

Flúgveg **hu**

Budapest, 2012. július 21.

1. Bevezető

„Azok a férfiak és nők, akiket zseniálisnak tartunk, valamiképpen megőrizték magukban a kíváncsi gyermeket.” (Barbara Sher)

Sok ember nem mer nagyot álmodni. Én és a csapatom megtette és létrehozta a Flúgos Futamot. Meg mertem mutatni, és meg mertem élni a játék gyógyító erejét. A flúgos előhossa a gyermeki Én-t, aki csodákra képes. 2009 nyarán Én, Németh Tímea és Bánhalmi Norbert jó barátom megálmodtuk és létrehoztuk a Flúgos Futamot. Kezdetben 2 napos autós örületnek indult, mára kifejlesztettem a Flúgos életérzést. Rögös volt az út, de ezzel mit sem törődve lassan haladtam a céloom felé. 2012-ben elérkezett az idő, hogy ezt írásba foglaljam és megmutassam mit is takar a Flúgos.

2. Flúgos Filozófia

Gyermekkoromban nagyon sokat játszottam a családommal társasjátékot, a barátokkal különböző logikai játékokat. A lényeg a társas együtt lét volt, a közösen eltöltött idő és nem a győzelem. Ezt a sokak által elfelejtett életérzést szeretném átadni a gyerekeknek, felnőtteknek, családoknak, baráti társaságoknak és a munkahelyen dolgozó kollégáknak. Munkámból adódóan nagyon sok emberrel találkoztam és találkozok napi szinten, akik bezárkóztak, csak a szűk környezetükkel hajlandók érintkezni, aminek a legfőbb oka a sok csalódás, megkeseredettség. A kollégák egymás ellen vannak, nem csapatban dolgoznak, a testvérek között rivalizálás megy, a barátság nem igazi barátság, hanem sok esetben érdek kapcsolatokká váltak.

Olyan játék módszert kerestem, amivel a fent említett helyzetek javíthatók és hosszú távú alkalmazásával stabil baráti kapcsolatok, kollegiális csapatösszetartást tudok elérni. A lényeg, ami minden emberben benne lakozik a gyermeki Én. A Gyermeki Énhez le kell gyúlni a gyökerekhez, a gyermekkorhoz, amikor még csak a család és a játék volt a központban. Ebben a gyermek jól érezte magát. Farsang, születésnap, zsúrok, társasjáték, az iskolában különböző sorsversenyek. Nem az anyagik álltak a központban. Erre a legalkalmasabb módszer a játék. Mindenki szeret játszani, még ha azt hiszi magáról, hogy nem akkor is. Hányszor hallani nincs időm semmire. Ez így nem igaz, ezt mindenki tudja, igen is mindenre van idő, ha azt mi igazán akarjuk. Tehát magunkra, a lelkünk karbantartására is kell időt szánni. Az ember társas lény, szüksége van párkapcsolatra, baráti kapcsolatokra, a közösségre, amiben

jól érzi magát. A mai világban sokan nem tudnak veszíteni, mert nem tanulták meg a játékok során.

Ha rendben a test és a lélek, akkor harmóniába kerül Önmagával, ezáltal jobbak lesznek az emberi kapcsolatai, legyen az párkapcsolat vagy baráti, vagy kollegiális, jobban fog teljesíteni munkahelyén.

Megtanulunk méltósággal veszíteni és előrenézve tovább fejleszteni tudásunkat, hogy elérjük céljainkat. Megtanulunk önfeláldozók lenni többet törődni a másikkal, megtanítani másokat az élet szépségére. A mai világban nagyon elfeledett a csapatmunka. Nagy dolgokat csapatban lehet létrehozni, közösen együtt. A Flúgos játékok pont ebbe nyújtanak segítséget. Egy olyan módszert sikerült kidolgoznom és tesztelnem, ami bizonyítottan működik és hatékony az élet minden területén. Kiszakítva őket órákra az otthoni és munkahelyi közegükből visszautaztatni őket elfeledett gyermekkorukba és játszani.

„A játék megolajozza a testet és a lelket.” (Benjamin Franklin)

3. Mi is a játék?

Ahhoz, hogy megismerjük és megértsük a Flúgos tematika lényegét, el kell mélyednünk egy kicsit a pszichológiában, pedagógiában és a szociológiában. Sokat olvastam, hogy pontos választ kapjak az alábbiakra „Mi a játék” pontos definíciójára. Erről egy kis összefoglalót írok általánosságban, a forrásokkal megjelölve, hogy teljes képet tudjak adni:

*A játék a pszichológiában, a pedagógiában, a szociológiában és a mindennapi életünkben is nagyon fontos szerepet játszik. A gyermekek sokkal fogékonyabban tanulnak játékosan, nem véletlenül. Ezt átültetve a felnőttek sokkal jobban tanulnak és fejlődnek, ha mindezt játékos formában tehetik meg.

Robert Fisher könyve szerinti felosztás:

- Nyelvi játékok:
- Fogalmi játékok
- Definíciós játékok
- Verses játékok
- Logikai-matematikai játékok:
- Számjátékok
- Stratégiai táblás játékok
- Vizuális-térbeli és kinezetikus játékok

- Rajzolós játékok
- Memóriajátékok
- Zenei játékok
- Problémamegoldó játékok

*/Irodalmi forrás: [http://hu.wikipedia.org/wiki/ Játék](http://hu.wikipedia.org/wiki/J%C3%A1t%C3%A9k) (pedagógiai módszer)

A játék jellemzői alapján tervezünk játékot:

- Mit fejleszt a játék?
- Mi a célja a játéknak?
- Kinek/kiknek való a játék? (kor, nem, képesség)
- Hol játszható?
- Mikor játszható?
- Hányan játszhatják?
- Kapcsolódik-e a tananyaghoz, ha igen, miben és hogyan?

3.1. **Mi a játék? Mire jó?

- A játék a gyermekek természetes életformája.
- A játék alkalmazkodási eszköz. Gondolkodást, megismerési folyamatot, önkifejező- készséget és az alkotóképességet segíti.
- A játék alkalmazkodási eszköz az evolúció folyamatában.
- A játék hatálytalanítja a szorongást, félelmet.
- A játék során a gyermek gyakorolja, tökéletesíti különféle képességeit.
- A játékban a gyermek megszemélyesíti, megeleveníti világát, vágyait, szándékait és levezeti indulatait.
- A játék viselkedési normákat közvetít.

- A játék során kibontakozik a személyiség és oldódnak a gátlások.

Kutató munkám során rátaláltam Dr. Nagy Mária Magdolna pszichológus írására, aki számomra a legegyszerűbben és legerőteljesebben formában foglalta össze mi is valójában a játék és mi a szerepe a felnőttkori játéknak:

***Dr. Nagy Mária Magdolna:

- Nem hiszem, hogy bármely tudás le tudná írni egzaktul a játék lényegét. Talán a modern káoszelmélet, kvantumfizika jár hozzá a legközelebb, de Einstein szavaival élve, ha egy képlet le tudja teljes egészében képezni a valóságot, akkor az hibás, ha pedig helyes az elméleti leírás, akkor az nem teljesen igaz. Van egy keleti koan, ami erre rímel: "Milyen hangot hall az ember, ha csak az egyik kezével tapsol?" / lsd. Heisenberg- féle kizárási elv a kvantumfizikában /

**/Forrás:

http://www.kerekito.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=80%3Aami-a-jatek-mire-jo&catid=37%3Aolvasnivalok&Itemid=60/

***/Forrás: <http://www.nagymaria.eoldal.hu/cikkek/nyitoldal/-a-jatek-ut-onmagunk-meghaladasara.....-.html/>

Ez olyan, mintha egy vadállatot kiragadnánk a dzsungel mélyéről és betörni akarnánk. A tudományos pontossággal, tudatunk ízekre maró absztrahálásával éppen a játék illékony lényege tűnne el.

Fontos, hogy a játékot a maga vadságával, esetlegességével visszahelyezzük az ősvadonba és hagyjuk, hogy ő találjon ránk akár meditációban, vagy elmélkedésben- és tanítson minket valami ősi, mélyebb, eredet közelebbi életre.

A játékkal, ugyanúgy ahogy a művészettel az ember " a végtelennel van megsebezve". Erre a végtelen fejlődési potenciálra a pszichológiában először Rogers jött rá, nem csekély mértékben a keleti gondolkodásra és a természet öngyógyító erőire hagyatkozva, ami gondolat először Bergsonnál fogalmazódott meg. Bohm ír le hasonlót, ugyanis a subatomi világ nem független az emberi tudattól sem! (volt férjem Angliában kutatóorvos, aki megerősítette, hogy amerikai tudományos lap közölte a foton útjának emberi tudattal való befolyásolhatóságát)

Ha tehát a játékot kiragadjuk felfejthetetlen mélységéből, akkor lényegi gyökerétől vágjuk el!

A játékban mindig két tényező fonódik szorosán össze: a Véletlen és a Szabály. (a Törvény)

A játékelmélet kidolgozásának kezdeteit rendszerint a XIX. század neves gondolkodói F. Schiller, H. Spencer, W. Wundt nevéhez kapcsolják.

Olvastam, hogy állatkertekben az állatok többet játszanak, mint a szabadban, de ugyanígy a háziállatok is, mert nem kell minden energiájukat az élelemszerzésre fordítaniuk.

Régi idők harcosai is "játszottak" képzeletben, rajzolgatva bölényvadászatot, például sikere, vagy sikertelen vadászat után, vagy előtt.

Mi még a kommunista eszméken cseperedtünk fel: a marxista filozófia szerint a munka mindig előbbre való, megelőzi a játékot és a játék ez utóbbi begyakorlására való.

Lukács György szerint a művészet, az ember önmagára való figyelés, a tudat, az önismeret kialakulásának első és fontos állomása. A művészeti tevékenység úgy kezdődhetett, hogy az ember kezdeti, primitív szerszámaiba ritmikusan jeleket ütögetett, szinte játszott. A művészet által leképeződtek lelki folyamatai, valamiképpen utat talált önmaga és világa megismeréséhez.

A játék- ilyen értelemben szerintem- az ember számára út önmaga folyamatos meghaladására. Gondoljuk csak el, hogy az ember nem zárt ösztönkörrel születik, mint a legtöbb állat, tanulóssal nagyon sok magatartásforma, világlátás elsajátítható, a gyermekkori és későbbi életben -szerepjátékkal- gyakorolható.

Érdekes megnézni a játékot a nyelvben. A játék szónak nagyon sokféle jelentésrétege van. "Megjátssza magát." "Játszik a tűzzel, a veszéllyel" "Az életével játszik" Ezek mind pejoratív értelműek, ilyenkor a játék a valósággal való szembenézést odázza el, vagy valamiféle "istenítéletet " követel ki erőszakkal, hogy végre tudjam már meg: érek-e valamit, ha nem: akkor jöjjön akár a pusztulás. A mélyben a kiáltó önbecsülési hiány tátong, és ahogy Einstein mondta: Isten nem kockajátékos!

DE: A nap sugarai is játszanak a vízen. Van egy szanszkrit szó, amely szerint az emberi intimitás és itt nem feltétlenül a szexualitásra gondolok, mert az is lehet nagyonis mechanisztikus és nélkülözheti az igazi intimitást- a legcsodálatosabb játék. Tudniillik benne van a végtelen lehetőség és ennek kinyílására való végtelen nyitottság és felelősségteljes várakozás. Az. Un. játszmákban ez hiányzik, ott minden eleve kiszámítható és hamis biztonságot adó. A végtelenségben benne van a végeláthatatlan szépség. Erről ír Simon Weil, amikor azt mondja, hogy a szépség egyben félelmetes is, hiszen nem tudom bekebelezni, kisajátítani, csak csodálni és növekedni általa, nem tudjuk magunkévá tenni, zárványozni őt. Rilke egy vesében arról ír, hogy félelmetes minden angyal. Valami ilyesmire gondolt. Hozzáállás kérdése, hogy félelmetes-

e, én inkább izgalmasnak gondolom. Ilyen az igazi intimitás is. A csodaszép szanszkrit szó a kridar atman, a játékok drágakövének tekinti az emberek közötti nyitott és elfogadó intimitást, a szerelmesek összeolvadását jelölték ezzel a szóval, ahogy Krisna és kedvese között történik.

A játék szerepe tehát a felnőtt korban, hogy fejlődjünk, hogy a bennünk lévő teremtő erő megvalósuljon, hogy -kvázi- folyamatosan meghaladjuk önmagunkat.

Mert a játék öröm, felszabadultság, intimitás, teljesség, végtelenség-érzés, lehetőség, kikapcsolódás, fejlődési lehetőség, társas érintkezési forma, együttlét, útkeresés, időtöltés.

3.2. Mire gyógyír a játék?

Napjaink betegségének nevezném a bezárkózást, ahol a tévé és a számítógép uralja életünket. A felnövekvő gyermekek már az iskolában túlhajszolva, kreativitásukat ezáltal elveszve kerülnek egy „nem gondolkodó robot állapotba”. A gátak feloldására az emberek az alkoholhoz és a drogokhoz nyúlnak. A flúgos játékok orvosságot nyújt mind gyermekeknek, mind felnőtteknek egyaránt.

Dr. Nagy Mária Magdolna:

3.3. Miért jó játszani felnőttkorban?

Jó visszatérni a gyermekkor önfeledtségébe. Fellelegezni a napi terhek helyett. Lehetőség együtt lenni a gyerekekkel. A közös élmény nagyon fontos. Ajándékozzunk egymásnak élményeket!

Házastársak között is nagyon jelentős lehet, a házasság frissessége megőrződik, ha találnak valamiféle közös időtöltést, ami felemelően hat mindkét félre. A házasságban a nemek különböző módon élnek meg az azonos dolgokat, a játék segíthet ezek feldolgozásában, az élük elvételében.

A gyerekek megszületésekor férfiak sokszor "kimenekülnek", házon kívül kereshetik a boldogságukat, általában elmondható, hogy nem sokat beszélnek a problémájukról, szeretik azt egyedül megoldani. A nők mindezt elhanyagolásként élhetik meg, a "már nem szeretsz" élménye ellenségességet szül. A közös hobbi, vagy a másik fél által tiszteletben tartott és elismert hobby mindezt feloldhatja. (Pl. kertészkedés .) A férfiak sokszor szeretik elvinni a párjukat olyan helyre, ahol versengés folyik, ezt azonban a nők nevetségesnek találhatják. Jó lenne, ha egymás fejével tudnának gondolkodni, hiszen a férfiak neveltetésében annyira benne van a versengés, a megmérettetés.

A játéknak tehát ezer éve száz és száz arca van! Ideje lenne komolyan vennünk.

„A játék örömforrás, fejlődési lehetőség is.”

4. Mi is a Flúgos játék?

Eljutni A-ból B-be autóval, kétkerekűvel /bringa, motor/, gyalogosan, gördeszkával vagy körkorival és vicces és találmányos feladatokat igénylő feladatokon keresztül, amelyben nem az időeredmény, hanem a feladatok legsikeresebb teljesítése számít a végelszámolásnál. Azonban a sikeres teljesítéshez nem elegendő az adott résztvevő legjobb formáját nyújtani, hiszen sok esetben szükséges összedolgozni, együttműködni a versenyző társakkal, hiszen csak így lehet a legsikeresebben végrehajtani a feladatokat.

5. Kik a Flúgos célcsoportja?

Mindenki! Hogy lehetséges? Az aktuális futam fogja meghatározni a futam célcsoportját, ami lehet 4 éves kortól, akár 80-90 évesekig. Lehet csak kisgyermeknek 4-8 éves korig, lehet 9-12 éves korig, 13-16 éves korig, 16-20 éves korig 21-90 éves korig és abszolút lehet vegyes életkor is. Iskolai, baráti vagy családi, céges csapatépítő kategóriákban mindenre kidolgozott. Lehet egy adott helyszínen adott időben, de lehet több helyszínen egy időben elindított játék. A különböző életkornak megfelelően kidolgozott játék tematikákban minden korosztálynak megtaláljuk a megfelelőt. A lényeg a csoportos együtt lét, feladat megoldás és a szórakozás, játékos tanulás.

5.1 A Flúgos rendezvények célja szerinti csoportosítás

Mint azt már korábban írtuk, a Flúgos rendezvények célja, hogy a résztvevők közösen, együtt szórakozva töltsenek el időt játékos feladatok megoldása közben. Ez lehet olyan résztvevőkkel, akik valamilyen minőségben már ismerik egymást, illetve olyan személyekkel is, akik azt megelőzően semmilyen formában nem ismerték még egymást.

Az emberek napjaink a rohanó, pénzhajhász világban egyre bizalmatlanabbá és bezárkózottabbá válnak egymás felé, és jellemzően nehezen vagy alig nyílnak meg ismeretlenek előtt. Az üzleti világban a jó ismeretség és a bizalom kialakítása még nehezkesebb és lassabb folyamat. Pedig egymás megismerése fontos alapköve a kölcsönös bizalom kialakításának, a kooperatív gondolkodás elindításának. Erre találtuk ki azokat a Flúgos rendezvényeket, amelyeken

egymás számára részben- vagy teljesen ismeretlen emberek vesznek részt, akik mégis bizonyos szempont alapján egy érdekszférába, társadalmi- vagy üzleti csoportba tartoznak. Ezek esetében is van lehetőség párosan vagy csoportosan való részvételre, ám a résztvevők döntő többsége egymás előtt addig teljesen ismeretlen.

Ezek a kapcsolatépítési céllal megrendezett Flúgos programjaink a következők:

- Flúgos Gyalogos Futam
- Flúgos Autós Futam
- Flúgos Biciklis Futam
- Flúgos Csapatépítő játék
- Flúgos lány- és legénybúcsú
- Flúgos születésnap és évforduló
- Flúgos kirándulás, tábor
- Flúgos sítábor
- Flúgos városismereti futam
- Flúgos játszószoza
- Flúgosok a vízen
- Flúgosok a levegőben

• **Flúgos Gyalogos Futam**

A Flúgos Gyalogos Futam 2012 februárjában került először megrendezésre a Köki Terminálban. Ennek lényege, hogy kihasználva a helyszín lehetőségeit, bemutassuk a résztvevőknek az adott bevásárlóközpont arculatát, karakterét, hangulatát és boltjait. A választás nagyon sikeresnek bizonyult, hiszen a hatalmas épület több mint 150 üzlete adta a lehetőséget a feladatok sokféleségéhez, amely biztosította a résztvevők magas szintű aktivitását. Így boltról-boltra járva vicces és jópofa feladatokon keresztül lehetett megismertetni a résztvevőket a bevásárlóközpont boltjaival és azok portékáival. A résztvevők közvetlen találkoztak a játékban résztvevő bolt szolgáltatásaival, termékeivel.

• **Flúgos Autós Futam**

2009-ben indult útjára az első autós futam.

Az autós futamnak 3 fajtáját különböztetjük meg:

- 2 napos Flúgos Futam
- Fél napos nappali Flúgos Futam
- Éjszakai futam – Night Race 4U

A résztvevők magas számából kiindulva, egyértelműen ez nevezhető a legnépszerűbb rendezvény fajtánknak. Jelenleg csak egy rajt állomásról indított futamok voltak, de ez megoldható egy időben több helyszínről való indulással is, akár országos szinten. A résztvevők kötelesek betartani a KRESZ szabályait, oda figyelni egymásra és másokra. Fontosnak tartjuk a rendezvénynél minden alkalommal felhívni a figyelmet a KRESZ betartásának fontosságára. A futam során igyekszünk más szemszögből megmutatni az adott várost, megyét, országot. Tervezés alatt van egy határt átlépő futam is, ami szélesíti a palettát.

• Flúgos Brigás Futam

A biciklis Futam lényege, hogy városonként, régióként, akár országonként összehozza a biciklis társadalmat. E mellett olyan élménnyel gazdagítja résztvevőit, amelyben kreatív és ügyességi feladatok mellett megismerkedhet az eddig esetleg még ismeretlen szép természeti tájakkal, felfrissítheti a KRESZ ismeretét az ehhez fűződő feladványokkal, és olyan társaságot ismerhet meg, akinek azonos az érdeklődési köre. Ezzel egy közösségi- és összetartozási tudatot is erősítünk a résztvevőkben.

• Csapatépítési céllal megrendezett programokról

Bár sokan mondják, hogy lakva ismerni meg igazán a másikat, szerintünk meg lehet ismerni játék közben is! Sőt jóval egyszerűbb és kivitelezhetőbb megoldás! Nagyon sok előnnyel jár, ha egy-egy baráti társaság, munkahelyi kolléga vagy csak egy adott projekt résztvevői, munkatársai jól ismerik egymást. Bár ezek az emberek nem teljesen ismeretlenek egymás előtt, mégis bizonyos oldalát és tulajdonságát a másik félnek csak kifejezetten erre kiélezett helyzetben ismerhetjük meg. Azonban mesterséges környezetben, játékos feladatok közben egyszerűen és konfliktus mentesen tud kiderülni, hogy az együtt dolgozó emberek közül ki milyen típusba tartozik Frank M. Scheelen felosztása szerint:

- irányító
- meggyőző
- kapcsolatépítő
- együttműködő
- támogató
- összehangoló
- elemző
- megvalósító

A játékok során a közös „problémára” együttműködve kell megtalálni, kitalálni a megoldást. Ilyen szituációban a résztvevők a játék hevében tanulhatják és tapasztalhatják meg a csapattárs erősségeit és gyengeségeit, hiszen csak szövetségként tudják megoldani az adott feladványokat. Ezeknek a játékos feladatoknak és feladványoknak a megtervezése, levezénylése és kiértékelése nagyon alapos és aprólékos munkát igényel.

Vállalatok és cégek számára szoktuk ajánlani Flúgos Csapatépítő programunkat. Ennek a típusú rendezvénynek is a lényege ugyanúgy eljutni A-ból B-be, különböző itinerek és feladványok megoldásával, ahol az adott csekkpontokon játékos, humoros és kreatív feladatok megoldása várja a résztvevőket, ám itt sokkal komolyabb, pszichológiailag jobban összerakott feladatokkal várjuk a résztvevőket. Vagyis a feladatok kialakításában nagyobb hangsúlyt kap az együttműködésre való ösztönzés. Ennek időtartamát tekintve lehet akár egy céges rendezvényen belüli délutáni projekt feladat, lehet 1 napos, ám a legpraktikusabb és leghasznosabb legalább 2 napos időintervallumban a megvalósítása. Amennyiben igény van rá, az eredmények kiértékelését írásban rendelkezésére bocsátjuk a Megrendelőnek vagy a résztvevőknek.

• **Flúgos Leány- és Legénybúcsú**

Szintén csapatépítő jelleggel szoktuk megrendelésre Flúgos Leány- vagy Legénybúcsú megrendelését vállalni. Ez egy különleges és emlékezetes pillanat mindenki életében, ám ha valaki szeretné tényleg maradandóvá és igazán egyedivé tenni ezt az ünnepélyes, vidám pillanatot, arra ez a legalkalmasabb választás! A házasság előtt álló fél vagy felek számára egyedileg, az Ő igényeiknek, ízlésüknek megfelelően szoktuk kialakítani a feladatokat, rejtvényeket, a barátok és a család igényeivel és segítségével együttműködésben. Ezekben a feladatokban nagyobb szerepet kap a jó emlékező tehetség, a gyors problémamegoldó képesség és a belevalóság. Bár a legény-

vagy leánybúcsúk gyakran esnek a szexualitás és a alkohol túlzott befolyása alá, a Flúgos búcsún mindez a jó ízlés keretein belül marad. Ennek a kényes egyensúlynak a megtalálásában, személyre szabásában az adott résztvevő barátai vannak segítségünkre. Megszervezhető csak az egyik fél, vagy párhuzamosan mindkét fél számára is. Opcionális lehetőség, hogy játék végén, a feladatok és rejtvények helyes megoldása után a felek egymással vagy a búcsúbuli vendégeivel találkozzanak a végpontban. Azonban, hogy a barátok se maradjanak ki teljesen a Flúgos legény-, vagy leánybúcsú megmosolyogtató pillanataiból, ezen rendezvény esetében a beépített embereink észrevehetetlenül követik a résztvevőt feladványok megoldása közben, amit az internet nyújtotta lehetőségnek köszönhetően élő közvetítéssel keresztül a meghívott barátok is nyomon követhetnek. A rendezvény végén videó és fotóanyagok formájában, rendszerezve adjuk át az elkészített anyagokat a résztvevőnek.

- **Flúgos Születésnap, Évforduló**

Egy születésnapra vagy évfordulókra különleges ajándék lehet egy egyedi, élménnyel és kihívásokkal teli nap. Ez is a Megrendelő(k) egyedi igényei és elképzelései mentén alakítjuk ki közösen, olyan helyszínekkel és feladatokkal, amelyek biztos, hogy boldoggá és felejthetlenné teszik az ünnepelt napját. A feladatok teljesítésekor azonban nem csak a következő helyszínhez vezető találós kérdést, hanem a Megrendelő által megrendelt vagy általa megvásárolt ajándéktárgyakat is megkapja az ünnepelt, legyen szó akár egy gyönyörű ékszerről vagy egy extrémebb tandem ugrásról. A Flúgos Születésnap vagy Évforduló lényege szintén eljutni több helyszínen és feladaton keresztül az utolsó állomásra, ahol találkozhat a születésnapot vagy az évfordulót ünneplő személlyel vagy személyekkel. Beépített embereinknek köszönhetően a Megrendelő vagy Megrendelők az internetes közvetítéssel keresztül nyomon követhetik a résztvevő egész napját.

- **Flúgos Kirándulás, Flúgos Tábor**

Osztálykirándulások vagy nyári táborok alkalmával sok esetben nehéz fenntartani és lekötni a gyerekek figyelmét olyan programokkal, mely kiszolgálja a koruknak megfelelő mozgás- és kíváncsiság igényüket, mégis kellő kihívást, közösségi együttműködést és ismeretanyag bővítést igényel. Ilyen alkalmakra találtuk ki a Flúgos osztálykirándulásokat és táborokat, amelyben leginkább ügyességi, tájékozódási és tudásbeli feladatokat állítunk össze a korosztálynak, a kirándulás helyszínének, vagyis az adott városnak vagy tájegységnek megfelelően. A résztvevők a szórakoztató feladványok megoldása

közben valóban kíváncsian és érdeklődve tekinthetnek meg egy tájházat vagy múzeumot, játék közben tanulhatják meg a tájegységre jellemző kulturális szokásokat, történelmi vagy környezeti ismereteket, vagyis együtt, játszva fedezhetnek fel új élményeket, szerezhetnek hasznos tudást és tapasztalatot.

- **Flúgos Sítábor**

Vállaljuk külföldön és belföldön egyaránt Flúgos Sítáborok megszervezését. A Flúgos Sítáborba lehet jönni egyedül, párban vagy akár barátokkal együtt. Ugyanakkor a résztvevők szigorúan a szoba beosztások alapján kerülnek csapatokba, amelyek a sítábor egész hete alatt versenyben állnak egymással. Míg napközben a sípályán kell ügyességet és találékonyságot igénylő, de semmiképp sem gyorsaságot vagy vakmerőséget igénylő feladatokat teljesíteni, addig az esték folyamán már sokkal inkább a humoré és a kreativitásé a főszerep a hosszú távú és a rövid távú feladatok megoldásában.

- **Flúgos Városismereti Futam**

Önkormányzatok, civil szervezetek, oktatási intézmények számára ajánljuk Városismereti Futamunkat, melynek keretein belül csapatok mérhetik össze tudásukat és ügyességüket saját városuk és környezetük ismerete kapcsán. A város épített-, kulturális- és környezeti értékeit játékosan és kreatívan ismerteik meg a rendezvény a résztvevői, miközben életet és jókedvet visz a város hétköznapjaiba.

- **Flúgos játszószoza**

A játékokat lehetőség van zárt helyiségben is játszani. Bármilyen tematikára felépíthető, legyen az szabadulós, krimis, sci-fi, vígjáték, dráma, westendes, romantikus játék. Szólhat csak gyerekeknek, csak felnőtteknek, de lehet vegyes családi, baráti játék.

- **Flúgosok a vízen**

A játék játszható vízen csónakban, vitorlásban, nagyhajón, gumimatracon, úszógumival, vízibiciklivel vagy is bármilyen vízi járművel és eszközzel.

- **Flúgosok a levegőben**

Összefoglalva elmondhatjuk, hogy a Flúgos rendezvények, olyan csapatépítésre alkalmas játékos ügyességi verseny, amelyekben egy adott közösség együttműködve humoros, kreatív, ügyességi és tájékozottsági feladatokat kell, hogy megoldjon, amelyek különböző helyszíneire a megfelelő rejtvények megoldása alapján tud csak eljutni.

6. Flúgos Történet

Marketinggel és rendezvényszervezéssel, cégvezetéssel foglalkozom. Folyamatosan kerestem és keresem az új marketing felületeket. 2009 nyarán jött az ötlet, és megvalósításra került a Jótékonyági autós Flúgos Futam. Az állomásponthoz cégek adták, ahol a versenyzők közvetlenül találkoztak a cégek, termékeikkel, szolgáltatásaikkal. Az első rendezvényem egy napos autós futam volt melynek célállomása Siófok volt. Ezt kinőve minden évben min. 1 vagy 2 autós rendezvényre nőtte ki magát. Sok cég és magánszemély vált a Flúgos játék „rabjává”. Cégtulajdonosok, marketingesek, középvezetők, magánszemélyek kedvelt időtöltése lett. Minden évben nagy izgalommal várják a futamot. Ez adta az ötletet, hogy életre keltssem a Flúgos Futam autós kistestvérét a Night Race 4U éjszakai autós futamot, ami 4-5 órás kikapcsolódást jelent a játékosok számára. A siker nem marad el, ezért úgy gondoltam, hogy lerakjuk az autókat és gyalogosan is folytatódik a futam. Első helyszínünk a KÖKI Terminál volt, a siker itt sem maradt el. Ezt követően kidolgozásra került a lentiekben meghatározott Flúgos rendezvény tematika, ami földön, vízen, levegőben, autós, motoros, bringás, földalatti vonalon bárhol működő képes, bármilyen jellegű rendezvény esetén, legyen ez országos, regionális, kerületi, vagy helyi szintű vagy akár nemzetközi vonalú.

7. A flúgos futam játék menete

A feladat röviden: eljutni A-ból B-be, a lehető legtöbb pontot megszerezve. Könnyű, igaz? Na, egy kicsit nehezítsünk! A start, vagyis az A pont ismeretes csupán. A többi állomásponthoz vezető itinereket rejtélyes, vicces találós kérdések formájában kapja meg minden versenyző. Az itiner lehet papír alapú, SMS, MMS, e-mail vagy telefon diszpécseres útmutatás. A feladat megtalálni minden állomást, ott teljesíteni a hol erőt, hol a gyorsaságot, hol a kreativitást és találékonyságot próbára tevő feladványokat.

Flúgos tematika megalkotója és tulajdonosa: Németh Tímea

Hivatalos weboldal:

www.flugos.hu

Hivatalos közösségi oldalak:

- www.facebook.com/flugosfutam
- www.facebook.com/nightrace4u