

Może nad morze? Kąty Rybackie

Dzień 1

6.30 Wyjazd spod szkoły.
Zwiedzanie Torunia z przewodnikiem: Stare Miasto, ruiny zamku krzyżackiego
Przyjazd do Kątów Rybackich
Obiadokolacja. Spacer nad morze. Nocleg.

Dzień 2

Sniadanie + suchy prowiant.
Wyjazd na wycieczka do Gdańska:
Wizyta na stadionie PGE ARENA szatnia wraz zapleczem, strefa wywiadów, tunel wyjścia zawodników na murawę, obrzeża murawy, w tym wejście na murawę i lawki rezerwowych, najwyższy punkt na stadionie, promenady wewnętrzne dla kibiców, restauracje stadionowe, loże VIP, Muzeum Lechii Gdańsk).

UWAGA !!! Stadion jest zamknięty dla odwiedzających 24h przed rozpoczęciem imprezy masowej i w dniu jej trwania oraz w trakcie treningów Lechii

LUB

Centrum Hewelianum – Usytuowane w samym sercu Gdańska Centrum Hewelianum to nowoczesne centrum nauki mieszczące się w zabytkowych obiektach architektury militarnej. Centrum Hewelianum zajmuje się popularyzacją nauki organizując interaktywne i multimedialne wystawy w nowoczesny sposób pokazujące inne oblicza nauki!
Już dziś pomagają one zrozumieć fizykę, astronomię, historię czy biologię a wkrótce także matematykę i chemię.
Wystawienniczą ofertę Centrum uzupełniają innowacyjne zajęcia edukacyjne adresowane do wszystkich grup wiekowych, wystawy czasowe, plenerowe imprezy historyczne, imprezy okolicznościowe, pokazy science show oraz okazjonalne wykłady popularnonaukowe.

Ok. 3 godz. zwiedzanie z przewodnikiem:
Stare Miasto, Ratusz, Rynek, Dwór Artusa, Długi Targ, Żuraw.
Powrót do pensjonatu na obiadokolację.
„Spotkanie z bursztynem”. Lekcja połączona z prezentacją. Nocleg.

Dzień 3

Sniadanie + suchy prowiant.

UWAGA W PRZYPADKU REZYGNACJI Z PROGRAMU SURIALOWEGO MOŻNA W TYM DNIU ZREALIZOWAĆ WYCIECZKĘ DO FROMBORKA LUB PO MIERZEI WIŚLANEJ (Kąty Rybackie Krynica Morska) I WTEDY KOSZT BILETÓW MOŻE ULEC OBNIZENIU O OK. 30 -40 zł/os

Wyjazd do Gdyni (dzień sportowo – integracyjny)

Przedstawiamy ofertę imprez plenerowych dla klas i szkół. Nasze propozycje mają charakter integracyjny z nastawieniem na budowanie zespołów, więzi i trwałych relacji.
Podczas naszych szkoleń plenerowych wykorzystujemy różne zestawy zadań i gier terenowych.
Wszystko łączy się oczywiście z doskonałą zabawą w plenerze. Umiejętne połączenie aktywności fizycznych z działaniami psychologicznymi pozwala ustalić przyczyny napięć i konfliktów oraz sposoby ich rozwiązywania. Skłania uczestników zajęć do refleksji, a niejednokrotnie zmiany postaw. Daje możliwość modelowania zespołu, poprawę relacji pomiędzy uczestnikami, pokazuje przydatność wszystkich jednostek w zespole oraz siłę pracy zespołowej. Szkolenia takie uczą grupowego osiągnięcia sukcesu i wyzwalają niesamowitą pozytywną energię zespołu

Leśna ekspedycja (program ok 3-4 godz.)

Jest to kilkugodzinny program nastawiony na poznanie i zbliżenie jego uczestników. Poznanie to odbywa się jednak w nietypowy sposób, na leśnej ścieżce i w silnych objęciach przy wspólnym wysiłku, na wysokościach i w wielu innych niezwykłych sytuacjach. Grupa, pod czujnym okiem instruktora pokonuje szlak wykonując kilkanaście przygotowanych zadań. Każde zadanie posiada myśl przewodnią, którą uczestnicy, w trakcie jego wykonywania, odnajdują. I tak zadania nastawione są na: komunikację, współpracę, wyłonienie i rolę lidera, odpowiedzialność i in. Po każdym zadaniu odbywa się

dyskusja, podsumowanie i wyciągnięcie wniosków na przyszłość. Instruktor prowadzący grupę od początku szlaku utrzymuje klimat „niesamowitej ekspedycji w tropikalnej lub mroźnej scenarii”. Wyzwała to w uczestnikach zabawy wprost nieograniczoną wyobraźnię, fantazję i nietuzinkowe, ukryte zdolności co często prowadzi też do zabawnych dialogów i sytuacji...

Przykładowe zadania programu:

- **Tratwa** – w wyniku „przymusowej ewakuacji z pokładu” grupa musi zmieścić i utrzymać się na niewielkiej drewnianej tratwie
 - **Fabryka** – po dotarciu na ląd grupa wpada w ręce niegościnnych tubylców i zostaje wcielona jako kolejne ogniwo w produkcji złamanie odwiecznej tajemnicy przyniesie wolność
 - **Bagno** – niestety fabryka otoczona jest bagnami, do wydostania się przydatne okażą się narty
 - **Sieć** – poruszająca się po nieznanym lądzie grupa trafia w sieć pajęczą, wydostanie z niej okaże się nietatwe
 - **Oślepieni** – niestety działanie jadu pająka wywołuje czasową utratę wzroku, kilku „ocalałych” członków grupy ma za zadanie przeprowadzić pozostałych w bezpieczne miejsce
 - **Tarzan** – jedyna droga na drugą krawędź przepaści to transport na zwisającej z drzewa lianie
 - **Skok zaufania** – niestety zejście z krawędzi nie jest zbyt łatwe, niektórym pozostaje skok wprost w ramiona współtowarzyszy niedoli
 - **Trucizna** – na drodze grupy staje tubylcza pułapka – trująca ciecz, którą nietatwo będzie zneutralizować
 - **SOS** – zespół próbuje wykonać magiczne znaki za pomocą sygnalizacyjnej liny. Czy pomogą one powrócić do cywilizacji?
- Po około 3-4 godz. powrót do bazy i wspólne zadanie – swoisty test współpracy, komunikacji, zaufania. Test ten pozwoli wyłonić zwycięski zespół. Czas na ognisko z kielbaskami i odpoczynek.

LUB

Misja specjalna (program ok. 5 godzinny)

KONIECZNOŚĆ ZEBRANIA PODPISÓW OD RODZICÓW UMOŻLIWIĄJĄCE WEJŚCIE DO PARKU LINOWEGO Z GRUPĄ SZKOLNĄ. www.adventurepark.pl/oswiadczenie_rodzica.pdf

To zestaw nawiązujący do leśnej ekspedycji, z tym że zawiera bardziej zaawansowane i zróżnicowane zadania. Najlepiej sprawdza się przy grupach, które zaliczyły program podstawowy – Leśną ekspedycję. Misja jest swoistym testem samodzielności, testem jakości zespołu postawionego przed „wyzwaniami”. Podczas zajęć grupa ma sporą samodzielność i sama podejmuje większość decyzji. Instruktor jest wyłącznie moderatorem działań i dyskusji.

Przykładowe zadania programu:

- **Średni Park Linowy** – szlak złożony z drewnianych podestów zamocowanych na wysokości 3 do 5 metrów. Pomiędzy podestami rozpostarte są różnorakie przejścia z lin stalowych, drabin, siatek itp. Odpowiednio wyposażeni uczestnicy zabawy ruszają na szlak. Każdy z nich przechodzi podstawowe szkolenie z użycia uprząży wspinaczkowej, lonży z karabinkami Vertigo oraz bloczku do zjazdu. Szkolenie to odbywa się na trasie szkoleniowej około 0,5m nad ziemią pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu 2 metrowej drabinki, rozpoczyna się szlak Średniego Parku Linowego. Wiszące belki, mosty tybetańskie, drabiny poziome, zjazdy kolejką amerykańską, i wiele innych przeszkód. Niewielka wysokość pozwala na ciągle przyglądanie się poczynaniom uczestników. Każdy może doświadczyć niesamowitych emocji. Park linowy jest doskonałą próbą charakteru i opanowania emocji.
 - **Kra lodowa** – pokonanie wymagowanej lodowatej rzeki będzie możliwe na kawałkach kry lodowej, rywalizacja może tutaj przynieść klęskę dla rozbitego zespołu.
 - **Delikatny most** – delikatny most może okazać się pułapką nie do przejścia jeżeli wpierv nie opracuje się taktyki i nie przewidzi się wszystkich możliwych problemów. Dobry plan to przypadku tej przeszkody rzecz najważniejsza.
 - **Matnia** – ucieczka z matni, labirynt wirtualnych ścian, nie wiadomo gdzie ukryte jest wyjście, czynnikiem utrudniającym będą egipskie ciemności i rozproszenie zespołu w pierwszej fazie pokonywania labiryntu.
 - **Hydrozagadka** – transport wody z jednego zbiornika do drugiego wymaga skonstruowania rurociągu, pomp i zaangażowania całego zespołu.
 - **Lina z ręką** – wasz grupa stanie przed wielkim wyzwaniem, nad niebezpiecznymi bagnami rozwieszony został system lin który trzeba będzie pokonać. Po linach można się przedostać korzystając z pomocy przyjaciół podających pomocną dłoń, idąc grupa utworzy linę z ręk która pomoże utrzymać równowagę.
- Po około 4-5 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kielbaskami i odpoczynek

LUB

Dzień wrażeń – czas ok. 6,5 h

Program dla grup starszych – powyżej 14 lat. Program to zestaw emocjonujących konkurencji, wiele z nich posiada charakter indywidualnych wyzwań a kilka z nich nastawionych jest na zespół. Podczas całego szlaku przygód, grupa porusza się po terenie razem i razem podchodzi do zadań, istotna będzie umiejętność motywacji oraz pochwał.

Zadania:

- **Średni Park Linowy:** szlak złożony z drewnianych podestów zamocowanych na wysokości 3 do 5 metrów. Pomiędzy podestami rozpostarte są różnorakie przejścia z lin stalowych, drabin, siatek itp. Odpowiednio wyposażeni uczestnicy zabawy ruszają na szlak. Każdy z nich przechodzi podstawowe szkolenie z użycia uprząży wspinaczkowej, lonży z karabinkami Vertigo oraz bloczku do zjazdu. Szkolenie to odbywa się na trasie szkoleniowej około 0,5m na ziemią pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu 2 metrowej drabinki, rozpoczyna się szlak Średniego Parku Linowego. Wiszące belki, mosty tybetańskie, drabiny poziome, zjazdy kolejką amerykańską, i wiele innych przeszkód. Niewielka wysokość pozwala na ciągle przyglądanie się poczynaniom uczestników. Każdy może doświadczyć niesamowitych emocji. Park linowy jest doskonałą próbą charakteru i opanowania emocji.
- **Strzelnica:** Strzelanie jest bardzo popularną formą rekreacji. Posiadamy różne rodzaje broni – pistolety, wiatrówki, luki klasyczne i sportowe. Przygotowane w bezpieczny sposób stanowiska i doskonale wyszkolona kadra pozwalają realizować ciekawe i emocjonujące zajęcia i turnieje. Do dyspozycji, m In. wiatrówki klasyczne łamane, wiatrówki na CO2, pistolety na CO2, marker paintball, luk angielski, luk sportowy.
- **Zjazd linowy:** Uczestnicy wyposażeni są, podobnie jak na Parku Linowym, w uprząże i kaski wspinaczkowe, lonże z karabinkiem Vertigo oraz bloczki do zjazdu. Po przeszkoleniu start pierwszego z pięciu zjazdów odbywa się z podestu zamontowanego na ziemi i również na ziemi się kończy w bezpośrednim sąsiedztwie wiaty. Wszystkie pozostałe punkty przepięcia na trasie umiejscowione są w koronach drzew, ok. 20m. nad ziemią, z których to rozpościera się przepiękny widok

na Zatokę Gdańską. Pokonując kolejne zjazdy 'przelatujemy' nad torem quadowym dla dzieci, parkingiem, głowami gości odwiedzających Adventure Park. Tyrolki o łącznej długości ok. 500 metrów bez wysiłku fizycznego zagwarantują bardzo szybki wzrost poziomu adrenaliny!

- **Skok adrenaliny:** W koronie potężnej sosny zamocowaliśmy drewniany podest, jakieś 18 metrów nad ziemią. Uczestnik zabawy, oczywiście w pełni zabezpieczony (uprząż, kask), wchodzi na podest. Stamtąd rozciąga się przepiękny widok na zatokę, molo sopockie. Po chwili wytchnienia należy już tylko zeskoczyć w dół.. Tuż nad ziemią dynamiczne liny amortyzują skok i zawodnik bezpieczne zawisa.
- **Zajęcia wspinaczkowe:** Posiadamy ściankę wspinaczkową, wspinaczkę po skrzynkach, mega – drabinę, pał wspinaczkowy i wiele innych atrakcji . Celem wspólnym zadań jest wejście na sam szczyt. Uczestnicy są oczywiście asekurowani przez instruktora – specjalistę.

Czas trwania programu około 5 – 6 godzin. Czas na ognisko i odpoczynek... Proponujemy realizację programów w dni powszednie od poniedziałku do piątku w dowolnych godzinach.

LUB Survival (dla grup od min.10lat) czas ok. 6,5 h

Program dla grup które przede wszystkim pragną rozwijać swoją kreatywność i umiejętność radzenia sobie w przeróżnych sytuacjach. Survival nam wszystkim kojarzy się z dziką przyrodą jednak może również znaleźć swoje zastosowanie w miejskiej dżungli.

Rozbitkowie będą musieli wykazać się umiejętnościami kreatywnego myślenia oraz wykonaniem tych pomysłów w praktyce, dlatego każdy uczestnik znajdzie coś dla siebie. Ci którzy przetwarzają informację w tempie stu pomysłów na minutę będą mogli dać spore pole do popisu kolegom i koleżankom, którzy wolą zadania manualne i potrafią zaimprovizować przeróżne przedmioty z pozoru niepasujących do siebie elementów. Nasi instruktorzy zadbają o krótkie wprowadzenie z wiedzy potrzebnej do poszczególnych elementów programu jednak to grupa korzystając wyłącznie z ich wskazówek będzie musiała sprostać zadaniu.

Przykładowe zadania:

- **Budowa szalasiska:** zadaniem rozbitków będzie przygotowanie improwizowanego schronienia, paleniska oraz wszelakich przydatnych przedmiotów takich jak ekran ciepły czy kuchenka survivalowa.
- **Rozpalanie ognia:** w ogniu drzemie potężna siła, która sprawia, że nawet ciemny i z pozoru niebezpieczny las zamienia się w przytulne i ciepłe miejsce. Dlatego rozbitkowie nauczą się go rozpalać na kilka różnych sposobów. Do ich dyspozycji oddamy krzesiwa oraz pokarzemy jak samodzielnie przygotować łuk ogniowy, dzięki któremu przy odrobinie samozaparciu i umiejętności koncentracji również będą w stanie cieszyć się możliwościami jakie daje nam ogień
- **Orientacja w terenie:** w dobie GPS'ów rozbitkowie nauczą się korzystać ze wskazówek jakie daje nam natura, aby móc się odnaleźć gdy elektronika zawiedzie. Wezmą udział w grze terenowej polegającej na dotarciu do miejsca, gdzie realizowana będzie dalsza część programu, zbierając po drodze przydatne przedmioty.
- **Kuchnia survivalowa:** grupa samodzielnie zbierze potrzebne składniki i przygotuje najprostszy posiłek survivalowy wypiekając starosłowiński chleb zwany podplomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.

Powrót na obiadokolacje i nocleg.

* *Możliwość zorganizowania plenerowej dyskoteki w zadaszonym namiocie na terenie pensjonatu..*

Dzień 4

Śniadanie + suchy prowiant

Wyjazd na wycieczkę do Gdyni.

Wizyta w Oceanarium – zwiedzanie + udział w zajęciach dydaktyczno-przyrodniczych.

Spacer po nabrzeżu – Dar Pomorza (zew.), Błyskawica (zew.)

Przejazd do Sopotu - spacer po sopockim molo.

Powrót na obiadokolację do ośrodka.

Dzień 5

Śniadanie.

Wykwaterowanie.

Spacer na plażę. Pożegnanie z morzem.

Obiad.

Wyjazd.

ok 19.00-20.00 Powrót pod szkołę

KOLEJNOŚĆ ZWIEDZANIA MOŻE ULEC ZMIANIE

Świadczenia:

- transport lux autokarem marki, np. Mercedes, Volvo, Scania, MAN, Neoplan z WC, DVD, barkiem, uchylnymi siedzeniami
- zakwaterowanie w hotelu, pensjonacie, ośrodku wypoczynkowym, pokoje z łazienkami lub studio
- wyżywienie zgodnie z programem
- realizacja programu turystycznego
- opieka pilota
- ubezpieczenie NW 5000 zł
- VAT
- grupy 30 os. - 2 miejsca gratis dla nauczycieli, od 30 do 45 os. – 3 miejsca gratis dla nauczycieli

Cena: 760 zł/os/min. 40 os. - max. 45 os. płacących
810 zł/os/min. 35 os. - max. 39 os. płacących
880 zł/os/min. 30 os. - max. 34 os. płacących

+ dodatkowo bilety wstępu i przewodnicy miejscowi od 70 zł/os do 170 zł/os*

(*kwota ta jest uzależniona od konkretnych punktów programu, którymi jesteście Państwo zainteresowani)
KWOTĘ NA BILETY WSTĘPU POTWIERDZAMY PRZED DOPLATĄ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI CENNIKAMI

Standardowy rozmiar naszych autokarów to 49 miejsc (do dyspozycji grupy wraz z opiekunami).

Na Państwa życzenie możemy zarezerwować autokary 57-70 miejsc (w tym przypadku prosimy o kontakt z biurem w celu sprawdzenia kalkulacji na ponadstandardowy pojazd i jego dostępności w wybranym przez Państwa terminie).

W celu podpisania umowy i rezerwacji konkretnego terminu prosimy o telefon do biura 0 22 716 71 11 lub 0 22 716 71 17 lub mail viola@wordtravel.com.pl

Zaliczka konieczna do podpisania umowy **200 zł/os.**

Ze względu na szczyt sezonu wycieczek szkolnych w miesiącach maj-czerwiec **sugerujemy dokonanie rez. wstępnej** na czas zebrania zaliczek!

Cena wycieczki nie gwarantuje indywidualnego przygotowania posiłku dla osoby z dietą specjalistyczna np. dieta bezglutenowa. W ramach wniesionej opłaty gwarantujemy modyfikację menu w podobnym budżecie.

WYCIĄG Z WARUNKÓW UCZESTNICTWA BP WORD TRAVEL

Zgłoszenie uczestnictwa w wycieczce szkolnej dokonuje się poprzez zawarcie Umowy. Klient zawierający Umowę musi mieć ukończone 18 lat. Zawarcie Umowy na rzecz osoby małoletniej wymaga pisemnej zgody przedstawiciela ustawowego małoletniego. Zgoda, o której mowa w zdaniu poprzedzającym może być wyrażona poprzez złożenie podpisu przez przedstawiciela ustawowego małoletniego pod Warunkami Uczestnictwa lub zawierać się w oddzielnym oświadczeniu.

Klient zawierający Umowę na rzecz innych osób odpowiada za zapoznanie ich z Warunkami Uczestnictwa, postanowieniami Umowy oraz innymi istotnymi informacjami dotyczącymi imprezy turystycznej przekazywanymi przez Organizatora. Uczestnik imprezy turystycznej może również samodzielnie zasięgać informacji bezpośrednio od Organizatora. Warunki Ubezpieczenia, Informacje Praktyczne oraz inne przydatne przed wyjazdem wskazówki znajdują się także na stronie internetowej Organizatora www.word.travel.pl

Cena imprezy turystycznej może ulec podwyższeniu w przypadku wzrostu kosztów transportu, wzrostu opłat urzędowych, podatków lub opłat należnych za takie usługi, jak lotniskowe, załadunkowe lub przeładunkowe w portach morskich i lotniczych, wzrostu kursu walut, jednakże cena imprezy nie może ulec podwyższeniu w okresie 20 dni przed datą wyjazdu i nie więcej niż o 8% wartości ceny imprezy. Organizator zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Klienta o proponowanym podwyższeniu ceny, przedstawiając kalkulację podwyższenia ceny.

Klient odpowiada za szkody materialne wyrządzone w trakcie trwania imprezy. Opiekun prawny ponosi odpowiedzialność za szkody spowodowane przez małoletniego.

Klient ma prawo odstąpienia od Umowy w każdym czasie, składając pisemne oświadczenie osobiście albo przez pełnomocnika, listem poleconym, faksem albo e-mailem: rezygnacje@word.travel.pl

W przypadku rezygnacji z wycieczki szkolnej lub nieuczestniczenia Klienta w wykupionej wycieczce Organizator ma prawo zatrzymać wartość rzeczywiście poniesionych kosztów w związku z gotowością spełnienia świadczenia na rzecz Klienta.

Organizator wskazuje koszty anulacji informacyjnie, na bazie historycznie ukształtowanych średnich, które wyglądają następująco:

- na 45 lub więcej dni przed datą wyjazdu - do 30% ceny wycieczki,
- w terminie 44-15 dni przed datą wyjazdu - do 50% ceny wycieczki,
- w terminie 14-7 dni przed datą wyjazdu - do 70% ceny wycieczki,
- w terminie 6-1 dnia przed datą wyjazdu oraz w dniu wyjazdu - do 85% ceny wycieczki.

Naliczenie poniesionych przez Organizatora kosztów rezygnacji Klienta z wycieczki nastąpi po zakończeniu wycieczki, z której Klient zrezygnował. Gdy w wyniku dokonanej weryfikacji kosztów rzeczywiście poniesionych w indywidualnym przypadku okaże się, że istnieje różnica pomiędzy kwotą wpłaconą przez Klienta, a kosztami poniesionymi przez Organizatora, Organizator w terminie 21 dni od dnia zakończenia wycieczki dokona zwrotu różnicy. Zwrotu różnicy dokonuje się w miejscu podpisania Umowy lub na wskazany przez Klienta numer rachunku bankowego. W przypadku gdy rzeczywiste koszty przygotowania imprezy turystycznej przekroczą wpłaconą przez Klienta zaliczkę, Klient ma obowiązek zwrotu Organizatorowi nieuiszczonej części poniesionych przez Organizatora kosztów.