OLIMPIADA SZKOLNA





outdoor | **90 - 105 zł** | **20 - 120 osób** | **3 - 4 h**

MIEJSCE DO WYBORU

- teren *Półwyspu Lipa* | www.polwyseplipa.pl
- sala gimnastyczna lub boisko na terenie Twojej szkoły
- miejsce wskazane przez Ciebie

KOSZT DLA GRUP SZKOLNYCH

liczba uczestników	16 - 24	25 - 36	37 - 48	49 i więcej
cena za osobę	105 zł	100 zł	95 zł	90 zł

Cena zawiera:

- realizację pakietu atrakcji (opis poniżej) z obsługą animatorów,
- symboliczne nagrody,
- dodatkowe ubezpieczenie NNW każdego z uczniów.

Istnieje możliwość organizacji **ogniska** w cenie 20 zł/os. (drewno, kiełbaski, pieczywo) lub **obiadu** w cenie 40 zł/os. (obiad dwudaniowy) po zakończeniu zabawy.

Ognisko / obiad dla jednego opiekuna na dziesięciu uczniów jest **bezpłatny.**

W przypadku realizacji dwóch programów tego samego dnia, proponujemy **10% zniżki** od przedstawionych cen atrakcji (nie dotyczy cen posiłków).

Nie organizujemy transportu osób, na prośbę udostępniamy dane kontaktowe do przewoźników.

Oferta oraz podane ceny mają jedynie charakter informacyjny i nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu art. 66 par. 1 kodeksu cywilnego i mogą ulec zmianie, firma ubezpieczona od OC.

WIEK UCZESTNIKÓW

Impreza sprawdza się wśród uczniów w **każdym wieku** (atrakcje są odpowiednio modyfikowane i dostosowywane do uczestników). Program nadaje się zarówno dla uczniów, którzy znają się od lat, jak i dla klas pierwszych (jego celem, poza wspaniałą zabawą, jest **integracja uczniów**).

PROGRAM IMPREZY

Uczestnicy zabawy zostaną podzieleni na **kilka grup**, w których będą rywalizować przez cały czas trwania imprezy. Każda z grup reprezentuje wybrany kraj. Grupy przemieszczają się pomiędzy punktami, **rywalizując** między sobą na każdym z przystanków. Za zwycięstwa w poszczególnych konkurencjach grupy otrzymują odpowiednią liczbę punktów. Kraj, który zbierze największą ilość punktów **stanie na podium** i **otrzyma zasłużoną nagrodę**.

Nad sprawnym przebiegiem całej imprezy czuwać będą **animatorzy**.

Konkurencje (zabawy integracyjne) w których rywalizować będą olimpijczycy to:

POTRÓJNE SPODNIE

Uczestnicy zabawy rywalizują miedzy sobą przy użyciu **spodni wieloosobowych**. Wygrywa grupa, która najsprawniej pokona przygotowany **tor przeszkód**.



ZAWODY SUMO

Każdy uczestnik zabawy poczuje się jak **japoński zapaśnik** sumo i sprawdzi się w tej egzotycznej dyscyplinie sportu. Zawodnicy będą rywalizować w specjalnych **strojach**, które pozwolą stanąć w szranki bez narażania się na niepotrzebne urazy.



MEGA SIATKÓWKA

Nieco inna odmiana siatkówki. Zawodnicy zamiast rąk, używają specjalnych **płach**. Piłkę natomiast zastępują **balony** wypełnione **wodą**. Konkurencja wymaga **współpracy** całej drużyny.



MEGA TWISTER
Konkurencja polega na rozegraniu partii Twistera o **rozmiarach XXL**.



RUROSKOCZKI
Uczestnicy rywalizują miedzy sobą, skacząc na **dmuchanych rurach**. Wygrywa drużyna, która najszybciej pokona wyznaczony dystans. Uwaga, zadanie **nie jest** takie **proste**, na jakie wygląda.



WIEŻA Z KRZESEŁ
Drużyna, która zbuduje **wyższą wieżę** wygrywa. Ważne, aby konstrukcja była **stabilna**.



XL JENGA
Przegrywa drużyna, która **strąci wieżę**. Odmiana popularnej gry w **rozmiarze XXL**.



PIŁKARZE W SPÓDNICACH
Mecz piłkarski rozegrany zostanie w specjalnych **spódnicach**. Sprawiają one, że piłka staje się **niewidoczna**. Konkurencja dostarcza wiele **uśmiechu** i **zabawy**.



TAŚMOCIĄGI
Uczestnicy rywalizują miedzy sobą, poruszając się w specjalnych **taśmach**. Wygrywa drużyna, która **najszybciej** pokona wyznaczony odcinek. Konkurencja wymaga **współpracy** całej drużyny.



SZALONA-SZTAFETA
Zadaniem uczestników jest pokonanie specjalnie przygotowanego **toru przeszkód**. Dodatkowym utrudnieniem są **szalone gogle**, które uczestnicy sztafety muszą założyć podczas wykonywania zadania.



HOKEJ XXL
Zabawa polega na rozegraniu meczu hokeja, przy użyciu **sprzętu** w **rozmiarze XXL**.



+/lub **INNE** – ustalenia zależne od wieku
Bierki XXL, Kacze Stopy, Memory XXL, itd.

Ilość i rodzaj atrakcji są modyfikowane i **dostosowywane** do danej grupy (wiek uczestników, ilość uczestników).

PRZEBIEG ZABAWY

- Podział uczestników na członków reprezentacji danego **kraju** (Włochy, USA, Chiny, Francja, Szwecja, Kanada, itd.).
- Przydzielenie **flag** oraz opiekunów poszczególnym reprezentacjom.
- Przemieszczanie się grup od punktu do punktu, rywalizacja na każdym z punków.
- Zakończenie – wyłonienie zwycięzcy.
- Wręczenie **nagród** i dekoracja zwycięzców.





Istnieje możliwość rozszerzenia oferty o inne pakiety atrakcji integracyjnych, przykładowe oferty znajdują się na stronie **www.sparker.pl**, zapraszamy.

Istnieje możliwość indywidualnych modyfikacji scenariusza i dostosowania czasu trwania imprezy do potrzeb grupy, np. wprowadzenie przerwy obiadowej lub skrócenie imprezy.