

Propozycja przygotowana przez: <b>Natalię Szmit</b>	
<b>OFERTA</b>	
<b>Dotyczy:</b>	Oferta organizacji wycieczki
<b>Data imprezy:</b>	Do ustalenia
<b>Miejsce:</b>	Teren eventowy Wapienniki
<b>Osoba odpowiedzialna</b>	Natalia Szmit tel. 512 263 514

### OPIS

Przygotowana oferta stanowi informację na temat możliwości zorganizowania spotkania integracyjnego dla uczniów.

Termin: Do ustalenia

Liczba uczestników: Do ustalenia

### Oferta obejmuje:

- zorganizowanie atrakcji, transportu, ogniska

### MIEJSCE ORGANIZACJI SPOTKANIA - TEREN EVENTOWY WAPIENNIKI



Proponujemy organizację spotkania w jednym z ciekawszych miejsc eventowych w centralnej Polsce tj. Wapiennikach - to stara kopalnia wapienia zamknięta w latach 60-tych, która po rekultywacji stała się niezwykłym miejscem. Jest to rewelacyjny teren pod kątem organizacji imprez integracyjnych oraz okolicznościowych. Do dyspozycji uczestników jest cały teren, namiot wyposażony w stoły i ławki, dwie wiaty grillowe oraz profesjonalne miejsce ogniskowe. Wybierając teren eventowy Wapienniki nie będą Państwo ponosić żadnych odpłatności z tytułu wynajmu terenu.

Zdjęcia oraz filmy pokazujące teren mogą Państwo zobaczyć na stronie: [www.sparta.org.pl/wapienniki](http://www.sparta.org.pl/wapienniki)



## WARIANT I - SCENARIUSZOWA „WYPRAWA PO SKARB”



Uczestnicy gry zostaną podzieleni na mniejsze **patrole kiluosobowe**, których zadaniem będzie współzawodnictwo i współpraca z innymi zespołami. Scenariusz zakłada pokonanie przez poszczególne patrole trasy składającej się z kilku punktów, w których będą czekały liczne zadania do wykonania. Podczas każdego etapu gry na uczestników będą czekać liczne przygody i zadania zarówno fizyczne jak i umysłowe.



Każdy patrol otrzyma na starcie gry komplet materiałów zawierający:

- kartę patrolu,
- instrukcję wraz z wyjaśnieniem roli postaci biorących udział w grze scenariuszowej,
- mapę,
- identyfikatory patrolu,
- znaki patrolowe.

Nad prawidłowym przebiegiem gry będzie czuwał event manager oraz instruktorzy. Ponadto każdy patrol będzie zobowiązany do wyznaczenia lidera – szefa patrolu.

### **Informacje organizacyjne:**

**CZAS TRWANIA:** ok. 2,5 - 3 godziny

**CELEM GRY** jest odnalezienie ukrytego skarbu. Miejsce kryjówki ujawnia instruktor tylko gdy dostanie od patrolu odpowiednią ilość dukatów, które będzie można zdobyć podczas trwania całej gry. Wygrywa ten patrol, który przekaze instruktorowi jak największą ilość dukatów.

### **Dukaty będzie można zdobyć za**

- Zaliczanie poszczególnych punktów gry, które zostały przedstawione poniżej
- Wykonanie dodatkowych zadań:
- odnalezienie dukatów ukrytych w miejscu zaznaczonym na mapie literą „D”. Do tego niezbędne będzie prawidłowe zorientowanie mapy. Dukaty zabierze ten patrol, który dostanie się do tego miejsca jak najszybciej,



**PUNKTY GRY:**

	<p style="text-align: center;"><b>LABIRYNT</b></p> <p>Labirynt (Team Balance) – zawodnicy balansują drewnianym labiryntem aby przeprowadzić kulkę z punktu A do punktu B. Ważna jest komunikacja i współpraca.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>LOTNIK</b></p> <p>Do zabawy potrzebne jest parę kawałków lin oraz kilka desek. Zabawa polega na przenoszeniu desek z jednego miejsca na drugie i ustawianiu ich w określonej przez instruktorów konfiguracji (np. piramida). Elementy są przenoszone przez jedną osobę z zespołu, którą to z kolei noszą pozostali członkowie na linach w pozycji horyzontalnej. Liczy się szybkość i dokładność wykonania zadania.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>STRZELNICA PAINTBALLOWA</b></p> <p>Strzelnica paintballowa to jedna z atrakcji towarzysząca turniejom paintballowym. Strzały oddawane są z markerów paintballowych do ustawionej tarczy lub balonów. Aby rozstawić tego typu strzelnicę potrzebny jest teren o wymiarach 15 m x 10 m.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>WIEŻA KONSTRUKCYJNA</b></p> <p>Kolejnym urządzeniem które potrafi zintegrować grupę osób to Wieża z drewnianych klocków. Zabawa niby prosta ale bez pomocy kolegów z drużyny jest nie do wykonania, osiem osób bierze jednocześnie udział w zabawie. Do jednego trójkąta przymocowanych jest aż osiem lin, praca zespołowo polega na umieszczeniu podstawy trójkąta w rowek drewnianego klocka tak aby można było unieść klocek i postawić go na górze klocka startowego tworząc wieżę.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>ZAWODY SUMO</b></p> <p>Dmuchane kombinezony, w których uczestnicy wyglądają na potężnych zawodników sumo. Ich zadaniem jest stoczenie ze sobą walki na specjalnej macie. Parodia japońskich zapasów sumo to zabawa, dzięki której nikt się nie nudzi. Gra jest pełna śmiechu i pozytywnych emocji i doskonale urozmaica wiele imprez.</p>

	<p style="text-align: center;"><b>POTRÓJNE SPODNIE I WIELOOSOBOWE NARTY</b></p> <p>Konkurencja dostarcza wiele śmiechu zarówno uczestnikom jak i przyglądającej się widowni. Zespół składa się z trzech osób, które zakładają specjalnie połączone spodnie tworzące jedną całość. Zabawa polega na jak najszybszym pokonaniu określonej trasy względem drużyny przeciwnej.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>RUSZ GŁOWĄ</b></p> <p>Uczestnicy zmierzają się z zagadkami polegającymi na złożeniu elementów, poprzez wzajemne manipulowanie nimi, bez użycia siły i przecinania sznurków. Sprawa nie jest łatwa. Wymaga sporej dozy wyobraźni i logicznego myślenia. Zadanie będzie wymagało zaangażowania całej grupy, ponieważ każdy gracz otrzyma własną łamigłówkę.</p>

## WARIANT II - GRA TEAM-BUILDGOWA - „ZGRANI”


Połączenie zagadek logicznych z integracją na świeżym powietrzu jest ciekawym rozwiązaniem team-buildingowym dla uczniów. Gra nie wymaga od zawodników wysokiej sprawności fizycznej, niemniej jednak aktywizuje ich do ruchu, wysiłku umysłowego a przede wszystkim do współpracy. Gra staje się treningiem uważnego słuchania pozostałych uczestników zabawy i przekonywaniem na własnej skórze, że tylko grupowe działanie mogą doprowadzić do sukcesu.

### ZASADY GRY:

Uczestnicy zostaną podzieleni na mniejsze patrole kilkusobowe, których zadaniem będzie pokonanie 8 zadań team-buildingowych. Dotarcie do wszystkich aktywności umożliwi współpraca w grupach, ponieważ to ona będzie oceniana przez instruktorów, którzy będą udzielać wskazówek gdzie znajduje się kolejny punkt kontrolny. Każda z przygotowanych atrakcji będzie oceniana w skali od 1 do 5, co pozwoli nam wyłonić najlepiej ZGRANY team. Dla wygranej drużyny przygotowana będzie nagroda specjalna!

**CZAS GRY:** ok. 3 h

### PUNKTY GRY:

	<p style="text-align: center;"><b>WALL BALL</b></p> <p>Trenuj swoją koncentrację, zręczność i cierpliwość – chwyć za sznurki i poprowadź piłeczki do celu tak, by po drodze nie wpadły w żaden z otworów! Znajdź najłatwiejszą trasę i przechytz przeciwnika, docierając do mety jako pierwszy. Podzieleni się na drużyny przejdziemy wyścig drużynowy nagrodami!</p>
--	---



### HOLENDER

Popularna europejska gra rekreacyjna nazywana w Polsce holendrem. Zadaniem uczestników jest przesunięcie 20 drewnianych krążków od wyznaczonego miejsca, w kierunku końca planszy i umieszczenie ich w ponumerowanych korytarzach. Gracze po kolei przesuwają wszystkie 20 krążków. Jest to świetny sposób na koncentrację, ćwiczenie celności koordynacji ręka- oko. Uczy przyjaznej rywalizacji, budzi pozytywne emocje i daje dużo radości.



### LABIRYNT

Labirynt (Team Balance) – zawodnicy balansują drewnianym labiryntem aby przeprowadzić kulkę z punktu A do punktu B. Ważna jest komunikacja i współpraca.



### WĘZEŁ GORDYJSKI

Jest to dobra zabawa z gatunku "zawijających wspólnotę". Uczestnicy zabawy stają ciasno w kręgu. Następnie każdy wyciąga ramiona do przodu i stara się chwycić czyjeś ręce. Gdy wszyscy już to robią, tak utworzony węzeł staramy się rozwiązać – przechodzimy jedni pod drugimi, przekładamy ręce itp. Nie można puścić dłoni sąsiadów w trakcie rozplątywania. Zabawę kończymy, gdy znów będziemy stać w kręgu (może się zdarzyć tak, że część osób będzie zwrócona twarzą na zewnątrz).



### MOLKKY

Molky to gra, której prostota czyni ją atrakcyjną dla osób w każdym wieku. Sukces jest w niej wypadkową umiejętności celnego rzucania, odpowiedniej taktyki i szczęścia. W swojej kolejce zawodnicy rzucają drewnianym zbijakiem tak, aby wywrócić nim, upatrzone wcześniej, ponumerowane kręgle. Celem jest uzbieranie dokładnie 50 punktów.



### WYŚCIG NA SKRZYNKACH

W konkurencji uczestnicy mają do dyspozycji o jedną skrzynkę więcej niż jest osób w danej grupie. Ich zadaniem jest przedostanie się od startu do mety. Dodatkowa skrzynka cały czas musi krążyć z końca do początku „dżdżownicy” umożliwiając tym samym grupie przemieszczanie się.



### TRZYMAJMY SIĘ RAZEM

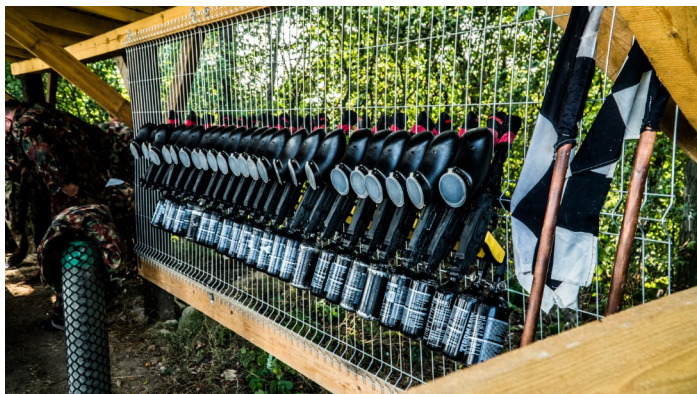
Zabawa sprawnościowa składająca się z dwóch etapów, w których zadania wykonywane są przez wszystkich uczestników grupy jednocześnie. W pierwszym etapie zabawy uczestnicy będą musieli przeprowadzić za pomocą specjalnych plastikowych rurek piłeczkę po określonym torze. W drugim etapie stojąc w rzędzie i trzymając się za ręce będą musieli przeprowadzić koło hula hoop z jednego końca rzędu do drugiego. Zadanie jest o tyle trudne, że podczas jego wykonywania zawodnicy nie mogą oderwać od siebie rąk.



### PIŁKA W RUCH

Zadaniem uczestników będzie poprowadzenie piłeczki pingpongowej po specjalnym torze bez jej dotykania. Zawodnicy zostaną ustawieni wzdłuż toru i będą musieli dmuchać na nią w taki sposób, żeby piłka jak najszybciej pokonując przeszkody dotarła do linii mety.

## WARIANT II - ZAJĘCIA INTEGRACYJNE – PAINTBALL



**Paintball** to wciąż rozwijająca się dziedzina sportu. Jest to także **doskonała forma rekreacji**. Paintball jest sportem uprawianym przez ludzi dowolnej profesji i stylu życia. Jest sportem, w którym **kobiety i mężczyźni rywalizują na równi**, a wiek nie odgrywa żadnej roli. Inteligencja, szybkość myślenia, zdecydowanie i determinacja, a nie siła, prędkość, czy zwinność są kluczowymi czynnikami sukcesu. Niezwykle ważna jest tutaj także **umiejętność pracy w zespole**. Generalnie jest to gra, sport, zabawa o różnych celach i zasadach lecz z jedną wspólną cechą - wykorzystuje kulki z farbą miotane przez broń pneumatyczną na CO<sub>2</sub>, sprężone powietrze lub azot, zwaną markerami.

W ramach organizacji zajęć integracyjnych proponujemy Państwu organizację **profesjonalnej gry paintballowej**. W ramach organizacji gry zapewniamy:

- wejście na pole,
- marker,
- maska,
- umundurowanie,
- kule.

## DODATKOWE ATRAKCJE



### STRZELNICA ŁUCZNICZA

Jedną z atrakcji są również sportowe łuki bloczkowe z profesjonalną strzelnicą. Łucznictwo wzbudza coraz większe zainteresowanie i jest znakomitym rodzajem aktywności dla każdego bez względu na wiek i możliwości fizyczne. Nasz instruktor zapozna uczestników z prawidłową techniką łuczniczą i będzie czuwał nad prawidłowym przebiegiem korzystania ze strzelnicy podczas całej imprezy.



### ZAWODY SUMO

Dmuchane kombinezony, w których uczestnicy wyglądają na potężnych zawodników sumo. Ich zadaniem jest stoczenie ze sobą walki na specjalnej macie. Parodia japońskich zapasów sumo to zabawa, dzięki której nikt się nie nudzi. Gra jest pełna śmiechu i pozytywnych emocji i doskonale urozmaica wiele imprez.

### CATERING

Po zakończonej atrakcji zorganizujemy dla wszystkich uczestników ognisko z kiełbaskami.

### WYCENA ORGANIZACJI SPOTKANIA

ATRAKCJA	CENA PRZY 20 OSOBACH	CENA PRZY 40 OSOBACH	CENA POWYŻEJ 50 OSÓB
Paintball Transport Ognisko Zawody Sumo Strzelnica łucznicza	85,00 zł/os	75,00 zł/os	65,00 zł
Gra Terenowa „Wyprawa Po Skarb” Transport Ognisko	95,00 zł/os	85,00 zł/os	70,00 zł
Gra Terenowa „Zgrani” Transport Ognisko	95,00 zł/os	85,00 zł/os	70,00 zł

### PODSUMOWANIE

Dziękujemy za zainteresowanie naszą ofertą i mamy nadzieję, że spełnia ona Państwa oczekiwania. Chcielibyśmy podkreślić, iż posiadamy bogate doświadczenie w organizowaniu dużych imprez, eventów i spotkań integracyjnych na terenie całego kraju. Imprezy organizowane przez nas przepełnione naszymi atrakcjami są gwarancją dobrej zabawy i niezapomnianych przygód. Mamy nadzieję, że nasza oferta rozjaśniła Państwu wszelkie wątpliwości dotyczące organizacji atrakcji.