

Przygodowy – 3 dni

Liczba osób: 20-50

Termin: do ustalenia

Wiek: dzieci 7-16 lat

Uwagi: Istnieje możliwość wynajęcia autokaru, obowiązek posiadania ubrań sportowych.

Ramowy Program Pobytu

I dzień – Przyjazd do Janowa (zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem)

Godzina 9:00 – wycieczka autokarem

Porytowe Wzgórza + Momoty + Ostoja konika biłgorajskiego

Porytowe Wzgórza - miejsce jednej z największych bitew partyzanckich okresu II wojny światowej która rozegrała się w dniach 09-14.06.1944 roku, gdzie znajduje się cmentarz wojenny i pomnik poświęcony partyzantom. Przejście krótkiej trasy spacerowej przebiegającej od pomnika wzdłuż doliny rzeki Branew przez most leśnej kolejki wąskotorowej.

Momoty – zwiedzanie niezwykłego drewnianego kościółka pw. św. Wojciecha wykonanego własnoręcznie przez nie żyjącego już ks. Piñciurka. Kościół stanowi perełkę architektury drewnianej.

Ostoja konika biłgorajskiego - miejsce gdzie można zobaczyć oraz zapoznać się z historią potomków dawnego tarpana, żyjących w naturalnym środowisku leśnym. Istnieje możliwość:

- jazdy na koniku biłgorajskim
- jazdy bryczką
- posłuchania ludowego instrumentu „suka biłgorajska”



Godzina 13:00 - obiad

Godzina 15:30 – Wyprawa samochodami terenowymi po bezdrożach leśnych. Wycieczka trwa ok. 1,5 godziny. W programie między innymi oglądanie tam i żeremi bobrowych



Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 21:00 – dyskoteka

II dzień

Godzina 8:00 - śniadanie

Godzina 9:00

NASZYJNIK IZYDY

Scenariusz:



„Naszyjnik Izydy” 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 potrzebna 7 śmiałków, ponieważ ów zwoj 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 rozsnęła 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.



Godzina 13:30 – obiad

Godzina 15:00 -

Archery - jest to rodzaj gry w której uczestnicy na polu paintballowym walczą za pomocą specjalnych łuków. Paintball łuczniczy jest znacznie mniej bolesną 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.



Mini szkoła przetrwania – są to praktyczne zajęcia, które pozwolą uczestnikom sprawdzić swoje zdolności w programach survivalowych np.

- ☀ Budowa szałasów
- ☀ Rozpalanie ognia bez użycia zapalek
- ☀ Rozpoznawanie roślin trujących i zwierząt jadowitych
- ☀ Nauka podstawowych węzłów
- ☀ Uzdatnianie wody
- ☀ Przepawy przez teren bagienny



Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 20:00 Nocne podchody

III dzień

Godzina 8:00 - śniadanie

Godzina 9:00

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



Ring Bokserski - podczas tej zabawy uczestnicy będą mieli możliwość zmierzenia się na dmuchanym ringu bokserskim. Uczestnicy zamiast standardowych rękawic bokserskich dostaną ogromne, miękkie rękawice, którymi nie da się mocno uderzyć swojego przeciwnika. Ta zabawa daje dużo pozytywnych emocji oraz dużą dawkę zmęczenia.



Eliminator - to zdecydowanie najlepsze urządzenie do przeprowadzenia konkurencji zespołowych. Dmuchana arena pomieści jednocześnie aż sześciu uczestników, których zadaniem jest utrzymanie się jak najdłużej na wystających platformach. Zadanie utrudnia pałka, która porusza się z zmienną prędkością w obydwu kierunkach. Uczestnicy muszą się wykazać ogromnym refleksem i sprawnością fizyczną.



Godzina 15:00 – Wyjazd grupy

Cena: 250zł/osoba

CENA ZAWIERA:

- zakwaterowanie w 1 z naszych ośrodków
- wyżywienie (2 X śniadanie, 3 x obiad, 2 x kolacja)
- ognisko z pieczeniem kiełbasek lub dyskoteka z napojami
- realizację programu (opieka doświadczonej kadry animatorów, atrakcje, bilety wstępu)
- ubezpieczenie NNW

CENA NIE ZAWIERA:

- kosztów dojazdu do Janowa Lubelskiego

Adam Mak „MAKADAN”

makadan@wp.pl, Tel 606230429

www.makadan.pl