

OFERTA: WYCIECZKA SZKOLNA

Czas trwania: 3 dni

Program: SŁOWIANIE I WIKINGOWIE - drużyna

Profil wycieczki

Program „Słowianie i Wikingowie - drużyna” to pomysł na dedykowaną wycieczkę **INTEGRACYJNĄ**. Zajęcia w czasie wycieczki bazują na rekonstrukcji historycznej – tzw. "żywej historii", zapraszając uczestników do wspólnej zabawy w klimatach rodem z serialu „The Vikings”. Zajęcia jednocześnie są zaproszeniem tak do sportowej rywalizacji między uczestnikami, jak i do wspólnego pokonywania wyzwań. Zajęcia z rekonstrukcją można także zgrać ze szkolnym programem nauki historii na etapie wczesnego średniowiecza.

Czym jest rekonstrukcja historyczna.

To doświadczalna metoda poznawania przeszłości. Odtworzone na bazie znalezisk archeologicznych, przedstawień ikonograficznych i innych źródeł z epoki przedmioty (codziennego użytku, stroje, broń) są przez grupy rekonstrukcyjne wprowadzane do użytku, aby przetestować ich funkcjonalność. W ten sposób dowiadujemy się wiele o realiach życia w danej epoce, ale przede wszystkim – możemy historii „dotknąć” i lepiej ją zrozumieć.

Skrót informacji

Cena zawiera:

- Noclegi
- Wyżywienie
- Zajęcia pod opieką animatorów i instruktorów
- Opiekę organizatorską
- Ubezpieczenie

Cena nie zawiera:

- Dojazdu
- Opieki wychowawczej (instruktor, prowadzący zajęcia, nie jest w sensie prawnym opiekunem)

Opis elementów oferty:

NOCLEG

- **2 noclegi w bazie noclegowej WAROWNIA**

Warownia - wyjątkowa kwatera noclegowa w formie drewnianej, stylizowanej na średniowieczną, osady. Nasi goście śpią w wygodnych drewnianych domkach z sypialną antresolą – w wersji „chatki” i „izby mieszkalne”.

- **W chatkach** mamy 4 - 5 miejsc na wygodnych materacach na antresoli oraz 2 miejsca na dole na rozkładanych łóżkach, a także prywatne łazienki i aneksy kuchenne.
- **Izby** mieszczą 2-3 osoby na antresolach oraz 2 osoby na łóżku piętrowym na dole. Dla 2 pokoi dostępna jest jedna sąsiadująca łazienka.
- Wszystkie miejsca sypialne mają prześcieradła i poduszki, ale potrzebny jest własny śpiwór.
- Wszystkie domki mają ogrzewanie elektryczne, a dla zmarzluchów dostępne są mięciutkie koce.

Warownia leży na stoku góry u stóp Twierdzy Srebrnogórskiej, tuż przy szlaku w głąb Gór Sowich. Na terenie są dostępne miejsca ogniskowe (samoobsługowe), zadaszone wiatki oraz zewnętrzne stoliki.

WAŻNE! Warownia nie jest hotelem ani pensjonatem, to górską bazą biwakową!

Zapraszamy do zapoznania się z warunkami pobytu na naszej stronie w zakładce "Noclegi w Warowni".

WYŻYWIENIE

- **2 x obiadokolacja**
Dwudaniowy obiad (catering) podany w godzinach późno popołudniowych (17:00-19:00)
- **2 x śniadanie**
Śniadanie obejmuje bufet kanapkowy oraz dodatki, takie jak płatki śniadaniowe, sezonowe warzywa, twaróg oraz jajka lub kiełbaski na ciepło. Porcje nie są ograniczone, jest możliwość zrobienia prowiantu.
- **1 x ognisko z kiełbaskami** (samodzielne przygotowanie drewna)

ZAJĘCIA

Program wycieczki 3-dniowej obejmuje następujące punkty:

- **ZMAGANIA DRUŻYN**
Zaraz na początku wycieczki uczestnicy dobierają się w 3 lub 4 drużyny Wikingów i Słowian, które będą rywalizować o nagrodę Jarla Warowni. Każde zadanie oznaczone jako **WYZWANIE** to szansa na zwycięstwo. Drużyna zwycięska otrzymuje wikińskie bransolety huskarłów, które ma prawo nosić, dopóki nie zostanie pokonana w którejś z kolejnych konkurencji. Drużyna, która najdłużej utrzyma bransolety – zatrzymuje je jako pamiątkę po wyprawie do świata Wikingów.
- **WYZWANIE**
To zadanie, które zostaje postawione przed wszystkimi Drużynami już na początku wycieczki. Oprócz wykazania, która z nich jest najlepsza, wszystkie wspólnie muszą zgromadzić wystarczająco sukcesów, aby zdobyć Skarb Jarla, który czeka na nich pod koniec imprezy. To trofeum do postawienia w klasie na pamiątkę wspólnej przygody.
- **WITAMY W CZASACH WIKINGÓW** – wstępem do zajęć jest krótka **PRELEKCJA** połączona z prezentacją sprzętów, ubiorów i uzbrojenia z czasów pierwszych Piastów. Czas i zakres materiału możemy dopasować do preferencji grupy. Po zajęciach jest możliwość przymiarki strojów i uzbrojenia.
- **WARSZTATY WOJOWNIKÓW**
 - prezentacja **UZBROJENIA** wczesnośredniowiecznego wojownika - kolczuga, hełm, miecz, tarcza, topór etc. Możliwość przymierzenia ekwipunku
 - wstępny **TRENING FECHTUNKU** - nauka zadawania i blokowania ciosów **mieczem stalowym** i innymi rodzajami historycznej broni białej (bez walki kontaktowej)
 - kontaktowy **TRENING FECHTUNKU** - z użyciem bezpiecznej broni treningowej, aktywna nauka walki mieczem i tarczą
 - **BITWA** (**WYZWANIE**) - drużyny "Wikingów" i "Słowian" zmierzają się w krótkiej walce bronią bezpieczną, wzorowaną na typowych dla wczesnego średniowiecza elementach uzbrojenia zaczepnego (miecz+tarcza, topór, długi topór, włócznia). Zwycięska drużyna uzyska prawo noszenia bransolet huskarłów.

- **WARSZTATY ŁUCZNICZE**
 - **NAUKA STRZELANIA Z ŁUKÓW** - podstawy łucznictwa tradycyjnego: krótka historia łuku, nauka prawidłowej postawy strzeleckiej oraz strzelanie do statycznego celu z łuków "angielskich" (longbow).
 - **TURNIEJ ŁUCZNICZY** [🏹 WYZWANIE] – kolejne zmagania drużyn będą wymagały dobrego oka i pewnej ręki w strzelaniu z łuku do celu.
 - **BITWA ŁUCZNIKÓW** - starcie kontaktowe z użyciem specjalnych strzał zabezpieczonych miękką gumowo-filcową pacyną. Strzelcy używają lekkich (max 12 kg naciągu) łuków, są wyposażeni w stroje ochronne (podobnie jak przy np. paintballu). W bitwie bierze udział 4 strzelców, którzy korzystając z różnych osłon terenowych muszą wyeliminować przeciwników. Gra daje uczestnikom mnóstwo adrenaliny i świetną zabawę.
- **NOCNA WYPRAWA W RUINY** [🏹 WYZWANIE]
Forty Chochoły to obszar tajemniczych i fascynujących dawnych umocnień zachodniej flanki Twierdzy Srebrnogórskiej. Nocna wyprawa będzie wymagała od uczestników uwagi i sprawności – bo wśród ruin będą musieli znaleźć ukryte runiczne inskrypcje. Drużyna, która najlepiej poradzi sobie z zadaniem, uzyska kolejne zwycięstwo.
- **WIECZÓR PRZY OGNIU**
 - **rozpalanie ognia krzesiwem** historycznym [🏹 WYZWANIE] - wspólna nauka i rozpalenie ognia, a przy okazji kolejna konkurencja dla drużynników.
 - **Uczta wojowników** - wspólne wykonywanie i pieczenie podpłomyków, które będą częścią kolacji przy ognisku.
 - **FINAŁ ZMAGAŃ** – która z Drużyn ostatecznie zabierze do domu bransolety huskarłów oraz czy osiągnięcia wszystkich drużyn wystarczą, by zdobyć Skarb Jarla?

Regulamin

Ze względu na wymogi bezpieczeństwa w trakcie zajęć będziemy prosić o zapoznanie się i podpisanie regulaminu, który zostanie załączony do umowy (treść regulaminu znajdziecie Państwo także na naszej stronie internetowej)

Harmonogram

Godziny i kolejność zajęć ustalamy przyjeździe grupy przy uzgodnieniu z kierownikiem wycieczki. **NIE USTALAMY WCZEŚNIEJ HARMONOGRAMU GODZINOWEGO**, ponieważ kolejność i godziny zajęć są zależne od bieżących czynników - ilości grup w danym dniu czy pogody. W przypadku konieczności podania takowego w dokumentacji wycieczkowej jest możliwe samodzielne ułożenie zajęć w wersji przykładowej harmonogramu.

REZYGNACJA Z ZAJĘĆ - grupa może zrezygnować z zawartych w pakiecie wycieczki zajęć na własne życzenie, jednak nie przewidujemy z tego powodu zwrotu kosztów, także jeśli przyczyną będzie pogoda. Jesteśmy przygotowani do zrealizowania pakietu zajęć niezależnie od warunków pogodowych.

UBEZPIECZENIE –

W cenie oferty jest także ubezpieczenie turystyczne – obejmuje ono koszty NNW, OC, ubezpieczenie bagażu, kosztów ratownictwa, pierwszej pomocy medycznej, rehabilitacji, obejmuje turystykę kwalifikowaną oraz sporty wysokiego ryzyka. Szczegółowe warunki ubezpieczenia prześlemy drogą mailową. Do zawarcia umowy ubezpieczenia potrzebna będzie imienna lista uczestników wraz z numerami PESEL.

ZAJĘCIA DODATKOWE - „CZŁOWIEK I PIES”

Przy każdej wycieczce jest możliwość bezpłatnego zorganizowania zajęć „Człowiek i pies” – to trwające ok. 1h warsztaty, uczące podstawowych schematów psich zachowań oraz prawidłowych reakcji przy kontakcie z psem. Z uczestnikami będą pracować nasze owczarki – łagodne i przeszkolone w relacjach z dziećmi psiaki.

Aby dołączyć zajęcia do programu wycieczki, wystarczy zgłosić przy rezerwacji taką chęć.

KOSZTY DODATKOWE ORAZ GRATISY

Opiekunowie

Nauczyciele i inni opiekunowie w liczbie **1 na każde 10 uczestników** nie płacą za wycieczkę. Dodatkowi opiekunowie powyżej tej liczby ponoszą wyłącznie koszty pobytu, tj. 120 zł/noc.

Autokar – koszt parkingu

Jeśli grupa przyjeżdża własnym autokarem, może on bezpłatnie zaparkować przy Wiadukcie Wiszącym lub na poboczu na ul. Warownej. Jeśli będzie on zaparkowany na parkingu strzeżonym na Przełęczy Srebrnej, należy uwzględnić koszt opłaty parkingowej w wysokości ok. 50 zł/dobę.

Kierowca - koszt pobytu

Dodatkowy koszt za pobyt kierowcy autokaru to 110 zł za noc. Koszt obejmuje nocleg w ośrodku wycieczkowym (poza Warownią), a także śniadanie i obiadokolację.

PRZYJAZD

Z przyczyn organizacyjnych (sprzątanie) prosimy, aby przyjazd grupy był nie wcześniej niż o godzinie 13:00 oraz nie później niż godzina 16:00.

O dokładnej godzinie przyjazdu prosimy informować drogą mailową tuż przed terminem wycieczki.

Wykwaterowanie ostatniego dnia jest konieczne do godziny 10:00

Przed przyjazdem otrzymacie Państwo dodatkowy mail, zawierający przydatne informacje na temat pobytu.

REZERWACJA

Jak wygląda rezerwacja terminu wycieczki:

- Wstępne zgłoszenie poprzez formularz na stronie – przycisk „REZERWUJ”
- Kontakt w sprawie uzgodnienia terminu – mail
- Wstępna rezerwacja aktywna 14 dni
- Otrzymanie umowy wycieczkowej i regulaminu – podpisaną wersję odsyłamy drogą mailową
- Potwierdzenie zarezerwowanego terminu – wpłata zadatku w wysokości 30% kwoty
- Przyjazd i rozliczenie pod koniec wycieczki

Gdzie szukać dodatkowych informacji o wycieczkach:

Na naszej stronie w dziale blogowym znajdziecie Państwo szerzej opisane następujące tematy:

- Co zabrać ze sobą na wycieczkę
- Warunki rezerwacji
- Warunki pobytu w Warowni
- Opisy zajęć
- Informacje o kadrze instruktorskiej wycieczek

Zapraszamy!