



SKARB PIRATÓW



outdoor



80 - 95 zł



20 - 120 osób



3 - 4 h

MIEJSCE DO WYBORU

- teren *Półwyspu Lipa* | www.polwyseplipa.pl
- tereny zielone i rekreacyjne w pobliżu Twojej szkoły
- miejsce wskazane przez Ciebie

KOSZT DLA GRUP SZKOLNYCH

| liczba uczestników | 16 - 24 | 25 - 36 | 37 - 48 | 49 i więcej |
|--------------------|---------|---------|---------|-------------|
| cena za osobę | 95 zł | 90 zł | 85 zł | 80 zł |

Cena zawiera:

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

Udział opiekunów jest **bezpłatny**.

Istnieje możliwość organizacji **ogniska** w cenie 20 zł/os. (ognisko, kiełbaski, pieczywo) lub **obiadu** w cenie 35 zł/os. (obiad dwudaniowy), w trakcie zajęć lub po zakończeniu zabawy.

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 idealnie sprawdza się wśród **młodszych** uczniów (do VI klasy szkoły podst.).
Celem programu jest przede wszystkim **wspaniała zabawa**.

PROGRAM IMPREZY

Uczestnicy zabawy przeniosą się na tajemniczą **wyspę skarbów**. Początkowo na śmiałków czeka spotkanie z **prawdziwym piratem**, od którego każdy z uczestników otrzyma **gadżet**, symbolizujący przynależność do pirackiej elity. Następnie uczniowie wcielą się w **załogi statków**, grasujących po morzach i oceanach. Każda załoga otrzyma **mapkę**, która wskazywać będzie miejsca ukrycia kluczy do skrzyni. Zdobycie **kluczy** nie jest jednak takie proste. By je otrzymać, śmiałkowie będą musieli poprawnie i w odpowiednim czasie wykonać **pirackie zadania**.



Każdej załodze towarzyszyć będzie **animator**, czuwający nad poprawnością wykonywanych zadań. Przy każdym z punktów animator wręczy uczestnikom **kopertę z instrukcją**, jak zdobyć klucz.

Komplet kluczy jest niezbędny do otwarcia **skrzyni**. To jednak nie koniec. W skrzyni, zamiast skarbu, czeka stara mapa, która ostatecznie wskazuje drogę do **ukrytego łupu**.

Zadania (**zabawy integracyjne**) jakie czekają śmiałków chcących poznać tajemnice skarbu to:

1. **DZIURAWY OKRĘT** - Zadanie polegające na połączeniu kilkunastu elementów w jedną całość, a następnie sprawdzeniu szczelności powstałego elementu.
2. **WYSCHNIĘTA STUDNIA** - Zadaniem grupy jest napełnienie podziurawionej studni wodą i odzyskanie pływającej piłeczki, która może zostać wymieniona na klucz.
3. **TAJEMNICZA JASKINIA** - Wybierzcie najodważniejszego z pośród Was, który zakradnie się potajemnie do jaskini potwora i wykradnie informacje o miejscu ukrycia kolejnego zadania.
4. **LATAJĄCY DYWAN** - Zabawa polegająca na przemieszczeniu się grupy, przy pomocy latającego dywanu. By unieść się w powietrze i dotrzeć do klucza niezbędna jest współpraca całej załogi.
5. **RWAĆ RZEKA** - Zabawa polegająca na przeprowieniu się przez rwącą rzekę, w określonym czasie. Klucz znajduje się po drugiej stronie.
6. **SKOKI PRZEZ DOLINĘ WĘŻY** - Zabawa polegająca na przemieszczeniu się załogi, przy pomocy specjalnych worków, które chronią piratów przed ukąszeniem.

Możliwa przerwa na ognisko z kiełbaskami lub obiad (według ustaleń).

7. **PIRACKI SLALOM** - Zadaniem piratów jest pokonanie, w wyznaczonym czasie, specjalnie przygotowanego toru przeszkód. Dodatkowym utrudnieniem są szalone gogle, które uczestnicy slalomu muszą założyć podczas wykonywania zadania.

8. **POTWORNA PAJĘCZYNA** - Zabawa polegająca na przedostaniu się załogi przez pajęczynę zrobioną z lin, bez kontaktu z nimi. Zadanie wymaga współpracy i dobrej komunikacji.
9. **TAJEMNICZY OBRAZ** - Zadaniem grupy jest złożenie wielkich puzzli w określonym czasie.
10. **TRANSPORT RANNEGO PIRATA** - Zabawa polegająca na przetransportowaniu ranego, przez przygotowany tor przeszkód, spieszcie się – czas ucieka.
11. **PIRACKI SPRINT** – Przyszedł czas na sprawdzian umiejętności współpracy w grupie. Pokażcie, że stanowicie zespół i pokonajcie szaloną sztafetę w wyznaczonym czasie.
12. **STRZAŁ W DZIESIĄTKĘ** – Na koniec nadejdzie test umiejętności strzeleckich młodych piratów.



Ilość i rodzaj atrakcji mogą zostać zmodyfikowane i dostosowane do danej grupy (ograniczenia czasowe, wiek uczestników, charakter grupy).

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

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