

INTRODUCCIÓN

A mediados del siglo pasado, en el corazón de África algunas naciones comenzaron a liberarse del yugo colonial europeo y buscaron su propia identidad. Dominadas por los invasores blancos desde tiempo inmemorial, las gentes de regiones como Angola, Marruecos, Mozambique, Senegal o Tanzania se alzaron con fuerza para reivindicar sus tradiciones y cultura ancestrales. De este modo, donde había imperado el férreo control de los imperios del norte quedó lugar para el desarrollo de nuevos países con leyes y costumbres propias. Atrás quedaban los años de secuestros de esclavos, explotación mediante el trabajo y toda clase de hostigamientos; llegados a este punto, las incipientes naciones africanas debían asumir el reto de modernizarse sin perder de vista sus raíces.

En esta gymkhana, los participantes adoptarán el papel de jóvenes pertenecientes a la tribu imaginaria 'Ngohua' y lucharán por demostrar que son capaces de heredar el trono del Marabout. A lo largo de las diferentes fases de este rito de pasaje lúdico, los contendientes tendrán la oportunidad de participar en pruebas de construcción de cabañas, elaboración de abalorios, competiciones físicas, así como en talleres de cocina y danza africana. **Tribe Building** es una sucesión trepidante de pruebas al aire libre donde nuestros animadores no dejarán espacio alguno para el aburrimiento.

DESCRIPCIÓN

Perfil del participante

Tribe Building admite a cualquier participante —particular o de empresa— con ganas de divertirse mediante una serie de retos de habilidad, destreza y pericia. Hay retos para todos, independientemente de sus capacidades o limitaciones.

Número de participantes

Entre veinte y doscientos. La distribución de los grupos será elegida por la organización de la empresa, debiendo entregar el listado definitivo de participantes y grupos quince días antes del evento.

Equipo de animación

Tribe Building incluye a bailarines y músicos africanos, un animador por cada diez participantes, dos ayudantes y un coordinador general, todos debidamente caracterizados para la ocasión. Los animadores se encargan de hacer que los participantes se diviertan y se sientan cómodos en las pruebas, adaptadas a las características específicas del grupo.

Entorno

Tribe Building es un producto de animación que se desarrolla en un club de ocio al aire libre donde los asistentes disfrutarán de sus instalaciones mientras superan los retos propuestos por el jefe de la tribu 'Ngohua'. Los participantes de **Tribe Building** serán caracterizados con complementos o vestuario tradicionales africanos al comienzo de la actividad. Lógicamente, se requiere de los asistentes que vayan provistos de ropa muy cómoda.

Durante el desarrollo del evento, los participantes podrán degustar bebidas y aperitivos tradicionales de África. Al finalizar **Tribe Building**, se puede completar la jornada con una comida o cena con platos típicos africanos. Mientras los participantes degustan estas especialidades, tendrán la oportunidad de disfrutar de un espectáculo de danza y música africanas.

Duración del evento

Normalmente, el evento dura noventa minutos. A ello hay que sumarle veinte minutos de briefing, así como el tiempo de desplazamiento hasta el lugar de la actividad. En todo caso, la duración del evento podrá ajustarse a los deseos de los participantes.

Objetivos y valores del producto

Tribe Building promueve la interacción entre los empleados, la asertividad, la socialización y el trabajo en equipo de sus participantes. Los valores añadidos del entorno, las dramatizaciones de los actores y las distintas degustaciones son suficientes para que incluso una persona que quiera adoptar un papel más pasivo, pueda divertirse sin problemas. **Tribe Building** ofrece diversión a todos, sin excepción.

DINÁMICA DEL EVENTO

Recogida de los asistentes

Despertalia se encarga de recoger a todos los asistentes en un autocar en el lugar de trabajo o en el sitio acordado. Se ruega puntualidad a los participantes.

Briefing (20')

Los djembes africanos anunciarán que el respetable Marabout de la tribu espera a los participantes. En el discurso de acogida explicará cuáles son los valores que deberán demostrar en las diferentes pruebas. Los guerreros del Marabout recogerán a los participantes, que deberán ataviarse convenientemente y formar equipos de diez personas bajo la tutela de un animador-guerrero.

Entrega de materiales y rutebook (30')

Los animadores-guerreros harán entrega a los participantes de los disfraces y un rutebook con la información necesaria para que les sirva de guía en el recorrido de destrezas. Se deja a los asistentes a solas durante unos minutos para que puedan leer el rutebook y vestirse con las ropas para el juego. Escogerán el nombre de su equipo de guerreros, se pintarán con los colores elegidos y confeccionarán la decoración de sus escudos.

Desarrollo de las pruebas (20' cada una)

Los participantes irán compitiendo por grupos de dos en dos, en una rotación dinámica y divertida por las distintas pruebas. Cada vez que superen un reto con éxito se les entregará una o dos "colas de león" que usarán en el duelo final.

1. Construcción de cabañas. Con elementos naturales deberán confeccionar una estructura de madera con la sola ayuda de cuerdas y su imaginación.
2. Cocina de platos tradicionales. Según ancestrales recetas africanas, encienden el fuego y cocinan el plato tradicional 'maffe' y luego el postre 'Mamadou's banana glacé' en la tienda del anciano cocinero de la tribu.
3. Confección de abalorios y máscaras para la representación de la danza final.
4. Diseño de trampas para caza de animales con cerbatanas y arcos. Prueba de puntería, destreza y acecho. Tendrán cinco intentos cada uno para hacerse con las presas móviles. Aprenderán a definir estrategias de equipo para capturar los objetivos.
5. Baile y música tradicional. Los primeros pasos de un guerrero son los que marcan los tambores. Aprenderán a moverse según los ritmos de guerra y otros compases ancestrales de danza africana.

Duelo final (20')

Los djembes anunciarán de nuevo la aparición del Gran Jefe de la tribu que convoca a todos los grupos de guerreros para decidir en la prueba final quiénes han superado el rito del pasaje y por lo tanto son merecedores de los tesoros de su tribu. Habrá una lucha por la 'cola de león': cada jugador llevará un trozo de tela en la espalda y deberán conseguir robar el del contrinicante. El equipo que obtendrá más 'colas de león' ganará el favor del Marabout de la tribu.

Entrega de trofeos a los ganadores y danza final de buen augurio (20')

El equipo ganador será colmado de regalos; por ejemplo, cofres llenos de monedas de chocolate y diamantes de bisutería (aquí la empresa puede escoger sustituir las baratijas por sus propios obsequios o incentivos). Como ya han aprendido los pasos básicos de danza, comenzará un espectáculo de danza africana donde todos tendrán la oportunidad de divertirse y mostrar su talento para el baile.

Afterparty (de 30' en adelante)

Después de que los participantes compartan sus experiencias y hayan disfrutado de la danza, se recogen los disfraces y se prosigue con la fiesta en un salón o carpa decorada para tal efecto. Allí se sirve un almuerzo o cena. Entre plato y plato se podrán ver distintas animaciones y espectáculos africanos. El afterparty puede alargarse a gusto del cliente e incluso compaginarse con una noche de hotel u otras actividades adicionales. En cualquier caso, **Desperta** se encarga de devolver a los participantes al lugar acordado por la organización tras la finalización del evento.

PRODUCTOS TRIBE BUILDING

Tribe Building evento completo incluye:

- Adaptación y ejecución del evento para su grupo.
- Apoyo de un animador por cada diez participantes, dos ayudantes y un coordinador general.
- Alquiler de los espacios necesarios en el club social.
- Aperitivos, degustación de Demitasse Dakar y té durante el evento.
- Cocineros especialistas autóctonos.
- Alquiler de disfraces.
- Ambientación menor del evento (música, atrezzo africano).
- Transporte en microbús o autocar desde el lugar de trabajo, ida y vuelta.
- Seguro de responsabilidad civil y accidentes.

Tribe Building evento especial podría incluir:

- Adaptación y ejecución en otros idiomas.
- Gran cena con especialidades de diversos países africanos al final del evento.
- Evento de mayor duración (e. g.: un fin de semana completo en un resort).
- Evento multitudinario para mil participantes con cien animadores, artistas y extras.
- Montaje en parcelas o domicilios privados.
- Montaje sorpresa para cumpleaños o despedidas de soltero mixtas.
- Montaje en entornos naturales nacionales o internacionales (e. g.: parques naturales en España, Kenia o Senegal).
- Pruebas físicas más atrevidas (e. g.: búsqueda del diamante en el terrario de las serpientes).
- Pruebas de aventura más espectaculares (e. g.: cruce de puente-mono sobre un lago).
- Rodaje en video profesional, fotos y/o DVD interactivo del evento.
- Ambientación mayor del entorno del evento (efectos especiales, animales salvajes, etc).
- Números de doma de especies exóticas (monos, leones, etc.).
- Bailarines, artistas malabares o maestros de capoeira.
- Encubrimiento previo del evento mediante un juego de realidad alternativa (ARG).
- Encubrimiento de una prueba de selección o evaluación de personal en el evento.

Tribe Building

PRECIO

El precio de Tribe Building **evento completo** es de **195 €/participante (+ IVA)**.
Para **eventos especiales**, se llevará a cabo un estudio personalizado con el cliente.

CONTACTO

Si desea consultarnos acerca de la disponibilidad de nuestros eventos o si quiere que le resolvamos alguna cuestión, no dude en contactar con nosotros en info@despertalia.com o póngase en contacto con nuestros asesores de producto:

MIGUEL ÁNGEL TALHA

Creative manager
talha@despertalia.com
686 538 708

LIS LÓPEZ

Animation manager
lis@despertalia.com
626 664 330

DESPERTALIA

animación creativa
www.despertalia.com