PÓŁWYSEP LIPA

BIWAK NA PÓŁWYSPIE LIPA – 3 DNI

OPCJA BEZ ZAJĘĆ PAINTBALL





indoor / outdoor | **660 zł** | **18 – 140 osób** | **3 dni**

MIEJSCE

Półwysep Lipa | www.polwyseplipa.pl

Półwysep Lipa to piękne miejsce na **Kaszubach** położone nad wschodnim brzegiem jeziora Wdzydze, na obszarze **Wdzydzkiego Parku Krajobrazowego**. Bogata flora i fauna regionu zachwycają swą różnorodnością. Okoliczne lasy sosnowe, obfite w runo leśne sprzyjają wędrówkom pieszym, spacerom nordic walking i rekreacyjnej jeździe na rowerze. Turyści znajdą tu liczne ścieżki rowerowe i malownicze szlaki piesze. Jezioro otaczające Półwysep zachęca do pływania, wędkowania i uprawiania sportów wodnych takich jak żeglarstwo, windsurfing czy kajakarstwo.

KOSZT OD OSOBY

660 zł

Cena zawiera:

- realizację wybranego pakietu atrakcji (opis poniżej) z obsługą animatorów, nagrody
- zakwaterowanie w domkach 3 – 5 osobowych z pełnym węzłem sanitarnym
- pościel, prąd
- wyżywienie całodzienne x 2 (śniadanie, obiad dwudaniowy, kolacja), ognisko z kiełbaskami
- dodatkowe ubezpieczenie NNW każdego z uczniów

Udział jednego opiekuna na dziesięciu uczniów jest **bezpłatny**
(w pozostałych przypadkach koszt pobytu opiekuna wynosi 370 zł).

Cena nie zawiera kosztów transportu.
Nie organizujemy transportu osób, na prośbę udostępniamy dane kontaktowe do przewoźników.

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 BIWAKU

UWAGA! Poniższy program jest **przykładową** / **sugerowaną** propozycją, dobór atrakcji integracyjnych może zostać dopasowany do preferencji grupy.

Dzień pierwszy	
13:00	Przyjazd (może odbyć się wcześniej) i zakwaterowanie*
14:00	Obiad
15:00 – 18:00	**OLIMPIADA INTEGRACYJNA** (walki sumo, mega siatkówka, mega twister, jenga gigant, itd.)
18:00	Kolacja
19:00	**WIECZORNE PODCHODY**
Dzień drugi	
9:00	Śniadanie
10:00 – 13.00	**DOOKOŁA ŚWIATA**
14:00	Obiad
15:00 – 18:00	**GRA TERENOWA** z gps
18:00	Kolacja
20:00	Ognisko z kiełbaskami
Dzień trzeci	
9:00	Śniadanie
11:00	Wykwaterowanie i zakończenie pobytu / przedłużenie pobytu o: - **bezpłatne korzystanie z infrastruktury i sprzętu sportowego** (plac zabaw, boiska, plaża, ping-pong, piłki, boule, badminton, itd.), - **atrakcję dodatkową** (dodatkowo płatna, tabelka poniżej), - **obiad** (dodatkowo płatny, koszt 40 zł/osoba).

* W przypadku pobytów rozpoczynających się w inny dzień niż poniedziałek, zakwaterowanie następuje po obiedzie.

ATRAKCJE ALTERNATYWNE

Istnieje możliwość **wymiany** wybranej / wybranych atrakcji na inne, dostosowane do **potrzeb** i **wieku** uczestników lub wprowadzenia dodatkowej atrakcji (np. ostatniego dnia po śniadaniu lub pierwszego dnia przed obiadem). Opisy wszystkich atrakcji znajdują się poniżej.

Atrakcja alternatywna:	Dostępna w zamian za:	Cena w przypadku realizacji jako dodatkowa atrakcja:
KONSTRUKTORZY AUT	DOOKOŁA ŚWIATA lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	60 zł/osoba
STAROŻYTNY EGIPT	DOOKOŁA ŚWIATA lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	60 zł/osoba
BITWA NA ŁUKI + STRZELNICA	DOOKOŁA ŚWIATA lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	60 zł/osoba
ŁAMIGŁÓWKI INTEGRACYJNE	DOOKOŁA ŚWIATA lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	40 zł/osoba
WYPRAWA PO SKARB	GRA TERENOWA	60 zł/osoba
MECZ	OGNISKO lub PODCHODY	25 zł/osoba
KATAPULTY	DOOKOŁA ŚWIATA lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	60 zł/osoba
SPŁYW KAJAKOWY / SPRZĘT WODNY	wg ustaleń indywidulanych	

ATRAKCJE INTEGRACYJNE OPIS

DOOKOŁA ŚWIATA

Uczestnicy zabawy odbędą **symboliczną podróż dookoła świata**. Podczas wizyty w każdym z krajów napotkają **zadania** do **wykonania**, które swoim **charakterem** nawiązywać będą do **charakterystyki danej krainy**. Zabawa **nie jest** typową grą terenową, uczestnicy **nie wychodzą** poza teren obiektu przebywania. Uczestnicy zostaną podzieleni na kilka grup. Każda z grup otrzyma **mapę świata**, na której będzie zaznaczać ilość zdobytych **punktów** i **odwiedzone kraje**. Głównym celem zabawy jest odwiedzenie jak największej liczby państw i zdobycie jak największej liczby punktów na każdym z przystanków. Drużyna, która zbierze największą ilość punktów otrzyma **zasłużoną nagrodę**.

Podczas zajęć grupy napotkają na konkurencje związane między innymi z: **Budową wieży Eiffla** w **Paryżu**, **słoniem Indyjskim**, **piramidą Egipską**, **Hiszpańskim bykiem**, **Greckimi bogami**, **hamburgerem Amerykańskim**, **Big Benem** z **Londynu**, itp.





GRA TERENOWA

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup, w których **rywalizują** przez cały czas trwania gry terenowej. Każda z grup otrzymuje **odbiornik GPS** i **mapę**, za pomocą których odnajduje punkty z zadaniami (**zabawy integracyjne**) ukrytymi w lesie. Konstrukcja przeprowadzanych zadań wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia** i **współpracy**, a nietypowe warunki sprawiają, że nie są oni w stanie realizować ich w oparciu o swoją dotychczasową wiedzę i rutynowe działania. Za wykonane zadania, towarzyszący grupom **animatorzy** przyznają punkty. Ich ilość zdecyduje o tym, która z grup zwycięży i otrzyma zasłużoną **nagrodę**.









OLIMPIADA INTEGRACYJNA

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na **kilka grup**, w których rywalizują przez cały czas trwania imprezy. Grupy przemieszczają się pomiędzy punktami, konkurując pomiędzy sobą na każdym z przystanków. Przygotowane zadania (**zabawy integracyjne**) mają przede wszystkim charakter sprawnościowy, przy czym do ich sprawnego wykonania wymagane jest **zaangażowanie** i **współpraca** całej grupy.

Grupy rywalizują w konkurencjach takich jak:
- POTRÓJNE SPODNIE
- WALKI SUMO
- MEGA TWISTER
- MEGA SIATKÓWKA
- JENGA GIGANT
- RUROSKOCZKI
- SZALONE SZTAFETY, itp.

Za zwycięstwo w poszczególnych konkurencjach uczestnicy otrzymują **punkty**. Wygrywa i otrzymuje **nagrodę** grupa, która zbierze największą ilość punktów.






STRZELNICA

Animator, po przeszkoleniu uczestników i kilku strzałach próbnych, przeprowadzi **zawody**. Uczestnicy będą strzelać do celu, przy użyciu **łuków** i **wiatrówek**. Zawody wygra osoba, która zdobędzie największą ilość punktów. To ona otrzyma zasłużoną nagrodę i brawa.



WYPRAWA PO SKARB

Atrakcja sugerowana dla **młodszych dzieci**. Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup, jednak w tym wypadku grupy nie rywalizują (jak to ma miejsce podczas Gry Terenowej), a **współpracują** ze sobą. Zadaniem uczestników zabawy jest zebranie odpowiedniej ilości **kluczy**, potrzebnych do otwarcia **skrzyni ze skarbem**. Wewnątrz skrzyni znajduje się ukryty **skarb**.

Zdobycie każdego z kluczy nie jest jednak takie proste. By otrzymać klucz grupy muszą wykonać zadanie (**zabawy integracyjne**). Konstrukcja przeprowadzanych zadań wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia** i **współpracy**. Bez zaangażowania całej grupy zdobycie klucza będzie niemożliwe. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że zadania są ukryte na terenie ośrodka. Grupy muszą odnaleźć je za pomocą **mapy**.





KONSTRUKTORZY AUT

Cała grupa zostaje podzielona na kilka podgrup. Zadaniem każdej podgrupy jest budowa **niepowtarzalnego pojazdu** za pomocą dostarczonych **materiałów** (wózek z kołami, farba, karton, rurki, taśmy, jednorazowe elementy dekoracyjne, itd.) oraz **narzędzi** (młotki, piły, obcęgi, zszywacze tapicerskie, itd.). Każdy pojazd **musi spełniać** odpowiednie, z góry narzucone **wymogi**.

Po zakończonej budowie, grupy **prezentują swoje pojazdy**, później następuje **wielki wyścig.** Do wyścigu dopuszczane są tylko te auta, które pozytywnie przejdą „przegląd techniczny". Najlepsza grupa otrzymuje zasłużoną **nagrodę** i gromkie brawa.

Zabawa wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia** i **pomysłowości**. Zabawa dostarcza wszystkim ogromną ilości **dobrej zabawy** i **śmiechu**.









WIECZORNE PODCHODY

Klasyczna zabawa w podchody, zajęcia ruchowe na świeżym powietrzu. Uczestnicy **biegają po lesie** w okolicy ośrodka.



MECZ

Klasyczna rywalizacja w wybranej dyscyplinie sportu. Do wyboru: **piłka nożna**, **siatkówka**, **unihokej**. Mecz przygotowany zostanie z **oprawą** (sędzia, tablica wyników, znaczniki dla drużyn, itd.). W przypadku większej ilości osób organizujemy **mini turniej** lub kilka meczy w wybranych dyscyplinach.



ŁAMIGŁÓWKI INTEGRACYJNE

Jest to doskonała forma integracji dla wszystkich osób, niezależnie od wieku. Do rozwiązania każdej z konkurencji potrzebna jest **praca zespołowa** oraz wspólne planowanie strategii. Uczestnicy swobodnie **integrują się** czerpiąc jednocześnie **radość z gry.**
Przykładowe konkurencje:
- 4 in a row XXL
- Warcaby XXL
- Pachołkowo XXL (układanie wzorów), itd..





BITWA NA ŁUKI

Zasadami przypomina szkolną grę w dwa ognie, natomiast dynamiką zbliżona jest do Paintballa. Zawodnicy strzelają do siebie z **łuków**, specjalnymi **strzałami** (**zakończonymi gąbką**). Celem gry jest **wyeliminowanie** wszystkich zawodników z drużyny przeciwnej lub wybicie **pięciu punktów** z tablicy przeciwnika. Nad grą czuwa **animator**, który tłumaczy zasady gry i sędziuje mecz.



STAROŻYTNY EGIPT

Uczestnicy zabawy przeniosą się w świat **starożytnego Egiptu**. **Dekoracje**, **gadżety** oraz **konkurencje tematyczne** nadadzą niepowtarzalny klimat wydarzeniu. Głównym celem zabawy jest zebranie jak największej ilości **skarabeuszy**, które to były symbolem **boga Ra**, czyli boga słońca. Zdobyć je będzie można poprawnie rozwiązując przygotowane **zadania**. Drużyna, która zbierze największą ilość symbolicznych elementów otrzyma zasłużoną **nagrodę**.

Podczas zajęć grupy napotkają na konkurencje związane z:
- **Tworzeniem Mumii**
- **Rozszyfrowywaniem Hieroglifów**
- **Wykopaliskami**
- **Skarbem Faraona**
- **Budową piramidy**
- **Egipskim Sfinksem**

itp..









KATAPULTY

Atrakcja przeznaczona dla **uczniów liceum.** Cała grupa zostaje podzielona na kilka mniejszych podgrup. Głównym zadaniem każdej z nich jest **budowa katapulty**, za pomocą dostarczonych **części**, **narzędzi** oraz **instrukcji obsługi**.

Zanim grupy przystąpią do budowy maszyny, muszą zdobyć **potrzebne akcesoria**. Aby skompletować wszystkie elementy, grupy muszą wykonać w wyznaczonym czasie zadania o charakterze sprawnościowym i logiczny.

Po zakończeniu budowy, grupy przystępują do finałowej „**walki**". Bitwa toczy się na zgormadzoną wcześniej **amunicję** (balony wypełnione wodą). Wygrywa grupa, która jako pierwsza zburzy **zamek** przeciwnika (prosta konstrukcja ze skrzynek lub kartonów).






ATRAKCJE DODATKOWE DO WYBORU OPCJONALNIE

(szczegóły ustalane po konsultacji)

Atrakcje sportowe, gry towarzyskie

Sprzęt sportowy i korzystanie z boisk (piłka nożna/koszykówka/siatkówka)	bezpłatnie
Tenis stołowy	bezpłatnie
Wypożyczenie roweru górskiego	8 zł/h
Piłkarzyki/Cymbergaj	2 zł/gra
Bilard (dostępny w godzinach otwarcia Restauracji)	15 zł/h
Dart (dostępny w godzinach otwarcia Restauracji)	2 zł/gra

Atrakcje wodne

Wypożyczalnia sprzętu wodnego (rowery wodne, kajaki, łodzie wiosłowe)	cennik wg ustaleń
Rejsy łodziami żaglowymi ze sternikiem	cennik wg ustaleń
Spływ kajakowy	cennik wg ustaleń
Rejs statkiem po Jeziorze Wdzydze (grupa do 50 os.)	wycena indywidualna

(kontakt: „Przystań u Grzegorza" Wdzydze, tel. 691 764 414)

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 harmonogramu do potrzeb grupy, np. rozpoczęcie pobytu od kolacji lub śniadania.