



**PROGRAM**  
**REKREACYJNY**  
**ZIMA**

## Dzień I

### MAFIA



*Mafia to wciągająca gra psychologiczna, oparta na schemacie popularnej gry towarzyskiej. Gra pozwala bawić się dużej grupie graczy. W pewnym terenie grasuje mafia. Bandyci terroryzują miasto i jego mieszkańców. Są doskonale przygotowani, działają w pełnej tajemnicy.*

*Policja przystępuje do kontrataku. Do miasta wysyła swoich najlepszych funkcjonariuszy, a w szeregi mafii wprowadza tajnego agenta. Czy stróżom prawa uda się rozbić gang? Czy mafiosom uda się wyeliminować wszystkich policjantów? Zaczyna się niezwykle niebezpieczna rozgrywka.*

**Krecia robota** -projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznanne środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczy jednocześnie kilka zespołów. Każdy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu końcowego trasy, której znana jest tylko jej pierwsza część. Instrukcje dotyczące dalszej części trasy posiada inny zespół. Prawidłowa wymiana tych informacji stanowi o wzajemnym powodzeniu wszystkich zespołów w tym projekcie



**Trop** - tym razem w świecie mafijnych porachunków na uczestników będzie czekało bardzo trudne zadanie polegające na rozpoznaniu z pośród 25 postaci wszystkich członków elitarnej mafii. Bardzo dużym utrudnieniem jest fakt iż policji udało się znaleźć tylko oczy i kawałki twarzy słynnych mafiosów. Czy to arcytrudne zadanie uda się wydziałowi pościgowemu.



**Uwikłani** - kolejnym zadaniem czekającym na uczestników będzie uwolnienie związanego zakładnika. Aby to zadanie wykonać cały zespół będzie musiał włożyć w to ogromną pracę zespołową.



**Szala** - tym razem uczestnicy będą musieli wykupić jednego z swoich kompanów z rąk mafijnego gangu. Aby to zadanie wykonać będą musieli ustawić szale wagi w pozycji poziomej. Jedynym możliwym obciążeniem na wadze będą pozostali członkowie zespołu. W tym zadaniu bardzo ważna będzie precyzja całego zespołu oraz zaufanie do pozostałych członków ekipy.



**Konstrukcja** - w projekcie tym, uczestnicy zostaną postawieni przed wyzwaniem, które wymagać będzie od nich generowania, zgłaszania oraz implementowania własnych pomysłów na rozwiązanie sytuacji problemowej. W tym przypadku, zadaniem uczestników będzie zaprojektowanie i zbudowanie konstrukcji umożliwiającej przetransportowanie, bez użycia siły mięśni, dowodów zbrodni aby nie pozostawić odcisków palców.



**Kontakt** - podzielony na dwie podgrupy zespół musi przekazać sobie prawidłowo informacje na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, z których każda zajmuje wskazaną przez trenerów pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie. Zespół musi pamiętać o bardzo ważnej sprawie ponieważ mafiosi nie śpią i chętnie przejmą Waszą wiadomość.



## Po obiedzie

**Survival zimowy** - są to praktyczne zajęcia, które pozwolą uczestnikom sprawdzić swoje zdolności w programach survivalowych zimą np.:

- ☀ budowa rakiet śnieżnych
- ☀ budowa igła



- ☀ rozpalanie ognia bez użycia zapalek
- ☀ ubrania – sposoby odpowiedniego ubierania się w warunkach zimowych
- ☀ przeprawy śnieżne
- ☀ pierwsza pomoc zimą

## Dzień II

**Archery** - jest to rodzaj gry w której uczestnicy na polu paintballowym walczą za pomocą specjalnych łuków. Paintball łuczniczy jest znacznie mniej bolesna zabawą od tradycyjnego paintballa, ponieważ strzały są zakończone specjalną pianką a każdy uczestnik posiada na głowie dla bezpieczeństwa maskę. Bardzo dynamiczna gra przeznaczona dla grup.



## Po obiedzie

**Byk rodeo** – podczas tej zabawy na uczestników czeka nie lada zadanie polegające na utrzymaniu się na „szalejącym” byku. Tym razem byk napędzany jest mechanicznie. Jest to bardzo trudne zadanie, które daje bardzo dużo pozytywnych emocji.



**Sumo** - podczas tej konkurencji uczestnicy będą mogli zmierzyć się na ringu w walkach sumo. W prawdziwych walkach większość zawodników sumo posiada bardzo dużą wagę aby móc pokonać swojego rywala. Aby

uczestnicy nie musieli dużo jeść będą posiadali specjalne stroje wypełnione pianką, które pozwolą na bezpieczną, bardzo wesołą walkę.



## Dzień III

### Łowcy skarbów



Jest to projekt z rodzaju „poszukiwania skarbu”, o wielowątkowej fabule, która wciąga uczestników w wiele połączonych ze sobą w jedną całość zadań. Fabułą dla tego projektu jest historia związana ze skarbem, ukrytym gdzieś w najbliższej okolicy. Tego właśnie skarbu będą poszukiwali uczestnicy w projekcie „Łowcy skarbów”.

Podczas projektu, na uczestników będą czekały liczne niespodzianki i przeciwności losu. Będą oni musieli stawiać czoła coraz to nowym wyzwaniom o różnym stopniu trudności, zarówno fizycznym jak i intelektualnym. Projekt ten cechuje mnogość i różnorodność zaskakujących i nieprzewidywalnych sytuacji, w których uczestnicy muszą podejmować szybkie i trafne decyzje połączone z dużym ryzykiem (nie jest to ryzyko związane z bezpieczeństwem uczestników).

Projekt rozpoczyna się od poszukiwania informacji. Informacje te ukryte są w bliższej i dalszej okolicy.

Podstawowym elementem, decydującym o sukcesie tego projektu będzie sprawna komunikacja i współpraca między poszczególnymi jednostkami podczas realizacji poszczególnych zadań oraz koordynacja całego przedsięwzięcia.

### Po obiedzie

#### **KULIG**

Zapraszamy na niezapomniane przejażdżki saniami po Lasach Janowskich i okolicach. W trakcie kuligu oferujemy m.in. pieczenie kiełbasek, gorące napoje, zwiedzanie ciekawych zakątków Leśnego Skarbca. Uczestnicy będą się przemieszczać na 10-osobowych saniach ciągnionych za



samochodem terenowym. Taki rodzaj przejażdżki daje niezapomniane przeżycie.



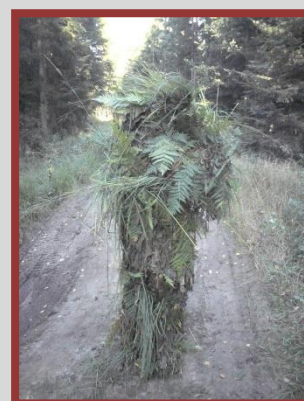
## Dzień IV

**Medicus** – gra edukacyjna mająca na celu nauczenia uczestników postępowania w różnych sytuacjach związanych z pierwszą pomocą. Gra strategiczna medicus polega na zdobyciu jak największej ilości punktów i ukończeniu całej trasy. Podczas gry na uczestników czeka szereg pytań teoretycznych, zadań praktycznych związanych z pierwszą pomocą. Podczas gry uczestnicy będą musieli wykazać się pomysłowością, wytrzymałością fizyczną oraz sporą wiedzą. Medicus przewidziany jest dla uczestników powyżej 10 roku życia.

## Po obiedzie

**Military Turniej** – jest to turniej składający się z szeregu konkurencji typowo wojskowych, w których uczestnicy będą mogli się wcielić w rolę żołnierza. Do wyboru są między innymi następujące konkurencje:

- ✓ rzut granatem (atrappą) do celu
- ✓ marsz czołgisty
- ✓ strzelanie do celu
- ✓ obrona przeciwchemiczna – zakładanie ubrań gazoszczelnych
- ✓ ładowanie magazynku na czas
- ✓ ratownictwo medyczne
- ✓ pokonanie przeszkody terenowej – bieg sapera



## Dzień V

**Strzelnica**- konkurs strzelecki, w którym każdy z uczestników może sprawdzić swoją celność i precyzję. Osoba ma do pokonania kolejne stacje strzeleckie, na których zdobywa punkty.

Stanowiska strzeleckie:

- łuk tradycyjny
- łuk sportowy
- łuk orientalny
- broń śrutowa typu snajperka
- broń śrutowa krótka - kilka rodzajów



## Po obiedzie

### Pakiet zabaw w pomieszczeniu

**Mega Twister** – jest to gigantyczna wersja znanej zabawy, w której uczestnicy mogą sprawdzić swoją giętkość, wytrzymałość, zdolność planowania. Wspaniała zabawa przeznaczona dla dzieci i dorosłych.



## Dzień VI

**Marsz survivalowy** – specyficzna forma marszu, w której uczestnicy zmierzają się z wieloma trudnymi zadaniami. Uczestnicy będą musieli się wykazać pomysłowością, sprytem, wytrzymałością fizyczną. Podczas tego biegu uczestnicy muszą posiadać odpowiedni strój terenowy. Przykładowe zadania, które czekają na uczestników i są dostosowane do warunków pogodowych:

- ✓ przeprawy przez zaspy
- ✓ budowa mostów linowych
- ✓ budowa igła
- ✓ wspinaczka na linie
- ✓ zadania logiczne
- ✓ rozpalanie ognia bez zapalek
- ✓ i wiele innych



## Po obiedzie

**12 prac herkulesa**- jest to szereg konkurencji o charakterze siłowo-umysłowym, w którym uczestnicy zostają podzieleni na 10-12 osobowe zespoły rywalizujące w różnych konkurencjach. Projekt ten zmusza uczestników do kreatywnego podejścia do różnych konkurencji, generowania pomysłów oraz formowania ich w konkretne rozwiązania. Często zamiast siły będzie liczył się spryt i inteligencja całego zespołu. Poniżej przedstawiamy konkurencje, z którymi zmierzają się uczestnicy:

**1. Ucieczka z Olimpu** - jest to konkurencja polegająca na jak najszybszym pokonaniu trasy za pomocą specjalnych elastycznych 10 osobowych nartach. Jest to konkurencja, w której uczestnicy muszą złapać wspólny rytm aby ukończyć konkurencję.



**2. Sieć Meduzy** - W projekcie tym zespoły, na które podzieleni są uczestnicy, stają przed „pajęczynami” (siatkami rozpiętymi między podtrzymującymi je palikami). Zadaniem każdego zespołu jest przeprowadzenie wszystkich jego członków przez „oka” pajęczyn” (otwory w siatce), z zachowaniem określonych reguł. W tym projekcie najważniejsza jest współzależność oraz współodpowiedzialność za realizację zadania.



**3. Na skrzydłach Gryfa** - konkurencja, w której każdy zespół będzie musiał wyłonić lidera potrzebnego do wykonania tego zadania. Zadanie





polega na przemieszczeniu się dziesięciu osób z grupy, na drugą stronę trasy bez dotykania podłoża. Jedynym artefaktem, którym będą dysponowali uczestnicy jest specjalny dywan. Zadanie wymagające od uczestników zgrania, dokładności i sporej kondycji fizycznej.

**4. Kamienie Kronosa** - zadanie polega na włożeniu zestawu różnych piłek za pomocą specjalnych pałeczek do kosza. Jest to program wymagający od uczestników dużej precyzji i zgrania całego zespołu.



**5. Labirynt Minosa** - Projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznane środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczą jednocześnie kilka zespołów. Każdy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu końcowego trasy, której znana jest tylko jej pierwsza część. Instrukcje dotyczące dalszej części trasy posiada inny zespół. Prawidłowa wymiana tych informacji stanowi o wzajemnym powodzeniu wszystkich zespołów w tym projekcie. Projekt ten pokazuje jak ważnym w procesie komunikacji jest sposób formułowania komunikatów.



**6. Przeprowa przez Styks** - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprowanie się przez "niebezpieczną i zdradliwą rzekę". Jedynym sprzętem jakim dysponują jest płytki, opona,.... Prąd rzeki jest bardzo wartki w związku z czym bardzo łatwo można stracić płytki i "utonąć".



**7. Zaprzęg Cerbera** - konkurencja siłowa polegająca na przetransportowaniu jednego z uczestników za pomocą specjalnego zaprzęgu na wyznaczonej trasie. Zadanie wymagające od uczestników sporej wytrzymałości fizycznej.



**8. Tropem Centaura** - tym razem na uczestników czeka konkurencja wymagająca dużej precyzji, dokładności oraz zgrania zespołowego. Zadaniem uczestników jest pokonanie specjalnego toru według ściśle określonych zasad. Bardzo wyczerpująca konkurencja.



**9. Nić Ariadny** - kolejnym wyzwaniem czekającym na uczestników jest przewleczenie w odpowiedni sposób sznura na czas. Wesoła konkurencja wymagająca od uczestników ogromnej współpracy i zaufania.



**10. Oko Cyklopa** - zespół podzielony na dwie podgrupy musi przekazać sobie prawidłowo informację na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, w których każda zajmuje wskazaną przez instruktora pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie.



**11. Syzyfowa praca** - konkurencja polegająca na wydobyciu piłeczki pomocą rąk z specjalnej rury. W tej konkurencji wymagana jest ogromna precyzja, dokładność i koordynacja całego zespołu.



**12. Wspinaczka do gniazda Harpi** - w tym arcytrudnym zadaniu na uczestników czeka wspinaczka po drabince speleo do gniazda w celu wykradnięcia jaja. Głównym problemem w tym zadaniu jest nierozbitcie jaja. Uczestnicy oczywiście zabezpieczeni są profesjonalnym sprzętem alpinistycznym.

## Dzień VII

### **MIEJSKA STRATEGIA** - gra miejska



Miejska strategia jest to gra, która ma na celu oprócz zintegrowania grupy poznanie walorów danego miasta. Wszystkich uczestników dzielimy na zespoły, które mają za zadanie dotrzeć za pomocą mapy, opisu, instrukcji, zdjęć, wskazówek do określonych miejsc na terenie miasta. W każdym miejscu czekają na uczestników różne praktyczne zadania.

Poniżej przedstawiamy kilka przykładowych miejsc z Janowa Lubelskiego ale ta gra może być zrealizowana w dowolnym mieście. W każdym z tych miejsc uczestnicy będą mogli zapoznać się z danym zabytkiem, miejscem.

- Źródłisko stoki
- Kruczek
- Bełki
- Wystawa szat liturgicznych
- Tabor kolejki wąskotorowej
- i inne

**Miejska Strategia łączy tajemniczą i ciekawą zabawę (zdobywanie kamieni) z poznawaniem najciekawszych zakątków kraju.**