

*Servicios profesionales para Eventos e Incentivos*



# SANKARA

## Catálogo General de Actividades y Servicios



# ¿QUÉ ES SANKARA?



## ❑ QUIENES SOMOS

Empresa especializada en organizar eventos, incentivos, congresos y actividades de Team Building, aventura, ocio, cultura, naturaleza y deporte.

## ❑ OFERTA INTEGRAL

**EN LA GESTIÓN:** nos encargamos del transporte al lugar de la actividad, alojamiento, restaurantes, salas de convenciones, actividades, animación, acceso a lugares turísticos e históricos, etc.

**Y ORGANIZACIÓN :** de actividades, preparación de juegos, lugar de eventos y materiales.

## ❑ ORIENTADO A GRUPOS

Empresas, instituciones, grupos de particulares, etc.

## ❑ Empresas e instituciones que **YA HAN CONFIADO EN NOSOTROS:**



*y muchos más*



# INTRODUCCIÓN



El uso y empleo del ocio, la aventura y la diversión de una forma combinada es una buena fórmula para alcanzar los retos que se ha establecido en una empresa. **Los programas de INCENTIVOS**, se organizan en función de los objetivos del grupo, **mejorando la fidelización y la motivación de los trabajadores.**

La construcción y consolidación de equipos de trabajo, mediante técnicas deportivas de aventura en plena naturaleza es uno de los pilares básicos del programa de **Team Building.**

Reforzar equipos de trabajo y evaluar el comportamiento de sus miembros en actividades diferentes, realza la importancia de la toma de decisiones y provoca la asunción de responsabilidades en el grupo.

**Proponemos una serie de retos de carácter lúdico – deportivo donde los participantes trabajando de forma cooperativa y utilizando su ingenio, astucia y creatividad consigan resolver conflictos y situaciones planteadas**

Disfrute también con su grupo de amigos o familiares



# TABLA DE CONTENIDOS

- A) Actividades especiales y gymkhanas tematizadas**
- B) Actividades de aventura y aire libre**
- C) Formación Empresarial y Team Building**
- D) Animación**
- E) Otros servicios**
- F) Infraestructura**



# PRODUCTOS SANKARA



## Actividades Especiales y Gymkhanas Temáticas



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Medievo playing game



Presente, 2006, a partir de unos documentos de Leonardo da Vinci es posible construir un túnel del tiempo hasta su época, pero la máquina está limitada a sólo un periodo de tiempo, tan sólo un documento que falta en la carpeta de Leonardo tiene la clave, y no queda más remedio que regresar a su época para encontrarlo y completar la máquina del tiempo..... Juegos medievales, catapultas, sorpresas....

**Informe de valoración  
de resultados**

## Gymkhana DA VINCI



Los participantes tras la escena de lucha y de actuación de todos los personajes frente a la escena del asesinato se les entrega una serie de documentos (papeles encriptados, pasaje de la Biblia, historia, preguntas, etc.) bloc de notas, lápiz, etc.

El juego consistirá en resolver la trama, encontrar a los culpables del complot, y resolver las preguntas: **¿Qué es el Santo Grial? ¿Una copa? ¿quién está detrás del complot?**

**Informe de valoración  
de resultados**



## Gymkhanas culturales



**Visite ciudades** como Aranjuez, Toledo o Cuenca de una forma diferente y amena **mediante gymkhanas** que combinan la visita a los lugares y monumentos emblemáticos con un **juego interactivo** donde los participantes tendrán que resolver **enigmas y acertijos relacionados con la cultura**, historia y personajes relevantes del lugar.



### Gymkhana en Cuenca

SANKARA desarrolla una Gymkhana por la ciudad de Cuenca. Basada en una antigua **historia morisca**, donde se mezclan personajes medievales, árabes y muchas sorpresas más.



**Visite Toledo** de una forma diferente y amena **mediante una gymkhana** que combina la visita a los lugares y monumentos emblemáticos del lugar con un **juego interactivo** donde los participantes tendrán que resolver **enigmas y acertijos relacionados con la cultura**, historia y personajes relevantes del lugar.





## City Builders

Ejercicio de Team building que consiste en **diseñar y construir un completo modelo en 3D de una ciudad** (parques, edificios, tiendas, estación de tren, ayuntamiento, centros comerciales, etc.)

Detrás de este planteamiento existe una planificación y un gran nivel de detalle. **Gestión, planificación, delegación, uso de recursos, comunicación, etc.** Estos son algunos de los ejemplos de habilidades que serán necesarios aplicar.

La construcción de la ciudad será en un tamaño de 3x2 metros, para conseguir materiales u obtener edificaciones tendrán que dejar su tarea principal "construir la ciudad", para dedicarse a realizar otro tipo de actividades indoor/outdoor que les permitirán mejorar su objetivo principal.



## Pawnee Tribe

"In the river Survival"



Los participantes se convierten por un día en indios que tienen que **sobrevivir en el río**, con los colores de guerra en sus rostros y con plumaje indio de la tribu Pawnee, donde tuvieron que poner a prueba sus dotes de supervivencia, astucia y habilidad en un tramo del río Tajo montados en sus canoas de guerra.

La "tribu" Pawnee, antiguamente conocidos como -pananas- fue un grupo de individuos perfectamente organizados que rigieron lo que actualmente es conocido como territorio o estado de Nebraska. Su arma fundamental era el arco de madera de ñire, lenga o maiten y la flecha con punta de piedra. Utilizaban distintos tipos de roca para construir puntas de lanza, flecha, cuchillos y raspadores. También confeccionaban algunos arpones con hueso o madera, para cazar sobre sus canoas

Tendrán que realizar diferentes pruebas:

- Supervivencia
- Tiro con arco
- Mensajes con timbales
- Carrera de canoas
- Juegos populares indios

**Análisis de equipo y  
rendimiento**  
**Informe de valoración  
de resultados**



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Serial Killer CSI



Los asesinos en serie organizados planifican sus crímenes y usan una estrategia definida para atacar. Se valen por sus dotes verbales y cualidades intelectuales a fin de atraer a su víctima al lugar adecuado para llevar a cabo su crimen.

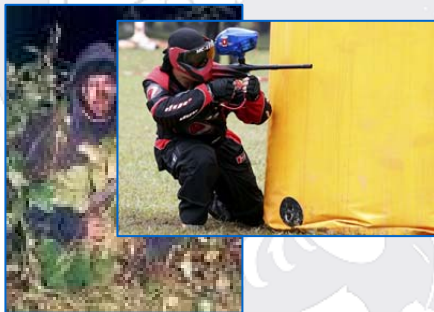
Los participantes tendrán que responder a las siguientes preguntas:

- >> Encontrar al asesino
- >> Encontrar el móvil
- >> Encontrar las pistas que incriminen al asesino

Tendrán que usar guantes para tocar las pruebas, dispondrán de dos escenarios del crimen, mesas de interrogatorios, búsqueda de huellas, etc.

**Análisis de equipo y rendimiento**  
**Informe de valoración de resultados**

## Guerrilla War



Un total de cinco pruebas diferentes orientado a la simulación de la Guerra de guerrillas, donde el participante tomará un rol como guerrillero:

- >> Comité de crisis, orientación
- >> Supervivencia y camuflaje
- >> Pista de Entrenamiento: Barrizada, pista americana, etc.
- >> Asalto terrorista: Paintball
- >> Conducción 4x4

**Análisis de equipo y rendimiento**

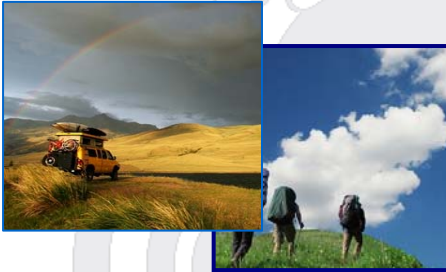
**Informe de valoración de resultados**



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Geoplaying

Búsqueda del tesoro del siglo XXI



Bienvenidos al gran juego del Geoplaying, la búsqueda del tesoro del siglo XXI, donde reavivarás el fuego de tu espíritu aventurero por la búsqueda de un gran tesoro. Siente el placer de viajar, de resolver acertijos, enigmas, formar parte de una gran aventura.

Con un **dispositivo GPS**, un **mapa de la zona** en la que vamos a realizar la búsqueda (mapa sólo válido en algunas localizaciones) y muchas ganas de aventura.

Recorrido a pie y en 4x4

## Gymkhana en 4x4



Nuestras excursiones en **4x4** cuentan **con profesionales** del más alto nivel técnico y con un amplio conocimiento de la zona.

Podrán vivir al máximo la naturaleza, al mismo tiempo que disfrutan de una **emocionante aventura**.

Descubrirán los **parajes más característicos de nuestra zona**, pasando entre bosques, sotos históricos, caminos variados, mientras podremos disfrutar de magnificas vistas.

Diferentes itinerarios según sea el objetivo, que con un **libro de ruta y un mapa** de la zona tendrán que **resolver preguntas y pruebas** relacionadas con la ciudad, su historia, sus monumentos y personajes relevantes para **obtener pistas que les lleven hasta el tesoro**.



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## La gran aventura (THE BIG CHALLENGE)



**Prepárate para la aventura jamás vivida de todos los tiempos!!!!!!!!!!!!**

Conviértete en un auténtico arqueólogo que persigue los grandes misterios de nuestra cultura (El grial, la lanza de longinos, y otros grandes enigmas)

Tendrán que superar retos Maya, adentrarse en los misterios de Egipto, manejar armas, látigos, superar acertijos arcanos y astrológicos, sumergirse en un antiguo cementerio Celta, en cuevas prehistóricas, etc.

**Una experiencia inolvidable!!!!!!!!!!!!**

## Reforestación Ambiental (Plantación solidaria)



Actividad que está especialmente diseñada para empresas solidarias, concienciadas con los cambios sociales que hoy tanto nos afectan y, a su vez, **comprometidas fuertemente con el medio ambiente.**

¡Manos a la obra! Tras atesorar todos los conocimientos sobre botánica necesarios para llevar a cabo la reforestación estamos capacitados para llevar a cabo la **plantación de nuestro árbol.**

Colaboración, organización, unión de esfuerzos,...



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## El Gran Trivial



Nuevo  
2008

Os planteamos un tablero gigante de Trivial basado en preguntas y respuestas, con actividades y retos.

Los participantes serán las propias fichas y pertenecerán a un equipo que tendrá que superar las preguntas y conseguir todos los quesitos.

Aquí es donde rompes las reglas, el **trivial trepidante**. Es tremendamente interactivo, con secuencias multimedia, con la capacidad de robar quesitos, obtener puntos de bonificación y mucho más.

## Gymkhana Valkiria



Nuevo  
2008

La tribu de las Valkirias está siendo amenazada por un terrible monstruo que ha sembrado el terror entre estas valientes guerreras. Una a una, van desapareciendo, cayendo en sus garras, y nuestros valientes vikingos son los únicos que pueden poner fin a esta situación

Los participantes compiten para sobrevivir en las salvajes tierras de los Vikingos, agrupados en **equipos o clanes**, y con ayuda de un **mapa** y de su **instinto**, tendrán ir realizando una serie de pruebas para liberar a las valkirias del terrible monstruo

## Gymkhana Griega



Nuevo  
2008

Al modo de los antiguos griegos, nos disponemos a convertirnos en los guerreros más fieros, capaces de enfrentarse a figuras mitológicas de dioses y semidioses, así como a demostrar nuestra pericia en diferentes disciplinas del adiestramiento clásico, como el lanzamiento de jabalina y de disco.

Sin duda, es nuestra oportunidad para alcanzar el Olimpo y caminar entre las divinidades que nos mirarán como a sus iguales.



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Aventura en la naturaleza SOTOS HISTÓRICOS



En un **paseo por árboles centenarios** que llega a transmitir una extraordinaria sensación de inmortalidad, el grupo tendrán salir de la zona y llegar a un área habitada, donde les espera el autobús, pero encontrarlo no es fácil.

Tienen que continuar con un plano topográfico de la zona y una brújula, tomando diferentes caminos, se encontrarán pruebas y personajes **durante el recorrido que formarán parte del entorno pero que en realidad son actores disfrazados, que les pondrán a prueba y a sus habilidades.** (Un cazador, un ciclista, un hermitaño, un campesino, etc.)

## MISIÓN: RESCATE



A los participantes se les dividirá en dos grupos: Uno los supervivientes y otros el equipo de rescate. Los primeros tendrán que conocer **métodos útiles y sencillos de supervivencia, El otro equipo tendrá que preparar el rescate construyendo camillas, preparando un comité de crisis, conociendo los métodos de primeros auxilios para atender a los heridos, etc.**

Los equipos podrán rotarse en función del tiempo y objetivos. Planteamos situaciones de emergencias en **montaña, mar y desierto.** Siempre contando con el máximo realismo pero también con las máximas medidas de seguridad.



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Casino Clandestino



Recrearemos un **casino clandestino de los años 20**. Los participantes se sumergirán en la ambientación nada más llegar al facilitarles un sombrero en el caso de ellos y una cinta con pequeñas plumas para la frente en el caso de ellas.

También se les dará una cantidad de **dinero "monopoly"** en la puerta con el que podrán jugar a todas las actividades que se encuentren. Una vez dentro del casino clandestino, los participantes estarán amenizados con música de Jazz, y en su horizonte podrán ver los siguientes juegos: **Ruleta, black jack, poker y trileros**

Los participantes podrán apostar con el dinero que se les entregó en la entrada, perderlo o ganarlo según su suerte. Al final se repartirán premios a los que tengan más dinero, podrán unir dinero entre varios participantes.

## Afrika Secreta (Las minas del rey Salomón)



Los participantes serán trasladados al corazón del continente misterioso y tendrán que formar parte de una tribu, los **kukuanas**, que ansían conseguir el mapa de las minas del Rey Salomón.

El mapa que los **kukuanas** persiguen esconde un fabuloso secreto, según dice la leyenda, y aquí en la fantástica tierra de **Kukualandia** los participantes tendrán que pasar ciertas pruebas que les harán conseguir fragmentos del preciado mapa que les guiará a las minas del Rey. **Pinturas de Guerra, Djembés africanos, gritos de guerra y bailes tribales, caza con arco y cebatas, supervivencia africana (realizar fuego, trampas, construir una cabaña, etc.)**



## Time Machine



Presente, 2006, una brecha en el espacio temporal producida por una predicción de Nostradamus. Parece como si Nostradamus hubiera roto la Barrera del Tiempo al profetizar los acontecimientos históricos con tanta precisión. Un grupo de civiles ajenos a este acontecimiento se ve sumergido en el fenómeno y llevado al pasado, y obligado a pasar por cada época hasta regresar al presente.

- Adam y Eva
- Jurásico
- Prehistoria
- Egipto
- Antigua Grecia
- Medieval
- Siglo XVII (Año de las luces)
- Años 80

## Los trabajos De Hércules



Zeus obligó a Hera que devolviera la razón a Hércules pero Hércules fue castigado por matar a su familia (aunque la verdadera culpa fue de Hera) a servir de esclavo durante 12 duros años a su primo Euristeo, rey de Micenas.

Las pruebas estarán basadas en los doce trabajos de Hércules, se utilizarán actores y escenarios acordes con la mitología (ciclopes, minotauros, etc. ), así como utilizar animales en las pruebas en las que sea necesario.



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES

## Baile de Máscaras



**Nuevo  
2008**

Por la noche el espacio sufrirá una revolución de colores y diversión. Comienza el baile de máscaras, que todo el mundo ha ensayado anteriormente en una de las pruebas. Un momento único para colocarse una careta y ser uno mismo disfrutando del baile, la música y la barra libre.

Ni siquiera el más tímido puede no sucumbir a la tentación de esconderse bajo un antifaz para de esta forma mudar su aspecto exterior. En esto, precisamente, han consistido y consisten los carnavales. Siempre disfrutando.

## Actividades de Playa



**Nuevo  
2008**

No hay entorno que invite más al juego y la diversión que la playa. Sankara ofrece una serie de pruebas y juegos que pondrán a prueba la destreza y habilidad de sus participantes, así como proporcionarán la excusa perfecta para divertirse y disfrutar al máximo.

Desde carreras con aletas o construcción de auténticas ciudades en la arena, no faltará ningún elemento para pasar una jornada inolvidable.

## Construcción de Coches



**Nuevo  
2008**

Consiga los materiales para construir el vehículo más robusto, original y aerodinámico.

Tendrás que montarlo, pintarlo, "tunearlo" con tu estilo más personal, probarlo y una vez terminado, ponerlo a prueba con el resto de equipos.



## Salvaje Oeste



**La fiesta del salvaje oeste!** Entrarán en el apasionante mundo del salvaje oeste. Indios, sheriffs, caballos hace retroceder en el tiempo al participante, a un momento de la historia de América donde prácticamente no había leyes y el único en quien uno podía confiar era en su propio revolver.

- Lanzamiento de hachas
- Lanzamiento de lanzas
- Tiro con arco
- Tambores de guerra
- Disparo con pistolas
- Doma del búfalo
- Cartas (Casino)
- Lanzamiento con lazos
- Can Can Dancers

## Caribbean Pirates



**Barbarroja les invita a su fiesta pirata.** La isla se convierte para esta velada en el caladero de los mayores piratas de la historia. Preparen sus espadas y ganchos para la gran batalla final. **El ron y la diversión harán gala en esta fiesta.**

Los participantes formarán parte de la **búsqueda del tesoro de Barbarroja**, tendrán varias animaciones y pruebas, así como juegos de entretenimiento. Cada una de estas actividades podrá proporcionar al grupo o participante un fragmento de un mapa del tesoro. Este mapa del tesoro es una representación de un lugar de la finca, el primero que llegue se lleva el tesoro.



Nuevo  
2008

## Gymkhanas basadas en series de televisión y películas

**Gymkhana HOUSE:** Un peligroso virus se ha introducido en un hospital repleto de pacientes, amenazando con propagarse a una velocidad alarmante. Sólo el doctor House y su equipo podrán hacer frente a esta situación.

**Gymkhana Shrek: Aventura en la Ciénaga.** El malvado Príncipe Encantador ha urdido junto a su madre la temible Hada Madrina, un maléfico plan para apoderarse del trono del país de *Muy Muy Lejano*. Shrek, Fionna y Burro piden a los invitados que les ayuden a evitar que Encantador cumpla sus propósitos.

**Gymkhana Indiana Jones:** Sigamos los pasos de nuestro héroe favorito en una nueva aventura cargada de peligros, enigmas y toda clase de juegos que nos convertirán en auténticos aventureros de cine.

**La Abadía del Crimen:** Se ha producido una serie de muertes en una aislada abadía y sólo la astucia de Fray Guillermo de Baskerville podrá esclarecer el enigma. Cluedo basado en la famosa película *El Nombre de la Rosa* que pondrá la carne de gallina a los participantes y someterá a prueba su ingenio.

**Asesinato en Hollywood:** Una tragedia ha ocurrido en los estudios de Hollywood han asesinado a Roger Rabbit, el famoso personaje, y esta vez no se ha salvado. Todos los personajes de cine y TV son sospechosos. Desde los personajes de CSI, House, Shrek, Piratas del Caribe, Indiana Jones, etc.



## Gente con mente



Los participantes tendrán que superar una serie de pruebas de menor a mayor dificultad relacionadas todas ellas con la **agilidad mental, retención de imágenes, habilidad, memoria con cifras, letras y palabras, habilidad en construcción de sencillas estructuras, resolución de puzzles gigantes..**

Irán pasando por varias pruebas y podrán ser eliminatorias o al grupo que más puntos consiga

## Team Building Tower



**Espectacular torre de casi dos metros de altura, idónea para actividades Team building en Indoor, hoteles, salas, meetings, ice Breakers, etc.**

Desarrollada por equipos, donde cada equipo tendrá que realizar el montaje y planificación de la parte que le corresponda dentro del proyecto global.

Podrán comprar materiales, planos, cuidado con los ladrones de tiempo, realizar una planificación, y realizar actividades Team Building para completar los objetivos y cuando lo tengan terminado ensamblar las piezas para poner a prueba la **Team Building Tower!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**



## Shooting Games



Idóneo para eventos basados en consecución de objetivos y participantes orientados a objetivos y de talante competitivo.

Los participantes tendrán que realizar varias pruebas cada una de estas pruebas les dotará de un número determinado de cartuchos. Al terminar las pruebas los participantes tendrán que realizar un serie de disparos con escopeta a dianas, utilizando los cartuchos conseguidos. Ganará el que más puntos tenga.

**Armas de época (cerbatanas, hondas, tirachinas), carabinas, dardos gigantes, tiro con arco, etc.**

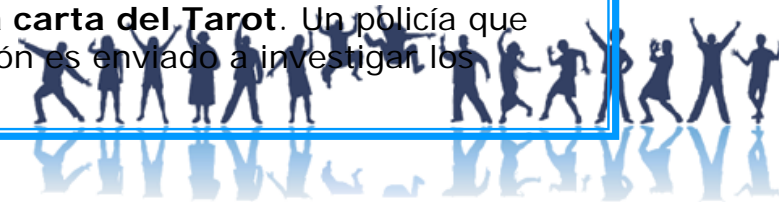
## Cluedo tradicional - La última profecía -



**En una gran y apartado hotel se reúnen varios personajes para cenar antes una misteriosa invitación de un anfitrión desconocido.** Todos ellos tienen algo que ocultar por los que son vilmente chantajeados (cocinero, investigador, monje, un mago gótico, duquesa, duque, mesonera)

Ante un apagón de luz, el chantajista aparecerá asesinado en la casa con una carta de Tarot a su lado ¿quién será el homicida de entre el heterogéneo grupo de invitados?

**Ahora se han producido también otro nuevo asesinato consecutivo con el mismo "modus operandi", una carta del Tarot.** Un policía que utiliza avanzados métodos de investigación es enviado a investigar los crímenes.



Nuevo  
2008



## Cenas Tematizadas

**Cena Medieval:** Recomendamos un sitio de singular belleza y naturaleza, donde se respire el aroma de las antiguas fiestas medievales. Atrezzo y decoración del entorno con típico mercadillo medieval donde se encontrarían personajes disfrazados de la época:

- Juglares, músicos, cuenta cuentos...
- Personajes de la época (malabaristas, magos...) para animar y entretener la celebración a adultos y niños (todo el día). Para

amenizar la celebración se desarrollarían una serie de espectáculos medievales a lo largo de la cena

**Cena Multicultural:** Disfrutaremos una agradable **cena multicultural donde podremos saborear lo mejor de las culturas de Japón, Brasil, Transilvania, Las Vegas, Africa y Arabia.** También podrán disfrutar del mejor té arábico, o del Sake japonés, así como los bailes típicos Africanos con Djembés o el Limbo Brasileño. Cada una de las actividades apropiadamente compuesta y con nuestros animadores ataviados con la indumentaria de cada una de las culturas.

**Una cena entre las llamas:** Disfrutaremos una agradable **cena entre las llamas** Para no convertirnos en parte del menú, deberemos demostrar nuestra pericia en la lucha contra el fuego y las criaturas que viven en él. Las pruebas más divertidas y emocionantes, la ambientación más escalofriante, los espectáculos más impactantes.

**Cena Romana:** A modo de los antiguos romanos, disfrutaremos de una cena completamente ambientada y en la que nos ofrecerán espectáculos aptos para los más exigentes *patricios*. También encontraremos todo tipo de personajes recién llegados de nuestro pasado remoto para conducirnos al esplendor y el deslumbrante encanto de Roma.



## Rally fotográfico (MADRID)



Dotados de nuestras deportivas y un completo **route book** conoceremos los rincones más pintorescos y escondidos de Madrid pudiendo fotografiarlos y llevarnos un recuerdo inolvidable de este singular día.

Por supuesto también realizaremos paradas para disfrutar de los mejores sitios de tapas de la ciudad.

## Visita a bodegas históricas

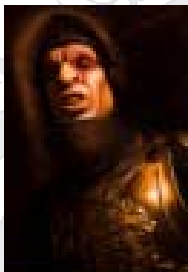


Visite el **conjunto artístico e histórico** de las Bodegas, entrando en las **Cuevas de Crianza**, galerías subterráneas de ladrillo de casi medio kilómetro donde se envejece el vino y que desembocan en el gran lagar.

Podrán pasear por barricas y toneles conociendo la historia y las características de los distintos vinos, y por supuesto **podrá catarlos aconsejado por un experto enólogo.**



## Noche del Terror



**Nadie juega con el Más Allá**, ni invoca a las fuerzas sobrenaturales, ni exorciza demonios, realiza psicofonías, se adentra en los misterios de un cementerio llevado por la fría mano del "Guardián del cementerio", bueno..... **Nadie excepto SANKARA.**

**Diferentes niveles de complejidad y terror en función de experiencias buscadas: Nivel 1 (más suave) y Nivel 2 (más duro)**

## Especial despedidas de soltero/a



Si quiere **una despedida diferente**, en SANKARA encontrará **actividades originales** que les harán recordar ese día con una sonrisa.

Pasen una noche emocionante con nuestro **juego "La noche del terror"**, donde un **coche de caballos fúnebre** les recogerá y le llevará a un pueblo fantasma.....



# PRODUCTOS SANKARA



## Actividades de Aventura y Aire Libre



## Paseos botánicos e históricos



Descubra mediante un **relajado paseo** lugares de singular belleza y de carácter emblemático del entorno natural.

**Visitas organizadas** para conocer los jardines, riberas de los ríos, los Sotos históricos, prados, huertos, senderos, monte bajo, vegas, etc.

**Contará con expertos para la descripción y valoración paisajística**, y en evolución y protección de especies endémicas y autóctonas (árboles, arbustos, flores, etc.).

Todo ello **combinado con una divertida gymkhana** consistente en juegos de localización de especies botánicas y fotografía naturista.

## Actividades de Arquería y cerbatana



Introdúzcase en el fascinante mundo de la arquería mediante **explicaciones de iniciación para que pueda disfrutar rápidamente y con seguridad de todas nuestras actividades y juegos de tiro con arco**, disparando a Dianas en 3D y 2D, juegos nocturnos (flechas con bengalas), las cinco banderas, lanzamiento de flechas especiales Flufu para abatir objetos en vuelo (discos) y los recorridos de bosque disparando a figuras 3D, que simulan la caza que realizaban nuestros antepasados.

Atrévase con nuestra divertida **gymkhana de Retos Medievales: Lanzamiento de flechas a frutas, globos, dianas 2D de guerreros medievales, etc.**

**Pruebe también su puntería con las Cerbatanas, es muy divertido!!**



## Mountain bike Tour

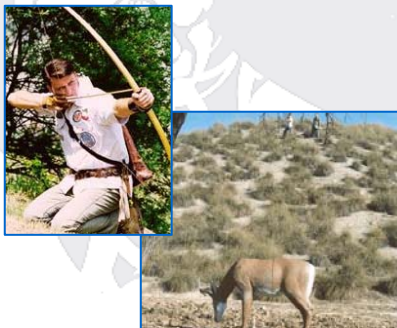


Conozca "**La Ruta de los secanos**", que combina la práctica de Mountain bike con una **gymkhana** de juegos de aventura en el misterioso **Castillo de Oreja y el pueblo abandonado** que lo acompaña.

Realizando la subida al Castillo por un **paisaje pintoresco**, este programa pretende enseñar parte de la zona de una forma lúdica y al mismo tiempo comprobar el grado de colaboración entre los distintos participantes, así como sus dotes de improvisación e intuición en un entorno misterioso.

## Recorrido de bosque Con arco

*(Dianas 3D, muy reales)*



Jornada de tiro en la que los participantes practicarán durante dos horas las técnicas de tiro con arco sobre diferentes dianas.

Pasadas esas dos horas se trasladará a los participantes al campo de tiro para practicar un **Recorrido de Bosque**, para posteriormente introducirlos en un sendero de aprox. 3 km en el que periódicamente existen figuras de animales en 2D y 3D escondidas a los que dar "**caza ecológica**", es una actividad divertida y diversa que mezcla el senderismo, la orientación y el tiro con arco en plena naturaleza.



## Orientación nocturna



Les ofrecemos una **original actividad** en la que **les enseñaremos a orientarse por la noche** utilizando medios naturales y artificiales, identificando desde el lugar que uno ocupa, puntos o direcciones conocidas. Una vez orientados, podemos determinar la dirección en la cual debemos marchar y observar.

*Novedad :* **Orientación nocturna con el juego más divertido y emocionante "Buscando a la Vaca Brava", Sustos / Trampas / Desorientación** ¿Te atreves con este reto? No te dejará indiferente.

## Interpretación de la naturaleza



Realice una ruta para conocer **la naturaleza en estado puro**, accediendo a **observatorios naturales**, podrá experimentar avistamiento de **aves**, visite el **mariposario** natural con mayor diversidad de especies de Europa, descripciones botánicas, **reconocimiento de especies** y muchas sorpresas más.



## Gymkhana en Canoa



El **paseo en canoa** es una experiencia divertida y relajante, que le llevará a **descubrir los Jardines reales desde el Río Tajo**.

Durante el recorrido podrá contemplar el Palacio Real de Aranjuez, los Embarcaderos Reales, los Sotos históricos, etc., desde **piraguas biplaza o desde las dragonas de 10 plazas**, con las que los equipos podrán competir entre ellos.

Y **para los más atrevidos “La Ruta de los Gancheros”** por la cuál descubrirá el Tajo más desconocido, sotos de ribera, playas fluviales... donde un rápido cauce es controlado para llegar al Real Sitio.

**Proponemos una serie de retos de carácter lúdico deportivo** - a ambas orillas del río – donde los participantes bajarán y trabajando de forma cooperativa y utilizando su ingenio, astucia y creatividad consigan resolver los diferentes retos que se les plantea.



## Supervivencia y primeros auxilios



Conozca los **métodos de supervivencia y primeros auxilios de la mano de profesionales**, aprenda cómo hacer fuego en plena naturaleza, conseguir agua, construirse un arco, orientarse y **disfrute con nuestro juego de la supervivencia**.

**Informe de valoración de resultados**

## Actividades acuáticas (Buceo / snorkel) Aquaventuras



¿Le gustaría tener **su primera experiencia subacuática** con equipo de buceo y descubrir la sensación de respirar bajo el agua de manera autónoma?

Realizamos **bautismos de buceo en piscina**, donde una vez adquiridos los conocimientos básicos, se realizarán **gymkhanas en el fondo de la piscina** como pasar por aros, formar puzzles, etc.

Todo ello **supervisado por buzos profesionales certificados** con amplia experiencia en la formación para garantizar la seguridad de la actividad.

Si la experiencia le gusta le damos la posibilidad de hacer **cursos en el mar**, y para los que ya son buzos certificados organizamos **expediciones**, inmersiones de especialidad, como naufragios, navegación, flotabilidad, **fotografía subacuática**, conciencia ambiental y mucho más.



## Paintball



El Paintball es un **deporte excitante, emocionante y seguro**, para personas de todas las profesiones y estilos, donde el tamaño físico y fuerza no son tan importantes como la **destreza y determinación**.

Un juego de acción que requiere de los jugadores el uso de su **capacidad de liderazgo y sentido de oportunidad**. Se aplica táctica, la estrategia y la logística para resolver situaciones complejas, trabajando en equipo, negociando, cumpliendo objetivos.

Es una oportunidad para relajarse de sus responsabilidades diarias y volver a encender su **espíritu de aventura**.

## Paracaidismo/ Saltos en Tandem



**Láncese a su "primer salto"** y experimente la intensa sensación de la caída libre. Tras 20 minutos de entrenamiento ascenderá 4000 metros en un avión de turbina, estará en caída libre durante 60 segundos, **siendo el monitor quien lleve el control del salto** mientras usted disfrutas de la vista y de la experiencia más impresionante de su vida.

Un **cámara paracaidista puede grabar su experiencia** para que lo pueda ver tranquilamente sentado en el sillón de su casa !!

## Otras aventuras..

- Vuelo en globo
- Escalada y Rocódromo



## PACK COMPLETO ACTIVIDAD INCLUYE:

- Diseño de las Dinámicas, Juegos y Pruebas (Elaboración general de la actividad, Prospecciones, Adaptación de las dinámicas al entorno, Registros de control pruebas y Testeo)
- Monitores Especializados y Animadores
- Materiales Específicos (Vestuario, Accesorios pruebas)
- Recreación y Ambientación
- Documentación
- Transporte y Dietas
- Montaje
- Permisos y Licencias
- Coordinación (Cliente, Proveedores, Control Desarrollo Evento Tiempos-Actividad-Monitores)
- Seguro de Responsabilidad Civil



## VENTAJAS EMPRESARIALES QUE OFRECE SANKARA:



- Mejora del clima laboral y de la integración del trabajador en la empresa al disfrutar de actividades Lúdicas, Atractivas y al Aire libre.
- Mayor Cohesión grupal de su Equipo de Trabajo.
- Optimización de la comunicación de su equipo (tanto del mismo departamento como la comunicación interdepartamental)
- La Actividad Física, el Contacto y la estrecha Colaboración en las actividades facilitan la Reducción del Estrés Laboral y los Conflictos entre los participantes.
- Mejora de Competencias tanto Individuales como Grupales propiciando situaciones para el Entrenamiento en Solución de Problemas en un entorno Divertido y Agradable.

## HABILIDADES QUE SE POTENCIAN EN NUESTRAS ACTIVIDADES:

- ✓ Trabajo en Equipo
- ✓ Liderazgo: Toma de Decisiones, Organización, Comunicación
- ✓ Capacidad de Afrontamiento en Entornos Cambiantes
- ✓ Solución de Problemas prácticos
- ✓ Establecimiento y Consecución de Objetivos



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES ESPECIALES



## Formación y Team Building



# PROPUESTA : LEARN & FUN METHOD

## COMBO FORMATIVO SANKARA (SEMINARIO DE FORMACIÓN + TEAM BUILDING)



### SEMINARIO DE FORMACIÓN

#### ORIENTAR LA ACTUACIÓN

- Trabajo en Equipo
- Optimización de mi tiempo

#### OPTIMIZAR LA COMUNICACIÓN

- Técnicas de Presentación
- Mejora de la Comunicación

#### FACILITAR EL CAMBIO

- Ejecución del Cambio
- Aprendiendo del Cliente

#### ENTRENAR A OTROS

- Técnica Wall Chart
- Formación de Formadores



### TEAM BUILDING

- Crosspark
- Juegos populares
- Puzzle gigante
- Superconfident
- Medieval Catapult
- Tiro con arco (trivial)
- Construcción Barcas / coches
- Juegos de Kim
- Armas de época
- Equilibrios
- Hidra de Lerna
- Acertijos y juegos lógicos
- Balloon War
- Supervivencia
- Esquíes gigantes
- Y muchos más.....

### EJEMPLOS COMBO FORMATIVO SANKARA:

- **Construcción de ciudades:** consiste en diseñar y construir un completo modelo en 3D de una ciudad. (parque, ciudad, tiendas, estación, ayuntamiento, etc.) Gestión, planificación, delegación, uso de recursos, comunicación, etc. Para conseguir materiales tendrán que realizar actividades team building.
- **Time Machine:** Los participantes tendrán que construir una máquina del tiempo, empleando sus técnicas de trabajo en equipo, optimización de tiempo, costes, etc. Una vez construida la máquina del tiempo, esta les llevará a una época llena de aventuras.
- **(XCC) Xtreme Crisis Committee:** Enfrentarse a situaciones límite, muy límites, caída de un meteorito, invasión nacional, epidemia, etc.



# PRODUCTOS SANKARA: TEAM BUILDING



La construcción y consolidación de equipos de trabajo, mediante técnicas deportivas de aventura en plena naturaleza es uno de los pilares básicos del programa de **Team Building**.

Reforzar equipos de trabajo y evaluar el comportamiento de sus miembros actividades diferentes, refuerza la toma de decisiones y la asunción de responsabilidades en el grupo.

Todos estos programas han sido diseñados considerando la naturaleza como soporte escénico y las distintas y entretenidas actividades de arquería y aventura que organizamos regularmente como los elementos que generan complicidad, lealtad y energizan a su equipo de trabajo!

- **PROGRAMAS DE INCENTIVOS** que organizamos en función de los objetivos del grupo, mejorando la fidelización y la motivación de los trabajadores.

- **PROPONEMOS** una serie de retos de carácter lúdico - deportivo donde los participantes trabajando de forma cooperativa y utilizando su ingenio, astucia y creatividad consiguen resolver conflictos y situaciones planteadas.

- Crosspark
- Juegos populares
- Puzzle gigante
- Superconfident
- Medieval Catapult
- Tiro con arco (trivial)

- SuperConfident II
- Supervivencia
- Construcción Barcas / coches
- Juegos de Kim
- Armas de época
- Equilibrios

- Hidra de Lerna
- Acertijos y juegos lógicos
- Balloon War
- Esquíes gigantes
- Y muchos más.....

Análisis de equipo y  
rendimiento

Informe de valoración  
de resultados



# PRODUCTOS SANKARA: CURSOS DE FORMACIÓN

## Formación Empresarial



- **Creación e impartición de seminarios**
- **Sesiones de trabajo específicas** con grupos naturales diseñadas para resolver problemas puntuales o para conseguir unos objetivos muy concretos y delimitados a modo de talleres de trabajo.
- **Apoyo pedagógico creando los soportes** y materiales didácticos que necesitan para crear sus planes de formación.
- **Talleres / Seminarios / Aprendizaje continuo**

### ORIENTAR LA ACTUACIÓN

- Liderazgo
- Trabajo en Equipo
- Optimización de mi tiempo
- Determinación de Logros

### OPTIMIZAR LA COMUNICACIÓN

- Participación de Reuniones
- Dirección de Reuniones
- Técnicas de Presentación
- Mejora de la Comunicación

### FACILITAR EL CAMBIO

- Ejecución del Cambio
- Aprendiendo del Cliente
- Work Out
- Creatividad vs Innovación

### ENTRENAR A OTROS

- Técnica Wall Chart
- Formación de Formadores



## Formación Ambiental y Aire libre



- Educación Ambiental
- Botánica
- Rescate de flora y fauna
- Fotografía natural y rural
- Informática y ofimática
- Comercio electrónico en el turismo
- Paracaidismo
- Trineos (Mushing)
- Tiro con Arco
- Supervivencia
- Buceo
- Primeros y segundos auxilios
- 4x4
- Flamenco, Sevillanas, Bailes de salón.
- Ski acuático
- Etc..



# PRODUCTOS SANKARA



Animación



# PRODUCTOS SANKARA: ACTIVIDADES DE ANIMACIÓN

## Exhibición de arquería



Las actividades se realizarán en un **contexto medieval** por lo que los arqueros y materiales irán acorde con el evento para el que son requeridos.

Las diferentes actividades propuestas son:

**Retos Medievales:** Lanzamiento de flechas a frutas, globos, dianas 2D de guerreros medievales, etc.

**Lanzamiento Fluflu:** Lanzamiento de flechas especiales Fluflu para abatir objetos en vuelo (discos)

## Exhibición de cetrería



Un espectáculo único para todas las edades, en el que **las rapaces acudirán a la llamada del cetrero desde el Castillo de Oreja hasta nuestras instalaciones**. Indescriptible, no le dejará indiferente

## Flamenco en vivo



Un espectáculo de calidad para los amantes del flamenco y para los que deseen pasar un rato divertido **bailando y tocando las palmas al son de nuestra música española y degustando vinos del país**.

Un espectáculo con **bailaoras, guitarrista y cantaor flamenco** que amenizarán su evento actuando y organizando **concursos de sevillanas** entre los asistentes.



## Espectáculos medievales



1. Escena de lucha de espadas medieval (Lucha templaria)
2. Malabares de Fuego: cariocas, pértiga, látigo, escupe-fuegos, rulo de fuego, palos chinos de fuego y diábolo de fuego.
3. Cuenta Cuentos / Mago

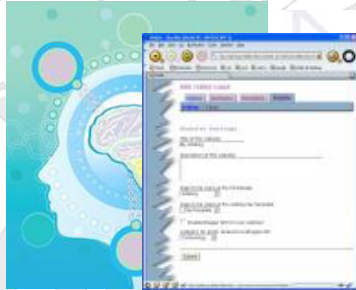


# PRODUCTOS SANKARA



## Otros Servicios





## Creatividades y comunicación de eventos

Realizamos la línea creativa de su evento, preparamos el soporte oportuno (microsite, emailing, merchandising, camisetas, dorsales, paneles, papelería, etc.)



## Grabación de eventos y montaje



# OFERTA SANKARA



- **SOMOS ESPECIALISTAS** en la organización de todo tipo de eventos e incentivos.
- Con una forma de trabajo basada en la **SEGURIDAD Y CALIDAD**, haremos de su evento el mejor reflejo de su organización.
- Excelente calidad en la **ORGANIZACIÓN** de actividades de **Team Building** y Aventura a un **PRECIO AJUSTADO**.
- **PROFESIONALES** a su disposición titulados en cada especialidad y con amplia experiencia.
- **TRANSPORTE**: gestionamos los desplazamientos de grupos.
- **MATERIAL**: disponemos de todo el material necesario para la realización de eventos.
- **EVENTO A SU MEDIDA**: si no encuentra lo que busca, en SANKARA estaremos encantados de escucharle y gestionar su idea. También nos desplazamos hasta sus instalaciones.
- Gestionamos su **ALOJAMIENTO** para grupos y parejas en Hoteles, Casa o Apartamento rural.
- **SEGUROS DE RC** en todas las actividades.
- **NOS MOVEMOS POR USTED**: Si tiene un proyecto de actividades al aire libre y necesita recursos, gestión y profesionales que lo lleven a cabo, confíe en SANKARA.



# SANKARA Y EL MEDIOAMBIENTE



1. SANKARA **colabora con programas de protección medioambiental** y recuperación de especies (WWF y PADI Aware)
2. Dedicamos un **1% de nuestros beneficios anuales** a acciones de protección medioambiental.
3. Gestiona y promueve la campaña "**SANKARA con el turismo responsable**" para la limpieza y recuperación de las zonas verdes y autóctonas de nuestra región.
4. Disponemos "**Código ecológico de eventos SANKARA**" con una serie de pautas verdes:



- Contenedores de recogida selectiva, política de hoteles y transporte medioambiental, etc.
- El compromiso por la protección del Medio Ambiente en todas nuestras actuaciones es uno de los elementos esenciales que integra e inspira a SANKARA
- Reducir sistemáticamente los residuos, reciclándolos y reutilizándolos siempre que sea posible en todos nuestros eventos.
- Adoptar todas las medidas necesarias para garantizar el cumplimiento de toda la normativa medioambiental.
- Formamos y sensibilizamos en materia medioambiental a todos los empleados de SANKARA, atendiendo a su nivel de responsabilidad y a la actividad desarrollada.



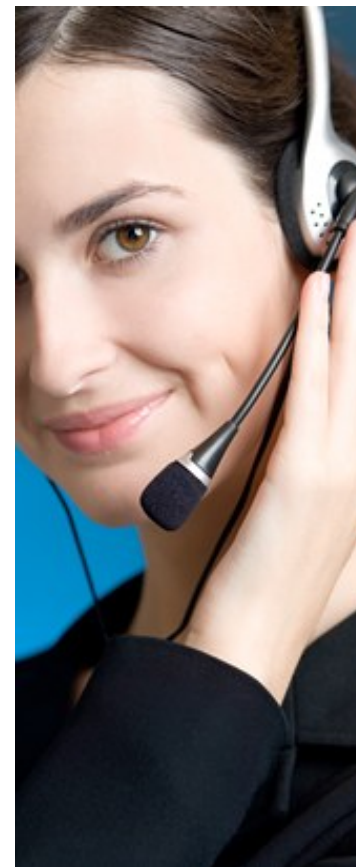
# CONTACTO

formación **teambuilding** coaching

Email: [info@sankara.es](mailto:info@sankara.es)  
Telf: 91 891 43 50 - 630 26 36 82  
C/San Juan, 8 – 1º B  
28300 (MADRID)



En SANKARA estaremos encantados de atenderle, consúltenos sin compromiso.



Para pedir información detallada sobre cualquier actividad no dude en mandarnos un e-mail o llamarnos solicitándonos información y procuraremos responderle con la mayor rapidez posible

