

„Lublin LUB Sandomierz survivalowo i sportowo”

Program dedykowany dla klas 4-6 SP

Dzień 1

7.00 Wyjazd spod szkoły.
Przejazd do Lublina.
Zwiedzanie z przewodnikiem – „Lublin w pigułce” - trasa, wiodąca do najciekawszych zabytków lubelskiego Starego Miasta: Wzgórze Zamkowe z Zamkiem Lubelskim, Brama Grodzka, Bazylika Dominikanów, Rynek, Trybunał Koronny, Archikatedra, Brama Krakowska, Nowy Ratusz. + gra miejska... czyli turystyka z zagadkami. Jest to ciekawa forma samodzielnego odkrywania tajemnic miasta. Uczestnicy gry, podzieleni na grupy przemierzają miasto, kierując się informacjami zawartymi w otrzymanych materiałach (mapka z opisem) i rozwiązując kolejne zadania. Na końcu na zwycięzców czekają nagrody!

+ Wizyta w Regionalnym Muzeum Cebularza (**atrakcja dostępna dla grup do max 50 os**) podczas interaktywnego pokazu z udziałem legendarnej Esterki oraz piekarza Franka przedstawiona jest geneza powstania tego wspaniałego wypieku, który od setek lat napędza żołądki i sprawia radość ludności z terenu Lubelszczyzny oraz ich gości. Podczas wizyty w muzeum każdy dowie się czegoś z historii Lublina, pozna legendę i przepis na cebularze oraz odkryje właściwości jego składników. W czasie pokazu na chwilę można stać się piekarzem przyczyniając się do powstania aromatycznych cebularzy. Lekkość formy przekazu i elementy angażujące naszych gości pozwolą fantastycznie spędzić czas i poszerzyć wiedzę poprzez zabawę. Podczas części warsztatowej każdy uczestnik wykonuje swojego cebularza. Spotkanie zakończone jest degustacją.

LUB

7.00 Wyjazd spod szkoły,
drodze zwiedzanie Sandomierza:
A) Spacer z pilotem : Stare Miasto, wejście do trasy podziemnej i zbrojowni, spacer do wąwozu Królowej Jadwigi.

LUB B) Zwiedzanie Sandomierza w formie gry miejskiej
„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 przecisnąć 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 rozbitego. Jest to zadanie, które oprócz elementów integracyjnych daje możliwość zdobycia potrzebnej w życiu codziennym wiedzy związanej z ratownictwem medycznym.

Piłkarze - 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 wejście do Zbrojowni Rycerskiej 😊

Przejazd do Ulanowa .Zakwaterowanie. Obiadokolacja. Nocleg.

Dzień 2

Śniadanie.

Zajęcia z instruktorami w Janowie Lubelskim

Przeprawa – jest to zabawa typowo zespołowa, która polega na przeprowieniu się na drugą stronę rzeki, bagna. Uczestnicy muszą zbudować przy pomocy instruktorów „urządzenie”(tratwa, most linowy), które pomoże w przeprowieniu się na drugą stronę mokradła. Podczas zajęć wszyscy uczestnicy są zabezpieczani przez instruktora. Woda, którą muszą pokonać jest głębokości maksymalnie 0,8 m. Jest to doskonałe zadanie integracyjne połączone z dobrą zabawą.

Obowiązek posiadania ubrań na zmianę, oraz wiązanych butów (wersja brudna.).

Zajęcia te realizowane są wyłącznie przy odpowiedniej temperaturze!

W przypadku nieodpowiednich warunków pogodowych zamiana na:

Mini szkoła przetrwania – są to praktyczne zajęcia, które pozwolą uczestnikom sprawdzić swoje zdolności w programach survivalowych np.

Budowa szałasów

Rozpalanie ognia bez użycia zapalek

Rozpoznawanie roślin trujących i zwierząt jadowitych

Nauka podstawowych węzłów

Uzdatnianie wody

Przeprawy przez teren bagienny

Gra Przyrodnicza np. 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 grup, które chcą w sposób aktywny zapoznać się z tematyką ochrony przyrody w Polsce.

LUB

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.

Obiad

Zagadka Kryminalna - jest to gra, która pozwala uczestnikom na wcielenie się w rolę detektywów mających do rozwiązania pewną zagadkę kryminalną. Uczestnicy podzieleni na zespoły poszukiwawcze będą musieli odnaleźć w terenie ukryte szczątki 25 informacji związanej z śmiercią wilka. Aby zdobyć niektóre elementy historii będą musieli stawiać czoła różnym wyzwaniom fizycznym, umysłowym. Kryminalna zagadka jest to gra o skomplikowanej fabule, która wciąga uczestników w dobrą, bezpieczną zabawę.

Obiadokolacja . Nocleg *Możliwość zorganizowania dyskoteki/wieczoru filmowego

Dzień 3

Śniadanie. Wykwaterowanie. Zajęcia z instruktorami w Janowie Lubelskim

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 udzkić ciał poprzepłatanych 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.

LUB

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 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.

Obiad

Wyjazd

Powrót pod szkołę w godzinach wieczornych.

KOLEJNOŚĆ MOŻE ULEC ZMIANIE

UWAGA: WIEKSZOŚĆ ZAJEĆ 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 NNW 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: 850 zł/min. 40 os. - max. 45 os. płacących

Cena: 930 zł/min. 35 os. - max. 39 os. płacących

Cena: 1015 zł/min. 30 os. - max. 34 os. płacących

+ dodatkowo płatne: bilety wstępu oraz zajęcia sportowo-survivalowe z instruktorami
pakiet ok. 200 zł/os

KWOTĘ NA BILETY WSTĘPU POTWIERDZAMY PRZED DOPLATĄ ZGODNIE Z OBOWIĄZUJĄCYMI CENNIKAMI

+ w pierwszym dniu możliwość zjedzenia obiadu w cenie: 45 zł/os

LUB w Lublinie możliwość wizyty w Mc. Donald 's (konsumpcja we własnym zakresie)

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: **300 zł/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

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 3000 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.....