

Może nad morze? Jastrzębia Góra

*Willa/pensjonat położona w Jastrzębiej Górze – dysponuje doskonałymi warunkami dla grup zorganizowanych. Każdy pokój jest przytulnie urządzone oraz wyposażony w TV, sieć WI-FI
Obiekt znajduje się tylko 500 metrów od plaży*

Dzień 1

- 6.30 Wyjazd spod szkoły.
Po drodze postój w Sopocie – spacer po molo
Przyjazd do pensjonatu.
Zakwaterowanie. Spacer nad morze.
Ok. 17.00 Kolacja na ciepło.
Zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej
Ok. 19.30 Grill z pieczeniem kiełbasek
Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie + suchy prowiant
Wyjazd na wycieczkę do Gdyni (**dzień sportowo – survivalowy**).

UWAGA MOŻLIWOŚĆ MODYFIKACJI PROGRAMU W TYM DNIU - REZYGNACJA Z ZAJĘĆ SURVIVALOWYCH MOŻE SPOWODOWAĆ OBNIŻENIE KWOTY NA BILETY WSTĘPU NAWET O OKOŁO 50 ZŁ (ALTERNATWIE MOŻLIWOŚĆ WYCIEZKI NP. DO SŁOWŃSKIEGO PARKU NARODOWEGO)

KONIECZNOŚĆ ZEBRANIA PODPISÓW OD RODZICÓW UMOŻLIWIĄJĄCE WEJŚCIE DO PARKU LINOWEGO Z GRUPĄ SZKOLNĄ. 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 wywołują niesamowitą pozytywną energię zespołu

DO WYBORU 1 scenariusz:

1. Leśna Ekspedycja czas ok 4 godz. (program z ogniskiem)

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. Każdemu zadaniu przyswieca myśl przewodnia, którą uczestnicy, w trakcie jego wykonywania, odnajdują. I tak zadania nastawione są na: komunikację, współpracę, wyłonienie i rolę lidera, odpowiedzialność i inne. 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”. 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** – ...gdzie 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 się 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...
- **Truczna** – 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?
- **Czas na ognisko i odpoczynek. (z kielbaskami)**

2. Misja Specjalna czas ok 5,5 godz. (program z ogniskiem)

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 Specjalna 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 0,5 m nad ziemią pod czujnym okiem instruktorów. Po pomyślnym zaliczeniu szkolenia, można wejść na wyższy poziom. Po pokonaniu dwumetrowej 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 z ziemi 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.
- **Trzy opony** – delikatny most może okazać się pułapką nie do przejścia, jeżeli wprawdzie 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** – Wasza 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.
- **Litera A** – finałowe zadanie dla całej grupy. Czy gospodarzowi uda się poprowadzić grupę, by ta wspólnymi siłami „przetransportowała” go do bazy?

3. Survival czas ok. 6,5 h (program z ogniskiem) – od 11 roku życia

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 zadają 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 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 rozpałać 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 przygotowuje najprostszą potrawę survivalową wypiekając starosłowiański chleb zwany podpłomykami czy przyrządzi napar z świerkowych igieł bogatszy w witaminę C niż popularna cytryna.
- **Czas na ognisko i odpoczynek. (z kielbaskami)**

Powrót do ośrodka na obiadokolację. Nocleg.

Dzień 3

Śniadanie.

Wyjazd na wycieczkę na Hel.

Wizyta w fokarium. Zwiedzanie, pokaz karmienia fok.

*Możliwość udziału w zajęciach „Błękitna szkoła” - **(konieczna rezerwacja min pół roku wcześniej)**

Powrót na obiad do ośrodka.

Spacer nad morze, zajęcia rekreacyjne. Skorzystanie z infrastruktury sportowej

Kolacja

„Kaszubskie tany tany” (dyskoteka)

Kolacja

Dzień 4

Sniadanie
Czas na rekreację, spacer na plażę,
Zajęcia z ZUMBY, KARATE lub sportowe z animatorem
Obiad
Piesza wycieczka na Rozewie (Latarnia Morska)
Kolacja
Seans filmowy na dużym ekranie z aromatycznym popcornem
Nocleg

Dzień 5

Sniadanie + suchy prowiant
Wykwaterowanie.
Wyjazd w drogę powrotną.
Po drodze postój na zwiedzanie Gdańska lub Gdyni lub Torunia
Ok 19.30-20.30 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 pensjonacie, 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: 715 zł/os/min. 40 os. - max. 55 os. płacących*

**villa/pensjonat nie przyjmuje grup mniejszych niż autokarowe*

+ dodatkowo bilety wstępu i przewodnicy miejscowi

od 50 zł/os (WERSJA BEZ SURVIVALU) do 130 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 dokupienia obiadu w ostatnim dniu wycieczki (drugie danie, napój) + 25 zł/os*

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

Na Państwa życzenie możemy zarezerwować autokary 57-61 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: **300zł/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 /KWARRANTANNĘ - 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 informuję, 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.