

Militarny 3 dni

Termin: do ustalenia

Wiek: dzieci 12-18 lat

Uwagi: Obowiązek posiadania ubrań sportowych.

Ramowy Program Pobytu

Godzina 9:00 – Przyjazd grupy, zakwaterowanie

Marsz survivalowy– specyficzna forma marszu, w której uczestnicy zmierzają się z wieloma trudnymi zadaniami. Uczestnicy będą musieli się wykazać pomysłowością, sprytem, wytrzymałością fizyczną. Podczas tego biegu uczestnicy muszą posiadać odpowiedni strój terenowy. Przykładowe zadania, które czekają na uczestników i są dostosowane do warunków pogodowych:

- ✓ przeprawy przez teren bagienny
- ✓ budowa mostów linowych
- ✓ budowa tratwy
- ✓ wspinaczka na linie
- ✓ strzelanie z łuku
- ✓ zadania logiczne
- ✓ rozpalanie ognia bez zapalek
- ✓ i wiele innych



Godzina 14:00– Obiad

Medicus – gra edukacyjna mająca na celu nauczenia uczestników postępowania w różnych sytuacjach związanych z pierwszą pomocą. Gra strategiczna medicus polega na zdobyciu jak największej ilości punktów i ukończeniu całej trasy. Podczas gry na uczestników czeka szereg pytań teoretycznych, zadań praktycznych związanych z pierwszą pomocą. Podczas gry uczestnicy będą musieli wykazać się pomysłowością, wytrzymałością fizyczną oraz sporą wiedzą. Medicus przewidziany jest dla uczestników powyżej 12 roku życia

Kula wodna - wspaniała zabawa polegająca na ustaniu w kuli pływającej na wodzie. Jest to zabawa wymagająca od uczestnika dużej wytrzymałości fizycznej, która jest potrzebna aby "przetrwać" przez 5 minut w takiej kuli. Gwarantowana dobra zabawa.



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 jeźdźca w jak najkrótszym czasie. Jest to wyjątkowo trudne zadanie.



Godzina 18:30 kolacja

Godzina 21:00 Nocne Podchody

II Dzień

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00

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.

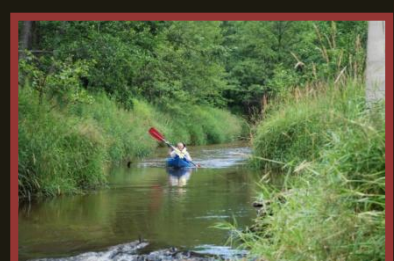
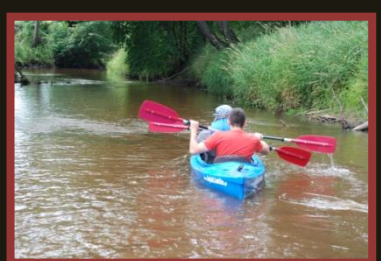


Godzina 13:30 – Obiad

Godzina 14:30

Spływy kajakowe - zachęcamy wszystkich do skorzystania ze spływu kajakowego najbardziej malowniczą rzeką Lubelszczyzny. Podczas spływu czekają na uczestników piękne widoki, malownicze krajobrazy oraz wiele niespodzianek terenowych. Długość spływu, rodzaj trasy dopasowujemy do wymagań uczestników.

Oferujemy 2 osobowe kajaki polietylenowe z wygodnymi siedziskami, kamizelkami ratunkowymi w różnych rozmiarach, wiosłami aluminiowymi.



Godzina 18:30 – kolacja

DZIEŃ III

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00 – Wyprawa samochodami terenowymi po bezdrożach leśnych. Podczas wyprawy uczestnicy będą musieli samodzielnie wypychać samochody terenowe, pokonywać teren bagienny. oraz nawigować po terenie leśnym

Podczas wyprawy uczestnicy zostaną wywiezieni do lasu ok. 8 km i będą musieli wraz z instruktorami wrócić do miejsca ogniskowego. Podczas powrotu na uczestników czeka wiele niespodzianek



1. **Łowy** – zabawa, w której uczestnicy wyposażeni w broń (paintball) muszą upolować wyszkolonego instruktora



2. **Przeprawy przez teren bagienny** – ekscytujący, pełny wrażeń spacer przez „bagny”. Trasa jest dostosowana do wieku i kondycji uczestników.

3. **Przeprawa** – jest to zabawa typowo zespołowa, która polega na przepłynięciu się na drugą stronę rzeki, bagna. Uczestnicy muszą zbudować przy pomocy instruktorów „urządzenie” (tratwa, most linowy), które pomoże w przepłynięciu się na drugą stronę mokradła. Podczas zajęć wszyscy uczestnicy są zabezpieczeni



przez instruktora oraz woda, którą muszą pokonać jest głębokości maksymalnie 0,8 m. Jest to doskonałe zadanie integracyjne połączone z dobrą zabawą.



4. **Most desantowski** – uczestnicy muszą pokonać mokradło przy pomocy liny rozwieszanej nad wodą

Godzina 13:00 – Obiad

Cena 370 zł/osoba

CENA ZAWIERA:

- zakwaterowanie w 1 z naszych ośrodków
- wyżywienie (2 X śniadanie, 2 x obiad, 2 x kolacja)
- realizację programu (opieka doświadczonej kadry animatorów, atrakcje, bilety wstępu)
- ubezpieczenie NNW

CENA NIE ZAWIERA:

- kosztów dojazdu do Janowa Lubelskiego