzetten. Hoe meer opdrachten er worden uitgevoerd, hoe dichter u komt bij de kern van dit spel: de ultieme ontdekking.



Dit einddoel wordt bereikt door de twaalf vondsten zo te combineren dat Livingstone's erfenis als vanzelf op uw netvlies verschijnt.

Meerdere winnaars zijn mogelijk. Elke ploeg krijgt de kans om, binnen de gestelde tijd, te komen tot de begeerde voleinding van dit avontuur.

bijvoorbeeld

Terwijl een lid van de groep op primitieve wijze de hoogte van een gebouw meet, is een ander bezig met een mountainbikeparcours en zit een ploeggenoot als navigator angstig achter de geblinddoekte piloot op een tandem. En passant heeft iemand een boogval geconstrueerd. Die gaat vervolgens voor de afwisseling een stuk op kompas lopen. Ondertussen ontcijfert een taalfreak van de tweede groep een tekst in spijkerschrift, geholpen door een uitgeputte sporter die net een onderdeel uit de eskimogames heeft afgewerkt. Binnen zit een uitgedaagde ploeggenoot aan een tafeltje bij een concurrent. Ze overleggen om welke inzet ze straks een gokspel gaan spelen. De rest van deze groep is bezig een menselijke piramide te maken om een fietsband om een lantaarnpaal heen te leggen. Moeilijk maar goed beloond. Een puzzelaar van een derde expeditie belt zijn ingeving via de GSM naar ploeggenoten die op allerlei voersmiddelen rondzwerven in het achterland. Gevonden oplossingen verwijzen immers naar vindplaatsen in de omgeving.



...Puzzelopdracht 8; verleg twee lucifers, zodat er zeven vierkanten ontstaan



...onze accommodaties zijn geselecteerd op zowel in- als outdoor mogelijkheden

- “Er zijn denkers en doeners”
- “Voor jong en oud”
- “Lekker, leuk en leerzaam”
- “Een opbouwend spel”

bibliotheek

Goed uitgevoerde opdrachten leveren sleutels op, waarmee u en uw groep toegang krijgen tot een bibliotheek die voorzien is van vele, tot dan toe gesloten compartimenten vol wetenswaardigheden.



...het interessante achterland is een wezenlijk onderdeel van het spel, al zoekende komt u ook daar steeds meer over te weten

Zo herontdekt u bijvoorbeeld oude beschavingen als die van de Maya's en Inca's. U vindt hier meer over de meest onuitsprekelijke, inheemse diersoorten die Livingstone of één van de andere ontdekkingsreizigers tijdens hun omzwervingen over de diverse continenten tegenkwamen. Ga in deze bibliotheek op zoek naar de vertaalsleutel van diverse prehistorische tekens en geheimschriften. Er wordt u bijvoorbeeld gevraagd welke symptomen niet bij scheurbuik horen, welke vreemde plant u helpt tegen o.a. aambeien, koorts en zweren of wat de dagtemperatuur is in de Sahara. De meest zotte en vermakelijke, maar ook interessante wetenswaardigheden helpen u verder om uw weg te vervolgen naar de erfenis van Livingstone..

