

## „Integracyjnie i sportowo w Ulanowie”

Program dedykowany dla klas 4-5 SP

### Dzień 1

7.00 Wyjazd spod szkoły. Przejazd do Janowa Lubelskiego . Zajęcia z instruktorami.

Mega gry planszowe – pakiet ogromnych gier planszowych oraz komputerowych

- Płatki – 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

Obiad

Zajęcia w Janowie Lubelskim. Zajęcia z instruktorami.

12 prac herkulesa- jest to szereg konkurencji o charakterze siłowo-umysłowym, w którym uczestnicy zostają podzieleni na 10-12 osobowe zespoły rywalizujące w różnych konkurencjach. Projekt ten zmusza uczestników do kreatywnego podejścia do różnych konkurencji, generowania pomysłów oraz formowania ich w konkretne rozwiązania. Często zamiast siły będzie liczył się spryt i inteligencja całego zespołu. Poniżej przedstawiamy konkurencje, z którymi zmierzą się uczestnicy:

1. Ucieczka z Olimpu - jest to konkurencja polegająca na jak najszybszym pokonaniu trasy za pomocą specjalnych elastycznych 10 osobowych nartach. Jest to konkurencja, w której uczestnicy muszą złapać wspólny rytm aby ukończyć konkurencję.

2. Sieć Meduzy - W projekcie tym zespoły, na które podzieleni są uczestnicy, stają przed „pajęczynami” (siatkami rozpiętymi między podtrzymującymi je palikami). Zadaniem każdego zespołu jest przeprowadzenie wszystkich jego członków przez „oka” pajęczyn” (otwory w siatce), z zachowaniem określonych reguł. W tym projekcie najważniejsza jest współzależność oraz współodpowiedzialność za realizację zadania.

3. Na skrzydłach Gryfa - 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. Jedyńm artefaktem, którym będą dysponowali uczestnicy jest specjalny dywan. Zadanie wymagające od uczestników zgrania, dokładności i sporej kondycji fizycznej.

4. Kamienie Kronosa - zadanie polega na włożeniu zestawu różnych pitek za pomocą specjalnych pałeczek do kosza. Jest to program wymagający od uczestników dużej precyzji i zgrania całego zespołu.

5. Labirynt Minosa - Projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznanne środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestnicy jednocześnie kilka zespołów. Każdy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu końcowego trasy, której znana jest tylko jej pierwsza część. Instrukcje dotyczące dalszej części trasy posiada inny zespół. Prawidłowa wymiana tych informacji stanowi o wzajemnym powodzeniu wszystkich zespołów w tym projekcie. Projekt ten pokazuje jak ważnym w procesie komunikacji jest sposób formułowania komunikatów.

6. Przeprowa przez Styks - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprowienie się przez "niebezpieczną i zdrażliwą rzekę". Jedyńm sprzętem jakim dysponują jest płytka, opona,.... Prąd rzeki jest bardzo wartki w związku z czym bardzo łatwo można stracić płytki i "utonąć".

7. Zaprzęg Cerbera -konkurencja siłowa polegająca na przetransportowaniu jednego z uczestników za pomocą specjalnego zaprzęgu na wyznaczonej trasie. Zdanie wymagające od uczestników sporej wytrzymałości fizycznej.

8. Tropem Centaura - tym razem na uczestników czeka konkurencja wymagająca dużej precyzji, dokładności oraz zgrania zespołowego. Zadaniem uczestników jest pokonanie specjalnego toru według ściśle określonych zasad. Bardzo wyczerpująca konkurencja.

9. Nić Ariadny - kolejnym wyzwaniem czekającym na uczestników jest przewleczenie w odpowiedni sposób sznura na czas. Wesola konkurencja wymagająca od uczestników ogromnej współpracy i zaufania.

10. *Oko Cyklopa* - zespół podzielony na dwie podgrupy musi przekazać sobie prawidłowo informację na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, w których każda zajmuje wskazaną przez instruktora pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie.

11. *Szyfowa praca* - konkurencja polegająca na wydobyciu piłeczki pomocą rąk z specjalnej rury. W tej konkurencji wymagana jest ogromna precyzja, dokładność i koordynacja całego zespołu.

12. *Przejście mostem centaura* - w tym arcytrudnym zadaniu na uczestników czeka przejście po moście na drugą stronę rzeki. Zadanie zespołowe, ponieważ w jednym czasie przechodzi dwóch uczestników.

Przejazd do Ulanowa . Zakwaterowanie. Obiadokolacja . Nocleg.

## Dzień 2

Śniadanie.

Zajęcia w Janowie Lubelskim. Zajęcia z instruktorami.

*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.

*Marsz edukacyjny* – zadaniem uczestników jest dotarcie do punktów, na których będą znajdowały się zadania związane z edukacją przyrodniczą. Istnieje możliwość dostosowania poziomu trudności zadań do programu nauczania dzieci i młodzieży. Uczestnicy mierzą się między innymi z następującymi zagadnieniami: wykreślanki przyrodnicze, krzyżówki, rozpoznawanie tropów zwierząt, rozpoznawanie gatunków drzew i roślin, zwierzęta chronione, i wiele innych.

Obiad

*ŁOWCY SKARBÓW*- Jest to projekt z rodzaju „poszukiwania skarbu”, o wielowątkowej fabule, która wciąga 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”, 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 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 na obiadokolację . Nocleg

\*Możliwość zorganizowania dyskoteki/wieczoru filmowego

## Dzień 3

Śniadanie. Wykwaterowanie. Przejazd do Janowa Lubelskiego

*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.

1. *Narty 15 osobowe* - jest konkurencja polegająca na pokonaniu slalomu za pomocą specjalnych 15-osobowych nart. Uczestnicy podczas tego zadania będą musieli ze sobą ściśle współpracować aby osiągnąć określony cel.
2. *Gąsienica 15 -osobowa*- jest to konkurencja w której uczestnicy będą poruszać się za pomocą specjalnego urządzenia, które naśladuje gąsienicę. Jest to bardzo precyzyjne zadanie, z którym zmierzą się uczestnicy.
3. *Worki 15 osobowe* - każdy w młodości pewnie skakał w workach, tym razem drużyna będzie musiała się zmierzyć 15-osobowym workiem, w którym będzie musiała wyskakać swoje. W tej konkurencji bardzo ważna jest kondycja uczestników oraz ogromna praca zespołowa
4. *Splątani* - jest to konkurencja w której cały 15 osobowy zespół zostaje szczepiony za pomocą specjalnej taśmy. Zadaniem drużyny jest przemieszczenie się do mety
5. *Piłkolandia* - kolejne bardzo trudne zadanie czekające na uczestników polega na stworzeniu specjalnego węża za pomocą udzkiach ciał poprzeplatanych piłkami. Taki wąż musi przemieścić się do mety w taki sposób aby nie zgubić piłki ani członka zespołu. Zadanie należy do wyjątkowo trudnych do zrealizowania.
6. *Kralka* - jest to konkurencja polegająca na pokonaniu specjalnego slalomu za pomocą urządzenia nazywanego "kralka". Jest to skomplikowane urządzenie, które wymaga od uczestników dużej współpracy zespołowej oraz koordynacji ruchowej.
7. *Tratwa* -zabawa zespołowa polegająca na pokonaniu trasy bez dotykania ziemi za pomocą specjalnej tratwy 15 osobowej. Jest to konkurencja wymagająca sprytu oraz zgrania całego zespołu

8. Kangur - jest to wyjątkowo śmieszna konkurencja polegająca na pokonaniu wyznaczonej trasy w ogromnym stroju kangura. Dużym utrudnieniem w tym zadaniu jest fakt iż "kangur" będzie się poruszał w okularach, które mają 2,8 promila alkoholu. Bardzo wesoła konkurencja.

Obiad

Wyjazd

Powrót pod szkołę w godzinach wieczornych.

### **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 ośrodku wypoczynkowym, pensjonacie, hotelu. Pokoje z łazienkami lub studio (bez ręczników).
- wyżywienie **zgodnie z programem**,
- realizacja programu turystycznego,
- opieka pilota,
- ubezpieczenie NW 6000 zł ,
- **ubezpieczenie od kosztów rezygnacji**
- VAT,
- 1 miejsce gratis dla nauczyciela na każdą 15 uczniów
- składka TFG i TFP
- **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.

## **Ulanów**

**Cena: 775 zł/min. 40 os. - max. 45 os. płacących**

**Cena: 835 zł/min. 35 os. - max. 39 os. płacących**

**Cena: 915 zł/min. 30 os. - max. 34 os. płacących**

**+ dodatkowo płatne: zajęcia sportowo-survivalowe z instruktorami : 145 zł/os**

**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](mailto:viola@wordtravel.com.pl)

**Zaliczka konieczna do podpisania umowy: 300zł/os.**

**W przypadku wycieczek których termin wyjazdu jest na 30 dni i krócej od dnia podpisania umowy – wpłacamy całą kwotę.**

**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 wyciągiem Warunków Uczestnictwa lub wyrażać się po przez wpłatę zaliczki/całej kwoty.**

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](http://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 35% ceny wycieczki,
- w terminie 44-15 dni przed datą wyjazdu - do 55% ceny wycieczki,
- w terminie 14-7 dni przed datą wyjazdu - do 75% ceny wycieczki,
- w terminie 6-1 dnia przed datą wyjazdu oraz w dniu wyjazdu - do 95% ceny wycieczki.

**Każdy uczestnik imprezy Word Travel jest objęty ubezpieczeniem od kosztów rezygnacji w cenie wycieczki. Ubezpieczenie nie obejmuje rezygnacji z tytułu choroby przewlekłej. Górna granica odpowiedzialności ubezpieczyciela to 2200 zł/os, nie więcej niż kwota wpłacona za wycieczkę.**

**Ubezpieczenie kosztów rezygnacji** zapewnia ochronę na wypadek dwóch sytuacji: **rezygnacji** lub przerwania podróży. Ubezpieczyciel pokryje **koszty** poniesione w związku z wyjazdem, jeżeli przed rozpoczęciem podróży będziemy zmuszeni zrezygnować z wyjazdu z powodu, który jest wymieniony w Ogólnych Warunkach **Ubezpieczenia** tj:

1. Nagłe zachorowanie lub nieszczęśliwy wypadek Ubezpieczonego, potwierdzonego dokumentacją lekarską, które nie rokuje poprawy stanu zdrowia do dnia rozpoczęcia podróży, co uniemożliwia uczestnictwo w imprezie turystycznej;
2. Śmierci Ubezpieczonego lub osoby bliskiej w terminie maksymalnie do 60 dni poprzedzającym termin wyjazdu;
3. Nagłego zachorowania lub nieszczęśliwego wypadku osoby bliskiej, wymagającego obecności i stałej opieki sprawowanej przez Ubezpieczonego nad tą osobą, pod warunkiem, że żadna inna osoba dorosła zamieszkująca we wspólnym gospodarstwie domowym z osobą bliską, nie może sprawować opieki;
4. Przepięstwa popełnionego przez osoby trzecie na szkodę Ubezpieczonego lub osób bliskich, w następstwie którego powstała konieczność osobistego dokonania przez Ubezpieczonego czynności faktycznych bądź prawnych;
5. Zdarzeń, których skutki dotknęły bezpośrednio mienie Ubezpieczonego, osoby bliskiej tj. kradzież z włamaniem, pożar, uderzenie pioruna, wybuch, huragan, upadek statku powietrznego, powódź, grad, deszcz nawalny, zapadanie się ziemi, lawina, zalanie – powodując konieczność dokonania przez Ubezpieczonego osobiście odpowiednich czynności faktycznych i prawnych, mających na celu usunięcie skutków tych zdarzeń;
6. Udokumentowanej kradzieży lub utraty dokumentów niezbędnych w podróży (np. paszport, wiza wjazdowa) Ubezpieczonego, pod warunkiem, że kradzież lub utrata miały miejsce w okresie 45 dni poprzedzających wyjazd na imprezę turystyczną i zostały zgłoszone odpowiednim organom w ciągu 24 godzin od kradzieży, chyba że okoliczności uniemożliwiły dokonanie takiego zgłoszenia;
7. Otrzymania przez Ubezpieczonego wezwania do obowiązkowego wstawienia się przed sądem przypadającego na termin planowanej podróży;
8. Otrzymania przez Ubezpieczonego zaświadczenia potwierdzającego termin pobytu w sanatorium lub innej placówce leczniczo – rehabilitacyjnej w ramach NFZ, w przypadku gdy Ubezpieczony oczekiwał na wyznaczenie takiego terminu, a otrzymał takie powiadomienie po zawarciu umowy ubezpieczenia w terminie trwania zaplanowanej podróży;
9. Wyznaczenia Ubezpieczonemu daty egzaminu poprawkowego w szkole lub na uczelni wyższej, a którego data przypada na termin podróży, pod warunkiem iż Ubezpieczony nie znał daty egzaminu poprawkowego w chwili zawierania umowy ubezpieczenia;
10. Nagłego zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego, potwierdzonego dokumentacją lekarską, które nie rokuje poprawy stanu zdrowia do dnia rozpoczęcia podróży i wymaga objęcia obowiązkową kwarantanną przez służby sanitarne, która zgodnie z zaświadczeniem, wydanym przez uprawniony do tego podmiot, nie zakończy się do daty rozpoczęcia imprezy turystycznej;
11. Nagłego zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego skutkującego leczeniem szpitalnym, które nie zakończy się do dnia rozpoczęcia podróży;
12. Śmierci w wyniku zachorowania na COVID-19 Ubezpieczonego lub osoby bliskiej.

**Franszyza redukcyjna (udział własny) to koszt 20 zł/os (zwrot od ubezpieczyciela jest automatycznie pomniejszany o taką kwotę poszkodowanemu)**

#### **PROCEDURA WYKORZYSTANIA UBEZPIECZENIA OD KOSZTÓW REZYGNACJI ;**

W przypadku konieczności rezygnacji z uczestnictwa w imprezie turystycznej, podróżny zobowiązany jest:

- 1) Powiadomić biuro podróży o zaistniałym zdarzeniu powodującym rezygnację z udziału w imprezie turystycznej niezwłocznie po powzięciu wiadomości, nie później niż w terminie 2 dni od dnia powzięcia wiadomości o zdarzeniu;
- 2) Niezwłocznie powiadomić Wiener TU S.A. o zajściu zdarzenia ubezpieczeniowego - w przypadku rezygnacji z uczestnictwa w imprezie turystycznej nie później niż w ciągu 7 dni od daty powiadomienia biura podróży
- 3) Wskazać Wiener TU S.A. związek przyczynowo - skutkowy rezygnacji ze zdarzeniem, w wyniku którego nastąpiła rezygnacja z imprezy turystycznej;
- 4) Dostarczyć Wiener TU S.A. komplet dokumentów koniecznych do ustalenia zakresu odpowiedzialności i oceny stanu faktycznego, a w szczególności:
  - a) wypełniony formularz zgłoszenia szkody: <https://wiener.pl/dla-firm/pakiet-ubezpieczen-dla-organizatorow-turystyki>
  - b) zaświadczenie z biura podróży o wysokości potrąceń z tytułu rezygnacji z uczestnictwa.

Imię i nazwisko uczestnika.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego.....