

Sandomierz survivalowo i sportowo...

Dzień 1

7.00

Wyjazd spod szkoły, po drodze zwiedzanie **Sandomierza**:

**możliwość zjedzenia obiadu w cenie: 30zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 25 zł/os (drugie danie napój)*

Stare Miasto, wejście do trasy podziemnej i zbrojowni, spacer do wąwozu Królowej Jadwigi.

Rejs statkiem po Wiśle lub „Świat Ojca Mateusza”

LUB

Zwiedzanie Sandomierza w formie gry miejskiej

Gra miejska

„Gra miejska, jak sama nazwa wskazuje, odbywa się w przestrzeni miejskiej.. Uczestnicy podzieleni są na małe 6 osobowe, rywalizujące ze sobą zespoły. Zadania, które wykonują uczestnicy są osnute wokół atrakcyjnej fabuły, dzięki czemu rozgrywka staje się emocjonująca. Zadaniem graczy będzie zebranie wszystkich elementów układanki potrzebnej do rozwiązania określonego zadania. Kolejne zadania zbliżają zespół do rozwiązania zagadki. Zespoły posługują się mapą satelitarną i wskazówkami otrzymanymi w materiałach na początku gry. Spotykają postacie-animatorów, którzy udzielają potrzebnych informacji i wyznaczają zadania, które musi wykonać cały zespół.”

Cele poznawcze gry:

- Po co komu brama w mieście, czyli co zostało z wieków dawnych
- Czy człowiek przecisnął się przez ucho igielne
- Skąd się wzięła Katedra
- A pod ziemią drugie miasto, czyli co się kryje pod Starówką
- Krzemień pasiasty, czy był cenniejszy niż złoto
- Czy można "Zakotwiczyć Niebo", czyli niezwykły port na środku rynku
- Gdzie na rowerze jeździ Ojciec Mateusz
- Wiele innych interesujących miejsc i wątków
- Gdzie jest ta Brama Opatowska
- wiele innych

Przykładowe zadania:

Hydraulik - jest to zadanie wymagające od uczestników zdolności planowania oraz dużej wyobraźni przestrzennej. Zadanie polega na zamknięciu wszystkich otworów hydraulicznych.

Rurociąg - jest to wyjątkowo zespołowe zadanie, które polega na wyciągnięciu piłki z specjalnie przygotowanego urządzenia. Aby wykonać to zadanie potrzebna będzie wyjątkowa współpraca całego zespołu.

Latający dywan - konkurencja, w której każdy zespół będzie musiał wyłonić lidera potrzebnego do wykonania tego zadania. Zadanie polega na przemieszczeniu się dziesięciu osób z grupy, na drugą stronę trasy bez dotykania podłoża. Jedynym artefaktem, którym będą dysponowali uczestnicy jest specjalny dywan. Zadanie wymagające od uczestników zgrania, dokładności i sporej kondycji fizycznej

Ratunek - zadaniem uczestników jest pozoracja akcji medycznej, w której uczestnicy muszą uratować rannego rozbitka. Jest to zadanie, które oprócz elementów integracyjnych daje możliwość zdobycia potrzebnej w życiu codziennym wiedzy związanej z ratownictwem medycznym.

Pilkarze - ta z pozoru myląca nazwa konkurencji niewiele wspólnego ma z grą w piłkę. Zadanie polega na włożeniu zestawu różnych piłek za pomocą specjalnych pałeczek do kosza. Jest to program wymagający od uczestników dużej precyzji i zgrania całego zespołu. Inne zadania - na uczestników będą czekały również inne zadania, które będą stanowiły niespodziankę.

INFORMACJE DODATKOWE

Na czas imprezy obowiązywać będzie ubiór nieformalny, tak więc proszę ubrać się niezobowiązująco w strój, w którym czujecie się komfortowo. Ważne abyście dla własnego komfortu pamiętali o tym, żeby zabrać:

- Strój nieformalny i wygodny.
- Obuwie, którego nie będzie żal zabrudzić + ew. na zmianę (w przypadku deszczu)
- Ciepłe ubranie.
- Dobry humor

Na koniec możliwość wejścia do Zbrojowni + 10 zł/os

Przejazd na zakwaterowanie w okolice Janowa Lubelskiego/Ulanowa. Obiadokolacja . Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie + suchy prowiant

Przejazd do Janowa Lubelskiego. Zajęcia z instruktorami. (do wyboru 3 aktywności)

PAKIET DMUCHAŃCÓW np. byk, piłkarzyki, bungee run + żyroskop

SPARTAKIADA - podczas spartakiady na uczestników czeka szereg konkurencji 15 osobowych, w których będą musieli przejść sztafetę składającą się z 8 konkurencji. Jest konkurencja wyjątkowo zespołowa, w której cały 15-osobowy zespół musi razem współpracować aby wykonać określone zadanie. Poniżej przedstawiamy opis konkurencji jakie będą czekały na uczestników podczas spartakiady.

ZDOBYWCY - jest to gra przyrodniczo-sportowa, której głównym zadaniem jest po przez wysiłek fizyczny poznanie przyrody polskiej. Jest to zabawa strategiczna, w której uczestnicy muszą odpowiedzieć na wiele interesujących pytań przyrodniczych oraz wykonać szereg zadań sportowych. Bardzo emocjonująca gra, która pomaga w przyswojeniu wiedzy przyrodniczej.

ZABÓJCZY TOR - Tor sprawnościowy - jest to szereg konkurencji, pozwalających uczestnikom na sprawdzenie swojej sprawności fizycznej połączonej z dobrą zabawą. Tor składa się z następujących etapów, które można dowolnie komponować:

- pajęczynka – etap gibkości owy
- opony – etap sprawnościowy
- drabinka – etap siłowy
- pole minowe – etap na dokładność
- tunele – etap na precyzję
- zadanie logiczne – etap na myślenie

ŚLIMAK - jest to gra przyrodniczo-sportowa, której głównym zadaniem jest po przez wysiłek fizyczny poznanie przyrody polskiej. Jest to zabawa strategiczna, w której uczestnicy muszą odpowiedzieć na wiele interesujących pytań przyrodniczych oraz wykonać szereg zadań sportowych. Bardzo emocjonująca gra.

ŁOWCY SKARBÓW-Jest to projekt z rodzaju „poszukiwania skarbu”, o wielowątkowej fabule, która wciąga uczestników w wiele połączonych ze sobą w jedną całość zadań. Fabułą dla tego projektu jest historia związana ze skarbem, ukrytym gdzieś w najbliższej okolicy. Tego właśnie skarbu będą poszukiwali uczestnicy w projekcie „Łowcy skarbów”.

Podczas projektu, na uczestników będą czekały liczne niespodzianki i przeciwności losu. Będą oni musieli stawiać czoła

coraz to nowym wyzwaniom o różnym stopniu trudności, zarówno fizycznym jak i intelektualnym. Projekt ten cechuje wielość i różnorodność zaskakujących i nieprzewidywalnych sytuacji, w których uczestnicy muszą podejmować szybkie i trafne decyzje połączone z dużym ryzykiem (nie jest to ryzyko związane z bezpieczeństwem uczestników).

Projekt rozpoczyna się od poszukiwania informacji Informacje te ukryte są w bliższej i

dalszej okolicy. Podstawowym elementem, decydującym o sukcesie tego projektu będzie sprawna komunikacja i współpraca między poszczególnymi jednostkami podczas realizacji poszczególnych zadań oraz koordynacja całego przedsięwzięcia.

Powrót do hotelu na obiadokolację i nocleg.

*Możliwość zorganizowania dyskoteki/wieczoru filmowego

Dzień 3

Wykwaterowanie.

Śniadanie + suchy prowiant

Przejazd do Janowa Lubelskiego. Zajęcia z instruktorami. (do wyboru 1 aktywność)

GRA PARKI NARODOWE - jest to gra symulacyjna, w której uczestnicy będą mogli poprzez zabawę zapoznać się z szeroką rozumianą tematyką ochrony przyrody w Polsce. Podczas tej gry na uczestników czeka szereg zadań związanych z przyrodą polską. Oprócz wielu zadań z przyrody uczestnicy będą musieli się zmierzyć z wieloma zadaniami sprawnościowymi. Gra parki jest to doskonała gra dla gru, które chcą w sposób aktywny zapoznać się z tematyką ochrony przyrody w Polsce.

MARSZ NA ORIENTACJĘ - pozwala uczestnikom na wykazanie się pomysłowością, umiejętnością czytania map, posługiwania się kompasem, orientacji w terenie oraz współdziałania w grupie. Długości tras dostosowane są do wieku uczestników. Oferta obejmuje między innymi: przeszkolenie z czytania mapy, topografii i orientacji w terenie podział na grupy do 15 osób – na każdą grupę przypada 1 instruktor/instruktarz jak postępować w przypadku zgubienia się w terenie w życiu prywatnym fachową obsługę instruktorską każdej grupy

MEGA GRY PLANSZOWE – pakiet ogromnych gier planszowych oraz komputerowych

- Płotki – popularna zabawa polegająca na pokonaniu przeciwnego zespołu; 6m x 6m ; 2-14 osób
- Mega chińczyk – zabawa której nie trzeba tłumaczyć; 4m x 4m, 6 osób
- Saper – powiększona wersja komputerowej gry w bardzo dużych rozmiarach ; 6m x 6m ; 2-10 osób
- Warcaby – zasady są znane każdemu i nie trzeba ich wyjaśniać ; 2m x 2m ; 2-8 osób
- Szachownica – zabawa matematyczno umysłowa, w

której zadaniem uczestników jest zdobycie
odpowiedniej liczby punktów: 3m x 3m ; 4-12 osób

- Gwiazda – zmodyfikowana wersja twistera przeznaczona dla bardzo sprawnych dzieci: 6m x 6m ; 8-16 osób

Wyjazd w drogę powrotną

Możliwość zjedzenia obiadu w cenie: 30 zł/os LUB

Wizyta w Mc Donald 's (konsumpcja we własnym zakresie)

18.30-19.30 Powrót pod szkołę.

KOLEJNOŚĆ MOŻE ULEC ZMIANIE

**UWAGA: WIEKSZOŚĆ ZAJĘĆ 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
- składka TFG i TFP

Cena: 480 zł/min. 40 os. - max. 45 os. płacących

Cena: 520 zł /min. 35 os. - max. 39 os. płacących

Cena: 565 zł /min. 30 os. - max. 34 os. płacących

+dodatkowo bilety wstępu/zajęcia survivalu od: 110 zł/os do 150 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

**możliwość zjedzenia obiadu w cenie: 30zł/os (zupa, drugie danie, napój) lub 25 zł/os (drugie danie napój)*

LUB

wizyta w Mc Donald, s (konsumpcja we własnym zakresie)

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.

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: **200zł/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 specjalistyczną np. dieta bezglutenowa. W ramach wniesionej opłaty gwarantujemy modyfikację menu w podobnym budżecie.

W przypadku skierowania klasy na kwarantannę negocjujemy w hotelu zmianę terminu wycieczki na inny możliwy termin.

Możliwe jest dotatkowe ubezpieczenie od rezygnacji gwarantujące zwrot wpłaconej należności

(Zachorowanie / hospitalizacja obejmujące również COVID /KWARANTANNĘ - dotyczy całej grupy) :

„Organizator informuje o możliwości wykupienia dodatkowego ubezpieczenia od kosztów rezygnacji i przerwania udziału w imprezie z powodu choroby (zaświadczenie od lekarza lub karta wypisu z szpitala), napadu na mieniu (protokół z policji), śmierci osoby bliskiej (akt zgonu). **Zachorowanie na Covid-19 + Kwarantanna** (ale w tym przypadku ubezpieczenie dotyczy całej grupy) . Organizator informuje, że wykupienie ubezpieczenia kosztów rezygnacji jest możliwe wyłącznie w dniu zawarcia Umowy.

Cena ubezpieczenia, to: 20 zł w przypadku wycieczek 1-dniowych, 40 zł w przypadku wycieczek 2-dniowych, 50 zł w przypadku wycieczek 3-dniowych, 70 zł w przypadku wycieczek 4-dniowych, 85 zł w przypadku wycieczek 5-dniowych. W przypadku występowania u uczestnika chorób przewlekłych wysokość powyższych składek wzrasta dwukrotnie.”

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.