K. Orłowski, V. Wojeńska
05-500 PIASECZNO UL. DWORCOWA 18 lokal użytkowy 4 POLAND
TEL/FAX 22- 716 71 11 TEL 22- 716 71 17, 737 12 26

„Bursztynowy Ekspress - naukowo i sportowo"

Dzień 1

6.00 Wyjazd spod szkoły, przejazd do Gdyni.
Wizyta w Akwarium w Gdyni – zwiedzanie połączone z warsztatami edukacyjnymi (przyrodnicze).
Spacer po Wybrzeżu Kościuszkowskim (Dar Pomorza- zew. , Błyskawica – zew.).
Przejazd do Kątów Rybackich . Zakwaterowanie. Obiadokolacja.
Spacer na plażę. Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie + suchy prowiant.
Wyjazd z ośrodka do Gdyni na survival.

KONIECZNOŚĆ ZEBRANIA PODPISÓW OD RODZICÓW UMOŻLIWIAJĄCE WEJŚCIE DO PARKU LINOWEGO Z GRUPĄ SZKOLNĄ.

http://www.adventurepark.pl/oswiadczenie_rodzica.pdf

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 osiągania sukcesu i wyzwalają niesamowitą pozytywną energię zespołu.

DO WYBORU 1 scenariusz:

1. Leśna ekspedycja – czas ok 3,5h (scenariusz 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 niezwyczajnych 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 scenerii". Wyzwala to w uczestnikach zabawy wprost nieograniczoną wyobraźnię, fantazję i nietuzinkowe, ukryte zdolności co często prowadzi też do zabawnych dialogów i sytuacji

Przykładowe zadania:

- ***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 niełatwe…*
- ***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 niełatwo będzie zneutralizować…*
- ***SOS*** *- zespół próbuje wykonać magiczne znaki za pomocą sygnalizacyjnej liny. Czy pomogą one powrócić do cywilizacji?*
- *Po około 3 godz. powrót do bazy i wspólne zadanie – swoisty test współpracy, komunikacji, zaufania. Tet ten pozwoli wyłonić zwycięski zespół. Czas na ognisko i odpoczynek.*

2. Misja specjalna (dla grup powyżej 8 lat) – czas ok. 5,5 h

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 ekspedycje .
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.

Zadania przykładowe:

- ***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 uprzęży 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 wyimaginowanej 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 wpierw 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 i odpoczynek.

3. 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 uprzęży 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, łuki 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, łuk angielski, łuk sportowy.*
- ***Zjazd linowy:*** *Uczestnicy wyposażeni są, podobnie jak na Parku Linowym, w uprzęże 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, pal 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.

4. 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 zaimprowizować 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 szałasiska:*** *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 starosłowiański chleb zwany podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.*

Powrót do ośrodka na obiadokolację . * *Możliwość zorganizowania plenerowej dyskoteki w zadaszonym namiocie na terenie pensjonatu.* Nocleg.

Dzień 3

Śniadanie + suchy prowiant.
Wyjazd do Gdańska - wizyta w Centrum Hewelianum www.hewelianum.pl
(konieczna rezerwacja min pół roku wcześniej)
- 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, www.hewelianum.pl/edukacja
Uwaga - Dla klas VII – VIII proponujemy Muzeum II wojny Światowej

LUB

Przejazd do Gdańska.
Zwiedzanie *miasta z przewodnikiem: Główne Miasto, Ratusz, Rynek, Dwór Artusa , Długi Targ, Żuraw, Kościół Mariacki (wew.)*

**możliwość zjedzenia obiadu w cenie: 25zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 20 zł/os (drugie danie, napój) lub 15 zł/os (pół pizzy, picie) LUB wizyta w np. MC Donald,s lub KFC (konsumpcja we własnym zakresie)*

Powrót pod szkołę w godzinach wieczornych.

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: 435 zł/min. 40 os. - max. 45 os. płacących
Cena: 470 zł/min. 35 os. - max. 39 os. płacących
Cena: 515 zł/min. 30 os. - max. 34 os. płacących

+dodatkowo bilety wstępu/przewodnicy miejscowi od 100 zł/os do 120 zł/os*

(*kwota ta jest uzależniona od wyboru pakietu zajęć sportowych w drugim dniu wycieczki)

KWOTĘ NA BILETY WSTĘPU POTWIERDZAMY PRZED DOPŁATĄ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI CENNIKAMI

**możliwość zjedzenia obiadu w ostatnim dniu wycieczki w cenie: 25zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 20 zł/os (drugie danie, napój) lub 15 zł/os (pół pizzy, picie)*

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 022 716 71 17 lub mail viola@wordtravel.com.pl

Zaliczka konieczna do podpisania umowy: **100 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 specjalistyczna 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.