

## Przygodowy – 2 dni

Liczba osób: 20-50

Termin: do ustalenia

Wiek: dzieci 14-20 lat

Uwagi: Obowiązek posiadania ubrań sportowych oraz terenowych, które mogą się zabrudzić

### Ramowy Program Pobytu

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

#### Godzina 9:30

**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**

**Godzina 15:00 Samochody terenowe**

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 Ognisko z kiełbaskami oraz nocne podchody**

**Dzień II**

**Godzina 8:00 Śniadanie**

**Godzina 9:00 Gra terenowa**

## 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 14:30 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 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.



**Cena: 230zł/osoba**

**UWAGA:** Wykwaterowanie zgodne z regulaminem ośrodka lub hotelu. Jeżeli drugiego dnia do ośrodka przyjeżdża inna grupa istnieje możliwość wcześniejszego wykwaterowania z udostępnieniem łazienek i miejsca składowania bagaży.

**CENA ZAWIERA:**

- zakwaterowanie w 1 z naszych ośrodków
- wyżywienie (1 X śniadanie, 2 x obiad, 1 x kolacja)
- ognisko z pieczeniem kiełbasek
- 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](mailto:makadan@wp.pl), Tel 606230429**

**[www.makadan.pl](http://www.makadan.pl)**