



Katalog

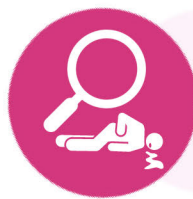
LABORATORIUM ODSKOCZNI

Spis Odskokczni



kryminał

- Zaginiona „Tancerka z Bali” 1
- Ostatni Cukier 4
- Gdzie jest Brajan? 6



kryminał z ofiarą

- Sprawa Mieczysława Kręcioła 1
- Tajemnica ulicy Lwowskiej 3
- Skarby Chełmońskiego 5
- N jak nokturn 5



wyzwanie ruchowo-myślowe

- Cyklogra kołem się toczy 1
- Strażnicy Kalendarza 2
- Syndykat Ocalałych 2
- Polacy na Marsie 3
- Ręce do góry! 4
- Osada relaksu „Chillville” 4
- Bitwa o Fatum 5
- Zjazd szlachecki 6
- Walka o fabrykę 7
- Mundial: Dzika karta 7



wyzwanie myślowo-ruchowe

- Efekt Domina 2
- Okular de Bono 3
- Quiz Show 6
- Gra customizowana 7



wewnątrz



na zewnątrz



wewnątrz lub na zewnątrz



custom oferowany wyłącznie w tym hotelu

Czas trwania: od 2 do 3 godzin.
Możemy go wydłużyć lub skrócić,
zgodnie z potrzebami Klienta.

Istnieje możliwość przeprowadzenia
Odskokczni w języku angielskim.

Masz pytania?

Zadzwoń:

+48 790 25 88 88

Napisz:

biuro@laboratoriumodskoczni.pl



Kim jesteśmy

Laboratorium Odskokczni to zespół składający się z naszej twórczej piątki, której cechy, wartości i kompetencje stanowią fundament naszej działalności. Naszą siłą napędową jest **kreatywność, umiejętność pisania scenariuszy gier** oraz **oryginalność** w tworzeniu świata przedstawionego.

Dbamy o **każdy detal** - od scenariuszy po rekwizyty i kostiumy - aby zapewnić **niezapomniane doznania** Uczestnikom gier, które nazywamy Odskokczniami.

Dzięki naszym **umiejętnościom aktorskim** i organizacyjnemu talentowi, płynnej komunikacji oraz empatycznemu podejściu, jesteśmy w stanie dostosować się do każdej sytuacji. Dla nas nie ma rzeczy niemożliwych - zawsze znajdujemy sposób, by wszyscy Uczestnicy **poculi się częścią wyjątkowego wydarzenia**.

Jesteśmy przekonani, że współpraca i integracja są kluczem do sukcesu każdego zespołu. Dlatego nasze Odskokcznie nie tylko zapewniają **nietuzinkową rozrywkę**, ale także **promują współpracę, budują zaufanie i umiejętności interpersonalne**. Wierzymy, że silne relacje między ludźmi są kluczowe - zarówno w życiu codziennym, jak i w pracy zespołowej.

Korzyści płynące z integracji z nami

- Wzmacnianie współpracy w grupie
- Rozwój kreatywności
- Budowanie zaufania w zespole
- Rozwój umiejętności komunikacyjnych
- Zwiększenie motywacji i zaangażowania
- Trening radzenia sobie ze stresem

...a to wszystko podczas świetnej zabawy!



Kontakt



+48 790 25 88 88



biuro@laboratoriumodskoczni.pl



laboratoriumodskoczni.pl



Zaginiona „Tancerka z Bali”



od 6 do 200 osób

Odszkodnia z licytacją dzieł sztuki

Podczas ekskluzywnej aukcji dzieł sztuki **znika bezcenna rzeźba „Tancerka z Bali”**. Wśród licytujących graczy wcielających się w milionerów rodzi się chaos, podejrzliwość i gra pozorów. Uczestnicy, **podzieleni na zespoły dochodzeniowe**, muszą odkryć prawdę, przesłuchując świadków i analizując poszlaki z podwójnym dnem. Aktorzy w rolach podejrzanych maskują prawdziwe intencje, zmieniają układ sił, mieszają prawdę z fikcją. Emocje sięgają zenitu, bo to nie tylko kradzież rzeźby - to gra o wielką stawkę, a **zaskakujący finał** przewyższy oczekiwania nawet najbystrzejszych detektywów.

Efekt: współpraca • uważność • zaangażowanie



Cyklogra kołem się toczy



od 10 do 500 osób

Terenowa Odszkodnia dla aktywnych

Miasto staje się planszą, a Ty - pionkiem w grze napędzanej siłą własnych mięśni. Wskakuj na rower, rolki lub hulajnogę i ruszaj w trasę pełną zagadek i wyzwań. Podczas tej **niezwykłej miejskiej przygody** odkryjesz miejsca, obok których codziennie przechodzisz obojętnie, a które teraz nabiorą nowego znaczenia. Czekają na Ciebie logiczne łamigłówki i zadania ruchowe, w których technologia spotyka się z humorem. Na mecie każdy zespół zabiera pamiątkę z wyprawy, a zwycięzcy - **trofeum i tytuł mistrzów miejskiej Cyklogry**.

Efekt: energia zespołu • współpraca • dynamika



Sprawa Mieczysława Kręcioła



od 6 do 250 osób

Frywolna Odszkodnia sentymalna

Przełom lat 80. i 90. to czas cinkciarzy, dancingów i szemranych interesów. Gdy Milicja Obywatelska znajduje ciało, a wraz z nim trop prowadzący do **skradzionej złotej statuetki**, zaczyna się dochodzenie pełne zwrotów i podejrzeń. Uczestnicy - wcielając się w detektywów - analizują dowody, przesłuchują podejrzanego indywidua z półświatka (których brawurowo grają nasi aktorzy) i odkrywają, że **każdy z bohaterów** tej intrygi **ma coś na sumieniu**. Kim był Mieczysław K.? Uwodzicielem, oszustem, a może tylko narzędziem w rękach innych?

Efekt: analiza • uważność • odpowiedzialność

Efekt Domina



minimum 6 osób

Kreatywna Odskokcznia konstrukcyjna

Gra inspirowana pomysłem **Rube'a Goldberga** - mistrza absurdalnych, ale genialnych wynalazków. Uczestnicy tworzą własną maszynę, w której **każdy element porusza kolejny**, prowadząc do spektakularnego finału. Ta uniwersalna konstrukcyjna zabawa daje pole do popisu kreatywności i współpracy. Jest adresowana do Osób w każdym wieku, o zróżnicowanych temperamentach, predyspozycjach i stylach działania. Tu liczy się pomysł, a rozwiązania, projekty i koncepcje każdego Uczestnika stają się częścią **wspólnego dzieła**, które w finale dobitnie pokazuje, jak wielką moc ma praca zespołowa.

Efekt: współpraca • planowanie • odpowiedzialność



Strażnicy Kalendarza



od 3 do 200 osób

Odskokcznia z motywem science fiction

Porządek rzeczy zniknął, gdy **linie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości splotły się** w chaotyczny węzeł, a winna temu jest... jedna urzędniczka. Janina, odpowiedzialna za lata 80. XX wieku, nie oddała części Kalendarza Czasu do serwisu i zniknęła, wchłonięta przez Wielki Manipulator Czasowy. Strażnicy Kalendarza - **elitarna organizacja pilnująca porządku Wszechczasu** - wzywają uczestników do akcji ratunkowej. Logiczne zagadki i zadania wymagające współpracy sprawiają, że każdy Uczestnik poczuje **ciężar odpowiedzialności za przyszłość nas wszystkich**.

Efekt: odpowiedzialność • współpraca • dedukcja



Syndykat Ocalałych



od 6 do 300 osób

Survivalowa Odskokcznia dla odważnych

To fabularyzowana gra terenowa, w której Uczestnicy - podzieleni na grupy - przygotowują się na **nadchodzącą apokalipsę**. Podczas wspólnych działań zyskają praktyczne umiejętności, m.in. przygotowania własnego plecaka ewakuacyjnego. Uczestnicy będą zmuszeni **podejmować trudne decyzje**, odpowiadać na niełatwe pytania i wykonywać zadania, które będą kluczowe dla ich przetrwania. W świecie „Syndykatu Ocalałych” jedno jest pewne - **ocaleją tylko ci, którzy potrafią działać razem**. Istnieje możliwość rozszerzenia o mobilną strzelnicę ASG, a także o elementy szkolenia z udzielania pierwszej pomocy.

Efekt: zaufanie • komunikacja • decyzje





Polacy na Marsie



od 6 do 150 osób

Żartobliwa Odskokcznia nie z tej ziemi

Rok 2056. Po serii nie do końca udanych misji bezzałogowych Polska wreszcie wysyła własną ekspedycję na **Czerwoną Planetę**. Załoga – pełna entuzjazmu, odwagi i lekkiego szaleństwa – wyrusza na misję, która zapisze się w historii. To gra o absurdalnym humorze, kosmicznych wyzwaniach i polskim duchu improwizacji. Uczestnicy wcielą się w astronautów, którzy muszą rozwiązywać zagadki, wykonywać zadania zręcznościowe i walczyć z **nieprzewidywalną AI o imieniu Halina**. Czy uda im się bezpiecznie wylądować, zanim rzeczywistość – i tlen – się skończy?

Efekt: kreatywność • współpraca • adaptacja



Okular de Bono



od 6 do 300 osób

Psychologiczna Odskokcznia o percepcji

Gra inspirowana metodą „6 kapeluszy myślowych” **Edwarda de Bono** to trening kreatywnego myślenia w najczystszej postaci. Uczestnicy stają przed dylematami, które wymagają spojrzenia z wielu stron – racjonalnej, emocjonalnej, krytycznej, optymistycznej i intuicyjnej. Każda grupa, zakładając symboliczne „okulary”, uczy się **patrzeć inaczej**: wychodzi poza schemat, szuka alternatyw i odkrywa, że nie ma jednego słusznego punktu widzenia. To dynamiczne, pełne humoru doświadczenie, które **rozwija empatię, komunikację i elastyczność myślenia**.

Efekt: perspektywa • komunikacja • kreatywność



Tajemnica ulicy Lwowskiej



od 6 do 500 osób

Kryminalna Odskokcznia w stylu noir

Warszawa, 1930 rok. W mrocznym mieszkaniu przy ulicy Lwowskiej 6 dochodzi do zatrzymania **Czesława Czyńskiego** – **spirytysty** oskarżonego o udział w satanistycznych rytuałach i zbrodniach. Pomimo jego skazania nadal dochodziło na przestrzeni lat do **łudząco podobnych przestępstw**. Czy to naśladowca, sekta, a może siła, której nie da się racjonalnie wytłumaczyć? Uczestnicy wcielają się w śledczych próbujących odtworzyć przebieg wydarzeń, przesłuchiwać świadków i połączyć wątki rozsiane w czasie. Każda decyzja przybliży ich do prawdy – lub **wciąga głębiej w mrok warszawskiej tajemnicy**.

Efekt: decyzyjność • komunikacja • zaufanie

Ręce do góry!



od 6 do 150 osób

Sensacyjna Odszkodnia na bakier z prawem

Napad, który miał przebiec według planu, zamienia się w chaos - **doskonale zorganizowany skok utknął w ogniu konfliktu**. Miejsce w którym się dzieje akcja - bank, staje się polem bitwy: złodzieje, pracownicy, policja i rywalizująca ekipa przestępcza ścierają się o łup. Uczestnicy wcielają się przedstawicieli **różnych frakcji** i w napiętej atmosferze gry podejmują decyzje o dalekosiężnych konsekwencjach - współpraca, zdrada, poświęcenie czy ucieczka. Każdy ruch zmienia przebieg wydarzeń, a zwycięzcą zostaje ten, kto potrafi najlepiej oszacować korzyści lub straty i **zaryzykować w odpowiednim momencie**.

Efekt: dyplomacja • refleks • komunikacja



Osada relaksu „Chillville”



od 10 do 500 osób

Kojąca Odszkodnia od codzienności

Zapomnij o rywalizacji. „Chillville” to plenerowa gra-doświadczenie, w której tempo wyznacza relaks, a celem jest jedno - **osiągnąć pełnię spokoju**. Uczestnicy wędrują między strefami odpoczynku i lekkości: hamaki i aromaterapia w Oazie Relaksu, automasaż na Polanie Subtelności, kreatywne eksperymenty w Zaułku Tworzenia, opowieści improwizowane, gry towarzyskie i cisza Lasu Medytacji. Każdy sam wybiera, gdzie się zatrzyma i czego doświadczy. **Bez presji, punktów i podziałów**. „Chillville” to oddech od codzienności - **przestrzeń, w której naprawdę można nic nie musieć**.

Efekt: regeneracja • relacje • dobrostan



Ostatni Cukier



od 6 do 500 osób

Słodka Odszkodnia kryminalna

Cukrowy kryzys narasta - ceny sztybują w górę, reglamentacja staje się codziennością, a kolejny minister rezygnuje ze stanowiska. Z magazynów **znikają ostatnie zapasy „słodkiego złota”**. Panika ogarnia społeczeństwo, media podgrzewają atmosferę, a w kręgu podejrzanych są ludzie związani z mafią cukrową, spekulanci, ksylitoliarze i stewartnicy. Ktoś wreszcie musi odkryć prawdę! Uczestnicy **przesłuchują świadków** i szukają winnych, idąc tropem zaginionego cukru. **Humor, rywalizacja** i aktorzy w rolach podejrzanych sprawiają, że w tej kryminalnej integracji rozsmakuje się każdy - bez względu na to, czy(m) słodzi herbatę.

Efekt: komunikacja • integracja • energia zespołu





Skarby Chełmońskiego



od 6 do 150 osób

Kryminalna Odszkodnia jak malowana

Po śmierci seniora rodu, potomka malarza Józefa Chełmońskiego, **rozpoczyna się dochodzenie**. Trop prowadzi do dawnego miejsca pobytu tajemniczej kochanki zmarłego. Czy miejsce to **skrywa prawdę o jego śmierci** i spuściznie wielkiego malarza? Czy pogrążone w żałobie bliskie osoby, muzealnicy i inne postaci mają coś na sumieniu, czy może po prostu zależy im na wyjaśnieniu okoliczności zgonu i połączeniu wszystkich elementów układanki? Uczestnicy, wcielając się w detektywów, muszą **łączyć fakty**, przesłuchiwać podejrzanych i odkrywać prawdę ukrytą między sztuką, namiętnością a zbrodnią.

Efekt: współpraca • interpretacja • myślenie analityczne



Bitwa o Fatum

MCC MAZURKAS
CONFERENCE CENTRE & HOTEL****



od 6 do 300 osób

Mitologiczna Odszkodnia o przeznaczeniu

Bogowie zapragnęli przejąć władzę nad Fatum, a ich ambicja **zachwiała porządkiem świata**. Jedna z Mojr zniknęła, nić przeznaczenia została przerwana, a los Grecji pogrążył się w chaosie. Uczestnicy muszą **naprawić tkaną strukturę losu**, stając się bohaterami epickiego konfliktu między ludźmi, bogami i strażniczkami przeznaczenia. Na swojej drodze spotkają Hermesa, Persefonę i Hadesa, którzy wystawią ich na próby wymagające sprytu, komunikacji i współpracy. Zwycięzcy zostają „Tkaczami Fatum”, **decydującymi o losie Grecji**.

Efekt: strategia • współpraca • zaangażowanie



N jak nokturn



od 6 do 250 osób

Kryminalna Odszkodnia z nutą romantyzmu

W Pałacu Romantycznym w Turznie, gdzie bywał Fryderyk Chopin, goście spotykają się na **sympozjum „Chopin: ostatni list”**. Miała to być celebracja twórczości i odkrycie nieznanego rękopisu. Zanim rozpoczęło się wydarzenie, jeden z prelegentów **zmarł w tajemniczych okolicznościach**, a wspomniany rękopis zniknął... „N jak nokturn” to fabularyzowana gra integracyjna z udziałem aktorów, którzy wcielają się w postaci, które skrywają różnego typu tajemnice i grzeszki. Uczestnicy mają za zadanie **przesłuchiwać świadków, zbadać i przeanalizować dokumenty**, by ostatecznie odszyfrować kłamstwa i odkryć prawdę - kto stoi za zbrodnią i co stało się z rękopisem.

Efekt: uważność • analiza • koncentracja

Gdzie jest Brajan?



od 6 do 150 osób

Imprezowa Odszkodnia w klimacie disco

Muzyka niesie się po ogrodzie, DJ Morda podgrzewa atmosferę, ale gdy nagle znika Brajan, impreza przeradza się w dramat pełen niedopowiedzeń i wzajemnych oskarżeń, plotki krążą po parkiecie szybciej niż drinki. Aldona szuka rozpaczliwie zaginionego, kelnerka milczy, a DJ Morda jak to DJ Morda – udaje, że puszcza muzykę. Każdy ma swoją wersję wydarzeń... „Gdzie jest Brajan?” to interaktywna gra scenariuszowa, w której uczestnicy odkrywają sekrety i próbują rozwikłać zagadkę zaginięcia. Drużyny muszą współpracować, analizować tropy i podejmować decyzje, które prowadzą do finału – prawdy o tym, co naprawdę stało się z Brajanem.

Efekt: rozrywka • współpraca • analiza



Zjazd szlachecki



od 6 do 150 osób

Wielkopańska Odszkodnia z tradycjami

Szlacheckie rody zjeżdżają się po półwieczu z różnych stron Polski, stając do rywalizacji w swoistej „olimpiadzie”. Zaproszeni goście negocjują, budują sojusze i zdobywają uznanie, wykorzystując siłę, charyzmę, zdolności strategiczne i dyplomację. Uczestnicy, podzieleni na drużyny, wcielają się w potomków rodów szlacheckich, by bronić honoru i walczyć o prymat w nadchodzącym półwieczu. „Zjazd szlachecki” to połączenie zabawy, fabularnej immersji i budowania relacji w zespole, które pozwala poczuć smak dawnej, barwnej Polski.

Efekt: negocjacje • komunikacja • decyzyjność



Quiz Show



od 6 do 200 osób

Dynamiczna Odszkodnia w formie teleturnieju

Energia, emocje i śmiech w rytmie rywalizacji – tak wygląda Quiz Show w formie dynamicznego teleturnieju. Drużyny mierzą się w rundach inspirowanych kultowymi programami, pod presją czasu i z nieoczywistymi pytaniami. Czekają na nich quiz muzyczny, zadania ruchowe, fragmenty video oraz pojedynki na scenie. Uczestnicy wybiorą jeden z trzech tematów: PRL, Popkultura Współczesna lub Wiedza Bezużyteczna. Całość poprowadzą charyzmatyczni aktorzy, którzy połączą dynamikę teleturnieju z lekkością improwizacji. Quiz Show to wydarzenie integracyjne, które rozwinię refleks i wzmocni współpracę.

Efekt: integracja • energia • zaangażowanie





Walka o fabrykę

Industrialna Odszkodnia w produkcyjnym rytmie

„Walka o fabrykę” to dynamiczna gra teambuildingowa w **klimacie industrialnego show**, w której zespoły stają do rywalizacji o uratowanie przedsiębiorstwa po nagłej awarii. Drużyny muszą zmierzyć się z serią **absurdalnych zadań produkcyjnych**, które wymagają współpracy, kreatywności i reagowania pod presją czasu. Aktorzy wcielający się w pracowników **kontrolują proces usuwania awarii**, wyznaczają cele i oceniają wyniki poszczególnych grup. Podczas finału zwycięska drużyna przywraca funkcjonalność urządzeń, zdobywa szacunek i poklask, awansując w fabrycznej hierarchii.

Efekt: strategia • współpraca • presja czasu



od 6 do 400 osób



Mundial: Dzika karta

Sportowa Odszkodnia i zdrowa rywalizacja

Tuż przed mundialem jedna z drużyn zostaje sensacyjnie zdyskwalifikowana. **Świat sportu wstrzymuje oddech**. Jest tylko jedno wyjście: wybrać nową reprezentację spośród uczestników. Zespoły przechodzą serię pomysłowych prób kondycyjnych, logicznych i strategicznych – sprawdzianów **refleksu, współpracy i sportowego nosa**. Każde zadanie obnaża mocne i słabe strony drużyn. Emocje, zabawa i zdrowa rywalizacja prowadzą do finału: kto naprawdę zasłuży na **DZIKĄ KARTĘ** i **miejsce na mundialu**. To nie gra o punkty, lecz o honor.

Efekt: energia zespołu • integracja • motywacja



od 10 do 400 osób

Gra customizowana

Odszkodnia szyta na miarę

Masz pomysł na grę? My zamienimy go w przeżycie. Jako **eksperci od kreowania Odszkodni** wiemy, jak tworzyć historie pełne emocji i angażujące każdą i każdego – Twój pomysł jest w dobrych rękach. Zapewnimy stały kontakt i **informacje na każdym etapie**, by powstała gra wyjątkowa, dopracowana i dostosowana do potrzeb Twoich i Twojego zespołu. Od koncepcji i fabuły, przez mechanikę, aż po finalną realizację – każdy krok będzie starannie **zaplanowany i konsultowany z Tobą**. Podziel się pomysłem i rozpocznij przygodę z własną Odszkodnią! Razem stwórzmy coś, czego jeszcze nie było.

Efekt: dopasowanie • cele klienta • unikalność



Zaufali nam między innymi





Zadzwoń teraz!

+48 790 25 88 88