



# MUDE

MÁXIMA UTILIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

## ***TEAM BUILDING***

### ***Aprendizado Através de Experiências***

- ✓ Experimente
- ✓ Vivencie
- ✓ Reveja paradigmas
- ✓ Estreite Relacionamentos
- ✓ Auto conhecimento
- ✓ Motive Ação

# EXPERIÊNCIAS

## PARA TREINAMENTOS, EVENTOS E CONVENÇÕES

### DINÂMICAS E VIVÊNCIAS

- Gastronomia
- Música
- Teatro
- Escola de Samba
- Oficina Maker
- Gamificação
- Jogos Corporativos
- Projetos Solidários
- Ações para SIPAT
- Escalada indoor

### ATIVIDADES AO AR LIVRE

- Circuito com dinâmicas
- Navegação a Vela
- Canoa Havaiana
- Muro de Escalada
- Arvorismo



Nossa parceira a Area67 é uma empresa de gamificação, especializada na criação de Jogos imersivos (digitais e presenciais) personalizados para empresas que desejam utilizar as dinâmicas do jogo no ambiente corporativo.

“O “7” da Area67 está diretamente ligado às 7 inteligências de Howard Gardner. Em nossos jogos, sempre buscamos criar enigmas que tenham um pouco de cada uma delas, pois sabemos que as pessoas são diferentes e possuem habilidades e inteligências complementares.”

## GAMES DESENVOLVIDOS:

1. Escape Game Digital – Criatividade
2. Escape Game Digital - Customizado
3. Escape Game Digital – Personalizado
4. Escape Game Presencial – Personalizado
5. Jogo Digital – Falkenauge
6. Jogo de RPG – Executivo do Ano
7. Card Game – Mix de Vendas
8. Jogo de Cartas Online – Planejamento Estratégico
9. Workshop de Criatividade
10. Gamificação de Evento
11. Plataforma de Gamificação – Personalizada
12. Jogo Digital de Tomada de Decisões 2D – Personalizado
13. Jogo Digital de Tomada de Decisões 3D – Personalizado
14. Jogo de Tabuleiro Presencial – Personalizado

# JOGOS CORPORATIVOS



## RODA GIGANTE



Um dos maiores aprendizados que o participante do nosso game roda gigante (360G) leva consigo é a valorização do trabalho em equipe, pois fica claro que podemos ir mais longe, formando um time onde um absorve as qualidades e falhas do outro, e dessa forma, colaboram na construção de algo maior.



## CARAVELAS



No mundo dos negócios existe muita concorrência e apenas os que se qualificam e possuem algum diferencial conseguem se destacar frente ao cliente. Alguns erros cometidos por fornecedores, como deixar o cliente sem resposta ou atrasar alguma demanda, mancham a imagem e consequentemente boas oportunidades são perdidas. Mas como mudar essa realidade? A gamificação conhecida como Jogo Caravelas é um treinamento que oferece aos participantes a chance de transformar esta realidade.



## CHICAGO



A comunicação efetiva entre áreas diversas é um problema enfrentado por muitas empresas, principalmente se a equipe trabalha sob pressão e pontos complexos devem ser analisados e informados com cuidado e detalhamento. O Chicago – game de treinamento entre setores – atua como ótimo termômetro para medir este tipo de situação.



## FAZEDORES DE ARTE

Mostrar de forma lúdica que o talento individual somado ao grupo, gera resultado surpreendente. O resultado é revelado através de um painel construído com a contribuição de todos da equipe.



# SABOR & SABER

Explorar a culinária e os prazeres da mesa sempre esteve associado a momentos de lazer e a viagens, porém o conceito deste tour foi concebido para abranger atividades além do prato “SABOR & SABER”.

As atividades trarão o conhecimento e valorizam a relação entre a comida e sociedade - **comida e bebida como meio de conexão entre as pessoas, os lugares e o tempo**, apresentadas de tal maneira que valorizam a história, a cultura e o meio ambiente da região.



## COZINHANDO COM O CHEF

### Chefs

- CLAUDE TROIGROIS
- LAURENTE SUDEAU
- ALEX ATALA
- JYMMI OGRO
- CARLA PERNANBUCO
- DAYSE PAPANOTO
- HENRIQUE FROGAÇA
- HELENA RIZZO
- ERICK NAKO
- RAFA COSTA E SILVA
- KATIA BARBOSA
- LORENZO RAVIOLLI
- BEL COELHO
- FELIPE BRONZE
- GABRIELA KAPIM
- DIEGO LOZANO
- SAMANTA AQUIM
- BATISTA

## HARMONIZAÇÃO COM VINHO



### Sommelier

- CECILIA ALDAZ
- GIANNI TARTARI
- MANOEL BEATO
- DIEGO ARREBOLA

## CERVEJA ARTESANAL

Oficina para fabricar Cerveja.



# CANOA HAVAIANA

*A canoa polinésia ou havaiana surgiu de um processo evolutivo causado pela necessidade de se cobrir grandes distâncias em mar aberto.*

*A colonização da polinésia e ilhas do Pacífico se iniciou com a utilização desta embarcação, há aproximadamente 3.000 anos atrás.*

*Atualmente a Va´a ou Outrigger é o esporte mais popular no Tahiti e Ilhas Sociedade com diversas competições e têm o apoio de grandes empresas.*

## CONCEITOS HAVAIANOS

**ALOHA** - compartilhar boas energias na vida, com alegria e amor, no momento presente.

**OHANA**- grupo de pessoas comum elo comum.

**MAHALO** - gratidão como um modo de vida.

**HO OMAU** - persistência e perseverança.

**LOKAHI** - colaboração e cooperação.

**PONO**-tomar a decisão consciente de fazer a coisa certa em termos de si mesmo, dos outros e do meio ambiente.

**HA'AHA'A** - humildade, modéstia.

**OLUOLU** - felicidade.

**HO'OPONOPONO** – resolução de conflitos e unidade.



## ARVORISMO / ESCALADA



Estimular a superação de cada participante, confiança na equipe, criatividade e atitudes pró-trabalho em equipe, através de diferentes perspectivas da realidade, unindo as forças do grupo auxiliando no pensamento sistêmico e no comprometimento dos participantes sobre visões, desafios e metas, na busca de melhores resultados.

A segurança do outro (colega, parceiro, cliente) e do processo, otimizar recursos, planejamento, vencer o desafio da instabilidade, confiança, flexibilidade, gerar alternativas respeitando o estabelecido, buscar oportunidades, sustentação e apoio do grupo. Que valores sustentam e apoiam nossas decisões.

### AO AR LIVRE

Rio de Janeiro temos a escalada do Pão de Açúcar e a Trilha do Morro da Urca.

### EM PAREDE



## CLÍNICAS DE ESPORTE

### Frescobol

O esporte nasceu no Rio de Janeiro na década de 50, nas areias de Copacabana, onde, na época era comum jogar tênis na praia.

Trata-se de um jogo colaborativo, onde os atletas são parceiros.

No frescobol cultiva-se o bom relacionamento e o comprometimento nas jogada

### Beach Tennis

O Beach Tennis surgiu em Ravena, província da Itália, caiu no gosto do brasileiro e tem se desenvolvido rapidamente

É normalmente jogado em duplas, embora exista também na modalidade simples, utiliza raquetes de fibra ou carbono e bolas similares às do tênis, mas com menos pressão.

Benefícios: Aprimorar decisão em equipe, ampliar o foco no resultado da equipe, facilitar melhorias na comunicação, estimular atitudes pró-ativas.

## OLIMPIADAS

Os participantes serão distribuídos em TIMES e deverão completar o circuito de atividades como: Arremesso – Basquete – Corrida de Obstáculos - Campo Minado dentre outras.





# OFICINA MAKER

## OBJETIVO

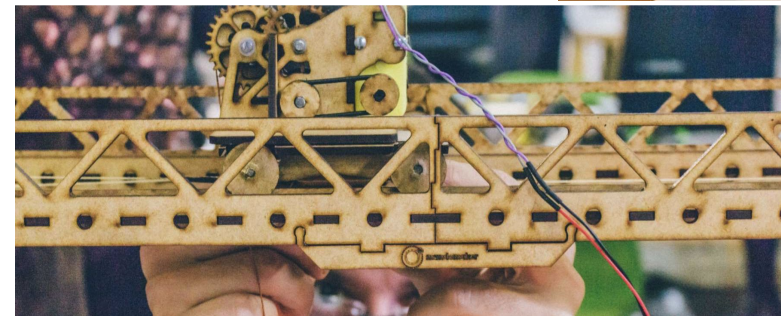
- Estimular o trabalho coletivo e colaborativo
- Fomentar o pensamento “fora da caixa”
- Desenvolver a criatividade e espírito de inovação e tecnologia Maker

## OFICINAS

- Parque cientista com ozobot
- Teatro Robótico
- Estação da Mão robótica
- Robule
- Impressora 3D
- Oficina de Luminárias
- Projetos Customizados

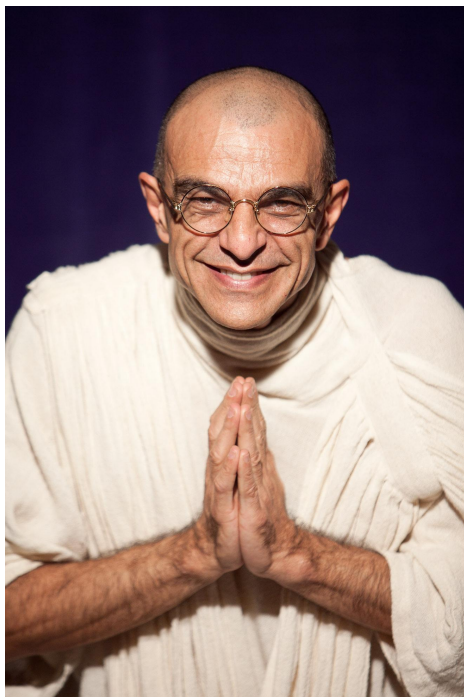
## Atuamos nas empresas de diversas maneiras:

- Resolução de problemas
- Eventos de integração e celebrações
- Inovação através da prototipação rápida
- Ativação de Marcas
- Kids Day



# TEATRO

- Peças de teatro personalizadas com o temas diversos
- Teatro de Sombras
- Peças Conceituais
- Doutores da Alegria
- Educa Vida
- Ilusionismo



MONOLOGO GANDHI



TEATRO DE SOMBRAS



DOUTORES DA ALEGRIA



PEÇAS SOB MEDIDA



ILUSIONISMO



# MÚSICA

## RECITAL



*“Sou físico por estudo, mas músico por vocação”*

A Música Clássica perdura no tempo e no espaço. É atemporal. E é por isso, que é um clássico. O pianista **Alvaro Siviero**, durante as execuções, tecerá comentários sobre a vida e obra dos compositores, fazendo as analogias com o mundo corporativo.

## PERCURSÃO



A vivência consiste numa performance musical, simula o ambiente da e sons da natureza. Em sua apresentação o músico traz o público a participar diretamente cantando, tocando onde todos, tocam. Cada participantes receberá de presente um instrumento artesanal de percussão para participar e ficar como lembrança do evento.

## ESCOLA DE SAMBA

Proporcionando uma situação de altíssimo impacto, a atividade consiste em formar em tempo recorde, uma verdadeira **Bateria de Escola de Samba**. Cada colaborador no seu local de trabalho ou In House participará das atividades.

Além da participação dos colaboradores na composição de um samba enredo personalizado para o evento, os participantes serão convidados a tocar um instrumento no local que estiver, com materiais disponíveis a sua volta (aguçando a criatividade e a participação).

O encerramento será com grande **SHOW** com uma verdadeira **Escola de Samba**.



# PROJETO SOLIDÁRIO

*As bicicletas OU os brinquedos produzidos pelas equipes, serão doadas pela empresa contratante à entidade de sua escolha.*

## BIKE SOLIDÁRIA

Esta prova tem caráter cooperativo, unindo todos ao final para o objetivo comum, onde será feita a montagem de bicicletas, uma por equipe.

As equipes receberão materiais distintos para que precisem comunicar-se e para a montagem final. O início da montagem será realizado sem que as equipes necessitem interagir para obter recursos necessários.

Em determinado estágio da montagem, as equipes perceberão que para realização completa e correta da montagem, necessitarão da cooperação das outras equipes, que terão materiais diversos necessários para conclusão da tarefa.



## OFICINA DE BRINQUEDOS



Ao participantes serão distribuídos em equipes. Cada equipe será responsável por montagem do mesmo tipo de brinquedo.

Esta prova tem caráter cooperativo, unindo todos ao final para o objetivo comum, onde será feita a montagem de brinquedos. As equipes receberão materiais para montagem de brinquedo de madeira(caminhão, avião, armário, helicóptero).

As equipes devem fazer a montagem, posteriormente pintura e embalagem.

Quando possível trazer as crianças para receberem os brinquedos o que deve ser surpresa para os participantes.