

ZIELONA SZKOŁA 4-dni

Lasy Janowskie - lasy kompleksu obejmują powierzchnię ok. 31 tys. ha, położone są w północno-wschodniej części Kotliny Sandomierskiej u podnóża Roztocza Zachodniego. **Skarbiec Leśny** to malownicze tereny poprzecinane dolinami rzek z licznymi wzniesieniami wydмовymi i torfowiskami. Zobaczymy tu przepiękne rezerваты takie jak „Imielty Lug”, „Łęka” czy „Szkłarnia” posiadające ok. 2000 ha śródleśnych stawów oraz bogatą faunę (bobry, wydry, głuszce, wilki, czarne bociany) i florę (rosiczka, widłaki, storczyki, sopłówki) Czyste, naturalne środowisko wodne i leśne, które stanowi bór sosnowo - jodłowy oraz liczne szlaki turystyczne stwarzają duże możliwości aktywnego wypoczynku oraz uprawiania sportów wodnych, rowerowych i jeździectwa . Lasy Janowskie to również jedno z największych partyzanckich pól bitewnych II wojny światowej oraz Powstania Styczniowego

Zakwaterowanie:

1. Hotel ZoomPrzygody – (pokoje 2-4 osobowe – 64 miejsca)
2. Ośrodek Edukacji Ekologicznej (pokoje 2-4 osobowe – 95 miejsc)
3. Ośrodek Karino

4. Chaty 8 osobowe w każdej 3 lub 4 pokoje 2-3 osobowe

Uwagi

Czas i program pobytu grup szkolnych, ustalane jest przez opiekuna klasy w zależności od potrzeb i wieku uczestników. W czasie pobytu mogą być realizowane wybrane elementy programów nauczania (po uzgodnieniu z nauczycielami uczącymi) w zakresie biologii, przyrody, geografii. Poniżej przedstawiony jest przykładowy program 4-dniowej zielonej szkoły, który można dowolnie zmieniać w zależności od potrzeb, zainteresowania danej grupy.

Dzień I – przyjazd do Janowa Lubelskiego, zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem, czas do dyspozycji kierownika grupy

Zagadka Kryminalna

Jest to gra, która pozwala uczestnikom na wcielenie się w rolę detektywów mających do rozwiązania pewną zagadkę kryminalną. Uczestnicy



podzieleni na zespoły poszukiwawcze będą musieli odnaleźć w terenie ukryte szczątki 25 informacji związanej z śmiercią wilka. Aby zdobyć niektóre elementy historii będą musieli stawiać czoła różnym wyzwaniom fizycznym, umysłowym. Kryminalna zagadka jest to gra o skomplikowanej fabule, która wciąga uczestników w dobrą, bezpieczną zabawę.



Godzina 13:30 – obiad

Godzina 14:30- Zwariowana Olimpiada

Zwariowana olimpiada uczestnicy w grupach 5-osobowych rywalizują w 20 różnych konkurencjach np.

- **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 dopingu pozostałych uczestników stanowi bardzo dobrą, wesołą zabawę
- **Wyścig chomików** – konkurencja, w której 5-osobowe zespoły mogą wczuć się w „los biednego chomika” , pokonującego wyznaczoną 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
- **Przeciąganie liny** - najbardziej popularna konkurencja na wszystkich imprezach integracyjnych przeznaczona dla dzieci i dorosłych
- **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
- **Rura** - zadanie zespołowe polegające na napełnieniu specjalnie przygotowanej rury wodą. Bardzo wesoła konkurencja
- **Cyrkiel** - zgrywająca zabawa zespołowa, polegająca na wyścigu dwóch specjalnie przygotowanych cyrkli
- **Gąsienica** - wesoła konkurencja dla trzech 5 osobowych zespołów polegająca na wyścigu gąsienic.
- **Mega supeł** - konkurencja zmuszająca wszystkich do kreatywnego działania w zespole
- **Jazda na rowerze przeciwskrętnym** – konkurencja polegająca na pokonaniu slalomu na rowerze. Jedynym utrudnieniem jest fakt, iż w rowerze wszystko działa odwrotnie. W tej zabawie można się przekonać jak trudno jest wyeliminować wyuczone nawyki



- **Obręcz** – konkurencja logiczna, w której zespół ma do wykonania zadanie wydające się w pierwszej chwili niemożliwe do zrealizowania.
- **Skoczek** – jest to wspaniała zabawa, w której cały zespół musi wyskakać sobie zwycięstwo



Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 21:00 – Dyskoteka

Dzień II

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00 – zajęcia na wysokości + paintball

Paintball – Dwie lub więcej drużyn walczą ze sobą strzelając do siebie kulkami z farbą przy pomocy pneumatycznych karabinków. Zabawa może być oparta na wielu różnych scenariuszach np.

- **Telegrafista** – jeden z zespołów ma zbudować 300-metrową linię telefoniczną, natomiast drugi zespół to zadanie utrudnia.
- **Łowy** – zabawa, w której uczestnicy wyposażeni w broń muszą upolować 3 wyszkolonych, nieuzbrojonych uciekinierów.
- **Misja** – zabawa z użyciem samochodów terenowych, zajęć linowych, przepraw bagiennych polegająca na odbiciu zakładników.
- **Zdobywanie flagi przeciwnika** – najbardziej popularny scenariusz gry leśnej.



Wieża ze skrzynek – konkurencja polega na ułożeniu jak najwyższej wieży ze skrzynek i równoległym wchodzeniu po nich do góry. Uczestnicy przez cały czas są asekurowani przez instruktora. Głównym celem tej zabawy jest: sprawdzenie zmysłu równowagi, sprawności, lęku wysokości, dokładności.



Godzina 13:30 – obiad

Marsz na orientację – pozwala uczestnikom na wykazanie się pomysłowością, umiejętnością czytania map, posługiwania się kompasem, orientacji w terenie oraz współdziałania w grupie. Oferta obejmuje między innymi:



- ⊕ przeszkolenie z czytania mapy, topografii i orientacji w terenie
- ⊕ podział na grupy do 15 osób – na każdą grupę przypada 1 instruktor
- ⊕ instruktarz jak postępować w przypadku zgubienia się w terenie w życiu prywatnym
- ⊕ fachową obsługę instruktorską każdej grupy
- ⊕ praktyczne zadania do wykonania na poszczególnych stanowiskach: transport uszkodzonego, zadania logiczne, budowa mostów linowych, sposoby maskowania

Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 20:00 – Ognisko połączone z pieczeniem kiełbasek

Dzień III

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00

Mega piłkarzyki – jest to gra w piłkę nożną, w której uczestnicy wcielają się w rolę gigantycznych "stołowych piłkarzyków". Każdy z uczestników przypięty jest za pomocą specjalnej uprząży i może poruszać się tylko bokiem do boiska. Jest to bardzo męcząca, techniczna gra.



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.



Ręczny byk rodeo- jest to zabawa polegająca na ujeżdżeniu byka, który poruszany jest siłą ludzkich mięśni. Śmiałek dosiadający byka zmierzy się z 4 osobami, które razem mają za zadanie zrzucenie jeźdźcy w jak najkrótszym czasie. Jest to wyjątkowo trudne zadanie.



Godzina 14:00 –obiad

Godzina 15:00 – **Samochody terenowe**

Wyprawa samochodami terenowymi po bezdrożach leśnych. Podczas wyprawy pokonywanie mokradeł, wzniesień, wydm i wielu innych przeszkód terenowych.





Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 21:00 – nocna wyprawa połączona z wieloma niespodziankami

Zajęcia Nocne – głównym zadaniem zajęć prowadzonych w nocy jest przezwyciężenie strachu uczestników przed ciemnościami, połączonych z dobrą, bezpieczną zabawą. Wszystkie zajęcia prowadzone są w grupach maksymalnie 15-osobowych plus instruktor i wychowawca. Każda grupa zostaje wyposażona w mapę, kompas, latarkę oraz ma możliwość korzystania z łączności radiowej.



Dzień IV

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 10:00 – Gra strategiczna

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 wielość 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 13:30 - obiad

Po obiedzie – wykwaterowanie, wyjazd grupy

Wycena

390 zł/osoba (ośrodek ZoomPrzygody, Karino, Chaty)

490 zł/osoba (Królewski, Edukacji Ekologicznej, Almatu)

Cena obejmuje : usługę przewodnika i instruktorów, ubezpieczenie, samochody terenowe, atrakcje podane w programie
Kolejność programu może ulec zmianie w zależności od warunków pogodowych. Istnieje możliwość wymiany atrakcji na inne z oferty firmy MAKADAN

Adam Mak - „MAKADAN”

makadan@wp.pl,

Tel 606230429

www.makadan.pl