

KRYMINALNY  
1 DZIEŃ

## Godzina 9:00 Przyjazd do Janowa

### 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.



## Godzina 12:00

**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

### **Godzina 14:00**

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



### **Godzina 15:00 – na sali gimnastycznej lub w terenie**

**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.



### **Godzina 17:00 wyjazd grupy**

**Cena: 35 zł/osoba**

#### **UWAGI:**

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