

ZIELONA SZKOŁA 5-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 wydmowymi 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, soplówki) 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:

Zoom Przygody, Karino, Zoom Natury

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 5-dniowej zielonej szkoły, który można dowolnie zmieniać w zależności od potrzeb, zainteresowania danej grupy.

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

Godzina 13:30 – 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 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, 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. 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 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 – Rozgrywki sportowe

Mega piłkarzyki- jest to gra na gigantycznym dmuchanym boisku, w którym uczestnicy są piłkarzykami. Jest to bardzo wesoła, wyczerpująca konkurencja



Bu

nge Run - zabawa polega na rywalizacji po między dwoma uczestnikami na dwóch dmuchanych torach.



Uczestnicy przypięci do gum muszą pokonać jak największy dystans.

Godzina 13:30 – obiad

Mini szkoła przetrwania – są to praktyczne zajęcia, które pozwolą uczestnikom sprawdzić swoje zdolności w programach survivalowych np.

- ☀ Budowa szałasów
- ☀ Rozpalanie ognia bez użycia zapalek
- ☀ Rozpoznawanie roślin trujących i zwierząt jadowitych
- ☀ Nauka podstawowych węzłów
- ☀ Uzdatnianie wody
- ☀ Przeprawy przez teren bagienny



Przeprawy przez teren bagienny – ekscytujący, pełny wrażeń spacer przez „bagno”. Trasa jest dostosowana do wieku i kondycji uczestników. Obowiązek posiadania ubrań na zmianę, oraz wiązanych butów



Godzina 18:30 – kolacja

Godzina 20:00 - Ognisko połączone z pieczeniem kiełbasek

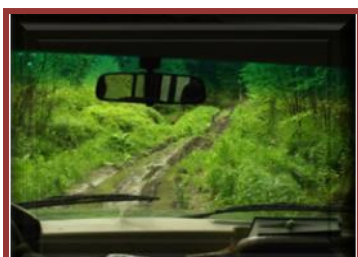
Dzień III

Godzina 8:00 – śniadanie

Godzina 9:00

Wyprawa samochodami terenowymi po bezdrożach leśnych. Istnieją różne możliwości:

- ❖ Off-road – ok. 1 godzinna przeprawa po terenie leśnym (mokradła, wzniesienia, wydmy, bagna)
- ❖ Off-road wariant ekstrem - polega na przeprawie samochodem terenowym terenu bagiennego ok. 1 godzina
- ❖ Wycieczka połączona ze zwiedzaniem Kruczek + Żeremie bobrowe ok. 1,5 godziny



Godzina 14:00 –obiad

Godzina 15:00 –

ENIGMA



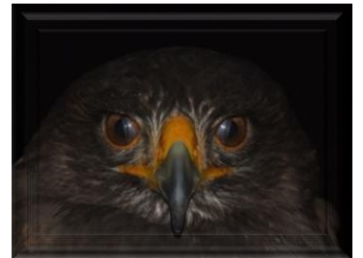
Zespół szturmowy „AGENTX” to grupa starannie wyselekcjonowanych ludzi, stanowiących razem zgrany zespół. Realizacja postawionego celu wymaga od członków zespołu podziału zadań, odpowiedzialność za powierzony do realizacji „fragment układanki” oraz konsekwencji w działaniu. Ludzie ci są specjalistami 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
- i inne nietypowe zadania

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 9:00

MISJA -

Scenariusz:

Misja jest to rodzaj turnieju, w którym uczestnicy zostają podzieleni na kilka zespołów, które będą rywalizowały podczas całego spotkania. Zadaniem każdego z zespołów jest wykonanie pięciu arcytrudnych zadań, w których będzie liczył się spryt, zdolność planowania, odpowiednia strategia oraz wytrzymałość fizyczna. Kolejnym zadaniem czekającym na uczestników jest odnalezienie 25 elementów pewnej układanki, która po złożeniu w całość daje rozwiązanie zadania.

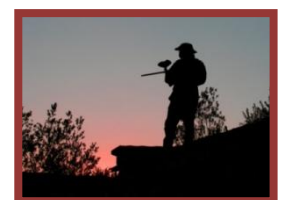
Dane organizacyjne

Czas trwania: 4 godziny

Lokalizacja: Lasy Janowskie

Główna atrakcja: gra terenowa, rywalizacja

Ilość uczestników: 20-80



Godzina 14:00 – obiad

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 trenażera lotniczego używanego w wojsku, lotnictwie i astronautyce, pozwalająca doświadczyć

wrażień, jakie towarzyszą podczas lotu. W pewnym momencie nie wiemy gdzie jest góra a gdzie dół. Możemy uzyskać przeciążenia do 3G



Godzina 18:30 kolacja

Po kolacji czas do dyspozycji wychowawców

Dzień V

Godzina 8:00 śniadanie

Godzina 9:00

NASZYJNIK IZYDY

Scenariusz:



„Naszyjnik Izydy” realizowany będzie przez 4 zespoły, które wyruszą na poszukiwanie tytułowego naszyjnika.

Droga, którą zespoły będą musiały pokonać przepętniona jest niespodziewanymi i zaskakującymi zwrotami akcji oraz ogromną ilością zadań zespołowych, zarówno fizycznych, jak i umysłowych. Od zaangażowania każdego z uczestników zależy będzie efekt końcowy podejmowanych przez grupy działań. Pomimo tego, iż zespoły realizować będą projekt niezależnie od siebie w końcowej fazie projektu będą musieli połączyć wzajemne starania, gdyż od kooperacji zależy będzie możliwość uwieńczenia projektu sukcesem.

Przykładowe zadania

Pergamin

Pierwszym krokiem w Waszej misji będzie wykonanie starodawnego zwoju. Aby to zadanie wykonać będzie potrzeba 7 śmiałków, ponieważ ów zwój znajduje się na wysokości. Dlatego cały zespół będzie musiał mocno współpracować.



Sieć Pająka

Podążając za kolejnym fragmentem papirusu musicie udać się do złowieszczonego krateru Un'Goro, gdzie swoją sieć rozsnuła Ungolianta lubująca się w błyskotkach, które ma zwyczaj rozwieszać po całej swojej sieci pająk. Wielu śmiałków próbowało dostać się do skarbów Ungolianty, jednak żaden z nich nie powrócił żywy za sprawą sieci, która powstrzyma każdego intruza. Tylko umiejętność dobrego planowania działań



będzie umożliwiała uczestnikom uzyskanie sukcesu na tym etapie.

Godzina 13:00 obiad

Po obiedzie – wykwaterowanie, wyjazd grupy

Cena obejmuje : zakwaterowanie, wyżywienie, usługi przewodnika i instruktorów, ubezpieczenie, samochody terenowe, ognisko z kiełbaskami, dyskotekę.

Kolejność programu może ulec zmianie w zależności od warunków pogodowych. Istnieje możliwość wymiany atrakcji na inne z oferty firmy MAKADAN

Wycena

Koszt programu 600 zł/osoba

Adam Mak - „MAKADAN”

makadan@wp.pl,

Tel 606230429

www.makadan.pl