

## Turystyczny

Liczba osób: 20-60

Termin: do ustalenia

Wiek: dzieci 6-12 lat

Cena z ogniskiem: 35zł/osoba

Cena z obiadem: 40 zł/osoba

**Godzina 9:00** – 12 prac Herkulesa

**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 zmierzą 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. Kamień 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 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. 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 Cyclopa** - 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 drabinie speleo do gniazda w celu wykradnięcia jaja. Głównym problemem w tym zadaniu jest nierozbicie jaja. Uczestnicy oczywiście zabezpieczeni są profesjonalnym sprzętem alpinistycznym.

**Godzina 13:00 Ognisko z kielbaskami**

**Godzina 13:30 Zajęcia sportowe**

**Nauka wiązania węzłów i technik linowych** – szereg zajęć praktycznych dającym uczestnikom możliwość nauczenia się podstawowych węzłów alpinistycznych, wykorzystywanych m.in. przy: przeprawach przez rzeki, bagna, asekurowaniu ludzi, budowie: noszy do transportu poszkodowanych, szałasów.



**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.



**Bunge Run** - zabawa polega na rywalizacji po między dwoma uczestnikami na dwóch dmuchanych torach. Uczestnicy przypięci do gum muszą pokonać jak największy dystans.



## 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.

**Godzina 18:00** Zakończenie i wyjazd grupy