

OFERTA: WYCIECZKA SZKOLNA

Czas trwania: 3 dni

Program: SŁOWIANIE I WIKINGOWIE - SAGA

Profil wycieczki

Program „SŁOWIANIE I WIKINGOWIE - SAGA” to wyjątkowa koncepcja wycieczki edukacyjnej, której trzon stanowi gra LARP (live action role playing) ze scenariuszem historycznym. Uczestnicy będą mogli wcielić się w postaci i frakcje historyczne, przeżywając przygody w tle wielkich wydarzeń, znanych z podręcznika historii. Jest to wyjątkowa przygoda w świecie Słowian i Wikingów – gracze przeżyją bowiem 12h w świecie wczesnego średniowiecza, ale także opowieścią – SAGA – o dawnych ludziach, wyjątkową formą edukacji.

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.

Czym jest larp

To rodzaj gry fabularnej, w której uczestnicy wcielają się w wybrane postaci i przeżywają wydarzenia w wybranych realiach. Scenariusz zakłada tylko część zdarzeń, to gracze decydują o tym, jak będą one przebiegały i z jakim skutkiem.

Skrót informacji

Cena zawiera:

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

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 osadę. Nasi goście śpią w wygodnych drewnianych domkach z sypialnią antresolą – w wersji „chatki” i „izby mieszkalne”.

W chatkach mamy 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 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:

- **SCENARIUSZ GRY „DZIEDZICTWO ŚWIĘTOSŁAWY”**

Gra jest osadzona w czasach pierwszych Piastów. Centralną postacią wydarzeń jest Świętosława, córka Mieszka I i siostra Bolesława Chrobrego, utożsamiana z Sygrydą Storradą, królową Szwecji i Dani, matką Kanuta Wielkiego. Jej osoba łączy świat ówczesnych Słowian oraz Wikingów, pozwalając uczestnikom zajrzeć za zasłonę przeszłości.

Gracze będą więc między innymi:

- negocjować sojusze i knuć zdrady, reprezentując wielkie frakcje – państwa Chrobrego, Czechy Przemyślidów, Wikingów, Ruś Jarosława Mądrego oraz pogańskie plemiona połabskie.
- brać udział w potyczkach, turniejach i pojedynkach
- poznawać elementy ówczesnych wierzeń, być może nawet spotkają mistyczne istoty z mitów i podań

Gdy późnym wieczorem zakończymy grę, okaże się, jaką nową wersję historii udało się nam napisać.

- **1 dzień - PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Pierwsze godziny wycieczki poświęcimy na zapoznanie uczestników z grą – odbędą się zatem:

- **WARSZTATY WOJOWNIKÓW** – uczestnicy zapoznają się ze sztuką walki mieczem (treningową bronią bezpieczną)
- **WARSZTATY ŁUCZNICZE** – podstawy łucznictwa tradycyjnego: krótka historia łuku, nauka prawidłowej postawy strzeleckiej oraz strzelanie do statycznego celu z łuków "angielskich" (longbow).
- **BITWA ŁUCZNIKÓW** - starcie kontaktowe z użyciem specjalnych strzał zabezpieczonych miękką gumową pacyną. Strzelcy używają lekkich (max 12 kg naciągu) łuków, są wyposażeni w maski ochronne (podobnie jak przy np. paintballu). W bitwie bierze udział 4 strzelców (2 vs 2), którzy korzystając z różnych osłon terenowych muszą wyeliminować przeciwników. Gra daje uczestnikom mnóstwo adrenaliny i świetną zabawę :)
- **WARSZTATY HISTORYCZNE** – zapoznamy się z zarysem historycznym gry, poznamy główne frakcje i postaci historyczne owego czasu.
- **WARSZTATY LARPOWE**, dzięki którym gracze będą mogli swobodnie wejść w świat gry. Wytlumaczymy zasady, mechanikę gry oraz zapoznamy się z postaciami, które będziemy przedstawiać w grze. Każdy otrzyma pakiet informacji, z którymi będzie można zapoznać się przez cały wieczór.

- **2 dzień – WITAMY W CZASACH WIKINGÓW I SŁOWIAN!**

Po śniadaniu gracze otrzymają stroje oraz akcesoria do gry, po czym zaczynamy fabułę! Gra będzie trwała do późnego wieczora, wszystko, co się wydarzy w międzyczasie (w tym także posiłek), będzie częścią fabuły.

Co będzie się działo? Możliwe, a nawet prawdopodobne, że:

- Stronnictwa i ich przywódcy spotkają się na rozmowach... ale czy uda się pokojowo uzgodnić stanowiska, czy może negocjacje rozstrzygną się w walce?
- Śmiałowie wyruszą na wyprawy w głąb lasu, należącego do prastarych istot. Ale czy prastare istoty zechcą ich słuchać...?
- Pomiędzy sprawy państw i władców wkradną się prywatne interesy i animozje. Jak na nie wpłyną?
- **Wieczne podsumowanie** – po zakończeniu omówimy grę i wszystko, co mogło z niej wyniknąć. Które stronnictwa zyskały to, co chciały? Które postaci zrealizowały swoje ambicje? A może stało się coś niespodziewanego...? Może właśnie zmieniliśmy historię?

- **3 dzień – WRACAMY DO WSPÓŁCZESNOŚCI**

Kończymy niezwykłą przygodę po śniadaniu.

Po zakończeniu gry uczestnicy powinni uzyskać podstawową wiedzę:

- o grupach etnicznych, które tworzyły państwo polskie w czasach pierwszych Piastów i ich obyczajach
- o siłach politycznych, które kształtowały rzeczywistość w czasach narodzin współczesnych państw i narodów – we wczesnym średniowieczu
- o systemach wierzeń dawnej Europy – religiach Słowian i Wikingów

A oprócz wiedzy – w pamięci uczestników pozostaną także fantastyczne wspomnienia z przygody w średniowieczu!

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 po 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 120 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!