

Trim-2002. Kft.  
Székhely: 2049 Diósd, Jolán u. 11.  
Telephely: 2049 Diósd, Petőfi S. u. 37.  
Tel./fax: +36 23 382 141, Mobil: +36 70 335 1831  
Web: [www.trim.hu](http://www.trim.hu)  
E-mail: [sales@trim.hu](mailto:sales@trim.hu)

## **TRIM JÁTÉKTÁR 2025**

### **Kedves Partnerünk!**

Munkája során bizonyára Ön is arra törekszik, hogy ügyfeleinek magasszínvonalú, egyedi szolgáltatásokat nyújtson és ezzel hosszútávon megtartsa őket. Azonban az állandó megújulás, a programok frissítése és a meglévő ügyfelek elkápráztatása egyre nehezebb feladat. Reményeink szerint ebbentudunk Önnek segíteni, munkatársaink szakmai hozzáértésével és saját eszközparkunkkal.

1999 óta foglalkozunk szabadidős eszközök bérbeadásával, a kapcsolódó programok szervezésével és lebonyolításával. 2001-től a piacvezető cégekközött elsőként építettünk ki olyan eszközparkot, mely alkalmas komplett rendezvények (családi nap, partnertalálkozó, csapatépítés, egyéb céges és magán események) lebonyolítására. 2012-re több mint 250 különböző aktivitást felölelő játékparkot állítottunk össze, melynek minden eleme ÉMITÜV engedéllyel rendelkezik. 2017-ben, saját beruházásból megvalósult 800nm-es telephelyünk és 6 teherautóból álló logisztikai hátterünk lehetővé teszi, hogy megrendeléseket az ország egész területén – egyszerre többet is- vállaljunk.

Az elmúlt 16 év során – szakmai megrendelőinkkel együttműködve – több mint 5000 rendezvény lebonyolításában vettünk részt. A további sikeres együttműködés reményében!

Tisztelettel: Zsoldos István – ügyvezető

## Tartalomjegyzék

|                                              |    |
|----------------------------------------------|----|
| <b>Felfújható játékok (4)</b>                | 3  |
| <b>Karneváli, vidámparki játékok (5)</b>     | 5  |
| <b>Party játékok (10)</b>                    | 9  |
| <b>Kiegészítő programok (7)</b>              | 14 |
| <b>Színpad programok (1)</b>                 | 18 |
| <b>Fotóautomaták, interaktív fotózás (4)</b> | 19 |
| <b>Referenciák</b>                           | 22 |

## Felfújható játékok (4 Játék)

### Egérhajsza

A középén álló játékos feladata, hogy észrevegye és időben eltalálja a lyukacsokból felbukkanó társait. Gyerekeknek ajánlott játék, egyszerre 7 fő használhatja.

**Ajánlott kor:** 6-60 év

**Helyigény:** 5 x 5 x 3 m

**Áramigény:** 230V~4.8A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** 230V szükséges az üzemeltetéshez / erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet

### Felfújható csúszdás ugráló - dzsungel

A gyerekek legkedveltebb játéka. Egyszerre legfeljebb 10-12 gyermek használhatja.

**Ajánlott kor:** 3-12 év

**Helyigény:** 5 x 7 x 3.5 m

**Áramigény:** 230V~6.5A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** 230V szükséges az üzemeltetéshez / erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet

### Felfújható csúszdás ugráló - hercegnő

Legkisebbek kedvelt játéka csajos kivitelben.

**Helyigény:** 4 x 4.5 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / outdoor program / 230V szükséges az üzemeltetéshez / csak emelőhátfallal szállítható

## Felfújható óriás twister

A Twister játék 3D kivitelben ami garantáltan átmozgatja minden porcikánkat. Remek szórakozás felnőttek, gyerekek egyaránt!

**Ajánlott kor:** 5-99 év

**Helyigény:** 5 x 6 x 3 m

**Áramigény:** 230V~8A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** erős szélben nem üzemelhet / nem szállítható lépcsőn / esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / 230V szükséges az üzemeltetéshez / csak emelőhátfallal szállítható

### Elektromos kisautók, motorok, mini quadok 8- 10 db és 3-4 roller

Bójákkal kialakított pályán kisautókkal, quadokkal, a nagyobbak rollerekkel adózhatnak a vezetés élményének!

Az autós programokhoz 4m széles x min.10m hosszú, BETONOS területre van szükség. Áramvételi lehetőség szükséges, az akkumulátorok töltéséhez pedig fedett hely ( sátor ) vagy árnyékos terület, beltér, közel a pályához.

**Ajánlott kor:** 1-6 év

**Helyigény:** 10 x 20 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 2 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** outdoor program / 230V szükséges az üzemeltetéshez / esőben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / szilárd burkolat szükséges / sötétben nem üzemelhet

## Vízi dodzsem felfújható medencében - 3db elektromos vízi dodzsemmel

3db elektromos kishajó egy óriás medencében üzemeltetve.

Szükséges: minimum 60m<sup>2</sup> sík terület, vízvételi lehetőség és tömlő, minimum 12m<sup>3</sup> víz, a rendezvény végeztével a víz leengedésének biztosítása (pl.: csatorna)

Helyigény: A felfújható medence méreténél 2 méterrel szélesebb és 2 méterrel hosszabb terület pl. 6x8 méteres medence esetén 8x10 méteres terület. A területnek teljesen síknak, vízszintesnek és éles tereptárgyaktól (pl. járdaszegély, kövek, gyökerek) mentesnek kell lennie. A terület lehet füves, aszfaltozott, térkövezett, betonozott. 10 cm-nél nagyobb talajszint eltérés esetén a vízi dodzsem nem működtethető.

Áramigény: 230V/16A - A medence felfújásához és leengedéséhez, az akkumulátorok töltéséhez, valamint a víz kiszivattyúzásához van szükség áramra.

FONTOS!! A rendezvény végeztével még legalább 2 órán keresztül kell áram a medence bontásához.

Vízigény: kb. 12 m<sup>3</sup> vízre van szükség a játék üzemeltetéséhez. A vizet és annak a medencébe való eljuttatását minden esetben a Megrendelő biztosítja.

FONTOS!! A medencét úgy kell elhelyezni, hogy 20 méteren belül legyen lehetőség a 12 m<sup>3</sup> víz leengedésére (csatorna, vízelvezető árok)

Animátor igény: minimum 2 fő

Brandingelés: a medence 50 cm átmérőjű felfújható peremére lehet rögzíteni reklámfelületeket.

**Ajánlott kor:** 4-12 év

**Helyigény:** 8 x 12 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 2 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / outdoor program / 230V szükséges az üzemeltetéshez / erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / víz szükséges az üzemeltetéshez

## Vízi csopper felfújható medencében - 3db kézzel hajtható kishajóval

3db kézzel hajtható kishajó - csopper - egy óriás medencében vagy megfelelő vízfelületen üzemeltetve.

3 db 45 kg-ig terhelhető kézzel hajtható csónak - medencében üzemeltetve, vagy ha van a rendezvény helyszínén megfelelő vízfelület, akkor van lehetőség arra, hogy ott üzemeltessük a játékokat. Ebben az esetben általában felfújható térelválasztóval kerítjük el a területet és ezen az elkerített részen működtetjük őket.

Medence esetén szükséges: minimum 60m<sup>2</sup> sík terület, vízvételi lehetőség és tömlő, minimum 12m<sup>3</sup> víz, a rendezvény végeztével a víz leengedésének biztosítása (pl.: csatorna)

Helyigény: A felfújható medence méreténél 2 méterrel szélesebb és 2 méterrel hosszabb terület pl. 6x8 méteres medence esetén 8x10 méteres terület. A területnek teljesen síknak, vízszintesnek és éles tereptárgyaktól (pl. járdaszegély, kövek, gyökerek) mentesnek kell lennie. A terület lehet füves, aszfaltozott, térkövezett, betonozott. 10 cm-nél nagyobb talajszint eltérés esetén a vízi dodzsem nem működtethető. Ugyanez az eltérés a vízi csopper esetében maximum 20 cm lehet.

Áramigény: 230V/16A

A medence felfújásához és leengedéséhez, az akkumulátorok töltéséhez, valamint a víz kiszivattyúzásához van szükség áramra.

**FONTOS!!** A rendezvény végeztével még legalább 2 órán keresztül kell áram a medence bontásához.

Vízigény: kb. 12 m<sup>3</sup> vízre van szükség a játék üzemeltetéséhez. A vizet és annak a medencébe való eljuttatását minden esetben a Megrendelő biztosítja.

**FONTOS!!** A medencét úgy kell elhelyezni, hogy 20 méteren belül legyen lehetőség a 12 m<sup>3</sup> víz leengedésére (csatorna, vízelvezető árok)

Animátor igény:

minimum 2 fő

Brandingelés: a medence 50 cm átmérőjű felfújható peremére lehet rögzíteni reklámfelületeket - kizárólag olyat, amely utólag leszerelhető

**Ajánlott kor:** 4-12 év

**Helyigény:** 8 x 16 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 2 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / outdoor program / 230V szükséges az üzemeltetéshez / erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / víz szükséges az üzemeltetéshez

## Flying ball

Vidám célbadobós játék, mely fejleszti a célbadobást, koncentrációt és versenyszellemet!  
A hátfal és a kúpok brandingelésével kitűnő promóciós játék is lehet!

**Ajánlott kor:** 7-99 év

**Helyigény:** 4 x 5 x 2.6 m

**Áramigény:** 230V~8A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / 230V szükséges az üzemeltetéshez / branding lehetőség

**Molinó:** méret: 190x90cm

## Ghost Hammer

A kis "szellemes" ütögetős játékgépen 1 vagy 2 játékos szórakozhat. Véletlenszerűen felbukkannak a kis szellemek, ha megzavarod őket, vicces hangokat adnak ki.  
A cél az, hogy minél több pontot szerezz, miközben ketyeg az óra! A Little Ghost klasszikus játéka erős fényekkel, digitális hangokkal és egyedi dizájnnal párosul.

**Ajánlott kor:** 3-50 év

**Helyigény:** 1.3 x 0.56 x 0.8 m

**Áramigény:** 230V~6A

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / szilárd burkolat szükséges



### A DARU - konstrukciós csapatépítő játék

Játékunk négy egyedi, izgalmas feladattal tesz feledhetetlenné bármilyen rendezvényt. A résztvevő játékosok megtapasztalhatják a csapatépítés, együttműködés és önfeledt szórakozás élményét. A játék minden feladata a megrendelő igényeihez igazítható, legyen szó akár komolyabb csapatmunkát igénylő céges csapatépítésről, akár kikapcsolódást nyújtó családi napról. A beállított nehézségi szinttől függően a résztvevők száma 1 és 15 fő között változhat. 5-25 perces játékaival csapatépítő programok egyik állomásaként is tökéletes. A játék feladatait vezeték nélküli kapcsolaton keresztül számítógépen, TV-n vagy projektoron is meg lehet jeleníteni, ezáltal növelhető a játékban résztvevők száma.

A Daru működéséhez fedett, árnyékos, sötétített hely szükséges. Sátor esetén is csak sötétített sátorban üzemeltethető.

**Ajánlott kor:** 9-99 év

**Helyigény:** 1.8 x 1.3 x 0.85 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / direkt napfényben nem üzemel

### Beer pong

Az asztal két oldalára felállított sörrel töltött poharakba kell beledobni egy labdát. Ha az ellenfél beletalál a poharadba, meg kell innod!

Amit a megrendelő biztosít:  
- sör

**Ajánlott kor:** 18-99 év

**Helyigény:** 1.2 x 2.5 x 2.2 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** erős szélben nem üzemelhet / esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet

## Csocsó

Hagyományos asztali foci, biztonsági üveglappal, kivilágítható kivitelben. Egyszerre 2x2 fő játszhatja. Igény esetén beépített világítás (230V).

**Ajánlott kor:** 7-99 év

**Helyigény:** 2 x 2 x 1.1 m

**Áramigény:** 230V~6A

**Tudnivalók:** branding lehetőség / esőben nem üzemelhet / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / direkt napfényben nem üzemel

**Matrica méretek:** 2db 54cm\*22cm

1db 110cm\*22cm

1db 44cm\*22cm

## Darts (elektromos)

Tudsz olyan ügyesen célózni, mint Michael van Gerwen?

Egyedi fehér desing, 1-8 játékos számára nyújt kikapcsolódást. A közismert sportjáték 4 pályás, elektromos kivitelben. A nyilak számára könyöklő szükséges a Megrendelő részéről.

**Ajánlott kor:** 6-99 év

**Helyigény:** 0.6 x 4 x 2.2 m

**Áramigény:** 230V~6A

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / csak emelőhátfallal szállítható

**Kijelző oldal matrica méret:** 2db 32cm\*20cm

**Oldalfal matrica méret:** 2db 35cm\*80cm

**Előlap matrica méret:** 1db 55cm\*25cm

## Fortélyos hordók - mini szabadulósobás játék

Fortélyos hordó játékunk öt egyedi, izgalmas feladattal tesz feledhetetlenné bármilyen rendezvényt. A résztvevő játékosok megtapasztalhatják a csapatépítés, együttműködés és önfeledt szórakozás élményét. A játék minden feladata a megrendelő igényeihez igazítható, legyen szó akár komolyabb csapatmunkát igénylő céges csapatépítésről, akár kikapcsolódást nyújtó családi programról. A beállított nehézségi szinttől függően a résztvevők száma 1 és 5 fő között változhat. 5-15 perces játékaival csapatépítő programok egyik állomásaként is tökéletes. A játék középső hordójában ajándékot is el lehet rejteni, így akár ünnepi köszöntésre is alkalmas. A feladatokat vezetékek nélküli kapcsolaton keresztül számítógépen, TV-n vagy projektoron is meg lehet jeleníteni, ezáltal növelhető a játékban résztvevők száma. Az eszköz akkumulátorai egy töltéssel kb. 12-14 óra játékidőt biztosítanak. A megrendelő dohányzó asztalt biztosít a játékhoz.

**Ajánlott kor:** 9-99 év

**Helyigény:** 0.36 x 0.6 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet

## GubancPosta - hosszú játékidős, mini szabadulósobás játék

GubancPosta játékunk mobil formában biztosítja a mostanában népszerű szabadulósobák hangulatát. Egyszerre 4-5 fő fér el mellette kényelmesen, játékidő kb. 20-60 perc (igény szerint rövidíthető)

A beszélő interaktív játék célja, hogy a csapat logikai és ügyességi feladatokat megoldva egyre közelebb kerüljön a végcélhoz, az ajándékos láda kinyitásához. A játékhoz csatlakozni lehet számítógéppel vagy okostelefonnal, így nyomon követhető a játék állása, lehet látni az aktuális feladat megoldását és segítséget lehet nyújtani a csapatnak.

**Ajánlott kor:** 9-99 év

**Helyigény:** 1 x 0.5 x 2 m

**Áramigény:** 230V~1A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** esőben nem üzemelhet / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez

## Mash Machine

Egy interaktív zenegép, mely bárkiből DJ-t csinál két perc alatt. 18 zenei stílusban zenélhetünk a 40 kocka tologatásával. Egyszerre akár 4-en is játszhatnak vele.

**Ajánlott kor:** 10-99 év

**Helyigény:** 1.5 x 1.5 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** erős szélben nem üzemelhet / rázkódásra érzékeny / nem szállítható lépcsőn / esőben nem üzemelhet / direkt napfényben nem üzemel / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / branding lehetőség

**Egyedi borítás:** egyszeri költség  
50 000 Ft+Áfa

**Egyedi matrica a kontrollerekre**  
15 000 Ft+Áfa

## Party Casino - Kő, papír, olló

Hagyományos játék kártyával, elegáns kivitelezésben.

**Ajánlott kor:** 18-99 év

**Helyigény:** 2 x 4 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / szilárd burkolat szükséges / sötétben nem üzemelhet

## Titkos üzenet - hosszú játékidős, mini szabadulósobás játék

Hosszú játékidős, hatalmas könyvbe rejtett szabadulósobás játék. Egyszerre 5-6 fő fér el mellette kényelmesen, játékidő kb. 30-80 perc (igény szerint rövidíthető)

Játékunk szállítható formában biztosítja a szabadulósobák hangulatát. Az interaktív játék célja, hogy izgalmaival teli, feledhetetlen kikapcsolódást nyújtson. A szerencsét próbáló csapat tagjai a könyv logikai és ügyességi feladatai megoldva, egymással együttműködve kerülnek közelebb a végcélhoz, a titkos üzenet megszerzéséhez. A játék érintőképernyője kommunikál a játékosokkal, ezzel interaktív és egyedi játékelményt biztosít.

A játékosoknak a beépített kamerarendszer segítségével fel kell fedezniük a könyv belsejében elrejtett 1:10 méretarányú szobát. A csapatoknak működésbe kell hozniuk a beépített robotkart, amely csak a különleges érzékelők használatával lehetséges. A játék automatikus segítségekkel támogatja a csapat sikeres küldetését, ezeknek a mentőöveknek a megjelenése igény szerint tiltható.

A Titkos Üzenet feladatai és a képernyőkön megjelenő szimbólumai nyelvfüggetlenek.

**Ajánlott kor:** 9-99 év

**Helyigény:** 0.8 x 1.2 x 0.85 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet

## Zenegép

A retro hangulat alapja.

**Ajánlott kor:** 14-99 év

**Helyigény:** 1 x 1.5 x 2.2 m

**Áramigény:** 230V~12A

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / esőben nem üzemelhet / csak emelőhátfallal szállítható

**Matrica méret I.:** 2db 44cm\*36cm

**Matrica méret I.:** 1db 37cm széles\* bal oldalon 15cm\* jobb oldalon 8,5cm

**Matrica méret II.:** 1db 37cm széles\* jobb oldalon 15cm\* bal oldalon 8,5cm

### Aktív fal - gyermek air graffiti

Egyedülálló és izgalmas interaktív program, amely lehetővé teszi a gyerekek alkotói képzeletének megnyilvánulását egy digitális graffiti falon. Ahogy megnyomjuk az infravörös spray-t, az általa kibocsátott infravörös fénysugarat érzékeli a számítógép. A szoftver átalakítja a fényt és megjeleníti az óriás kivetítőn. A digitális graffiti fal pillanatok alatt egy élénk és színes rajz lesz.

A következő programok közül lehet választani a klasszikus graffitizésen túl:

- dot to dot (kösd össze a pontokat)
- színezd ki a képet
- rendezd be a szobád
- egészítsd ki a képet (tükrözés)
- szabadkézi rajzolás
- formáld át magad

Az elkészült graffitit digitális képfájlként ki lehet nyomtatni, és/vagy e-mailen elküldjük.

Air Graffiti Wall kiválóan használható – előre feltöltött képi háttérrel (logó, fénykép) – promóciós, reklám célra.

**Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:**

- 1 db asztal

**Ajánlott kor:** 3-10 év

**Helyigény:** 2 x 3 x 2.2 m

**Áramigény:** 230V~10A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / nem szállítható lépcsőn / direkt napfényben nem üzemel / rázkódásra érzékeny / WIFI szükséges

## Alkotóházi program - 1 kézműves foglalkozás

Választható kézműves foglalkozások 100 főre (illatos sóliszt gyurma, marok-lufifej, mesés hűtőmágnes, stb.)

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:

- Asztal székekkel, fedett helyszín

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 5 x 5 m

**Áramigény:** 230V~6A

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / ferde, egyenetlen talajon nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet / víz szükséges az üzemeltetéshez

## Arcfestő

**Rendezvények közkedvelt kiegészítő eleme.**

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:

- 1 db asztal

- min. 2 db szék

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 2 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** sötétben nem üzemelhet / indoor program, kültéren fedést igényel / víz szükséges az üzemeltetéshez

## Bűvész show gyerekeknek - max.30- 35 perc

30 perces bűvész show: A kicsik még hisznek a varázslatban, a bűvésztrükkök hosszú sora számukra valóságos mágia. A gyerek show azonban több a trükkök pusztá bemutatásánál: igazán interaktív program, mely során a kicsik kezükbe vehetik az eszközöket, kipróbálhatják a mellékeket.

Színpadi produkció!

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** esőben nem üzemelhet / sötétben nem üzemelhet

## Csillámtetoválás

Rendezvények közkedvelt kiegészítő eleme.

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:

- 1 db asztal
- min. 2 -4 db szék

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 2 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** sötétben nem üzemelhet / indoor program, kültéren fedést igényel / víz szükséges az üzemeltetéshez

## Hajfonó sarok

Profi hajszobrásunk gyönyörű frizurákat varázsol különböző fonási technikák és színes hajtincsek/gyöngyök segítségével.

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:

- 1 db asztal
- min. 2 db szék

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 2 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / sötétben nem üzemelhet

## Hennafestő

Rendezvények közkedvelt kiegészítő eleme.

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:

- 1 db asztal
- min. 2 db szék

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 2 m

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** indoor program, kültéren fedést igényel / sötétben nem üzemelhet / víz szükséges az üzemeltetéshez





### Mikromágus

Interaktívabb, „kézzelfoghatóbb” műsort szeretne? Akkor Önnek az asztali bűvész-show kell: ahol a vendégek között járva, minden nagyobb előkészület nélkül varázsolja el vendégeit bűvészünk.

**Ajánlott kor:** 18-99 év

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** sötétben nem üzemelhet

### Air graffiti

Egyedülálló és izgalmas interaktív program, amely lehetővé teszi a vendégek alkotói képzeletének megnyilvánulását egy digitális graffiti falon. Ahogy megnyomjuk az infravörös spray-t, az általa kibocsátott infravörös fénysugarat érzékeli a számítógép. A szoftver átalakítja a fényt és megjeleníti az óriás kivetítőn. A digitális graffitifal pillanatok alatt egy élénk és színes rajz lesz.

Az elkészült graffitit digitális képfájlként ki lehet nyomtatni, és/vagy elküldjük e-mailen. Különböző technikákat lehet használni, pl.: permetezés, a sablonok használata és speciális festési módszerek alkalmazása, mint a "rendes" graffitinél. Air Graffiti Wall kiválóan használható – előre feltöltött képi háttérrel (logó, fénykép) –promóciós, reklám célra.

**CSAK SÖTÉTÍTETT/SÖTÉTEBB HELYEN HASZNÁLHATÓ!**

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:  
- 1 db asztal

**Ajánlott kor:** 7-99 év

**Helyigény:** 2 x 3 x 2.2 m

**Áramigény:** 230V~10A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / nem szállítható lépcsőn / direkt napfényben nem üzemel / rázkódásra érzékeny / WIFI szükséges

## AR greenbox fotózás

Az interaktív fotóélmény. A csapat tagjai egyszerre fotósai és alanyai is a programnak. Hatalmas képernyő előtt változtatjuk karunk segítségével a rajtunk lévő virtuális 3D-s kiegészítőket (pl.: álarc, focilabda, kormánykerék, kalap, szemüveg és még rengeteg kiegészítő választható). Amikor elkészültünk az öltözködéssel, karunk mozdításával és a virtuális csúszka segítségével elindítjuk a visszaszámolást. 3..2..1.. és a kép elkészült. Greenbox technológiával tetszőleges háttérre helyezhetjük a szereplőket, legyen az tengerpart, város vagy egy céglogó. A csoportkép nyomtatható és/vagy küldhető email-ben.

Eszközök, amit a megrendelőnek kell biztosítania:  
- 1 db asztal

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 3 x 2.2 m

**Áramigény:** 230V~12A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez / sötétben nem üzemelhet / WIFI szükséges

## Gifie pop fotóautomata - kompakt, kis gép

A legkompaktabb gép, kis helyet foglal, viszont így is többen beleférnek a képbe. Elsősorban ülő-és állómagasságot tudunk beállítani.

**Ajánlott kor:** 6-99 év

**Animátor igény:** 1 fő, melyből az ár 1 fő technikai személyzetet tartalmaz.

**Tudnivalók:** 230V szükséges az üzemeltetéshez

## Greenbox fotózás

Egyedi képek készítése, grafikai előkészítése és helyszíni, azonnali nyomtatása 15x10 cm méretben, fotó minőségben.

**Ajánlott kor:** 1-99 év

**Helyigény:** 2 x 3 m

**Áramigény:** 230V~16A

**Animátor igény:** 1 fő, melyet az ár nem tartalmaz.

**Tudnivalók:** branding lehetőség / indoor program, kültéren fedést igényel / 230V szükséges az üzemeltetéshez

### Néhány példa a teljesség igénye nélkül:

- MOL – családi rendezvények (2008-2017)
- TV2 – műsor berendezés (2009-2017)
- OTP – családi rendezvények (2011-2017)
- MVM – családi nap (2010-2014)
- Audi – nyílt nap (2003-2013)
- Uniqo – céges megjelenés (2009-2016)
- Magyar Telekom – sport és családi nap (2009-2012)
- Coke Zero – road show (2010)
- Delikát8 játszótér átadók (2008-2012)
- GE – családi nap (2004-2014)
- Samsung – családi nap (2010-2013)
- Bautrans – családi nap (2009-2013)
- Spar, Kaiser's – családi nap (2004-2008)
- Auchan – gyerek- és sportnapi rendezvények (2002-2010)
- Unilever – sport és családi nap (2009-2011)
- Fundamenta – Nyári fesztivál (2010)
- Óbudai Egészségolimpia (2010)
- Gyerek Sziget (2009-2011)
- Henkel – sportnap (2010-2011)
- Provident Rt. – családi nap (2004- 2008)
- Sziget fesztivál – K&H, Pöttyös, Diákhitel kalandpark (2005, 2006,2007)
- CIB Lízing – partnertalálkozó (2007)
- E-on – családi nap (2009, 2010)
- ExxonMobil – céges nap (2009)
- Aldi – megnyitó (2009)
- Auchan – megnyitó (2009)
- Schöller – családi nap (2003)
- Michlein – családi nap (2003- 2006)
- Kludi – család nap (2007, 2008)
- K&H Bank – családi nap (2003- 2006)
- Europapier – sportnap (2004)
- RTL Klub – céges nap (2004, 2005)
- HBO – családi nap (2004), csapatépítő (2010)
- Bericap – családi nap (2005-2008)
- Invitel – céges nap (2004)
- Betonút Rt. – családi nap (2004-2006)
- Nokia – családi nap (2004)
- IBM – céges nap (2004)
- Tibbet & Britten Logisztika – sportnap (1999, 2000, 2003)
- Hungarocamion – családi nap (2000)
- Lindab – családi nap (2000, 2001)