

Może nad morze Łeba

Uwaga- program sugerowany dla 4-5 kl SP, dla grup starszych możliwość zamiany poszczególnych punktów programu na dedykowane dla młodzieży

OŚRODEK WZASOWY usytuowany jest w Łebie, najbardziej znanej i atrakcyjnej oazie spokoju na polskim Wybrzeżu - tylko 200 metrów od morza, wśród sosen pasa nadmorskiego. W ośrodku do dyspozycji gości znajdują się:

- Stołówka,
- Kawiarnia,
- Plac zabaw i siłownia plenerowa
- Boisko do siatkówki, Boisko do koszykówki, Kort tenisowy
 - Cymbergaj, Stół do tenisa stołowego
- Wypożyczalnia sprzętu sportowego- gratis! (piłki, rakiетки)
 - WI FI

Dzień 1

6.30 Wyjazd spod szkoły.
Przyjazd do pensjonatu na późny obiad
Zakwaterowanie
Zapoznaje się z infrastrukturą ośrodka, spacer na plażę
Kolacja na ciepło. Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie
Wycieczka do Labirynt Park Łeba – *największego naturalnego labiryntu w Polsce, w czasie 2-3 godz pobytu gra terenowa z ciekawym scenariuszem i zadaniami dostosowanymi do wieku, które poprowadzi animator*
Powrót na obiad do ośrodka
Spacer nad morze, zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej
Kolacja. Seans filmowy .Nocleg

Dzień 3

Śniadanie.
Wycieczka do Słowińskiego Parku Narodowego – spacer z pilotem do ruchomych wydmy (część trasy pokonujemy melexami)
Powrót na obiad do ośrodka.
Spacer nad morze, zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej

LUB dopłata do biletów wstępu 40 zł/os

Wycieczka do Sea Park Sarbsko, gdzie możemy zobaczyć pływające w basenach foki szare i kotiki południowoamerykańskie, prehistoryczne oceanarium 3D, Muzeum Marynistyczne, Park Makiet Zwierząt Morskich, Park Miniatur Latarni Morskich.
Kolacja. Dyskoteka. Nocleg

Dzień 4

Śniadanie + suchy prowiant

Wyjazd do Gdyni (ok.80km) (dzień sportowo – integracyjny)

wersja droższa w biletach wstępu

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 (dla uczestników wieku: 7 – 18 lat) PROGRAM NIE ZAWIERA PARKU LINOWEGO!!!

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 ogniwa 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
- **Osłepieni** – 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 kiełbaskami 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 wymyślanej 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 wpiernie 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 rąk** – 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 rąk która pomoże utrzymać równowagę.

Po około 4-5 godzinach wracamy do bazy. Czas na ognisko z kiełbaskami i odpoczynek

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 szalaska:** zadaniem rozbitków będzie przygotowanie improwizowanego schronienia, paleniska oraz wszelakich przydatnych przedmiotów takich jak ekran cieplny 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 samozaparcia 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 podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.

Śniadanie

Wycieczka do Muzeum Słowińskiego Parku Narodowego w Czołpinie.

Ekspozycja została zaaranżowana na trzech kondygnacjach w Budynku nr 1 (historycznie budynek mieszkalny). Obejmuje kilkanaście modułów tematycznych prezentujących wartości przyrodnicze i kulturowe Słowińskiego Parku Narodowego, świadectwa działalności i osiągnięć człowieka w służbie ochrony przyrody oraz nauk przyrodniczych, a także sylwetki ludzi, którzy swoje życie osobiste i zawodowe związali z morzem. W obiekcie zastosowano nowoczesne środki przekazu, m.in. kioski informacyjne, filmy i projekcje holograficzne oraz 3D z wykorzystaniem technologii Virtual Reality oraz Oculus, a także interaktywne metody pozyskania informacji dostosowane zarówno dla dorosłych, jak i dzieci. Wystawa została wyposażona w liczne multimedia, w tym gry edukacyjne dla dzieci i młodzieży szkolnej. W cenie opłaty za wstęp do Muzeum oferujemy seans 3D, Film 3D (ok. 20 min) prezentuje, jak i kiedy przebiegały procesy, które stworzyły dzisiejszy krajobraz Słowińskiego Parku Narodowego. Z uwagi na stopień trudności poruszanych zagadnień seans 3D polecamy starszym dzieciom.

Powrót na późny obiad do ośrodka

Spacer nad morze, zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej

Kolacja. Nocleg.

Dzień 5

Śniadanie + suchy prowiant

Wykwaterowanie. Wyjazd w drogę powrotną.

Ok 18.00-19.00 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 Łebie w **części nowo wyremontowanego ośrodka wypoczynkowego** w pokojach 3, 4, 5 - osobowych z pełnym węzłem sanitarnym i balkonami, w pawilonach zamykanych i monitorowanych. Do dyspozycji: świetlica z TV i sprzętem dyskotekowym, kawiarnia, siłownię, stół do tenisa stołowego, kort do tenisa ziemnego, boisko do piłki siatkowej, koszykówki oraz plac zabaw dla dzieci.
- Wyżywienie – zgodnie z programem (3 razy dziennie: śniadania i kolacja w formie bufetu szwedzkiego, obiad podawany + podwieczorek). Dostęp do wody pitnej w ośrodku wypoczynkowym przez cały pobyt
- 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: 710 zł/os/min. 40 os. - max. 45 os. płaćących
770 zł/os/min. 35 os. - max. 39 os. płaćących
830 zł/os/min. 30 os. - max. 34 os. płaćących

+ 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.