

Rekreacyjny

Liczba osób: 15-100

Termin: do ustalenia

Wiek: 8-16 lat

Cena: 90 zł/osoba

Godzina: 9:00 – Przyjazd do Janowa (spotkanie koło hotelu DUO)

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. 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. Przeprowa przez Styks - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprowienie 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. 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 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 drabince 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 kiełbaskami

Godzina: 14:00 Park Linowy

Podział grupy na dwa zespoły, które będą na przemian realizowały następujące stanowiska

Grupa nr 1

Park Linowy w Janowie Lubelskim 6 tras o różnych stopniach trudności, jeden z największych parków linowych w Polsce:

Trasa najłatwiejsza przeznaczona dla dzieci od 3 roku życia,

Dwie trasy (niebieska i zielona) tzw średnie, oraz trasa tylko dla dorosłych.

Zjazd linowy - ponad 200 metrowy zjazd nad palą i kąpieliskiem

Diabelskie wahadło - jest to atrakcja dla ludzi o mocnych nerwach polegająca na skoku na gigantycznej huśtawce

Skok tandemowy lub pojedynczy z wysokości 16 m i Power Fan pionowy skok w dół z wysokości 13 m.

Uczestnicy będą mieli do wyboru w programie 1 atrakcje.



Grupa nr 2

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.



Godzina 15:30

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 stawiali czoła różnym wyzwaniom fizycznym, umysłowym. Kryminalna zagadka jest to gra o skomplikowanej fabule, która wciąga uczestników w dobrą, bezpieczną zabawę.

Godzina 18:00- wyjazd grupy