

*Podobu jednotlivých variant, nabízených v rámci Motivačního programu v roce 2018, si objednatel pomocí volitelných atrakcí může do jisté míry nastavit dle vlastních požadavků. Podle typu zvolené varianty lze doplnit základní atrakce (nafukovací skákačí hrad ve tvaru varné konvice a pohybovou hru Elektrix) určitým počtem volitelných atrakcí uvedených v tomto dokumentu. Provedení všech atrakcí pak zahrnuje i edukativní část, aby byla naplněna podstata účasti na akcích pro veřejnost – propagace společnosti Elektrowin a.s. a zpětného odběru elektrozařízení.*

## A. Skupinové atrakce

Nutnost zařadit do nabídky skupinové atrakce je dána zejména potřebou „odbat“ větší množství dětí v jednom okamžiku. Ačkoliv bývá průběh akcí předem plánován s pořadateli, dochází k velké nepravidelnosti v rozložení návštěvnosti akce a v některých situacích by bylo komplikované efektivně zajistit průběh akce pouze pomocí individuálních atrakcí.

### 1. Kvíz

Jedná se o vědomostní soutěž, především z oblasti třídění a recyklace elektroodpadu, ve které jsou připraveny otázky pro různé věkové kategorie soutěžících.



**Obr. 1:** Kvíz

## 2. Skoč s tím do sběrného dvora

Smyslem dané atrakce je urazit vymezený úsek dříve než soupeři, jedná se tedy o klasický závod pro 2 – 6 závodníků, který je ale absolvován pomocí skákacích pytlů či chůd.



*Obr. 2: Skoč s tím do sběrného dvora*

## B. Individuální atrakce

Individuální atrakce jsou obecně charakterizovány menší kapacitou (výkonností), ale zároveň vyšší variabilitou a atraktivitou než atrakce skupinové. Pomocí nich lze vhodně doplňovat program akcí dle jejich vývoje a charakteru.

### 1. Maxi puzzle



*Obr. 3: Maxi puzzle*

## 2. Střelba NERF

Cílem hry je pomocí speciálních šipek zasáhnout vybraná místa na tematické terči. Pro rozšíření cílové skupiny bude hra možné provozovat ve více obtížnostech.



*Obr. 4: Střelba NERF*

## 3. Skórujte s elektrem

Cílem hry je zasáhnout vybrané otvory na plachtě, která bude tematicky potištěna a umístěna v brance. Stejně jako u „střelby NERF“ je možné hru modifikovat ve více úrovních obtížnosti.



*Obr. 5: Skórujte s elektrem*

#### 4. Ariadnina nit

Cílem hry rozvíjející soustředění a přesnost je dostat vodící oko co nejdále, aniž by došlo ke kontaktu oka s drátem, přičemž tento kontakt je následně odhalen zvukovým signálem. Pomocí barevného rozlišení záchytných bodů na drátu jsou vymezeny čtyři úseky, které tak umožňují stupňovat hru.



**Obr. 6:** Ariadnina nit

## 5. Třídící bedna

Smyslem atrakce je výběr a poznávání frakcí elektrospotřebičů či obdobného materiálu z bedny vizuálně uzpůsobené k danému účelu. Účastník musí hmatem zjistit, co do daného „kontejneru“ nepatří.



**Obr. 7:** Třídící bedna