



OLIMPIADA SZKOLNA 2.0



outdoor



95 - 110 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	110 zł	105 zł	100 zł	95 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 wspianą zabawą, jest **integracja uczniów**).

PROGRAM IMPREZY

Kolejna odsłona kultowego scenariusza **olimpiady szkolnej**. Jeśli Twoja grupa realizowała już scenariusz klasycznej olimpiady to najwyższy czas na **ponowne przystąpienie do rywalizacji**. Scenariusz zostanie zrealizowany **w plenerze**. Jego celem, poza **integracją** uczniów, będzie dostarczenie uczestnikom ogromnej dawki **pozytywnej energii**.

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:

GLADIATORZY

Arena Gladiatorów pozwala stoczyć epickie, **pełne śmiechu** pojedynki na ogromne, miękkie ramiona. Bezpieczeństwo tej atrakcji zapewnia **poducha** pod podestami, na którą ląduje pokonany zawodnik.



HIPODROM

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



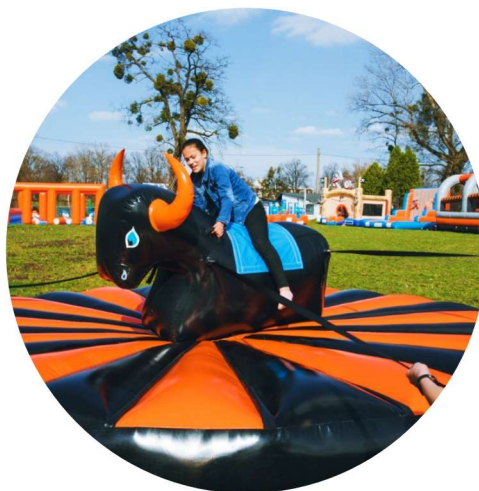
LEWITUJĄCE PIŁECZKI

Zabawa **biegowo – ruchowa**, polegająca na „zawieszeniu w powietrzu” jak największej ilości **latających piłeczek** w swoim kolorze. Uwaga – można **przeszkadzać** drużynie przeciwnej !



DMUCHANY BYK

Zadaniem drużyny będzie „**zrzuć z byka**”, reprezentanta przeciwników. Przy realizacji tej konkurencji ważna jest nie tylko siła. Pomocną okaże się **współpraca** i odpowiednie **zgranie**. Konkurencja dostarcza wiele **śmiechu** i **zabawy**.



MEMORY XXL

Odmiana popularnej gry logicznej w **formacie XXL**. Przy realizacji tej konkurencji niezbędna będzie **współpraca** wszystkich uczestników danej drużyny.



DZIURAWY RURY

Zadaniem drużyn jest **napełnienie dziurawej rury** wodą i doprowadzenie do wypłynięcia piłeczki. Konkurencja wymaga **współpracy** całej drużyny. Fakt, iż uczestnicy **mokną** podczas zabawy, wprowadza sporo śmiechu.



NARTY WIELOOSOBOWE

Koordinacja drużynowa niezbędna ! Wyścig drużyn przy pomocy **specjalnych nart wieloosobowych**. Wbrew pozorom zadanie nie jest łatwe, bez odpowiedniej **współpracy** nie uda się przejść nawet jednego metra.



WZORY

Konkurencja polega na **odtworzeniu zaprezentowanego wzoru** na określonym polu. Przydadzą się tutaj zdolności **zapamiętywania**. Wygra drużyna, która odtworzy najwięcej **skomplikowanych** wzorów.



4 IN A ROW XXL

Kolejna popularna gra logiczna w **formacie XXL**. Przy realizacji tej konkurencji ponownie niezbędna będzie **współpraca** wszystkich uczestników danej drużyny.



+/lub **INNE** – ustalenia zależne od wieku (Szachy XXL, Bierki XXL, Kacze Stopy, 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 punktów.
- 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.