

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. Zobaczmy tu przepiękne rezerваты takie jak „ImieltyLug”, „Łęka” czy „Szkłarnia” posiadające ok. 2000 ha śródleśnych stawów oraz bogatą faunę (bobry, wydry, gęszce, 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

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

ENIGMA



Zespół szturmowy „AGENTX” to grupa starannie wyselekcjonowanych ludzi, stanowiących razem zgrany zespół. Realizacja postawionego celu wymaga od członków zespołu podziału zadań, odpowiedzialność za powierzony do realizacji „fragment układanki” oraz konsekwencji w działaniu. Ludzie ci są specjalistami w swoich dziedzinach, jednak mają świadomość odpowiedzialności za pozostałych członków zespołu, po to, aby w razie kontuzji lub braku możliwości realizowania zadania przez członka zespołu, np. postrzał, kolega mógł przejąć jego funkcje. Poniżej przedstawiamy kilka przykładowych zadań

- ewakuacja przyjaciela.
- równoważnia - zadanie z pozoru łatwe, ale wymagające od uczestników ogromnej precyzji i koncentracji.
- rurociąg - zadaniem zespołu jest zamknięcie obiegu pewnego rurociągu
- balance - kolejne wyzwanie stanowi ustawienie specjalnej wagi w ściśle określonej pozycji

Godzina 13:00 – obiad

Godzina 14:30

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 zmierzają 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. Kamienie 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. Przeprawa przez Styks - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprowienie się przez "niebezpieczną i zdradliwą rzekę". Jedynym sprzętem jakim dysponują jest płytka, 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. Zdanie 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 Cyklopa - 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 18:30 – kolacja

Godzina 21:00 – Dyskoteka

Dzień II

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00 – 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.



Godzina 13:30 –obiad



Dmuchana ścianka wspinaczkowa -zabawa, która daje uczestnikom możliwość sprawdzenia się podczas wspinaczki. Do wyboru są cztery drogi wspinaczkowe o różnym stopniu trudności. Istnieje możliwość rozstawienia ścianki praktycznie w każdym miejscu. Doskonała zabawa przeznaczona dla dzieci i dorosłych w każdym wieku



Żyroskop-cywilna wersja trenera 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

Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 21:00 – Ognisko

Dzień III

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00

Marsz na orientację - pozwala uczestnikom na wykazanie się pomysłowością, umiejętnością czytania map, posługiwania się kompasem, orientacji w terenie oraz współdziałania w grupie. Długości tras dostosowane są do wieku uczestników. 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



Marsz medyczny- jest to forma marszu, której głównym zadaniem oprócz biegu na orientację jest nauczenie uczestników podstawowych umiejętności pierwszej pomocy. Uczestnicy będą mieli możliwość w praktyczny sposób przećwiczyć wiele zadań związanych z pierwszą pomocą np. budowa noszy,

usztywnianie kończyn, krwotoki, reanimacja i wiele innych. Istnieje możliwość połączenia zadań z pierwszej pomocy z innymi zadaniami praktycznymi.

Pozoracja - jest to rodzaj pozorowanej akcji ratowniczej jakie mogą spotkać uczestników w życiu codziennym. Uczestnicy podczas takiego zajęcia będą musieli poradzić sobie z różnymi urazami np.

- wypadek rowerowy
- podtopienie
- wypadek samochodowy
- i inne

Pozoracja są to bardzo praktyczne zajęcia, które mogą przydać się w życiu codziennym i prowadzone są przez dyplomowanych ratowników medycznych.

Godzina 13:30 -Obiad

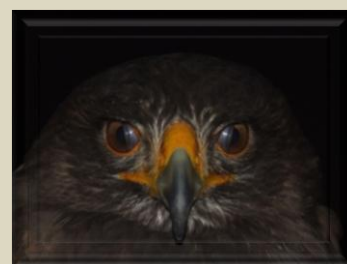
Archery - jest to rodzaj gry w której uczestnicy na polu paintballowym walczą za pomocą specjalnych łuków. Paintball łuczniczy jest znacznie mniej bolesna zabawą od tradycyjnego paintballa, ponieważ strzały są zakończone specjalną pianką a każdy uczestnik posiada na głowie dla bezpieczeństwa maskę. Bardzo dynamiczna gra przeznaczona dla grup.



Godzina 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 13:00 Obiad

Po obiedzie – wykwaterowanie, wyjazd grupy

Wycena

380 zł/osoba (ZoomPrzygody, Chaty, Karino)

510 zł/osoba (Królewski)

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