

OFERTA: WYCIECZKA SZKOLNA

Czas trwania: 3 dni
Program: SŁOWIANIE I WIKINGOWIE - drużyna

Profil wycieczki



„żywa historia” i rywalizacja w klimacie wczesnego średniowiecza- wyjątkowy program integracyjno-edukacyjny, oparty na rekonstrukcji historycznej, zgodny z podstawą programową **historii** (początki państwa polskiego). Uczniowie dzielą się na rywalizujące ze sobą klany Słowian i Wikingów, walcząc o nagrodę Jarla Warowni. Poprzez aktywne wyzwania – turnieje łucznicze, walki bezpiecznymi mieczami otulinowymi, naukę rzemiosła i poszukiwanie skarbów – młodzież uczy się lojalności, przywództwa i pracy w zespole. Wszystko to w autentycznym klimacie drewnianej osady otoczonej palisadą, bez otwierania nudnych podręczników!

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.

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 sypialną 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.

Domki Warowni mieszczą ok. 37 osób, dodatkowo oferujemy też dwa wygodne namioty glampingowe dla łącznie 12 osób na drewnianym podłożu, z łózkami połowymi z pościelą, oświetleniem, a w razie potrzeby ogrzewaniem.

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 (zalecane!)
- **1 x ognisko z kiełbaskami** (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:

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 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. 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 Jarla, 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" 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.

- **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.

----- 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 Jarla?
- 3 DZIEŃ -----
- **Zwiedzanie TWIERDZY SREBRNOGÓRSKIEJ**
Zmieniamy czasy i realia – przed nami tajemnicze mury olbrzymiej XVIII-wiecznej fortecy!
Unikatowy pomnik historii – największa górska 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

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 psiami.

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
- Informacje dla nauczyciela – korelacja zajęć z programami nauczania

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. Posezonowe 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%

- 10zł/os

4. BIWAKOWA WYPRAWA

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

Zapraszamy!