

IGRZYSKA



Igrzyska



Scenariusz

Igrzyska - Przy dźwiękach muzyki następuje uroczyste otwarcie igrzysk. Każdy z uczestników otrzymuje numer startowy, który ustala przynależność do konkretnego zespołu. Rozpoczyna się rywalizacja...

Dane organizacyjne

Czas trwania: 1 dzień

Lokalizacja: Janów Lubelski

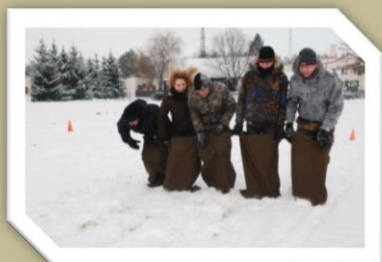
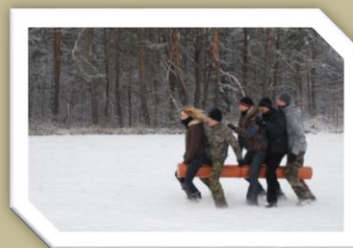
Główna atrakcja: rywalizacja sportowa

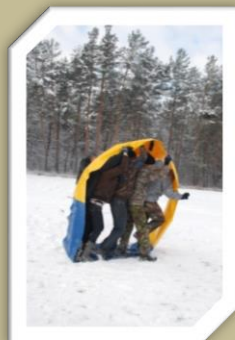
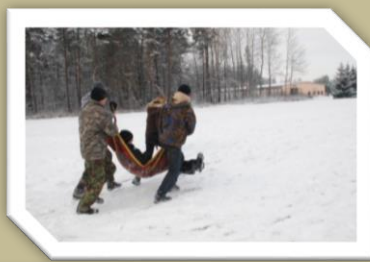
Ilość uczestników: 10-100 osób

Godzina 9:00 Przyjazd do Janowa

- **Narty 5-osobowe** – członkowie zespołu mają za zadanie przejść określony odcinek drogi na specjalnie przygotowanych nartach. Głównym problemem w tej konkurencji jest skoordynowanie ruchów całego zespołu.
- **Spodnie 5-osobowe** - wesoła konkurencja, która polega na wyścigu w specjalnych, gigantycznych spodniach.
- **Worki 5-osobowe** – konkurencja z dziecięcych lat, która przy dopingowaniu pozostałych uczestników stanowi bardzo dobrą, wesołą zabawę
- **Wyścig chomików** – konkurencja, w której 5-osobowe zespoły mogą wczuć się w „los biednego chomika”, pokonującą trasę.
- **Wyścig rydwanów** – konkurencja, w której oprócz siły, sprawności, zaufania, współpracy wymagana jest odwaga osoby znajdującej się na rydwanie.
- **Bolkowe narty** - konkurencja, w której 5-osobowe zespoły pokonują trasę na bolkowych nartach. Jest to zabawa wymagająca zgrania, współpracy całego zespołu
- **Rzut kołem, oponą, podkową na pal** - prosta, siłowa, bardzo wesoła zabawa, głównie dla mężczyzn.
- **Robienie masła** - bardzo wesoła konkurencja polegająca na zrobieniu masła tradycyjną starodawną metodą

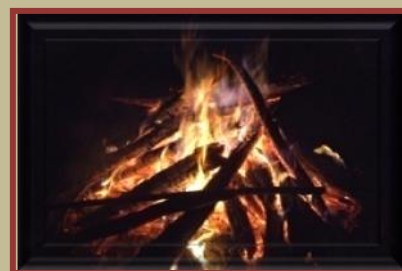
- **Rzut do manekina** - (mężczyzny) wałkiem , tłuczkiem,Bardzo wesoła konkurencja (tylko dla kobiet) polegająca na zdobyciu jak największej ilości punktów
- **Przeciąganie liny** - najbardziej popularna konkurencja na wszystkich imprezach integracyjnych przeznaczona dla dzieci i dorosłych
- **Zjazd** - zjazd na "byle czym" na uczestników czekają różne przedziwne urządzenia, na których muszą zjechać po wyznaczonym torze
- **Siatka tekili** - wesoła konkurencja przeznaczona dla osób dorosłych polegająca na pokonaniu sieci przez dwa 6 osobowe zespoły
- **Walka kogutów** - konkurencja polega na przeciąganiu się dwóch osób.
- **Cyrkiel** - zgrywająca zabawa zespołowa, polegająca na wyścigu dwóch specjalnie przygotowanych cyrkli
- **Gąsienica** - wesoła konkurencja dla trzech 5 osobowych zespołów polegająca na wyścigu gąsienic.
- **64 kartony** - konkurencja logiczna, sprawdzająca pamięć osób uczestniczących w zabawie.
- **Wyścigi na szczudłach**
- **Obręcze** - Konkurencja logiczna, w której zespół ma do wykonania zadanie wydające się w pierwszej chwili niemożliwe do zrealizowania.





Godzina 13:00 Ognisko

Ognisko na którym na uczestników czeka kiełbasa bez ograniczeń, pieczywo, keczup, musztarda, herbata i kawa dla nauczycieli



Godzina 14:00

NASZYJNIK IZYDY

Scenariusz:



„Naszyjnik Izidy” realizowany będzie przez 4 zespoły, które wyruszą na poszukiwanie tytułowego naszyjnika.

Droga, którą zespoły będą musiały pokonać przepętniona jest niespodziewanymi i zaskakującymi zwrotami akcji oraz ogromną ilością zadań zespołowych, zarówno fizycznych, jak i umysłowych. Od zaangażowania każdego z uczestników zależy będzie efekt końcowy podejmowanych przez grupy działań. Pomimo tego, iż zespoły realizować będą projekt niezależnie od siebie w końcowej fazie projektu będą musieli połączyć wzajemne starania, gdyż od kooperacji zależy będzie możliwość uwieńczenia projektu sukcesem.

Przykładowe zadania

Pergamin

Pierwszym krokiem w Waszej misji będzie wykonanie starodawnego zwoju. Aby to zadanie wykonać będzie potrzeba 7 śmiałków, ponieważ ów zwój znajduje się na wysokości. Dlatego cały zespół będzie musiał mocno współpracować.



Sieć Pająka

Podążając za kolejnym fragmentem papirusu musicie udać się do złowieszczonego krateru Un'Goro, gdzie swoją sieć rozsunęła Ungolianta lubująca się w błyskotkach, które ma zwyczaj rozwieszać po całej swojej sieci pająk. Wielu śmiałków próbowało dostać się do skarbów Ungolianty, jednak żaden z nich nie powrócił żywy za sprawą sieci, która powstrzyma każdego intruza. Tylko umiejętność dobrego planowania działań będzie umożliwiła uczestnikom uzyskanie sukcesu na tym etapie.



Żyroskop - cywilna wersja trenażera lotniczego używanego w wojsku, lotnictwie o astronautyce. Pozwala doświadczyć wrażeń, jakie towarzyszą podczas lotu w pewnym momencie nie wiemy gdzie jest góra a gdzie dół. Możemy uzyskać przeciążenia 3G



Godzina 17:00 Wyjazd grupy

Cena: 35 zł/osoba

UWAGI:

W przypadku złej pogody dysponujemy salą gimnastyczną i cały program możemy zrealizować w pomieszczeniu.