

Dla kogo są wycieczki szkolne



Zadaliśmy sobie to pytanie wiele lat temu, zaczynając samodzielną organizację wycieczek. Dla nauczyciela? Dla rodziców? Dla dyrekcji?... Nasza odpowiedź była prosta - wycieczka szkolna powinna być dla uczniów. Ma być czasem dedykowanym dla nich, ma wzmocnić więzi w grupie, pozwolić, by przeżyli coś wspólnie poza murami szkoły.

Skoro tak jest, to program wycieczki powinien przede wszystkim sprawiać frajdę uczniom.

Jasne, nie ma nic złego w realizowaniu przy okazji jakichś założeń edukacyjnych, ale – słowo klucz – przy okazji! Wiek szkolny, to nie jest ten czas w życiu, kiedy docenia się zwiedzanie zabytków i muzeów, kiedy podziwia się architekturę czy sztukę. Ten czas jeszcze dla nich przyjdzie, spokojnie! A póki co – dzieciaki wypuszczone z szkolnych ławek chcą przygody, emocji, przeżyć i luzu!

I to jest właśnie nasza propozycja na wycieczki.

Nasze atuty:

Doświadczenie – projektujemy przygody od 1998 r., więc trochę już się na tym znamy.

Legalnie i profesjonalnie – jesteśmy organizatorem turystyki, wpis nr 1072/23/2025

Niesamowite miejsce

– **Warownia** - inspirowane średniowieczną osadą, drewniane domki pod lasem z łazienkami i sypialną antresolą, otoczone palisadą z drewnianą wartownią i z sercem w postaci wielkiej, drewnianej halli biesiadnej. Tuż obok Twierdzy Srebrnogórskiej.



Bezpieczeństwo – doświadczeni instruktorzy, wewnętrzne systemy bezpieczeństwa na zajęciach, każda wycieczka ma NNW z wariantem sportów ekstremalnych na min. 10 000 zł.

Przygoda!

Wycieczka z larpem historycznym, integracja w drużynie Vikingów, zajęcia na linach, strzelanki, nocne gry w ruinach starych fortów – bo wycieczka ma być przede wszystkim dla uczniów!

WYŻYWIENIE

W pakiecie wycieczek proponujemy taki zestaw wyżywienia:

- **2 x OBIAD (catering)**
 - 2 dania – zupa, II danie (ziemniaki/ryż/makaron, kotlet schabowy/pieczeń/kurczak, surówka)
 - Możliwość dobrania diety wegetariańskiej, bezglutenowej, bez laktozy
 - Podawane do naczyń jednorazowych (trzciniowe, nie plastiki)



- **2 x ŚNIADANIE**
Śniadanie w formie bufetu kanapkowego – pieczywo, wędliny, sery, sezonowe warzywa, twaróg oraz jajka lub kielbaski na ciepło, do tego dodatki, takie jak płatki śniadaniowe i coś na słodko. Porcje nie są ograniczone, jest możliwość zrobienia prowiantu.
- **OGNIKO Z KIEŁBASKAMI**
Obowiązkowa atrakcja każdej wycieczki – pełen klimatu, integracyjny wieczór przy wspólnym ogniu
 - Pieczywo + dodatki
 - Kielbaski do pieczenia
 - Na życzenie – ziemniaki do pieczenia w żarze, jabłka lub cebula
 - Samodzielne przygotowanie drewna



NOCLEGI



Standardowy pakiet wycieczki obejmuje 2 noclegi w bazie noclegowej WAROWNIA, długość pobytu można dostosować.

WAROWNIA to wyjątkowa kwatery noclegowa w formie drewnianej, stylizowanej na średniowieczną osady. 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.

Maksymalnie w Warowni może nocować 34 osoby (łącznie z opiekunami). Przy większych grupach jest możliwe:

- Uruchomienie dostawek – dodatkowe materace na antresolach. łącznie dodatkowe 7 miejsc.
- Namioty – w ciepłych miesiącach możemy zaproponować noclegi w dużych namiotach z opcją dogrzewania, na łóżkach polowych, w swoim śpiworze. łącznie dodatkowe 12-16 miejsc.

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.

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



UBEZPIECZENIE TURYSTYCZNE, w tym:

W każdym pakiecie wycieczki zawarte jest także ubezpieczenie turystyczne w T.U. EUROPA, na które składa się:

- Ubezpieczenie bagażu
 - Ubezpieczenie OC,
 - Ubezpieczenie od kosztów ratownictwa i pierwszej pomocy medycznej oraz rehabilitacji
 - **NNW na sumę 20 000 zł** obejmujące turystykę kwalifikowaną i sporty wyczynowe
 - Dodatek do NNW – ubezpieczenie dla sportów ekstremalnych
 - Do zawarcia umowy ubezpieczenia potrzebna będzie imienna lista uczestników wraz z numerami PESEL.
- Szczegółowe warunki ubezpieczenia prześlemy drogą mailową.

KOSZTY DODATKOWE ORAZ GRATISY

Opiekunowie

Nauczyciele i inni opiekunowie w liczbie **1 na każde 10 uczestników** przyjeżdżają bezpłatnie. 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.

Dojazd z Wrocławia – koszt wynajmu autokaru

Jest możliwe zorganizowanie dojazdu autokarowego z Wrocławia do Srebrnej Góry i z powrotem. Orientacyjny koszt dla grupy 40 osób to ok. 120 zł/os.

PROGRAMY WYCIECZEK

PRZYGODA

Dwa programy oparte na adrenalinowych aktywnościach – zajęcia na linach, kontaktowe strzelanki, spływ pontonowy, nocne gry terenowe. Intensywnie, z mocnymi wrażeniami, zero nudy, dużo pozytywnego zmęczenia.



SŁOWIANIE & WIKINGOWIE

Wycieczki oparte na programie rekonstrukcji historycznej, związanej z czasami pierwszych Piastów. Integracyjna „Drużyna” to pomysł na wzmocnienie zespołu w klimacie Wikingów. Natomiast wycieczka „Saga” to propozycja wyjątkowa – jej podstawą jest całodniowy larp (gra fabularna) historyczny w czasach Bolesława Chrobrego.



CHILLOUT

Czyli luz i odpoczynek, tu można poznać, postrzelać i posiedzieć przy ognisku, bez presji, bez nieustannych wyzwań – po prostu fajny, aktywny pobyt w górach.



SŁOWIANIE I WIKINGOWIE – wycieczka integracyjna „Drużyna”

„Drużyna” to integracja oparta na rekonstrukcji historycznej – tzw. „żywej historii”. Trzy dni 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.

ZAJĘCIA - program wycieczki 3- dniowej:

• ZMAGANIA DRUŻYN

Zaraz na początku wycieczki uczestnicy dobierają się w 2 lub 3 drużyny Wikingów i Słowian. Możliwe są dwa modele – RYWALIZACJA lub WSPÓŁPRACA, prowadząca do wspólnego celu – nagrody od Jarła 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. Drużna, 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 Jarła, który czeka na nich pod koniec imprezy. To trofeum do postawienia w klasie na pamiątkę wspólnej przygody.

----- 1 DZIEŃ -----

- **WITAMY W CZASACH WIKINGÓW** – wstępem do zajęć jest krótka **PRELEKCJA HISTORYCZNA** połączona z prezentacją różnych artefaktów, ubiorów i uzbrojenia z czasów pierwszych Piastów. Czas i zakres materiału możemy dopasować do preferencji grupy.

• WARSZTATY WOJOWNIKÓW

- przegląd **UZBROJENIA** wczesnośredniowiecznego wojownika - kolczuga, hełm, miecz, tarcza, topór etc.
- 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" zmięrzają 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.

• NOCNA WYPRAWA W RUINY [🏹 WYZWANIE]

Forty Chocholy 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.

----- 2 DZIEŃ -----

• 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.



- **ŚREDNIOWIECZNY POKAZ MODY** – drużyny ubierają kilka osób spośród siebie w repliki strojów Wikingów i Słowian. Tu przy okazji można się dowiedzieć, co to lunulka albo kabłączki skroniowe i jak nosić „młot Thora”. Ze stworzonych przez uczestników kompozycji powstanie galeria zdjęć.

• 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 podplomyków, 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 Jarła?

----- 3 DZIEŃ -----

• Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIEJ

Zmieniamy czasy i realia – przed nami tajemnicze mury olbrzymiej XVIII-wiecznej fortecy!

Unikatowy pomnik historii – największa górską forteca Europy, teraz z nowymi trasami dla zwiedzających:

- Zwiedzanie z przewodnikiem – kazamaty, forteczna studnia, izby żołnierskie
- Multimediałna trasa „Jak zbudowano Twierdzę” – w podziemnych pomieszczeniach poznasz tajemnice konstrukcji tej fascynującej budowli.
- Zrekonstruowane dawne mechanizmy - podnoszony most czy kunszt wodny przy studni

SŁOWIANIE I WIKINGOWIE – wycieczka historyczno -larpowa „Saga”

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. Przedmioty - odtworzone na bazie znalezisk archeologicznych, przedstawień ikonograficznych i innych źródeł z epoki - 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.



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 Wygryzą Storradą, królową Szwecji i Dani. Jej osoba łączy świat ówczesnych Słowian oraz Wikingów, pozwalając uczestnikom zajrzeć za zasłonę przeszłości.

Gracze będą więc między innymi:

- o negocjować sojusze i knuć zdrady, reprezentując wielkie frakcje – państwa Chrobrego, Czechy Przemysławów, Wikingów, Ruś Jarosława Mądrego oraz pogańskie plemiona połabskie;
- o brać udział w potyczkach, turniejach i pojedynkach;
- o 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:

- o **WARSZTATY WOJOWNIKÓW** – uczestnicy zapoznają się ze sztuką walki mieczem (treningową bronią bezpieczną)
- o **WARSZTATY ŁUCZNICZE** - podstawy łucznicstwa tradycyjnego: krótka historia łuku, nauka prawidłowej postawy strzeleckiej oraz strzelanie do statycznego celu z łuków "angielskich" (longbow).
- o **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 :)
- o **WARSZTATY HISTORYCZNE** – zapoznamy się z zarysem historycznym gry, poznamy główne frakcje i postaci historyczne owego czasu.
- o **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:

- o Stronnictwa i ich przywódcy spotkają się na rozmowach... ale czy uda się pokojowo uzgodnić stanowiska, czy może negocjacje rozstrzygną się w walce?
- o Śmiałowie wyruszą na wyprawę w głąb lasu, należącego do prastarych istot. Ale czy prastare istoty zechcą ich słuchać...?
- o Pomiędzy sprawy państw i władców wkradną się prywatne interesy i animozje. Jak na nie wpłyną?
- o **Wieczorne 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 o grupach etnicznych, które tworzyły państwo polskie w czasach pierwszych Piastów i ich obyczajach
- o o siłach politycznych, które kształtowały rzeczywistość w czasach narodzin współczesnych państw i narodów – we wczesnym średniowieczu
- o o systemach wierzeń dawnej Europy – religiach Słowian i Wikingów

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



WYCIECZKA PRZYGODA – MILITARNA



Wycieczka „Militarna przygoda” to odpowiedź na wzrastające zapotrzebowanie na umiejętności wojskowe i survivalowe. W tym programie znajdziecie szkolenia prowadzone przez instruktorów (także żołnierzy i ratowników), pozwalające uzyskać cenną wiedzę, ale będzie także dużo aktywnej zabawy, integracji i mocnych wrażeń.

----- 1 DZIEŃ -----

- **KONTAKTOWA GRA AIRSOFT GUN** - to dynamiczna strzelanka z użyciem replik broni airsoft, strzelających plastikowymi kulkami. W grze na raz biorą udział 2 drużyny uczestników (każda po 2 osoby). Uczestnicy poruszają się na zamkniętym i zabezpieczonym obszarze, dążąc do eliminacji drużyny przeciwnika. W ramach gry każdy otrzymuje wyposażenie w postaci maski ochronnej na twarz (obowiązkowo) oraz stroju ochronnego. Zajęcia poprzedza instruktaż, dotyczący bezpieczeństwa użytkowania.
 - **Gra ASG** jest poprzedzona przeszkoleniem, które przyda się także przy zajęciach na strzelnicy.
- **SURVIVALOWE OGNISKO**
 - Wybrane elementy obrony cywilnej – sytuacje kryzysowe, ewakuacja, postępowanie w sytuacjach wyjątkowych
 - Pozyskanie wody, schronienie – jak radzić sobie, gdy brakuje wygód cywilizacji
 - Warsztaty „szkoły przetrwania” - jak bezpiecznie rozpalić ogień, jak używać krzesiwa,
 - Leśna kuchnia, czyli z czego można ugotować biwakową herbatę oraz podpłomyki pieczone na ogniu. Pycha!
 - A dodatkowo – na spróbowanie wojskowe racje żywnościowe.



----- 2 DZIEŃ -----

- **STRZELNICA – strzelanie z broni długiej (ostra amunicja)**
Wizyta na profesjonalnej strzelnicy – szkolenie i zajęcia strzeleckie z bronią długą (karabinek sportowy).
 - Szkolenie obchodzenia się z bronią palną oraz nauka celowania
 - Strzelanie z karabinu MP15-22 amunicją 22lr – ok. 30 strzałów na osobę
- **PIERWSZA POMOC PRZEDMEDYCZNA** – nauka radzenia sobie w najbardziej prawdopodobnych przypadkach urazów i obrażeń.
Zajęcia z ratownikiem medycznym.
 - Warsztaty pierwszej pomocy – ćwiczenia praktyczne
- **TAKTYKA – zadanie drużynowe (zajęcia wieczór/noc)**
 - Warsztaty pracy w zespole i poruszania się w terenie
 - Podział zadań w zespole – przydadzą się poznane już umiejętności strzeleckie oraz szkolenie medyczne, ale w grze pojawi się także łączność, nawigacja i inne zadania.
 - Zapoznanie ze sprzętem i zasadami działania na misji.
 - **GRA „NOCNA MISJA”** – o uprzednim przygotowaniu Uczestnicy wychodzą w teren, gdzie będą musieli wykonać wymagające zadanie. W grze będą terenowe pułapki, skomplikowane zagadki, pojawią się także efekty specjalne!

----- 3 DZIEŃ -----

- **Podsumowanie zajęć i wyjazd grupy**

ZAJĘCIA DODATKOWE – możliwe do wybrania jako fakultatywne

Jeśli planujecie wycieczkę dłuższą niż 3 dni lub powyższy zestaw nie wypełnia całości planowanego czasu, proponujemy wzbogacenie programu wycieczki o zbliżone tematycznie zajęcia:

- **ZJAZD NA LINIE Z WIADUKTU**
Asekurowany zjazd na linach alpinistycznych z wysokości ok. 25 m
Prowadzone przez doświadczonych instruktorów zajęcia na wysokości, poprzedzone instruktażem.
- **Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIE**
Unikatowy pomnik historii – największa górską forteca Europy, teraz z nowymi trasami dla zwiedzających:
 - Zwiedzanie z przewodnikiem – kazamaty, forteczna studnia, izby żołnierskie
 - Multimedialna trasa „Jak zbudowano Twierdzę” – w podziemnych pomieszczeniach poznasz tajemnice konstrukcji tej fascynującej budowli.
 - Zrekonstruowane dawne mechanizmy - podnoszony most czy kunszt wodny przy studniWszystkie trasy to kilka godzin zwiedzania fascynującej dolnośląskiej fortecy.
- **Zwiedzanie Twierdzy – FORT OSTRÓG**
Choć sama forteca ma XVIII-wieczne pochodzenie, na tym forcie można zobaczyć wyjątkową ekspozycję, związaną z II Wojną Światową i istniejącym tam wówczas obozem jenieckim Oflag VIIIb. O dzielnych ludziach, tam przetrzymywanych, o ich brawurowej ucieczce z fortu, o admirałe Unrugu, obrońcy polskiego wybrzeża z 1939 roku – opowiedzą przewodnicy w polskich mundurach żołnierzy z Kampanii Wrześniowej.

Koszt dodatkowych zajęć jest ustalany indywidualnie przy rezerwacji.



WYCIECZKA PRZYGODA – Z ADRENALINĄ

Wycieczki „Przygoda z adrenaliną” nastawione są na dużą intensywność zajęć i mocne wrażenia. Wpisaliśmy na listę różne warianty sportów tzw. ekstremalnych, wyprawy i gry terenowe oraz kilka opcji sportów obronnych. Czas wycieczki jest wypełniony emocjonującymi zajęciami, z dodatkową mocną funkcją integracji grupy. Świetny materiał na wspólną przygodę!

ZAJĘCIA - program wycieczki 3- dniowej:

----- 1 DZIEŃ -----

- **Adrenalina**

Prowadzone przez doświadczonych instruktorów zajęcia na wysokości. Nie wymagają szczególnych umiejętności, ale wymagają przełamania bariery komfortu – na krawędzi każdy musi się zmierzyć ze swoim strachem. Mocne wrażenia gwarantowane!

- **ZJAZDY NA LINACH**

Asekurowany zjazd na linach alpinistycznych z wysokości ok. 25 m.

- **WSPINACZKA NA ŚCIANKĘ**

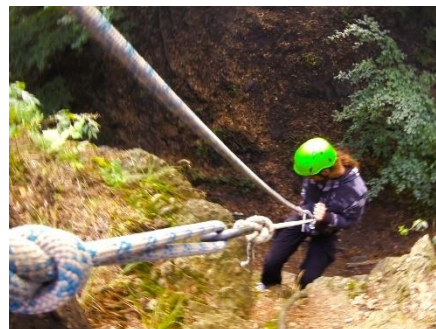
Skalna ścianka wspinaczkowa z asekuracją "na wędkę", wysokość ok. 12 m.

- **NOCNA GRA TERENOWA "FORT ESCAPE"**

Zabawa na zasadach popularnych "escape room'ów", z tym, że celem jest znalezienie skarbu, a nie ucieczka z pokoju.

Idziemy po zmroku na jeden z pobliskich fortów Twierdzy Srebrnogórskiej, gdzie w scenerii starych kazamat grupa uczestników będzie miała do rozwiązania serię zagadek i łamigłówek, związanych m.in. z historią fortecy. Grze towarzyszy atmosfera tajemniczości i przygody, a samo zadanie będzie wymagało współpracy w kilku zespołach.

Konieczne będą latarki, a także strój i obuwie terenowe.



----- 2 DZIEŃ -----

- **Sporty wojenne:**



- **NAUKA STRZELANIA Z ŁUKÓW** - 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 gumowo-filcową pacyną. Strzelcy używają lekkich (max 12 kg naciągu) łuków, są wyposażeni w stroje ochronne (podobnie jak przy np. paintballu). W bitwie biorą udział 2 ekipy po 2 strzelców, którzy korzystając z różnych osłon terenowych muszą wyeliminować przeciwników. Gra daje uczestnikom mnóstwo adrenaliny i świetną zabawę :)

- **KONTAKTOWA GRA ASG** - to dynamiczna strzelanka z użyciem replik broni airsoft, strzelających plastikowymi kulkami. W grze na raz biorą udział 2 drużyny uczestników (każda po 2 osoby). Uczestnicy poruszają się na zamkniętym i

zabezpieczonym obszarze, dążąc do eliminacji drużyny przeciwnika. W ramach gry każdy otrzymuje wyposażenie w postaci maski ochronnej na twarz (obowiązkowo) oraz stroju ochronnego. Zajęcia poprzedza instruktaż, dotyczący bezpieczeństwa użytkowania.

- **BUSHCRAFTOWE OGNISKO**

Warsztaty „szkoły przetrwania” - jak bezpiecznie rozpałcić ogień, jak używać krzesiwa, leśna kuchnia, czyli z czego można ugotować biwakową herbatę oraz podpłomyki pieczone na ogniu. Pycha!

----- 3 DZIEŃ -----

- **Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIEJ**

Unikatowy pomnik historii – największa góraska forteca Europy, teraz z nowymi trasami dla zwiedzających:

- Zwiedzanie z przewodnikiem – kazamaty, forteczna studnia, izby żołnierskie
 - Multimedialna trasa „Jak zbudowano Twierdzę” – w podziemnych pomieszczeniach poznasz tajemnicę konstrukcji tej fascynującej budowli.
 - Zrekonstruowane dawne mechanizmy - podnoszony most czy kunszt wodny przy studni



ZAJĘCIA DODATKOWE możliwe za dopłatą lub wymiennie za któryś z punktów:

- **Rzuty włócznią** lub toporem do celu
 - **Wspinaczka na wiszącej drabinie** – asekurowane wejście po chybliwych, sznurkowych szczebelkach na wiadukt (ok. 25m)
 - **Przelotka** – pozioma przeprawa linowa nad forteczną fosą, odległość ok. 15 m, wysokość -10m.
 - **Wyprawa do starej sztolni**
Wędrówka szlakiem dawnej kolei zębatej aż do jednego ze starych tuneli górniczych, z czasów, gdy w Srebrnej Górze wydobywano srebro. Trasa ma ok. 5km, w tym sporo przewyższeń.
 - **Wyprawa na forty Chochoły**
Ciąg górskich umocnień w obrębie dzieła obronnego Twierdzy Srebrnogórskiej to obecnie niezwykle malownicze ruiny, zatopione w górskiej zieleni. Terenowy spacer o modyfikowalnym stopniu trudności zajmuje około 2h.
 - **Zajęcia średniowieczne** – zabawa z rekonstrukcją historyczną czasu pierwszych Piastów:
 - **Warsztaty wojowników** – nauka walki mieczem i tarczą
 - **Warsztaty rzemieślnicze** – zapomniane, dawne sztuki, takie jak proste tkactwo, garncarstwo, wykonywanie świec, pismo runiczne i inne.

WYCIECZKA PRZYGODA – Z GÓRAMI

Pakiet intensywnych zajęć, dla grup, które chcą maksimum przygody i nie boją się zmęczenia! W odróżnieniu od „Adrenaliny” ten program zakłada większą mobilność – i więcej fascynujących rzeczy w okolicy do zobaczenia!

ZAJĘCIA – program wycieczki 3- dniowej obejmuje następujące punkty:

----- 1 DZIEŃ -----

- **KONTAKTOWA GRA ASG** - to dynamiczna strzelanka z użyciem replik broni airsoft, strzelających plastikowymi kulkami. W grze na raz biorą udział 2 drużyny uczestników (każda po 2 osoby). Uczestnicy poruszają się na zamkniętym i zabezpieczonym obszarze, dążąc do eliminacji drużyny przeciwnika. W ramach gry każdy otrzymuje wyposażenie w postaci maski ochronnej na twarz (obowiązkowo) oraz stroju ochronnego. Zajęcia poprzedza instruktaż, dotyczący bezpieczeństwa użytkownika.
- **NOCNA GRA TERENOWA "FORT ESCAPE"**
Zabawa na zasadach popularnych "escape room'ów", z tym, że celem jest znalezienie skarbu, a nie ucieczka z pokoju.
Idziemy po zmroku na jeden z pobliskich fortów Twierdzy Srebrnogórskiej, gdzie w scenarii starych kazamat grupa uczestników będzie miała do rozwiązania serię zagadek i łamigłówek, związanych m.in. z historią fortecy. Grze towarzyszy atmosfera tajemniczości i przygody, a samo zadanie będzie wymagało współpracy w kilku zespołach.
Konieczne będą latarki, a także strój i obuwie terenowe.



----- 2 DZIEŃ -----



- **SPŁYW PONTONOWY przełomem Nysy Kłodzkiej**
Wspaniała przygoda na górskiej rzece. Spływ obejmuje trasę tzw. Przełomem Bardzkim na Nysie Kłodzkiej, jednym z najpiękniejszych szlaków spływowych w Polsce i trwa około 3 godz. *Cena wycieczki obejmuje spływ bez transferu Srebrna Góra- Bardo. Możliwe jest dokupienie dojazdu.*
- **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).
- **Warsztaty łucznicze: 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 biorą udział 2 ekipy po 2 strzelców, którzy korzystając z różnych osłon terenowych muszą wyeliminować przeciwników. Gra daje uczestnikom mnóstwo adrenaliny i świetną zabawę :)
- **BUSHCRAFTOWE OGNISKO**
Warsztaty „szkoły przetrwania” - jak bezpiecznie rozpaścić ogień, jak używać krzesiwa, leśna kuchnia, czyli z czego można ugotować biwakową herbatę oraz podpłomyki pieczone na ogniu. Pycha!

----- 3 DZIEŃ -----

- **Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIEJ**
Unikatowy pomnik historii – największa górską forteca Europy, teraz z nowymi trasami dla zwiedzających:
 - Zwiedzanie z przewodnikiem – kazamaty, forteczna studnia, izby żołnierskie
 - Multimedialna trasa „Jak zbudowano Twierdzę” – w podziemnych pomieszczeniach poznasz tajemnice konstrukcji tej fascynującej budowli.
 - Zrekonstruowane dawne mechanizmy - podnoszony most czy kunszt wodny przy studniWszystkie trasy to kilka godzin zwiedzania fascynującej dolnośląskiej fortecy.



ZAJĘCIA DODATKOWE możliwe za dopłatą lub wymiennie za któryś z punktów:

- **Zjazdy na linach** z wiaduktu – asekurowany zjazd z wys. ok. 25 m.
- **Wspinaczka na skalę** – asekurowana „na wędkę” trasa na skalnej ścianie wąwozu, ok. 15m wys.
- **Rzuty włócznią lub toporem do celu**
- **Wspinaczka na wiszącej drabince** – asekurowane wejście po chybotałych, sznurkowych szczebelkach na wiadukt (ok. 25m)
- **Przelotka** – pozioma przeprawa linowa nad forteczną fosą, odległość ok. 15 m, wysokość -10m.
- **Wyprawa do starej sztolni**
Wędrówka szlakiem dawnej kolei zębatej aż do jednego ze starych tuneli górniczych, z czasów, gdy w Srebrnej Górze wydobywano srebro. Trasa ma ok. 5km, w tym sporo przewyższeń.
- **Zajęcia średniowieczne** – zabawa z rekonstrukcją historyczną czasu pierwszych Piastów:
 - **Warsztaty wojowników** – nauka walki mieczem i tarczą
 - **Warsztaty rzemieślnicze** – zapomniane, dawne sztuki, takie jak proste tkactwo, garncarstwo, wykonywanie świec, pismo runiczne i inne.

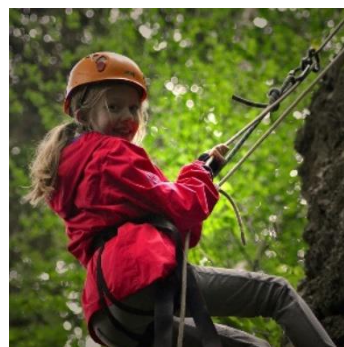
WYCIECZKA CHILLOUT – AKTYWNY

Wycieczki „Aktywny Chillout” to pomysł na niedrogi pobyt, częściowo tylko wypełniony zajęciami, tak, żeby móc pogodzić i aktywność, i chillout blisko natury. Część czasu grupa ma do swojej dyspozycji na własne zajęcia lub zwyczajnie – na odpoczynek i relaks. Zajęcia są dobrane przekrojowo, tak, by każdy uczestnik mógł znaleźć coś dla siebie. Jednocześnie wycieczki te z racji mniejszej ilości zorganizowanych zajęć są także nieco tańsze.

ZAJĘCIA - program wycieczki 3- dniowej obejmuje następujące punkty:

----- 1 DZIEŃ -----

- **Adrenalina: ZJAZDY NA LINACH**
Asekurowany zjazd na linach alpinistycznych z wysokości ok. 25 m.
Prowadzone przez doświadczonych instruktorów zajęcia na wysokości, poprzedzone instruktażem.



----- 2 DZIEŃ -----

- **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).
 - **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 kilku (4-8) strzelców, którzy korzystając z różnych osłon terenowych muszą wyeliminować przeciwników. Gra daje uczestnikom mnóstwo adrenaliny i świetną zabawę :)
- **BUSHCRAFTOWE OGNISKO**
Warsztaty „szkoły przetrwania” - jak bezpiecznie rozpałić ogień, jak używać krzesiwa, leśna kuchnia, czyli z czego można ugotować biwakową herbatę oraz podpłomyki pieczone na ogniu. Pycha!

----- 3 DZIEŃ -----

- **RZUTY WŁÓCZNIĄ/ TOPORKIEM** – niby prosta rozrywka, ale ile satysfakcji z takiego trafienia pierka toporkiem!



ZAJĘCIA DODATKOWE możliwe za dopłatą lub wymiennie za któryś z punktów:

- **Wspinaczka na skałkę** – asekurowana „na wędkę” trasa na skalnej ścianie wąwozu, ok. 15m wys.
- **Rzuty włócznią lub toporem do celu**
- **Wspinaczka na wiszącą drabinę** – asekurowane wejście po chyboliwych, sznurkowych szczebelkach na wiadukt (ok. 25m)
- **Przelotka** – pozioma przeprawa linowa nad forticzną fosą, odległość ok. 15 m, wysokość -10m.
- **Wyprawa do starej sztolni**
Wędrówka szlakiem dawnej kolei zębatej aż do jednego ze starych tuneli górniczych, z czasów, gdy w Srebrnej Górze wydobywano srebro. Trasa ma ok. 5km, w tym sporo przewyższeń.
- **Wyprawa na forty Chochoły**
Ciąg górskich umocnień w obrębie dzieła obronnego Twierdzy Srebrnogórskiej to obecnie niezwykle malownicze ruiny, zatopione w górskiej zieleni. Terenowy spacer o modyfikowalnym stopniu trudności zajmuje około 2h.
- **Zajęcia średniowieczne** – zabawa z rekonstrukcją historyczną czasu pierwszych Piastów:
 - **Warsztaty wojowników** – nauka walki mieczem i tarczą
 - **Warsztaty rzemieślnicze** – zapomniane, dawne sztuki, takie jak proste tkactwo, garncarstwo, wykonywanie świec, pismo runiczne i inne.



WYCIEZKA CHILLOUT – FORTECZNY

Wycieczka „Forteczny Chillout” to propozycja klasycznie turystyczna i krajoznawcza, z dużą ilością zwiedzania oraz zajęciami, nie wymagającymi żadnego szalonego wysiłku. Polecamy ten program dla grup, które chcą odpocząć i wyluzować w niezwykłym, niebanalnym miejscu, blisko natury i wśród historycznych ciekawostek.

ZAJĘCIA - program wycieczki 3- dniowej obejmuje następujące punkty:

----- 1 DZIEŃ -----



• JAZDA KONNA

Spotkanie z pięknymi i cierpliwymi kopytnymi. Jazda konna to sport z tradycją i bardzo pozytywnym wpływem na psychikę i motorykę człowieka. Zajęcia dla początkujących na przepięknie położonej ujeżdżalni ośrodka jeździeckiego „GAWRA” – z oszałamiającym widokiem na równinę u stóp Srebrnej Góry.

• TWIERDZA SREBRNOGÓRSKA – fort OSTRÓG

Po południowej stronie Przełęczy samotnie strzeże Srebrnej Góry fort Ostróg. Czeką tam trasa turystyczna, opowiadająca historię II Wojny Światowej, założonego tam obozu jenieckiego (Oflag VIII B) i udanej, brawurowej ucieczki polskich oficerów.

----- 2 DZIEŃ -----

• Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIEJ

Unikatowy pomnik historii – największa górská forteca Europy, teraz z nowymi trasami dla zwiedzających:

- Zwiedzanie z przewodnikiem – kazamaty, forteczna studnia, izby żołnierskie
- Multimedialna trasa „Jak zbudowano Twierdzę” – w podziemnych pomieszczeniach poznasz tajemnice konstrukcji tej fascynującej budowli.
- Zrekonstruowane dawne mechanizmy - podnoszony most czy kunszt wodny przy studni

Wszystkie trasy to kilka godzin zwiedzania fascynującej dolnośląskiej fortecy.

• BUSHCRAFTOWE OGNISKO

Warsztaty „szkoły przetrwania” - jak bezpiecznie rozpałcić ogień, jak używać krzesiwa, leśna kuchnia, czyli z czego można ugotować biwakową herbatę oraz podpłomyki pieczone na ogniu. Pycha!



----- 3 DZIEŃ -----

• 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).
- **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 :)



ZAJĘCIA DODATKOWE możliwe za dopłatą lub wymiennie za któryś z punktów:

- **Zjazdy na linach** z wiaduktu – asekurowany zjazd z wys. ok. 25 m.
- **Wspinaczka na skalę** – asekurowana „na wędkę” trasa na skalnej ścianie wąwozu, ok. 15m wys.
- **Rzuty włócznią** lub toporem do celu
- **Wspinaczka na wiszącej drabinie** – asekurowane wejście po chybliwych, sznurkowych szczebelkach na wiadukt (ok. 25m)
- **Przelotka** – pozioma przeprawa linowa nad forteczną fosą, odległość ok. 15 m, wysokość -10m.
- **Kontaktowa gra asg** - to dynamiczna strzelanka z użyciem replik broni airsoft, strzelających plastikowymi kulkami.
- **Zajęcia średniowieczne** – zabawa z rekonstrukcją historyczną czasu pierwszych Piastów:
 - **Warsztaty wojowników** – nauka walki mieczem i tarczą
 - **Warsztaty rzemieślnicze** – zapomniane, dawne sztuki, takie jak proste tkactwo, garncarstwo, wykonywanie świec, pismo runiczne i inne.
- **Wyprawa do starej sztolni**
Szlak prowadzi trasą dawnej kolei zębatej aż do jednego ze starych tuneli górniczych, z czasów, gdy w Srebrnej Górze wydobywano srebro. Trasa ma ok. 5km, w tym dużo przewyżeń.
- **Wyprawa na forty Chochoły**
Ciąg górskich umocnień w obrębie dzieła obronnego Twierdzy Srebrnogórskiej to obecnie niezwykle malownicze ruiny, zatopione w górskiej zieleni. Terenowy spacer o modyfikowalnym stopniu trudności zajmuje około 2h.

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)

Zapraszamy!

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.

CENNIK WYCIECZEK SZKOLNYCH 2025/2026

Ceny są cenami brutto, podane są w formie na 1 uczestnika, w PLN.

Nasze programy wycieczek są przygotowane dla pobytu 3-dniowego (2 noclegi), możliwe jest przekalkulowanie na dowolną długość pobytu (również na wycieczkę 1-dniową, bez noclegu lub wielodniowy pobyt typu Zielona Szkoła).

	PROGRAMY WYCIECZEK	CENA w sezonie maj-wrzesień
WYPOCZYNEK	AKTYWNY CHILLOUT wycieczka ekonomiczna Bez wędrówek i męczących wyzwań, ale wrażenia będą – mamy zjazd na linach, warsztaty łucznicze oraz bushcraftowe ognisko oraz sporo czasu do dyspozycji grupy na chillout w pięknych okolicznościach przyrody.	410
	FORTECZNY CHILLOUT wycieczka krajoznawcza W programie zwiedzanie Twierdzy Srebrnogórskiej, jazda konna, warsztaty łucznicze, oprócz tego odpoczynek i chillout w Warowni przy bushcraftowym ognisku.	450
PRZYGODA	PRZYGODA Z ADRENALINĄ wycieczka bardzo przygodowa Lubiany i często wybierany pakiet aktywnych zajęć, gwarantujących mocne wrażenia. Zajęcia na linach, strzelanki łucznicze i ASG, bushcraft oraz przygodowa gra na starym forcie, a także odwiedziny w epickiej Twierdzy Srebrnogórskiej.	550
	PRZYGODA Z GÓRAMI wycieczka aktywna i intensywna Rafting przełomem Nysy Kłodzkiej, zjazdy na linach, kontaktowa strzelanka ASG oraz przygodowa gra z zagadkami i wizyta na Twierdzy Srebrnogórskiej.	650
	MILITARNA PRZYGODA wycieczka w wojskowych klimatach Strzelanie z karabinu, kontaktowa strzelanka ASG, nocna gra militarna w terenie, do tego zajęcia z pierwszej pomocy i ratownictwa, survival i umiejętności SERE – całość świetnie wpisze się w program z przysposobienia obronnego	650
SŁOWIANIE I WIKINGOWIE	SŁOWIANIE I WIKINGOWIE – DRUŻYNA wycieczka integracyjna Rywalizacja i współpraca w wyzwaniach miecza i łuku. Kto chce dołączyć do ekipy Ragnara, stanąć w szeregu z Lagherą, albo wyruszyć na wyprawę ze słowiańskimi chałnikami! Zajęcia inspirowane rekonstrukcją historyczną i klimatem serialu „the Vikings”.	550
	SŁOWIANIE I WIKINGOWIE – SAGA larp historyczny Historii można uczyć, ale można ją także... przeżywać! Wyjątkowy program wycieczki obejmuje cały dzień gry w realiach Polski pierwszych Piastów, w której Uczestnicy wcielą się w historyczne frakcje i postaci. Przygoda i edukacja w jednym. Absolutnie wyjątkowa lekcja historii!	750
CO MOŻNA DOKUPIĆ DO WYCIECZKI		
	Nocleg	65
	Śniadanie	25
	Obiad	45
	Ognisko z kiełbaskami	20
	Posiłek na ciepło/ kolacja (np. bigos lub fasolka na ciepło)	35
	Zajęcia dodatkowe poza pakietem	Od 40 zł/os - ustalone indywidualnie

Kilka słów o nas:

Działalność w turystyce prowadzimy od 1998 r. Organizujemy – oprócz szkolnej przygody – także wakacyjne obozy larpowe Silberberg oraz imprezy z aktywnym programem, takie jak kawalerskie, urodzinowe czy integracje.

Zajmujemy się ogólnie pojętym survivaliem, sportami obronnymi, rekonstrukcją historyczną, sportami wysokościowymi... oraz psami, dla których prowadzimy dom tymczasowy.

Oprócz tego prowadzimy Bazę Noclegową WAROWNIA – wyjątkową kwaterę u stóp Twierdzy Srebrnogórskiej, gdzie można przyjechać na nocleg.



Paweł Łoza i Magdalena Baraniak
Kortuna – turystyka i przygoda

Ul. Warowna 2, 57-215 Srebrna Góra

NIP 547-183-82-77 REGON 072736498

Rejestr Organizatorów Turystyki nr 1072/23/2025 nr ew. 42556

PKO BP 63 1020 5138 0000 9602 0193 4876