

OFERTA: WYCIECZKA SZKOLNA

Czas trwania: 3 dni

Program: SŁOWIANIE I WIKINGOWIE - drużyna

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 opowieści – 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
- Ubezpieczenie
- Zajęcia pod opieką animatorów i instruktorów
- Opiekę organizatorską

Cena nie zawiera:

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

CO JEST W PAKiecie:

NOCLEG

- 2 noclegi w bazie noclegowej WAROWNIA

WAROWNIA to wyjątkowa kwatera noclegowa w formie drewnianej, stylizowanej na średniowieczną osadę. Nasi goście śpią w wygodnych drewnianych domkach z sypialnią antresolą – w wersji „chatki” (cały domek) i „izby mieszkalne” (pokój z antresolą – połowa domku).

W chatkach mamy 4-5 miejsc na wygodnych materacach na antresoli oraz 2 miejsca na dole na kanapo-łóżkach, a także prywatne łazienki i aneksy kuchenne.

Izby mieszczą 2 osoby na antresolach oraz 2 osoby na łóżku piętrowym na dole. Dla 2 pokoi dostępna jest jedna sąsiadująca łazienka.

Wszystkie domki mają ogrzewanie elektryczne, a dla zmarzluchów dostępne są dodatkowe 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 kielbaski na ciepło. Porcje nie są ograniczone, jest możliwość zrobienia prowiantu.
- 1 x ognisko z kielbaskami (samodzielne przygotowanie drewna)

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 Program wycieczki 3-dniowej obejmuje następujące punkty:

- **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 Wygryzą Storrą, królową Szwecji i Dani. 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 Przemysławów, 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 rodem 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 wyprawę 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 wynikać. 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! 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

Przedstawiony powyżej harmonogram jest wstępną propozycją. Dokładne godziny i kolejność zajęć ustalamy po przyjeździe grupy przy uzgodnieniu z kierownikiem wycieczki. 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.

ZMIANY W PROGRAMIE I REZYGNACJA Z ZAJĘĆ

- Każdy z programów wycieczkowych możemy dostosować do życzenia Uczestników, zmieniając profil zajęć – zmiany możemy wprowadzić najpóźniej do 3 dni przed przyjazdem;
- Po przyjeździe 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.

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.



PRZYJAZD

Z przyczyn organizacyjnych (sprzątanie) prosimy, aby przyjazd grupy był nie wcześniej niż o godzinie 13:00 oraz nie później niż godzina 16:00. W sprawie dokładnej godziny przyjazdu, a także innych spraw organizacyjnych będziemy się kontaktować drogą mailową tuż przed terminem wycieczki.

Wykwaterowanie ostatniego dnia jest konieczne do godziny 11:00

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

WIĘCEJ INFORMACJI:

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

Przed przyjazdem do Warowni otrzymacie od nas także:

- Checklistę do spakowania się na wycieczkę – przyda się uczestnikom
- Podręczne informacje o Warowni – co jest na miejscu, jak wygląda nocleg itp.
- Regulamin bezpieczeństwa na zajęciach
- Potwierdzenie polisy NNW (będziemy potrzebować listy uczestników)

ZNIŻKI

- 5-10%

1. Pósezonowe obniżki cen

Wszystkie ceny naszych wycieczek spadają po sezonie! Wycieczki w październiku i kwietniu: 5% taniej, wycieczka w listopadzie: 10% taniej.

- 5%

2. Zniżka za wcześniejszą rezerwację

Jeśli wycieczka zostanie potwierdzona zaliczką do końca poprzedniego roku kalendarzowego, grupie przysługuje zniżka w wysokości 5%.

- 10%

3. Razem taniej

Przy liczbie uczestników powyżej 30 osób oferujemy zniżkę 10%

- 30zł/os

4. BIWAKOWA WYPRAWA

Zniżka dla grupy, która decyduje się na bardziej biwakowe warunki i chce nocować we własnych śpiworach zamiast w pościeli.

Zapraszamy!