



GRA TERENOWA ZŁOTO PÓŁNOCY



outdoor



90 - 105 zł



20 - 140 osób



3 - 4 h

MIEJSCE DO WYBORU

- las w okolicy *Półwyspu Lipa* | www.polwyseplipa.pl
- las lub 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	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 idealnie sprawdza się wśród **niewiele starszych** uczniów (IV-VIII podstawówka, liceum). Program nadaje się zarówno dla uczniów, którzy znają się od lat, jak i dla klas pierwszych (jego celem, poza wspólną zabawą jest **integracja uczniów**).

PRZEBIEG IMPREZY

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup. Każdej z nich, podczas całej zabawy towarzyszy **animator**, odpowiedzialny za realizację programu. Głównym celem zabawy jest zebranie jak największej **ilości złota**. Po zakończonej zabawie następuje uroczyste ważenie zebranego kruszcu. Grupa, której uda się zebrać jego największą ilość otrzymuje **zasłużoną nagrodę**.

Każda z grup otrzymuje **odbiorniki GPS, mapę wraz z legendą** oraz **instrukcję gry** za pomocą których odnajduje **punkty ukryte w lesie**, w pobliżu miejsca zakwaterowania.

Na trasie zabawy uczestnicy spotykają **różne rodzaje punktów**. Wszystkie punkty oznaczone są na przygotowanej **mapie** oraz opisane w **legendzie**. Na podstawie legendy oraz załączonej instrukcji gry uczestnicy sami muszą **ustalić najkorzystniejszą trasę marszu**.

Rodzaje punktów znajdujących się na trasie:

Zwykłe – Punkty, na których zlokalizowane są zadania do wykonania (**team-building**). Zadania mają charakter sprawnościowy i logiczny, przy czym do ich wykonania wymagane jest zaangażowanie i współpraca całej grupy. Przygotowane konkurencje to klasyczne zabawy integracyjne takie jak: **mega puzzle, wieża „Hanoi”, sialomy w szalonych goglach, dziurawa rura, narty wieloosobowe, memory XXL, latające dywany, akwedukt**, itd. Za poprawne wykonanie każdego z zadań, grupy otrzymują określoną ilość złotego kruszcu.



Pośrednie – Punkty, na których ukryte są elementy **niezbędne** do zrealizowania zadania, zlokalizowanego w innym miejscu. Znajdują się tutaj takie akcesoria jak **baterie** (potrzebne do uruchomienia **wykrywacza metalu** w innym punkcie), **strzały** (które wykorzystamy do **strzelania z łuku**), **kod do sejf** (potrzebny do jego otwarcia w innym punkcie), itd. Na owych punktach grupy nie zdobywają złota bezpośrednio. Zgromadzone tutaj przedmioty **zaowocują** możliwością zbioru bardziej wartościowej nagrody na późniejszym etapie gry.

Główne – Na tych punktach uczestnicy wykorzystują akcesoria zebrane na punktach pośrednich. Ilość **złota** jaką możemy tutaj zdobyć znacznie przewyższa tą, którą otrzymujemy na „zwykłych” punktach.

Artefakty – Na tych punktach uczestnicy wybierają **jeden przedmiot**, który mogą „**sprzedać**” przed końcem gry i uzyskać pewną ilość złota. Jego ilość nie jest znana, aż do końca.

Zagadki – Tutaj uczestnicy natrafiają na różnego rodzaju **zagadki** i **quizey**. Jeśli grupa udzieli poprawnej odpowiedzi, otrzyma odpowiednią ilość złota.

Walka – Na tych punktach uczestnicy mogą **stoczyć pojedynek** z inną grupą.
Ilość złota jaką mogą uzyskać drużyny zależy od **dokonanego zakładu**.



Na całej trasie zabawy znajduje się **od 25 do 35 ukrytych punktów** (ilość punktów zależy jest od liczebności grupy). Powrót do miejsca zbiórki w wyznaczonym czasie jest ostatnią trudnością. **Spóźnienie** grozi odebraniem części zebranego skarbu.

Po powrocie wszystkich grup do miejsca startu, następuje „**sprzedaż**” zebranych artefaktów, uroczyste **ważenie zdobytego złota** oraz **dekoracja drużyny**, która zebrała go najwięcej.



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.