

Roztocze + survival

Bilgoraj/Ulanów

Dzień 1

- 7.00 Wyjazd spod szkoły, po drodze zwiedzanie Sandomierza.
Spacer po Starym Mieście, możliwość wejścia do trasy podziemnej i zbrojowni (wew), spacer do wąwozu Królowej Jadwigi.
- LUB Przejazd do centrum Lublina, zwiedzanie Starego Miasta:
Wzgórze Zamkowe (dziedziniec), katedra Św. Janów, Wieża Trynitarzka, klasztor o. Dominikanów, Rynek, Ratusz, Brama Krakowska, spacer po Krakowskim Przedmieściu.
Możliwość wizyty w Podziemnej trasie turystycznej. Dodatkową atrakcją podziemi są poniedziałkowe inscenizacje.
- LUB zwiedzanie interaktywnego Muzeum Cebularza
Przyjazd w miejsce zakwaterowania na kolację na ciepło.
Zajęcia z instruktorami : - *Podchody Wieczorne "Szlakiem Elfów"* (wieczorna przygoda dla najmłodszych, do 15 osób w grupie)
Fabularna wieczorowa gra przygodowa dla młodszych grup (6-11)
Przez nadmierne ingerencje człowieka w środowisko naturalne, elfy zostały zmuszone do życia w ukryciu. Jednak wierząc, że są jeszcze na tym świecie ludzie o szlachetnych sercach, przygotowały dla nich specjalny szlak z szeregiem zadań i misji o tematyce bajkowej m.in. zagadki, logika, ćwiczenia manualne, ekologia. Aby ten magiczny szlak pokonać trzeba odznaczać się doskonałym humorem, wielkim uśmiechem i szczerymi chęciami. Na końcu trasy czeka nagroda – Dar Króla Elfów. Drużyna przed startem losuje postać np. Elf, Mag, która towarzyszy im przez całą trasę ... gotowi na przygodę?
- LUB **-Podchody Nocne „Strach się bać”**(przygoda z dreszczem emocji, gra nocna, do 15 osób w 1 grupie, przedział wiekowy 12+) *Przygodowa gra nocna z dreszczykiem emocji, w której uczestnicy poszukując zaginionego skarbu zmierzają się z szeregiem tajemniczych zagadek prowadzących do celu. Na trasie czekają na uczestników emocjonujące wyzwania m.in. wskazówki i zagadki kierunkowe, zadania logiczne, punkty specjalne (z postaciami fabularnymi) itp. Poprzez bezpieczną a zarazem emocjonującą zabawę zajęcia prowadzone w nocy mają pozytywny wpływ na przezwyciężenie strachu przed ciemnościami. Zajęcia odbywają się w grupach nie większych niż 15 osobowych plus instruktor i wychowawca Nocleg.*

Dzień 2

Śniadanie.

Zajęcia z instruktorami -Mafia (gra/zabawa fabularna, bezpośrednia rywalizacja drużynowa na wesoło, 2 grupy)

Aktywna rywalizacja między dwoma zespołami konkurującymi o względy na danym terenie. Po zwycięstwie dany "Gang" otrzymuje cenny artefakt, zaś najbardziej zaangażowani uczestnicy mogą otrzymać od „Króla Mafii” dodatkowe wynagrodzenie w postaci monet. Wygrywa najbogatsza mafia, która wykaże się większą pomysłowością i sprytem! Przykłady rywalizacji: atak „bombowy” (pileczki), pojedynek „rewolwerowców” (sikawki wodne), zmagania hersztów (konkurencja na zaprzęgach), uwalnianie więźniów (obręczce), szyfrowanie informacji (mors), pojedynek Królów (gra karciana wojna w wersji x1), przechytrzyć Bossa (ucieczka przed Bossem do dziupli przeciwnika).

Obiad.

Zajęcia z instruktorami -Mini szkoła przetrwania (przygoda z praktyką, zajęcia terenowe, grupy klasowe)

Zajęcia terenowe na których uczestnicy pozyskują cenną wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat przetrwania w warunkach leśnych. Ciekawa forma prowadzenia zajęć (przeplatanie teorii z praktyką) sprawia, iż każdy uczestnik wykazuje się dużym zaangażowaniem czynnie biorąc udział we wszystkich proponowanych atrakcjach. Część teoretyczna obejmuje m.in. takie zagadnienia jak:

-rośliny jadalne i trujące,

- zdobywanie pożywienia,
- metody obrony przed drapieżnikami
- Część praktyczna dotyczy m.in:
- budowa schronienia (szalasy)
- rozpalanie ognia za pomocą krzesiwa
- nauka wiązania węzłów
- uzdatnianie wody (w zależności od warunków terenowych)
- przeprawa przez trudny teren (w zależności od warunków terenowych) Powrót

na kolacje i nocleg.

*Możliwość zorganizowania dyskoteki/wieczoru filmowego.

Dzień 3

Śniadanie + suchy prowiant.

Całodniowa wycieczka po Roztoczu z przewodnikiem, w programie m.in.

-Zamość (Rynek, Ratusz, kamieniczki, Kolegiata, Pałac, Stara Brama Lubelska, Dzielnica żydowska). - Rezerwat „Czartowe Pole”- ścieżka jest dobrze przygotowana do wędrowki, wybudowane zostały schody, pomosty i poręcze ułatwiające poruszanie się po niej. -Józefów - kamieniołom, baszta widokowa -Górecko Kościelne (Kościółek, Aleja Dębów, Źródełko). Powrót na obiadokolację. Nocleg

***OPCJA DODATKOWA Zajęcia z instruktorami -Medicus (edukacyjna gra planszowo-terenowa o tematyce medycznej, zabawa grupowa do 15 osób w 1 drużynie)**

Edukacyjna gra planszowo-terenowa podejmująca szeroko pojętą wiedzę medyczną często niezbędną i stosowaną w życiu codziennym. Zakres tematyczny obejmuje zagadnienia związane z pierwszą pomocą, zagrożeniami, chorobami, bezpieczeństwem, zdrowiem, urazami, anatomią itp.

Gra rozpoczyna się od rzutu mega kostką. Pionek drużyny znajdujący się na specjalnej wielkiej planszy ląduje na polu odpowiadającemu numerowi pytania ukrytego w terenie. Zadaniem grup jest odnajdywanie odpowiednich kart zadaniowych, zapamiętanie pytania lub zadania praktycznego do wykonania oraz realizację wyznaczonego zadania lub odpowiedzi na pytanie w obecności trenera. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety.

Podczas gry uczestnicy będą musieli wykazać się pomysłowością, wytrzymałością fizyczną oraz sporą wiedzą. Po zakończonej grze następuje oficjalne ogłoszenie zwycięskiej drużyny oraz szczegółowe omówienie pytań i odpowiedzi.

Pytania zawarte w grze często pojawiają się w teleturniejach, krzyżówkach, testach i egzaminach co stanowi cenną wiedzę na przyszłość.

Dzień 4

Śniadanie.

***OPCJA DLA GRUP MŁODSZYCH:** Wyjazd do Zagrody Guciów. Zwiedzanie muzeum etnograficzno – przyrodniczego + pokaz wyrobu masła, degustacja.

Przejazd do Zwierzyńca do Ośrodka Edukacyjno-Muzealnego Roztoczańskiego Parku Narodowego.

Zajęcia w podgrupach: (rotacyjnie)

-Zwiedzanie Muzeum Przyrodniczego z przewodnikiem -Zajęcia

w pracowni przyrodniczej „Rośliny boru, grądu”....

-Film „W krainie jodły, buku, i tarpana”

Powrót do hotelu na późny obiad.

Zajęcia z instruktorami

-Informator -poszukiwacze skarbów (gra/zabawa fabularna wielozadaniowa, zabawa drużynowa do 15 osób w 1 drużynie lub między klasowa)

Dynamiczna gra fabularna z rodzaju „biegu po informacje” o wielowątkowej fabule, która angażuje grupy "Poszukiwaczy" w wiele zadań połączonych w jedną całość. Wątek poszukiwań związanych ze zdobyciem informacji na temat skarbu ukrytego gdzieś w najbliższej okolicy, podejmowanie i realizacja różnorodnych wyzwań gwarantują doskonałą zabawę dla wszystkich uczestników gry. Dodatkowym atutem gry jest wyścig z czasem...drużyna która pierwsza dotrze do "Informatora" jako pierwsza otrzyma kolejne wskazówki i zadania.

"Poszukiwacze" mierzą się zadaniami o różnym stopniu trudności, zarówno fizycznymi jak i intelektualnymi.

Podstawowym elementem decydującym o sukcesie misji danej grupy będzie sprawna komunikacja i współpraca, jak również nawiązanie pozytywnego kontaktu z postaciami gry "Informatorami".

Grę rozpoczyna sportowiec: "Jest gdzieś w okolicy ukryty skarb... ale gdzie? – nie mam pojęcia. Jednak kiedy biegalem, spotkałem mędrca który wyglądał na zorientowanego w tej sprawie... Powiem wam gdzie go widziałem, ale musicie wykonać dla mnie kilka ćwiczeń..." W czasie gry pojawia się kilka postaci "Informatorów" (mędrzec, zielarka, sportowiec), jednak jak to życiu bywa...żadna nie pomoże „za darmo”. A więc zadania i misje czekają na każdym kroku Wygrywa TYLKO JEDNA drużyna...

Kolacja np. plenerowa (grill/ognisko). Nocleg.

Dzień 5

Śniadanie.

Zajęcia z instruktorami

-Szalona olimpiada (sport-rekreacja na wesoło, konkurencje drużynowe 5 osobowe

Szereg zwariowanych i nietypowych konkurencji na wesoło, w których uczestnicy rywalizują w 5 osobowych zespołach. Konkurencje takie jak wyścigi chomików, taranów, połączonych spodni, rydwanów, kolorowa sztafeta itp. wymagają od uczestników zgrania, synchronizacji i wzajemnego wsparcia. Aktualne czasy i punkty umieszczane przez trenerów na wielkiej tablicy wyników dają możliwość weryfikacji osiągnięć danej drużyny w każdej chwili trwania Olimpiady. Zwycięża drużyna z największą liczbą punktów. Świetna forma integracji poprzez zabawę. Uczestnicy oczekujący na swoją kolej otrzymają do dyspozycji atrakcje dodatkową - niespodziankę

LUB

PAKIET 2: Pojedynki "Sumo" w dmuchanych kulach + Mega Dart + Projekt Konstruktorzy

-Projekt Konstruktorzy (na start dla całej grupy)

Projekt ten w doskonały sposób ukazuje potrzebę sprawnej komunikacji pomiędzy poszczególnymi komórkami organizacyjnymi dla efektywności podejmowanych przez nie działań. Na czas trwania projektu uczestnicy zamieniają się w firmę produkcyjną podzieloną na kilka działów. Ich zadaniem jest jak najszybsze odwzorowanie modelu zbudowanego z klocków. Jak wgląda model wiedzą tylko obserwatorzy. Przekazują informacje gońcom, którzy z kolei przekazują do budowniczych. Ci ostatni mają za zadanie zbudowanie dwóch identycznych z oryginałem modeli prototypowego pojazdu. O sukcesie w tym projekcie decyduje efektywna komunikacja, świadomość wspólnego celu, dobra współpraca i organizacja procesu produkcyjnego. *cele:*

-*Jak skutecznie przekazywać informacje w zespole.*

- *Obszary odpowiedzialności za realizowane zadania.*

-*Czym może być i jak powinno wyglądać aktywne dzielenie się wiedzą. -Integracja w zespole.*

-Pojedynki "Sumo" w dmuchanych kulach

Walki, przepychanki, zderzenia, ewolucje - wszystko po to aby przepchnąć przeciwnika poza teren gry. Wszystko jest pozornie proste do momentu kiedy uczestnicy znajdują się w kulach bumperball, które umożliwiają przemieszczanie się na własnych nogach! W pełni bezpieczna zabawa, która dostarcza wielu emocji i śmiechu!

-Mega Dart

Większość ludzi brało udział w zabawie polegającej na rzucaniu lotkami do tarczy. Tym razem uczestnicy będą mieli za zadanie rzucanie do gigantycznej 3 metrowej tarczy do celu z dużej odległości. Jest to zabawa, która wymaga od uczestnika dobrej celności i dokładności.

-Niespodzianka ekstra

Obiad.

Wyjazd z ośrodka.

18.30-19.30 Powrót pod szkołę.

KOLEJNOŚĆ ZWIEDZANIA/ZAJEĆ MOŻE ULEC ZMIANIE

UWAGA: WIEKSZOŚĆ ZAJEĆ SPORTOWYCH WYMAGA PRZEMIESZCZANIA SIĘ GRUP W PLENERZE.

WYMAGANA OBECNOŚĆ KADRY NAUCZYCIELSKIEJ.

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

UWAGA OFERTA PROMOCYJNA

| | BIŁGORAJ - ULANÓW |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| min. 40 os. - max. 45 os. płacących | 835 zł/os 735 zł/os |
| min. 35 os. - max. 39 os. płacących | 890 zł/os 790 zł/os |
| min. 30 os. - max. 34 os. płacących | 955 zł/os 855 zł/os |

+ dodatkowo bilety wstępu/przewodnicy miejscowi /zajęcia sportowe z instruktorami
110zł/os do 145 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.**

Termin, który Państwa interesuje, potwierdzamy po sprawdzeniu dostępności wolnych miejsc w hotelu. Dokonujemy rezerwacji wstępnej na czas zebrania zaliczek przez nauczyciela (najczęściej nie dłużej niż 4 tyg.)

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

ZAJĘCIA SPORTOWE - W cenę wliczono przygotowanie i realizację wybranego pakietu, profesjonalną obsługę (wykwalifikowaną kadrę, atestowany sprzęt), niezbędne materiały do przeprowadzenia zajęć i bezpieczeństwa podczas ich organizacji, dojazd instruktorów. Firma organizująca zajęcia rekreacyjno-sportowo-survivalowe bierze pełną odpowiedzialność za uczestników podczas prowadzonych zajęć, i zobowiązuje się do zapewnienia pełnego bezpieczeństwa uczestnikom w czasie realizacji zajęć survivalowych. Opiekunowie i pilot grupy zobowiązują się uczestniczyć w zajęciach w celu zapewnienia opieki pedagogicznej nad uczestnikami zajęć.

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.