

SZANOWNI PAŃSTWO!

Zapraszamy do udziału w jednej z najbardziej wyjątkowych i niezapomnianych przygód, których organizatorem jest Grupa Eventowa Sparta. Jako wieloletni organizator imprez z dumą możemy stwierdzić, iż posiadamy jedną z ciekawszych ofert dla dzieci i młodzieży, a program zajęć opracowywany jest w oparciu o wiek, zainteresowania oraz pasje uczestników. Współpracujemy w organizowaniu wypoczynku dla grup, wyjazdów programowych, pikników rodzinnych oraz festynów na terenie całego kraju. Dotychczas organizowaliśmy imprezy m. in. dla:

- Związku Harcerstwa Polskiego,
- wielu szkół z terenu całej Polski,
- ośrodków kultury i rekreacji,
- innych organizacji skupiających dzieci i młodzież.

Nasze atrakcje cieszą się bardzo dużym zainteresowaniem, czego dowodem są długoletnie relacje z naszymi klientami.

Sparta proponuje Państwu zorganizowanie dnia niezapomnianych przygód dla dzieci i młodzieży podczas Waszych kolonii czy też obozów. Z pewnością taka atrakcja urozmaici przygotowany przez Was program i pozwoli uczestnikom wypoczynku wyzwolić energię, rozwinąć swoją sprawność fizyczną. Zajęcia integracyjne dla młodych ludzi wypełnione naszymi atrakcjami są gwarancją dobrej zabawy i niezapomnianych przygód. Przeżycia pozostają na długo w pamięci i budują silne więzi interpersonalne.

ORGANIZACJA CAŁODZIENNYCH ZAJĘĆ OBEJMUJE NASTĘPUJĄCE ATRAKCJE: AKTYWNA INTEGRACJA

WARIANT I - SCENARIUSZOWA GRA „WYPRAWA PO SKARB”

Uczestnicy gry zostaną podzieleni na mniejsze **patrole kilkuosobowe**, 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. **Elementy gry terenowej możemy dowolnie modyfikować w zależności od wielkości grupy i posiadanego budżetu.**

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,

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. 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.



PUNKTY GRY:

	<p style="text-align: center;">POLE MINOWE</p> <p>Zaufanie...! To podstawowa rzecz jaką muszą mieć uczestnicy do jednej osoby, aby wykonać prawidłowo zadanie. Uczestnicy tej stacji używając wykrywaczy metali szukają bezpiecznej drogi, aby przeprowadzić cały zespół do następnej bazy. Po drodze czeka ich wiele niespodzianek, które umiłą bądź też uprzykrzą wykonanie tego zadania. Ćwiczenie uczy współdziałania, zaufania oraz odpowiedzialności w zespole.</p>
	<p style="text-align: center;">MEGA JENGA</p> <p>Zadaniem zawodników jest takie przekładanie klocków, by wyjęty z dołu klocek można było położyć na górze wieży nie powodując jednocześnie wywrócenia całej konstrukcji.</p>
	<p style="text-align: center;">LOTNIK</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>



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.



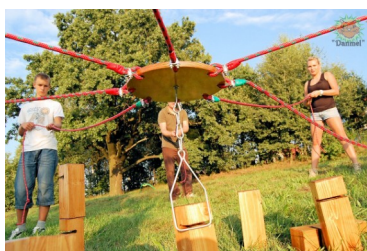
STRZELNICA PAINTBALLOWA

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.



ZAWODY SUMO W DMUCHANYCH STROJACH

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.



WIEŻA KONSTRUKCYJNA

Kolejnym urządzeniem które potrafi zintegrować grupę osób to Wieża z drewnianych klocek. 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 górę klocka startowego tworząc wieżę.



WIELOOSOBOWE NARTY/POTRÓJNE SPODNIE

Konkurencja polega na pokonaniu wyznaczonego odcinka trasy w jak najkrótszym czasie za pomocą pięcioosobowych nart. 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.



ALKOGOGLE

Uczestnik zabawy otrzymuje specjalne gogle, które po założeniu zniekształcają obraz i mylą kierunki. Zadaniem posiadacza okularów jest na podstawie udzielanych przez drużynę wskazówek pokonania określonego toru.



LABIRYNT

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

WARIANT II - GRA TEAM-BUILDGOWA - „ZGRANI”

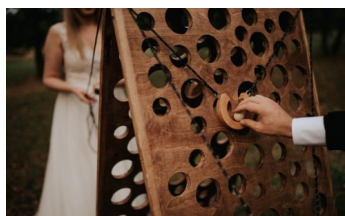
Połączenie zagadek logicznych z integracją na świeżym powietrzu jest ciekawym rozwiązaniem team-building’owym dla uczniów. Gra nie wymaga od zawodników wysokiej sprawności fizycznej, niemniej jednak aktywizuje ich do ruchu, wysiłku umysłowego a przede wszystkim do współpracy. Gra staje się treningiem 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:



WALL BALL

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!



HOLENDER

Popularna europejska gra rekreacyjna nazywana w Polsce holendrem. Zadaniem uczestników jest przesunięcie 20 drewnianych krążków o wyznaczonego miejsca, w kierunku końca planszy i umieszczenie ich wponumerowanych 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 "zawiązujących wspólnotę". Uczestnicy zabawy stają ciasno w kręgu. Następnie każdy wyciąga ramiona do przodu i stara się chwycić czyjeś ręce. Gdy wszyscy już to zrobią, 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 wyrzucić 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

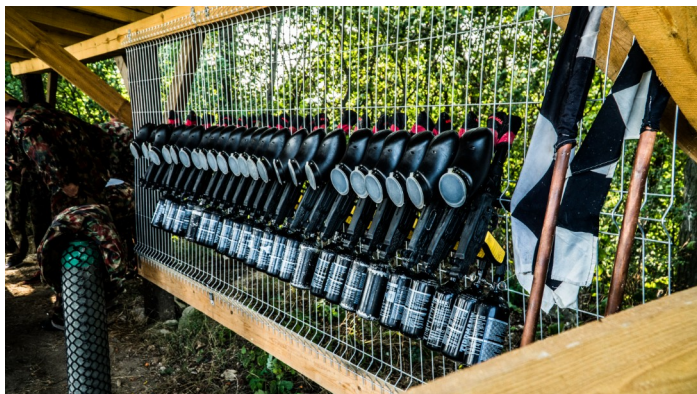
Zabawa sprawnościowa składająca się z dwóch etapów, w których zadania wykonywane są przez wszystkich uczestników grupy jednocześnie. W pierwszym etapie zabawy uczestnicy będą musieli przeprowadzić za pomocą specjalnych plastikowych rurek piłeczkę po określonym torze. W drugim etapie stojąc w rzędzie 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 III - 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 CO₂, 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.

PIKNIKI INTEGRACYJNE

WARIANT I - SZLAKIEM KOWBOJSKICH PRZYGÓD



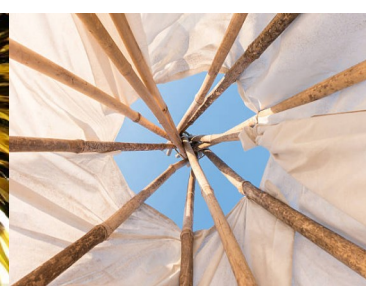
Proponujemy organizację **Westernowego Pikniku, który przebiegnie pod hasłem „Przygoda na Dzikim Zachodzie”** opartego o różnorodne formy aktywizujące dzieci, które wezmą w nim udział. Tematem przewodnim imprezy będzie "Dziki zachód". **Strzelanie do puszek, budowanie indiańskiego tipi, płukanie złota, warsztaty i pokazy westernowe, tworzenie lasso i jego wiernej mini kopii** – to tylko niektóre z proponowanych przez nas atrakcji. W klimat imprezy wprowadzi Was Pocahontas, która przybędzie tylko po to, by móc się z Wami pobawić. Pocahontas i jej pomocnicy poprowadzą szereg westernowych zabaw i pokażą Wam, jak wygląda życie na Dzikim Zachodzie. Nie obejdzie się bez westernowych stanowisk i konkursów. Dla najpilniejszych kowboi Pocahontas przygotowała masę prezentów z dzikiej krainy. Nasz program będzie składać się z licznych konkursów i zabaw oraz wielu dzikich stanowisk.

jak wygląda życie na Dzikim Zachodzie. Nie obejdzie się bez westernowych stanowisk i konkursów. Dla najpilniejszych kowboi Pocahontas przygotowała masę prezentów z dzikiej krainy. Nasz program będzie składać się z licznych konkursów i zabaw oraz wielu dzikich stanowisk.

Poniżej przedstawiamy Państwu szczegółowy opis wszystkich proponowanych konkursów i zabaw.

- 1. Strzelanie do puszek** – Każdy zawodnik staje w wyznaczonym polu i przy pomocy splatmastera, pistoletu paintballowego dla dzieci kowboje będą musieli strzelać do puszek. Wygrywa osoba, która strąci jak największą ilość puszek.

2. **Turniej lasso** - Nasza Pocahontas nauczy dzieci jak profesjonalnie wykonać lasso. Konkurencja wymaga niezwyklej precyzji i celności, a także siły, liczyć się będzie czas, w którym graczowi uda się zarzucić lasso na cel.
3. **Budowanie tipi** - Każdy westernowiec musi zadbać o swoje schronienie. Przy pomocy materiałów plastycznych dzieciak będą musiały zbudować tipi. Jest to konkurencja zbiorowa, stawiająca na współpracę. Wygrywa zespół, który zbuduje tipi i najładniej go ozdobi
4. **Płukanie złota** - Na Dzikim Zachodzie panowała kiedyś „gorączka złota”. Zapanuje też w naszej podróży na Dzikim Zachód. Konkurencja polega na znalezieniu jak największej ilości złota w jak najkrótszym czasie.



5. **Rzut podkową** - Każdy zawodnik wchodząc na wyznaczone pole rzutu, otrzymuje po jednej podkowie. Ma on za zadanie zarzucić podkowie na palik, w tym celu otrzymuje możliwość pięciu rzutów. Uwaga: Ten niepozorny przedmiot nie zawsze leci tam gdzie chciałby uczestnik gry.
6. **Przeciąganie liny** - Konkurencja zbiorowa, stawiająca na współpracę i siłę, wygrywa zespół, który przeciągnie środek liny na swoją stronę. Dla najsilniejszej drużyny będą czekać westernowe nagrody.
7. **Quiz westernowy** - To nic innego, jak znany wszystkim sposób na wylosowanie dla siebie zadania do wykonania. Koło fortuny jest uniwersalne i można je dostosować do potrzeb (sprawdza się zarówno z udziałem dzieci, jak i dorosłych) – w programie można wykorzystać pytania z wiedzy ogólnej bądź też wprowadzić zabawne zadania do wykonania.
8. **Rzut kapeluszem** - konkurencja wymaga niezwyklej precyzji i celności, a także siły, liczyć się będzie czas, w którym graczowi uda się zarzucić kapelusz na cel.
9. **Okrzyki na cześć wodza** - Konkurencja wymagająca kreatywności, drużyna która wymyśli najbardziej oryginalny okrzyk może liczyć na upominek od naszej Pocahontas.

WARIANT II – PIKNIK SPORTOWY

Proponujemy organizację pikniku, którego tematem przewodnim będzie aktywność sportowa, a cały piknik będzie przebiegał pod hasłem "**LETNIE IGRZYSKA**"

Wszystkie nasze atrakcje i konkursy przeprowadzone w tym dniu będą nawiązywać do **discyplin sportowych, które odbywają się podczas igrzysk olimpijskich**. Całość zostanie poprowadzona przez profesjonalnego konferansjera, który wcieli się w prezentera sportowego. Konkurencje oraz atrakcje wprowadzą uczestników w klimat sportu i zdrowej rywalizacji. Nawiązując do Letnich Igrzysk Olimpijskich przekażemy poprzez zabawę, jak ważny jest ruch i aktywność fizyczna. Wszystkie gry, zabawy i konkursy, będą oparte o różnorodne formy aktywizacji, które zaangażują wszystkich uczestników pikniku do działania.

W ramach imprezy odbędą się następujące konkurencje:

- 1. Przeciąganie liny** - Tradycyjna zabawa polegająca na przeciąganiu liny przez dwie, rywalizujące ze sobą drużyny. Zwycięzca otrzymuje wyższą od przegranych liczbę punktów, które brane są pod uwagę w punktacji ogólnej.
- 2. Rower przeciwnokrętny** - Rower przeciwnokrętny skręca w przeciwnym kierunku od tego, którego chce rowerzysta. To uparta sztuka, która nie poddaje się ciągnięciu, przechylaniu, czy nawet uderzaniu. Potrzeba wiele uczucia i odrzucenia tego wszystkiego, co już wiesz o jeździe na rowerze, aby móc się nim poruszać do przodu. Zadaniem uczestników będzie pokonanie określonego toru.
- 3. Strongman** - Jest to doskonały scenariusz na aktywny event dla firmy, w którym bawić się będą doskonale zarówno kobiety jak i mężczyźni. Przerzucanie opony, spacer farmera, to tylko jedno z wielu ciekawych i bardzo widowiskowych konkurencji.
- 4. Wieloosobowe narty** - Konkurencja polega na pokonaniu wyznaczonego odcinka trasy w jak najkrótszym czasie za pomocą wieloosobowych nart. W konkurencji mogą brać zarówno dzieci, dorośli, jak i rodziny z dziećmi.
- 5. Lotnik** - Do zabawy potrzebne jest parę kawałków lin oraz kilka skrzyń. Zabawa polega na przenoszeniu skrzyń 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. W konkurencji mogą brać zarówno dzieci, dorośli, jak i rodziny z dziećmi.
- 6. Zbiorowa skakanka** - Zabawa polega na grupowym skakaniu przez skakankę. Konkurencja polega na jak największej ilości osób skaczących jednocześnie wewnątrz skakanki oraz na ilości czasu przebywania w środku „akcji”.
- 7. Wyścigi 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.
- 8. Balonowa siatkówka** - Uczestnicy podzieleni na dwie drużyny rozgrywają mecz za pomocą balonów napełnionych wodą. Balony układane są na specjalnym materiale i przerzucane na nim. Wygrywa drużyna, która rozbije większą ilość balonów na połowie przeciwnika.

Dodatkowo w ramach organizacji pikniku zorganizujemy turniej strzelecki z dwóch rodzajów broni.

SPRAWY ORGANIZACYJNE

- 1.** Liczba uczestników może wahać się od 30 do 150 osób w wieku 10 lat wzwyż.
- 2.** Mogą Państwo wskazać sami miejsce przeprowadzenia zajęć dla dzieci i młodzieży. Dojedziemy do Państwa Ośrodka. Do ceny atrakcji doliczamy koszt transportu, w zależności od ilości kilometrów.
- 3.** Termin zorganizowania dnia niezapomnianych przygód do uzgodnienia telefonicznie z naszym przedstawicielem. Naszą ofertę można modyfikować w dowolny sposób tak, aby wybrali Państwo tylko te atrakcje, które Was interesują.
- 4. Szczegółowe informacje -> 512 263 514 – Event Manager Magdalena Bednarek**