

Bogata oferta dla dzieci i młodzieży
Kolonie i obozy w kraju

WAKACJE 2022



www.jaworzyna.com.pl



OLSZTYN	Hotel „Pirat & SPA”	Kolonia Rekreacyjno-Sportowa; Kolonia Wakacyjne Granie	4
NIEGOCIN	Resort Niegocin	Kolonia i Obóz Rekreacyjno-Sportowy; Kolonia i Obóz Mazurskie Chillowanie	6
KRZYŻE	O.W. „Mazury”	Kolonia i Obóz Rekreacyjno-Sportowy; Kolonia i Obóz ASG; Kolonia i Obóz z Jazdą Konną; Kolonia i Obóz Żeglarski	8
NIECHORZE	O.W. „Mewa”	Tik-Tokowe Wakacje z Julią Żugaj!	10
WICIE	O.W. „Diuna”	Kolonia 4 Żywiec; Kolonia Sportowo-Piłkarska	12
ROWY	O.W. „Lazur Bis”	Kolonia Olimpijsko-Sportowa; Kolonia DIY - Zrób to Sam	14
MIELNO	O.W. „Bałtyk”	Kolonia i Obóz Wakacyjne Chillowanie; Kolonia i Obóz Wakacyjne Wyzwanie	16
DARŁÓWKO	O.W. „KAMA”	Kolonia Osada Tajemnic; Kolonia Artystyczne Szaleństwo; Kolonia Rekreacyjno-Sportowa	18
DARŁÓWKO	O.W. „Diuna”	Kolonia Fortnite; Kolonia Stylistek i Stylistów; Kolonia Rekreacyjno-Sportowa	20
JASTRZĘBIA GÓRA	O.W. „Diuna”	Kolonia i Obóz Akcja Rekreacja; Kolonia i Obóz Fit z elementami Zumbi	22
ŁEBA	O.W. „Diuna”	Kolonia i Obóz Aktywni Pozytywni; Kolonia i Obóz Rekreacyjno-Sportowy	24
ŁEBA	O.W.K. „Fregata”	Kolonia i Obóz Szlakiem Parków Rozrywki; Kolonia i Obóz Szlakiem Parków Rozrywki + Warsztaty Taneczne	25
DĄBK	O.W. „Duet”	Obóz Aktywne Wakacje; Obóz Aktywne Wakacje + Windsurfing; Obóz Aktywne Wakacje + Wodne Wakacje Mix Fun	26
BURZENIN	O.W. „Sportowa Osada”	Kolonia Osada Tajemnic; Kolonia z Pakietem Mega Artystycznym; Kolonia z Pakietem X-Sport;	
		Kolonia z Pakietem Mundialowym; Obóz z Pakietem ASG	28
MUSZYNA-ZŁOCKIE	D.W. „Kolejarz”	Kolonia z Pakietem Activ; Kolonia z Pakietem Activ + Escape Room – Detektywy;	
		Kolonia z Pakietem Activ + E-Sport Boot Camp; Kolonia z Pakietem Activ+ Wynalazki i Konstrukcje	31
MUSZYNA-ZŁOCKIE	D.W. „Szczyc”	Kolonia i Obóz Summer Freaks; Kolonia i Obóz Preppersów; Kolonia i Obóz Wynalazki i Konstrukcje;	
		Kolonia i Obóz Power Girls; Kolonia w Obóz w Świecie Mody i Projektantów	34
SZKŁARSKA PORĘBA	Hotel „Bornit 4**	Kolonia i Obóz Rekreacyjno-Sportowy; Kolonia i Obóz Projekt Wyzwanie	36
BIESZCZADY	Ośrodek „Dom na Skale”	Kolonia Projekt Przygoda; Ekspedycja Bieszczady	38
BOCHENIEC	O.W. „Wierna”	Kolonia Taneczna z Elementami Zumbi; Kolonia Projekt Wyzwanie; Kolonia DIY - Zrób to Sam	40
ZAWOJA	O.W. „Zawojanka”	Kolonia Wakacje Talentów; Kolonia 4 Żywiec; Kolonia z Jazdą Konną	41
ZAWOJA	O.W. „Jędrus”	Kolonia Tajnych Agentów; Kolonia z Jazdą Konną; Kolonia Wakacje Talentów	42
ZAWOJA	O.W. „Hanka”	Kolonia Projekt Wyzwanie; Kolonia Stylistek i Stylistów; Kolonia z Jazdą Konną	43
PEWEL ŚLEMIENSKA	O.W. „Rancho Adama”	Kolonia Osada Tajemnic; Kolonia Wakacyjne Simowanie; Kolonia z Jazdą Konną	44
MAŁE CICHE	D.W. „Tatrzańska Grań”	Kolonia i Akademia Wielkie koLEGowanie; Kolonia i Akademia Bajkowe Szaleństwo	46
ZWARDOŃ	D.W. „Orawcowa”	Kolonia i Akademia Tajnych Agentów; Kolonia i Akademia Mistrzów Kuchni	48
MUSZYNA	OSiR „Alpina Sport”	Fabryka Adrenaliny; Adrenalina Plus; Obóz Tenisowy; Survival Camp	50
ZAMRZENICA	O.W. „Leśne Ustronie”	Obóz ASG „Za linią wroga”; Obóz Survivalowy „Śladami Beara Gryllsa”	53

UWAGA - dotyczy imprez organizowanych przez B. T. Jaworzyna Tour

Szczegółowe informacje o godzinie wyjazdu i powrotu zostaną podane na 7 dni przed rozpoczęciem imprezy na stronie internetowej B. T. Jaworzyna Tour – www.jaworzyna.com.pl – pod opisem oferty oraz w zakładce Dla Rodziców – Informacje wyjazdowe. Przy poszczególnych ofertach podano dopłaty za wyjazdy ze wskazanych miast przy min. 6 osobach, z zachowaniem Warunków Realizacji Połączeń Antenowych.

OBOWIĄZKOWY ODBIÓR UCZESTNIKÓW DO LAT 18 przez Rodziców lub osoby upoważnione.

WARUNKI REALIZACJI POŁĄCZEŃ ANTENOWYCH

1. Na trasach antenowych (dojazdowych) możliwy transport busem, autobusem klasy turystycznej, autobusem liniowym, PKP lub samochodem osobowym B.T. Jaworzyna Tour pod opieką pracowników.

Przy przejazdach PKP uczestnicy obowiązkowo muszą mieć przy sobie ważną (aktualną) legitymację szkolną z nr PESEL. W przeciwnym wypadku rodzic zobowiązany będzie dopłacić do pełnego biletu na przejazd w obydwie strony.

2. Połączenia antenowe kierowane są do Katowic lub Krakowa, gdzie następuje przesiadka do autokarów jadących docelowo.

2a. W przypadku wyjazdów nadmorskich połączenia antenowe kierowane są do Katowic, Krakowa lub Łodzi, gdzie następuje przesiadka do autokarów jadących docelowo.

3. Przewoźnik nie ponosi odpowiedzialności za spóźnienia spowodowane warunkami drogowymi, co może się wiązać z oczekiwaniami na transport w miejscach przesiadkowych.

4. Zbiórka uczestników na trasach antenowych na 15 minut przed odjazdem.

5. W przypadku zbyt małej frekwencji (min. 6 osób) na trasach antenowych biuro może zaproponować transport zastępczy lub odwołać połączenie antenowe.

6. Istnieje możliwość wyjazdów z innych miejscowości – szczegółowe informacje w biurze B. T. Jaworzyna Tour w Krakowie, Rynek Podgórski 7.

LEGENDA



- możliwość realizacji Bonu



- wiek uczestników



- logo Organizatora imprezy turystycznej



- czas trwania imprezy turystycznej



- transport autokarowy



- basen otwarty lub kryty

UBEZPIECZENIE

Klientów B.T. Jaworzyna Tour ubezpiecza Signal Iduna Polska Towarzystwo Ubezpieczeń S.A., ul. Siedmiogrodzka 9, 01-204 Warszawa, tel. 22 50 56 506. Warunki ubezpieczeń dostępne są na www.signal-iduna.pl oraz pod każdą ofertą na www.jaworzyna.com.pl.

GWARANTUJEMY:

- dobór wiekowy uczestników
- odpowiedzialną i zaangażowaną kadrę
- ośrodki o bardzo dobrym i dobrym standardzie
- sprawdzone firmy transportowe
- aktywny i atrakcyjny program
- ubezpieczenie uczestników w cenie
- niezawodny kontakt z organizatorem



Poznajmy się wcześniej!

Polub nas na Facebook-u, zdobądź dostęp do najświeższych informacji, bierz udział w konkursach i poznaj wcześniej innych uczestników!

Istnieje możliwość rezerwacji imprezy on-line
www.jaworzyna.com.pl



Drodzy Klienci, Rodzice i Uczestnicy,

Z wielką radością zapraszamy Państwa do zapoznania się z krajową ofertą kolonii, akademii i obozów młodzieżowych. Bogatsi o kolejne pozytywne wrażenia, którymi dzielili się Państwo z nami po turnusach, jak również o doświadczenia w organizacji wypoczynku w reżimie sanitarnym, oddajemy w Państwa ręce ciekawe i przede wszystkim bezpieczne oferty, spełniające wymogi sanitarno-epidemiologiczne.

W nowym katalogu, przygotowaliśmy dla Państwa zarówno sprawdzone i lubiane propozycje jak również dużo nowości turystycznych i programowych.

Zapraszamy Państwa do lektury katalogu. Z przyjemnością czekamy na Państwa pytania oraz rezerwacje i zapewniamy, że już z niecierpliwością wyczekujemy pierwszych wakacyjnych zbiórek w sezonie 2022.

Do zobaczenia!
Dyrekcja i Pracownicy
B.T. Jaworzyna Tour



Ministerstwo Rozwoju,
Pracy i Technologii



POLSKA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA



**U NAS ZREALIZUJESZ
BON TURYSTYCZNY**

BEZPIECZNY WYPOCZYNEK

Kolonie i obozy organizowane przez B. T. Jaworzyna Tour będą realizowane zgodnie z wytycznymi GIS, MZ i MEN dla organizatorów wypoczynku dzieci i młodzieży.

Przypominamy o zabezpieczeniu масечек oraz płynu do dezynfekcji na czas trwania kolonii/obozu.



PROMOCJA WAKACYJNA

Przy zakupie imprezy do 25 lutego 2022 -140 zł

Promocja obowiązuje przy jednorazowej wpłacie 100% wartości imprezy do 7 dni od daty założenia rezerwacji. Oferty promocyjne nie łączą się z innymi zniżkami i promocjami. Ilość miejsc w PROMOCJI WAKACYJNEJ jest ograniczona i może zostać zamknięta przed planowanym terminem zakończenia. PROMOCJA WAKACYJNA dotyczy wyłącznie Klientów indywidualnych oraz ofert, których organizatorem jest B.T. JAWORZYNA TOUR.

NASZE ODDZIAŁY:

KRAKÓW ul. Rynek Podgórski 7
tel. 12 656 27 55, kom. 512 462 462
e-mail: krakow@jaworzyna.com.pl

KATOWICE, ul. Żwirki i Wigury 2/1
tel. 32 257 05 66, kom. 510 130 596
e-mail: katowice@jaworzyna.com.pl

www.jaworzyna.com.pl

KOLONIA REKREACYJNO-SPORTOWA KOLONIA WAKACYJNE GRANIE

Olsztyn – położony w środkowej części województwa warmińsko-mazurskiego nad rzeką Łyną oraz Pojezierzem Olsztyńskim. Stolica Warmii i Mazur przyciągająca unikatami natury – kilkunastoma jeziorami oraz największym Miejskim Parkiem w regionie.

ZAKWATEROWANIE

Hotel „Pirat & SPA” – ośrodek usytuowany bezpośrednio nad brzegiem jeziora Ukiel. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 2, 3, 4, 5, 6-os. z pełnym węzłem sanitarnym. Na terenie obiektu znajduje się **kryty basen** ze zjeżdżalnią i brodzikiem dla najmłodszych, przystań z wypożyczalnią sprzętu wodnego. Ponadto do dyspozycji uczestników sale wielofunkcyjne, plac zabaw, bilard, piłkarzyki, szachy ogrodowe, krąg ogniskowy.

WYŻYWIENIE

Trzy posiłki dziennie (śniadanie, obiad, kolacja). Pierwszy posiłek kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Warszawa - Olsztyn**. Możliwość wyjazdu z **Wrocławia lub Opola +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd bussem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

12.07 – 20.07.2022

21.07 – 29.07.2022

06.08 – 14.08.2022

2130 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 8 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, korzystanie z krytego basenu w ośrodku 3 x w turnusie, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Zwiedzanie **Olsztyna spacer po stolicy Warmii** m.in. Bazylika św. Jakuba, Stary Ratusz, Starówka, Wysoka Brama, Pomnik Mikołaja Kopernika.

- wizyta w **Planetarium** – dzięki specjalnej aparaturze, uczestnicy będą mieli okazję zobaczyć pokaz astronomiczny oraz pogłębić wiedzę na temat planet i galaktyk.
- **Park Linowy** – zajęcia w parku linowym na trasie dostosowanej do umiejętności i wieku uczestników. Uczestnicy będą pokonywać przeszkody takie jak: mosty linowe, pomosty, kładki czy zjazdy na tyrolce.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TAŃCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **H₂O – na wesoło.**
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Wycieczki piesze po okolicy; ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami; dyskoteki; zawody i rozgrywki sportowe; imprezy kolonijne: wybory Miss i Mistera, karaoke.

FAKULTATYWNIE

- Wypożyczenie roweru wodnego (1 godz.) – 30 zł
- Wypożyczenie kajaku (1 godz.) – 20 zł

W KRAJINIE!



E JEZIOR

BON
TURYSTYCZNY



7-11
lat

12-15
lat

9
dni



A. KOLONIA REKREACYJNO-SPORTOWA

- Poznanie różnych wariantów rozgrzewek.
- ABC Sportowca – reguły konkurencji sportowych.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- Biegi z przeszkodami.
- Elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach (siatkówka, badminton, tenis stołowy).
- Zabawy integracyjne.
- „Debaty na ważne tematy” – wpływ ruchu na zdrowie, zasady fair play w sporcie.
- Mecz towarzyski – uczestnicy kontra kadra w wybranej dyscyplinie sportowej.
- Sportowa gra terenowa.
- W sieci pajęczyny – przejście przez „sieć” z zawiązanymi oczami polegające wyłącznie na instruktażu partnera.
- Na zakończenie pobytu Gala Mistrzów Sportu.

B. KOLONIA WAKACYJNE GRANIE

- Twister XXL – utrzymaj równowagę na niestabilnym gruncie.
- Street game, ringo i frisbee – rozgrywki.
- Szachy ogrodowe.
- Korzystanie z krytego basenu.
- Gry scenariuszowe – gry terenowe.
- Story cube – wykaż się kreatywnością w tworzeniu niezwykłej historii w grupie.
- Sportowe rozgrywki w wybranych dyscyplinach (siatkówka, badminton, tenis stołowy).
- „Uwolnij wodze fantazji” – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami.
- Tworzenie kart metaforycznych – do popularnej gry zespołowej.
- Porozmawiajmy o „TABU”.
- Przygodowe kalambury.



KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

KOLONIA I OBÓZ MAZURSKIE CHILLOWANIE

Niegocin – miejscowość położona w centralnej części Pojezierza Mazurskiego w Krainie Wielkich Jezior Mazurskich, jednego z najbardziej turystycznych regionów Polski, będącego rajem dla amatorów sportów wodnych.

ZAKWATEROWANIE

Wioska Turystyczna Wilkasy – Resort Niegocin – zakwaterowanie w pawilonie D w pokojach 3-os. w przypadku I turnusu oraz w pokojach 2 i 3-os. w przypadku II turnusu. Na terenie obiektu znajduje się boisko wielofunkcyjne, boisko do siatkówki plażowej, badminton, siłownia zewnętrzna i miejsce na ognisko. Ponadto sala gier, sala konferencyjna i kawiarnia tuż przy zejściu na **przystań portową ze strzeżonym kąpieliskiem**.

WYŻYWIENIE

Trzy **posiłki** **dziennie** (śniadanie, obiad, kolacja). Pierwszy posiłek kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Warszawa - Niegocin**. Możliwość wyjazdu z **Wrocławia** lub **Opola +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

08.08 – 17.08.2022

18.08 – 27.08.2022

2095 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- **Giżycko** – Żeglarska Stolica Polski, jedno z najpopularniejszych miejsc na Mazurach.
- **Twierdza Boyen** – zwiedzanie XIX- wiecznego fortu z przewodnikiem. Uczestnicy oprócz zwiedzania obiektu wezmą udział w specjalnie przygotowanej **grze terenowej**, która zostanie zrealizowana **na terenie twierdzy!**
- **Molo** – spacer po giżyckim molo oraz długiej na blisko 72 metry kładce, której końcowy fragment służy turystom jako punkt obserwacyjny na przystań i oferuje piękny panoramiczny widok na jezioro Niegocin.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **H₂O na wesoło.**
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Wycieczki piesze po okolicy, konkursy, ognisko, dyskoteki, zawody i rozgrywki sportowe, wybory Miss i Mistera, karaoke.

MAZURY



- Niegocin

BON
TURYSTYCZNY



10-14
lat

15-18
lat

10
dni



A. KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

- Poznanie różnych wariantów rozgrzewek.
- ABC Sportowca – reguły konkurencji sportowych.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- Biegi z przeszkodami.
- Elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach sportowych (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, badminton, tenis stołowy).
- Plażowanie na strzeżonym kąpielisku nad jeziorem Niegocin.
- Sportowa gra terenowa.
- W sieci pajęczyny – przejście przez „sieć” z zawiązanymi oczami polegające wyłącznie na instruktażu partnera.
- Na zakończenie pobytu Gala Mistrzów Sportu.

B. KOLONIA I OBÓZ MAZURSKIE CHILLOWANIE

- Plażowanie i kąpiele w jeziorze Niegocin pod opieką ratownika.
- Relaks i rozgrywki sportowe.
- Gry integracyjne.
- Ringo i frisbee – rozgrywki.
- Wakacyjne karaoke.
- Sportowa gra terenowa.
- Uwolnij wodze fantazji – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami.
- Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach (siatkówka plażowa, koszykówka, badminton, tenis stołowy).
- Żeglarskie opowieści – nauka szant.
- Dyskoteki.

FAKULTATYWNIE

- **Park Linowy** – park linowy w przepięknej stolicy mazurskich jezior. Park oferuje cztery różne formy aktywności: przejście jedną z tras o wybranym stopniu trudności lub zjazdy tyrolką nad jeziorem. **Cena: 55 zł/os.**
- **Wizyta w Parku Dzikich Zwierząt w Kadzidłowie** – Park stanowi swego rodzaju centrum ochrony gatunków, w którym oprócz edukacji czynnie działa na rzecz ochrony przyrody. Zwiedzanie odbywa się z przewodnikiem, podczas zwiedzania istnieje możliwość karmienia, głaskania i podziwiania z bliska niektórych gatunków zwierząt. **Cena: 75 zł/os.**
- **Rejs statkiem Giżycko – Mikołajki:**
 - zwiedzanie **Mikołajek** – w programie **Wioska Żeglarska** – spacer po jednym z najpiękniejszych portów na Mazurach, spacer ulicą **Kajki** – jedna z najsłynniejszych uliczek tej miejscowości, **Plac Wolności** – rynek i centrum miasteczka z urokliwymi kamieniczkami.
 - powrót do obiektu autokarem.

Realizacja programu fakultatywnego przy min. 20 uczestnikach.



KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY KOLONIA I OBÓZ ASG KOLONIA I OBÓZ Z JAZDĄ KONNĄ KOLONIA I OBÓZ ŻEGLARSKI

Krzyże leżą wśród lasów Puszczy Piskiej, nad jeziorem Nidzkim. Idealne miejsce na wypoczynek, aktywny urlop czy poznanie uroków przyrody.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Mazury” to ośrodek położony zaledwie 300 m od jeziora, otoczony malowniczym lasem. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 5, 6-os. z pełnym węzłem sanitarnym w budynku hotelowym. Do dyspozycji uczestników obiekt oddaje boisko do siatkówki, koszykówki, piłki nożnej, **basen letni**, stół do tenisa stołowego, miejsce na ognisko. Ponadto na terenie ośrodka znajduje się sala wielofunkcyjna.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie i kolacja w formie bufetu, obiad i podwieczorek porcjowany). Pierwszy posiłek kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Warszawa - Krzyże. Możliwość wyjazdu z Wrocławia lub Opola +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

09.07 – 18.07.2022	A. 1845 zł	C. 2395 zł
19.07 – 28.07.2022	B. 2220 zł	D. 2435 zł
29.07 – 07.08.2022		

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, instruktora do prowadzenia zajęć z jazdą konną / ASG / żeglarską, opiekę medyczną, ratownika wodnego, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, jazda konna, żeglarsko, ASG do kwoty 12.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

■ **Spływ kajakowy rzeką Krutynią** – na trasie Krutynia - Ukta pod opieką ratownika wodnego, czas przepłynięcia to ok. 3 godziny. Trasa ze względu na jej rzeczny charakter, nie sprawia żadnych problemów początkującym kajakarzom.

Ponadto: piesze wycieczki po okolicy; ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami; dyskoteka, zawody i rozgrywki sportowe na boiskach ośrodka (koszykówka, siatkówka, piłka nożna); plażowanie i kąpiele pod opieką ratownika nad jeziorem Nidzkim; zajęcia na basenie; imprezy kolonijne i obozowe: wybory Miss i Mistera kolonii/obozu, Uwolnij wodze fantazji – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami.

FAKULTATYWNIE

■ **Wycieczka do Mikołajek** – cena 85 zł. Miasto zwane i kojarzone jako żeglarska stolica Mazur. Położone w Krainie Wielkich Jezior Mazurskich. W programie wycieczki:

- **Rejs statkiem:** Ruciane Nida - Mikołajki - Ruciane Nida.
- **Wioska Żeglarska** – spacer po jednym z najpiękniejszych portów na Mazurach gdzie rokrocznie odbywa się szereg imprez sportowych m.in. ogólnopolskie regaty żeglarskie oraz imprezy Grand Prix.
- **Spacer ulicą Kajki** – jedna z najładniejszych uliczek tej miejscowości. Znajdują się tu parterowe kamieniczki oraz Kościół z 1910 roku.
- **Plac Wolności** – rynek i centrum miasteczka z urokliwymi kamieniczkami.

Realizacja wycieczki przy minimum 25 uczestnikach.

MAZURY



- Krzyże

BON
TURYSTYCZNY



10-13
lat

14-18
lat

10
dni



A. KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

- **ABC Sportowca** – reguły konkurencji sportowych, różne warianty rozgrzewek.
- **Relaks i rozgrywki sportowe w basenie** na terenie ośrodka.
- **„W zdrowym ciele zdrowy duch”** – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- **Poranny jogging, stretching** czyli ćwiczenia rozciągające.
- **Urazy i kontuzje** – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- **Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach sportowych** (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, piłka nożna, tenis stołowy).
- Zabawy integracyjne.
- **„Twierdza Szyfrów - Fort Jaworzyny”** – gra terenowa.

B. KOLONIA I OBÓZ ASG

Zajęcia **ASG** skierowane przede wszystkim dla uczestników zainteresowanych militarystyką, chcących rozwinąć w sobie takie umiejętności jak: zdolność szybkiego reagowania na bodźce, szybkość i sprawność w podejmowaniu decyzji. Udział w wyjeździe ma charakter szkolenia wojskowego z wykorzystaniem replik ASG, czyli broni do złudzenia przypominającej tę prawdziwą. Intensywne szkolenie, zasady i ciekawość, czy uda się wykonać główne zadanie - to tylko część rzeczy, z którymi zetkną się uczestnicy ASG. Każdego dnia będą oni polepszać swoją kondycję fizyczną oraz uczyć się czegoś nowego i przydatnego.

- **ASG teoria** – zasady działania sprzętu ASG, bezpieczne użytkowanie, podstawowe serwisowanie.
- **ASG praktyka** – symulacje militarne i krótkie rozgrywki w różnym terenie: teren podmokły, wielogodzinna symulacja militarna na bazie trafień CCS.
- **ASG ćwiczenia** – trening strzelecki na strzelnicy dynamicznej, zasady strzelania bojowego, szyki bojowe, działania zaczepne i odwrot, współdziałanie w sytuacjach „wysokiego zagrożenia życia”.
- **ASG zabawa** – krótkie strzelanki o charakterze sportowym.
- **Survival** – budowa bezpiecznego schronienia, pozyskiwanie wody, rozpalać ognia.
- **Walka wręcz** – walka w sytuacji zagrożenia życia.
- **S.E.R.E.** – poziom A – Survival-Unikanie-Opór-Ewakuacja.
- **Kształtowanie sprawności i tężyzny fizycznej** – zaprawy poranne, manewry nocne, biegi na orientację.

WAŻNE! Osobą prowadzącą zajęcia jest wieloletni organizator MiłSimów, instruktor o dużym bagażu doświadczeń, aktywny członek jednostki paramilitarnej SPAT, uczestnik wielu szkoleń skierowanych do służb mundurowych: AT, CQB, techniki interwencyjne i walki wręcz. Wszystkie zajęcia prowadzone są pod okiem instruktorów z wieloletnim stażem na obozach militarnych. Uczestnicy na miejscu będą podzieleni wg wieku i zdolności. Program może być modyfikowany, aby jak najlepiej dostosować go do preferencji i możliwości uczestników.

C. KOLONIA I OBÓZ Z JAZDĄ KONNĄ

Program łączy ze sobą teorię i praktykę. Stawia na dobrą zabawę, a przede wszystkim na ciągły kontakt z naturą i końmi. Program obejmuje **8 godzin jazdy konnej** oraz:

- **Przeszkolenie z zakresu regulaminu Stadniny Koni** – bezpieczeństwo.
- **Przygotowywanie konia do jazdy** – czyszczenie, siodłanie, prowadzenie.
- **Diety w stajniach** – karmienie koni, zajęcia w stajni.
- **Wykłady teoretyczne** – wszyscy jeźdźcy poznają budowę konia, elementy uprzęży i siodeł.
- **Jeźdźcy początkujący** uczą się równowagi i rozluźnienia podczas jazdy w stępie i w klusie, właściwego używania podstawowych pomocy jeździeckich (łydek, dosiadu, wodzy). Stawiają pierwsze kroki w jeździe galopem.
- **Jeźdźcy średnio zaawansowani** poprawiają równowagę w stępie i w klusie, uczą się galopować. Ćwiczą pierwsze skoki przez przeszkody.
- **Jeźdźcy zaawansowani** poprawiają równowagę w jeździe we wszystkich chodach. Uczą się skoków przez przeszkody terenowe i na parkurze. Zaawansowani uczestnicy mogą doskonalić swoje umiejętności m.in. dosiadu, skoków, **możliwość jazdy w malowniczym terenie nad jeziorem**.

Uwaga: każdy uczestnik musi posiadać strój do jazdy konnej (mocne obuwie sięgające kostki, dopasowane, elastyczne spodnie).

D. KOLONIA I OBÓZ ŻEGLARSKI

Żeglarsko to świetny sposób na spędzenie udanych wakacji, a także okazja do nabycia nowych umiejętności, uczy pokory, porządku i zaangażowania we wspólny cel. Program obejmuje **20 h żeglowania w turnusie** na łodzi kabinowej oraz:

- **Wprowadzenie w świat Wilków Wodnych** – zasady savoir-vivre podczas żeglowania.
- **Omówienie zasad bezpieczeństwa** oraz środków ratunkowych.
- **Podstawy wiedzy o żeglarskim** – podział jachtów.
- Omówienie stopni żeglarskich.
- **Poznanie nazewnictwa jachtowego.**
- **Nauka sterowania i obsługa żagli.**
- **Prowadzenie łodzi z wiatrem.**
- **Wiązanie węzłów.**

Realizacja programu przy min. 6 os. chętnych.



NIECHORZE

Niechorze to niewielka miejscowość nadmorska należąca do regionu wybrzeża Rewalskiego. Czyste morze, szerokie piaszczyste plaże, a także stojąca na wysokim klifie latarnia morska to bez wątpienia symbole miejscowości, które zachwycą każdego.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowy „Mewa” – ośrodek usytuowany ok. 50 m od szerokiej, piaszczystej plaży. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 2, 3, 4, 5, 6-os. z pełnym węzłem sanitarnym. Dookoła ośrodka znajduje się duży, zagospodarowany teren zielony z otwartym **basenem**, boiskami ze sztuczną nawierzchnią do koszykówki, piłki siatkowej, piłki nożnej, boiskiem do siatkówki plażowej, placem zabaw dla dzieci oraz letnią kawiarnią. Dodatkowo do dyspozycji uczestników sala świetlicowa z TV i sprzętem dyskotekowym.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, kolacja, podwieczorek). Pierwszy posiłek kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Wyjazdy z miast: **Kraków, Katowice, Warszawa, Łódź, Opole, Wrocław, Poznań.**

TERMINY I CENY

13.08 – 22.08.2022

2685 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, opiekę ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- **Przejazd Nadmorską Koleją Wąskotorową** na trasie **Niechorze-Trzęsacz-Niechorze**. Ruiny kościoła w Trzęsaczu. Latarnia morska w Niechorzu.
- **Niechorze** – zwiedzanie miejscowości.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Wycieczki piesze po okolicy; ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami; dyskoteki; zawody i rozgrywki sportowe plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika; imprezy kolonijne i obozowe: wybory Miss i Mistera, karaoke; nauka Szant.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.
Cena: 60 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 20 uczestników.

TIKTOKOWE z *Julią*



WAKACJE Żugaj

BON
TURYSTYCZNY



8-17
lat

10
dni



JULIA ŻUGAJ – znana influencerka oraz TikTokerka, posiadająca szeroki wachlarz zainteresowań m.in. taniec, makijaż czy moda dzięki któremu zdobyła popularność w sieci. Członkini TEAM X 2 jednego z najpopularniejszych projektów na YouTube. Julia na TikToku zgromadziła już ponad 2,6 mln obserwujących, a ta liczba w dalszym ciągu rośnie.

Dodatkowo, osobą prowadzącą zajęcia podczas wyjazdu będzie **Krystian Rafacz (Eka)** – TikToker, jeden z uczestników popularnego programu „TWOJE 5 MINUT”. Uczestnicy podczas wyjazdu wezmą udział w 3-dniowych warsztatach prowadzonych przez Julię!

Tik-Tokowe wakacje to rozwijanie kreatywności, asertywności oraz pracy zespołowej. Uczestnicy podczas wyjazdu będą mieli możliwość poznania tajników tworzenia krótkich filmików za pomocą popularnej aplikacji. Program zawiera wiele elementów wiedzy technicznej związanej z krótkimi nagraniami oraz wspaniałej zabawy i wyzwiań.

- **Social Media** – podstawowe zasady funkcjonowania. Jak się po nich poruszać? Czego unikać?
- **Filmowe ABC** – pierwszy stopień wtajemniczenia filmowego, kadrowanie, obsługa sprzętu, dobór światła oraz najlepszego miejsca do nagrywania.
- **Bezpieczeństwo w sieci** – jak uniknąć zagrożeń z którymi możemy spotkać się w Internecie. Warsztaty na temat uzależnienia od social mediów oraz hejtu w Internecie.
- **Zostań własnym reżyserem** – elementy reżyserii, choreografii, charakterystyki i kostiumografii.
- **M jak montaż** – edycja i obróbka filmów, dodawanie ścieżek dźwiękowych, efekty, filtry czyli coś co ulepszy twojego TikToka oraz zwiększy jego zasięgi.
- **Camp Vlog** – podczas kolonii zostanie utworzony vlog, który będzie prowadzony przez uczestników.
- **TikTok Challenge** – uczestnicy otrzymują codziennie zadania stworzenia TikToka z wykorzystaniem danego hasła.
- **TikTok Dance** – zajęcia taneczne z wykorzystaniem najpopularniejszych trendów.
- **Wakacyjne Kino** – długie wieczory wypełnią wspaniałe produkcje filmowe oraz przegląd TikTok Challenge.
- **#TwójTrend** – uczestnicy będą mieć możliwość stworzenia swojego własnego trendu oraz hashtagów.
- **Warsztaty fotograficzne** – dobre jakościowo zdjęcia to klucz do sukcesu. Skąd czerpać inspirację?
- **Ranking Influencerów** – Pierwszy krok do popularności! Bierz udział w zadaniach i zbieraj punkty. **Zwycięzca rankingu otrzyma możliwość nagrania tiktoka wraz z Julią Żugaj**, który zostanie umieszczony na kanale Julii. Na zakończenie kolonii nagrodzimy również najbardziej aktywnych i wyróżniających się Influencerów nagrodami.

Ponadto: zajęcia integracyjne, dyskoteki, ognisko z pieczeniem kiełbasek, konkursy z nagrodami.



KOLONIA 4 ŻYWIÓŁY

KOLONIA SPORTOWO-PIŁKARSKA

Wicie – niewielka letniskowa miejscowość położona w środkowym wybrzeżu Morza Bałtyckiego. Teren miejscowości jest objęty obszarem chronionego krajobrazu Koszalińskiego Pasa Nadmorskiego, jego niewątpliwą zaletą jest mikroklimat sprzyjający leczeniu dróg oddechowych.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Diuna” – ośrodek położony 200 metrów od morza na ogrodzonym bezpiecznym terenie. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 4, 5, 6-osobowych z łózkami piętrowymi, każdy pokój z łazienką i balkonem lub dostępem do słonecznego tarasu. Do dyspozycji uczestników: świetlica ze sprzętem audio-wizualnym, boisko wielofunkcyjne do siatkówki, piłki nożnej, tenisa, plac zabaw dla dzieci, krąg ogniskowy, stół do ping-ponga.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie i kolacja w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Wicie**. Możliwość wyjazdu z **Wrocławia, Opola** lub **Warszawy +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

05.07 – 15.07.2022 **A. 1970 zł B. 1995 zł**
16.07 – 26.07.2022

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Darłowa, w programie:

- **Port Morski Darłowo.**
- **Most zwodzony** czyni całą dobę, łączący dwie części portu.
- **Portowa Panorama** – zwiedzanie **latarni morskiej** z XIX wieku. Dla chętnych wejście na koronę latarni.
- **Dwugodzinny pobyt w Parku Wodnym „Jan”** w Darłównu.

Mega piłkarzyki – ogromne sferyczne dmuchane boisko do megapiłkarzy. Celem gry jest zdobycie jak największej ilości goli i wygranie meczu w piłkarskiej dmuchanej arenie. Dodatkowo uczestnicy zmierzają się w takich konkurencjach jak: **wielosobowe narty**, **chodzenie na szczudłach**, **worki do skakania** czy **rzucanie rzutkami do dmuchanej tarczy**.

Ponadto:

piesze wycieczki po okolicy, ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami, dyskoteki i zawody sportowe, plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika, imprezy kolonijne, wybory Miss i Mistera, kolonijne karaoke.

WICIE -



k. Dartowa

BON
TURYSTYCZNY



7-10
lat

11-15
lat

11
dni



A. KOLONIA 4 ŻYWIÓŁ



Żywiół WODA

- **H₂O na wesoło** – bitwa balonowa.
- **Wodna frajda** – kąpiele i zabawy w basenie.
- **Tajemnice wód** – gra terenowa na plaży, nurkowanie po skarby mórz i oceanów, skakanie przez fale.
- **Wodny paintball** – gra z użyciem plastikowych pistoletów na wodę.



Żywiół OGIEŃ

- **Szkolenie** – zajęcia teoretyczne, szkolenie jak reagować na ogień.
- **Gry i zabawy na sportowo** – biegi z przeszkodami, zabawy integracyjne, rozgrywki sportowe.
- **„Piłka parzy”** – gra sprawnościowa.



Żywiół ZIEMIA

- **„Być jak Robinson Crusoe”** – co zrobić jak się zgubimy? Jak używać kompasu i mapy?
- **Wykopaliska** – na plaży, znajdź ukryte części i złóż je w całość!
- **Street game, ringo i frisbee na plaży** – rozgrywki.



Żywiół POWIETRZE

- **Konstruowanie i puszczanie własnych latawców.**
- **Nauka skręcania balonów** w ciekawe kształty.
- **Bańki mydlane** – robienie ogromnych baniek mydlnych przez uczestników.
- **Kolorowy zawrót głowy** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.

B. KOLONIA SPORTOWO-PIŁKARSKA

- **FIFA kiedyś i dziś:** historia piłki nożnej, najsłynniejsi piłkarze.
- **Plebiscyt piłkarski** zasady konkursu i przyznawania „Złotej Piłki”.
- **Zapoznanie z zasadami gry w piłkę nożną, sędziowanie i trenowanie,** postawy gry fair play.
- **Taktyka w grze,** linia spalonego, stałe fragmenty gry.
- **Poranna rozgrzewka;** ćwiczenia rozciągające i biegowe kształtujące gibkość.
- **Treningi piłkarskie:** strzelecki, poprawa gry słabszą nogą, małe gierki, drybling, zwody, triki piłkarskie, techniki przyjęcia piłki.
- **Treningi poprawiające sprawność fizyczną:** trening siły, mocy, wytrzymałości i skoczności.
- **Kontuzje i urazy:** jak sobie z nimi radzić i zapobiegać.
- **Beach Soccer** – trening na piasku, turniej piłki plażowej.
- **Kolonijne Mistrzostwa w piłce nożnej:** rozgrywki, losowanie reprezentacji, wykonanie makiety stadionu drużyny piłkarskiej, projektowanie koszulki własnej drużyny – **każdy uczestnik musi posiadać biały T-shirt.**
- **Piłkarska Feta** – bal sportowców na zakończenie pobytu.



KOLONIA OLIMPIJSKO-SPORTOWA

KOLONIA DIY – ZRÓB TO SAMI!

Rowy – nadmorska miejscowość turystyczna położona na wybrzeżu Słowińskim. Piękna plaża, ruchome wydmy, specyficzny mikroklimat oraz walory krajobrazowe zapewniają udany wypoczynek każdemu odwiedzającemu.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Lazur Bis” – monitorowany i ogrodzony oddalony, ok. 800 m od morza. Zakwaterowanie uczestników w pokojach 3, 4, 5-os. z łazienkami. Obiekt położony na rozległym terenie o powierzchni ok. 1 ha pełnym zieleni, na którym znajdują się: **basen odkryty**, boisko do piłki plażowej, **boisko do piłki nożnej**, plac zabaw, duża drewniana altana oraz miejsce na wieczorne ogniska i grill. Na parterze obiektu znajduje się jadalnia. Do dyspozycji: sale do zajęć dydaktycznych, stoły do ping-ponga, sala dyskotekowa z nagłośnieniem.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadania i kolacje w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Rowy**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy, Wrocławia** lub **Opola** +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd bussem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

16.07 – 26.07.2022

27.07 – 06.08.2022

07.08 – 17.08.2022

1940 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Ustki, w programie:

- zwiedzanie **Bunkry Baterii Bluchera** – bunkry są pamiątką po zbrojeniu dla III Rzeszy w okresie przedwojennym usteckiego portu. Zwiedzanie starych fortyfikacji z przewodnikiem będzie dla uczestników doskonałą lekcją historii.
- przejście promenadą Nadmorską, pomnik Usteckiej Syrenki, ławeczka Ireny Kwiatkowskiej, **spacer portem**.

PAKIET 5 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE**.
- ✓ **NOC KINOWA** – wieczorne oglądanie filmów i bajek.
- ✓ **RINGO I FRISBEE NA PLAŻY** – rozgrywki.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto: zajęcia integracyjne: **Team Building** – razem możemy więcej – zabawy kształtujące pracę zespołową na wesoło, **kolonijne karaoke**, **Też mam talent** – pokazy talentów dla chętnych, **dyskoteki**, ognisko z pieczeniem kiełbasek, konkursy z nagrodami, **Olimpiada Jaworzyny** – zawody sportowe z różnych dyscyplin, plażowanie, kąpiele w morzu pod opieką ratownika.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag. Cena: 60 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 20 uczestników.

ROWY



k. Ustki

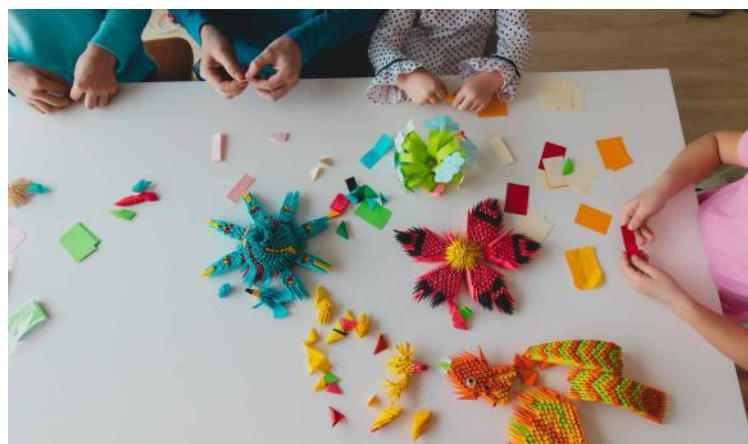


A. KOLONIA SPORTOWO-OLIMPIJSKA

- **Igrzyska Olimpijskie** – trochę historii, najsłynniejsi olimpijczycy ostatnich lat.
- **Olimpiada kiedyś i dziś** – gra terenowa na podstawie zdobytej wiedzy.
- **Kolonijne Igrzyska Olimpijskie Rowy 2022!** – wykonanie flagi olimpijskiej, zaprojektowanie maskotki igrzysk, przysięga olimpijska, wielobój olimpijski.
- **„W zdrowym ciele zdrowy duch”** – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- Codziennie poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- **Urazy i kontuzje** – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Zajęcia z fitnessu i aerobiku.
- **Zachowanie w wodzie i nad wodą** – bezpieczeństwo przede wszystkim, adaptacja do środowiska wodnego.
- **Korzystanie z basenu** – zawody pływackie, rozgrywki z piłki wodnej i zabawy w wodzie.
- **Trening z wybranych dyscyplin** (siatkówka plażowa, piłka nożna, badminton, tenis stołowy).
- **„Debaty na ważne tematy”**: wpływ ruchu na zdrowie, zasady fair play w sporcie, stosowanie dopingu.
- **Mecz towarzyski** – uczestnicy kontra kadra w wybranej dyscyplinie sportowej.
- **Gala Sportowców** – bal oraz dekoracja medalistów Igrzysk Olimpijskich Rowy 2022.

B. KOLONIA DIY – Zrób to sam!

- **Ubrania TIE-DYE** – przemień stare ubrania w tęczowe arcydzieło w stylu tie-dye za pomocą specjalnych barwników. **Każdy z uczestników powinien zabrać T-shirt do farbowania.**
- **Kule do kąpeli** – zrobimy własne musujące kule zapachowe, dzięki którym będziemy mogli poczuć się jak w profesjonalnym salonie SPA.
- **Błyszczące mandale** – tworzenie ozdób z płyt CD, wykonując rysunki na planie koła z wykorzystaniem figur geometrycznych i ciekawych kompozycji.
- **Eko Charmsy** – uczestnicy stworzą niebanalną biżuterię ze specjalnie woskowanych sznureczków o różnych kolorach i drewnianych mini zawieszek.
- **Plaża w słoiku** – własna kompozycja zamknięta w słoiku z wykorzystaniem roślin, kwiatów, ziemi, pisaku i różnorodnych gadżetów.
- **Łapacz snów** – uczestnicy stworzą swoją oryginalną dekorację w postaci łapacza snów.
- **Origami modułowe** – ogranicza nas tylko wyobraźnia! Łączenie mniejszych elementów origami w jedną niezwykłą całość – praca zespołowa.
- **Makramy** – znana od starożytności sztuka wiązania. Za pomocą tej metody przygotujemy spersonalizowane zawieszki oraz bransoletki meksykańskie zwane również „bransoletkami przyjaźni”.



KOLONIA I OBÓZ WAKACYJNE CHILLOWANIE

KOLONIA I OBÓZ WAKACYJNE WYZWANIE

Mielno – to nie tylko piaszczysta plaża, błękitne morze i promieniste słońce, ale miejscowość oferująca wiele atrakcji. W okresie letnim odbywa się tu wiele kulturalnych i sportowych imprez. Atrakcyjne położenie między Morzem Bałtyckim, a Jeziorem Jamno gwarantuje niezapomniane wrażenia.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Bałtyk” – do dyspozycji uczestników obiekt oddaje pokoje 4-os. z łazienkami. Na terenie ośrodka znajdują się boiska sportowe do siatkówki, koszykówki, **kryty basen**, plac zabaw, tenis stołowy, miejsce na ognisko i grill. Ponadto dwie duże sale, słoneczny taras z leżakami oraz mini siłownia na świeżym powietrzu.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Wszystkie posiłki w formie samoobsługowego bufetu. Pierwszy posiłek kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Wyjazdy z miast: **Kraków, Katowice, Częstochowa, Opole, Wrocław, Poznań**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy** lub **Kielc** +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

27.06 – 07.07.2022

08.07 – 18.07.2022

19.07 – 29.07.2022

2160 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, opiekę medyczną, opiekę ratownika, transport, program, korzystanie z krytego basenu w ośrodku 2x1h, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wyjście do Parku Linowego Mielno – zajęcia w parku linowym na trasie dostosowanej do wieku i umiejętności uczestników. Uczestnicy będą pokonywać przeszkody takie jak: mosty linowe, pomosty, kładki czy zjazdy na tyrolce.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **WIECZÓR FILMOWY.**
- ✓ **TAŃCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – gra terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto: piesze wycieczki po okolicy; ognisko z pieczeniem kiełbasek; dyskoteki; zawody i rozgrywki sportowe; plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika; imprezy kolonijne i obozowe: „Też mam talent” – pokazy talentów dla chętnych, wybory Miss i Mistera, karaoke.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmuchane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.

Cena: 60 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 20 uczestników.

MIE





KOLONIA I OBÓZ WAKACYJNE CHILLOWANIE

- Plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika.
- Rozgrywki sportowe nad morzem.
- Korzystanie z krytego basenu w ośrodku.
- Gry integracyjne.
- Street game.
- Ringo i frisbee na plaży – rozgrywki.
- H₂O na wesoło – balonowa bitwa.
- Wakacyjne karaoke.
- Sportowa gra terenowa.
- Uwolnij wodze fantazji – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami.
- Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, tenis stołowy).
- Morskie opowieści – nauka szant.
- Ognisko z pieczeniem kiełbasek.
- Dyskoteki.

KOLONIA I OBÓZ WAKACYJNE WYZWANIE

■ WYZWANIE: „AKCJA INTEGRACJA”

Gry i zabawy integracyjne.

Tworzenie okrzyku grupy i kolonijnej flagi.

■ WYZWANIE: „PIERWSZA POMOC”

Warsztaty z bezpiecznego przebywania nad wodą.

Akcja ratownicza – podstawowe zasady pierwszej pomocy – scenki sytuacyjne.

Jak reagować w sytuacji zagrożenia życia.

■ WYZWANIE: „SPORT TO ZDROWIE”

Street game, ringo i frisbee na plaży – rozgrywki.

Biegi przełajowe, biegi z przeszkodami – test sprawnościowy.

W sieci pajęczyny – przejście przez „sieć” z zawiązanymi oczami polegając wyłącznie na instruktażu partnera.

Olimpiada Jaworzyny – zawody i rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach (koszykówka, siatkówka, badminton).

Tenis stołowy – rozgrywki.

■ WYZWANIE: „SPRYTU, ODWAGI I SPOSTRZEGAWCZOŚCI”

„Twierdza szyfrów” – gra terenowa oparta na licznych zagadkach i szyfrach.

Gra fabularna – rozwijająca umiejętności obserwacji, analizy zachowań, wyciągania wniosków i kontroli mowy ciała.

■ WYZWANIE: „WODA!”

Wodna frajda! – korzystanie z krytego basenu w obiekcie.

H₂O na wesoło – balonowa bitwa.

„Z dala od wody” – gra basenowa.

Plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika.

■ WYZWANIE: „KRÓTKA LEKCJA HISTORII”

Spacer po Mielnie – w programie m.in. spacer Portem Rybackim, Pomnik Morska.

Bunkry Mielno – stare budowle militarne z okresu II wojny światowej – warsztaty historyczne.

■ WYZWANIE: „UWOLNIJ WODZE FANTAZJI”

Story cube – 9 kości, 54 obrazy, nieskończona ilość opowieści – **wykaż się** kreatywnością w tworzeniu niezwykłej historii w grupie.

Quiz ze słodkimi nagrodami.

Przygodowe kalambury.

■ WYZWANIE: „ŚPIEWAĆ KAŻDY MOŻE...”

Kolonijne karaoke.

Morskie opowieści – nauka szant.

■ WYZWANIE: „AIR CHALLENGE”

Kolorowy zawrót głowy – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.

Bańki mydlane – robienie **ogromnych** baniek mydlanych.



KOLONIA REKREACYJNO-SPORTOWA KOLONIA ARTYSTYCZNE SZALEŃSTWO KOLONIA OSADA TAJEMNIC

Darłówek – jeden z najatrakcyjniejszych polskich kurortów. Czyste środowisko naturalne, mikroklimat oraz szerokie piaszczyste plaże gwarantują doskonałe miejsce do wypoczynku. Ciekawa historia miasta oraz zabytkowa architektura urozmaica pobyt uczestników.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „KAMA” – ośrodek o wysokim standardzie, położony ok. 300 m w linii prostej od plaży i mostu, łączącego Darłówek Wschodnie z Zachodnim. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 4-os. z łazienkami i balkonami. Ośrodek posiada windę oraz sale wielofunkcyjne. Cały teren jest ogrodzony, wyposażony w miejsce na ognisko, plac zabaw, siłownię zewnętrzną oraz teren rekreacyjny.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja) wszystkie posiłki w formie samoobsługowego bufetu. Pierwszy posiłek ciepła kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Wyjazdy z miast: **Kraków, Katowice, Częstochowa, Łódź, Opole, Wrocław, Poznań**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy** lub **Kielc +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

27.06 – 07.07.2022 **A. 2150 zł C. 2170 zł**
08.07 – 18.07.2022
19.07 – 29.07.2022 **B. 2150 zł**

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- Zwiedzanie **Darłówka i Darłowa**: port, rozsuwany most, spacer po mieście.
- Dwugodzinny pobyt w **Parku Wodnym „Jan” w Darłównie**.
- **Park linowy** – zajęcia w parku linowym na trasie dostosowanej do umiejętności i wieku uczestników. Uczestnicy będą pokonywać przeszkody takie jak: mosty linowe, pomosty, kładki czy zjazdy na tyrolce.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **NOC KINOWA.**
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Zajęcia integracyjne: **Team Building** – razem możemy więcej – zabawy kształtujące pracę zespołową na wesoło, **kolonijne karaoke**, **Też mam talent** – pokazy talentów dla chętnych, **dyskoteki**, ognisko z pieczeniem kiełbasek, konkursy z nagrodami, **Olimpiada Jaworzyny** – zawody sportowe z różnych dyscyplin, plażowanie, kąpiele w morzu pod opieką ratownika.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.
Cena: 55 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 15 uczestników.



DARŁÓWK



20 - „KAMA”

BON
TURYSTYCZNY



7-11
lat

12-16
lat

11
dni



A. KOLONIA REKREACYJNO-SPORTOWA

- Reguły konkurencji sportowych, różne warianty rozgrzewek.
- „W zdrowym ciele zdrowy duch” – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- Urazy i kontuzje – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Zajęcia z fitnessu i aerobiku.
- Rozgrywki sportowe w wybranych dyscyplinach sportowych (siatkówka, siatkówka plażowa, piłka nożna, tenis stołowy).
- „Twierdza Szyfrów – Fort Jaworzyn” – gra terenowa.
- Morskie opowieści – nauka szant.
- Na zakończenie pobytu Gala Mistrzów Sportu.

B. KOLONIA ARTYSTYCZNE SZALEŃSTWO

- Zajęcia filmowo-teatralne: zwalczanie tremy, improwizacja, gestyka, ruch sceniczny – ćwiczenia mowy ciała, zajęcia z dykcji, odgrywanie ról – analiza granej postaci, odgrywanie scenek obyczajowych i skeczy.
- Zajęcia muzyczne: najbardziej znani muzycy – pogadanka na temat własnych idoli, poznanie różnych gatunków muzycznych – prezentacja; podstawowe instrumenty muzyczne, „dlaczego instrumenty grają?”, „śpiewać każdy może” – kolonijne karaoke, konkurs muzyczny „gra na byle czym”, opracowanie kolonijnej piosenki, nauka śpiewania szant.
- Zajęcia taneczne: tworzenie układu tanecznego, taniec synchroniczny, tworzenie własnych choreografii tanecznych, zajęcia z aerobiku, zajęcia sportowe; projekcja filmu „Balerina”.
- Zajęcia plastyczne: podstawowe dziedziny sztuk plastycznych, mowa kolorów, zajęcia plastyczne z różnych technik m.in. prace przestrzenne z efektem 3D, farba, frotaż, malowanie gąbką, origami, projektowanie i wykonywanie biżuterii, projektowanie kostiumu lub tworzenie własnej scenografii do zajęć filmowo-teatralnych.
- Zajęcia florystyczne: objaśnienie zasad kompozycji kwiatowych, wykonanie bukietów z nietypowych materiałów.

Na zakończenie pobytu prezentacja nabytych umiejętności.

C. KOLONIA OSADA TAJEMNIC

„Osada Tajemnic” to nie lada wyzwanie dla każdego młodego poszukiwacza przygód! Uczestnicy wezmą udział w niezwyklej grze LARP, dzięki której wcielą się w inną postać na cały czas trwania kolonii. Uczestnicy przeniosą się w świat przygody, zagadek i zaginionych artefaktów. Każdego dnia na uczestników będą czekały nowe, ekscytujące wyzwania. Nauczą się posługiwać kompasem, wyznaczać kierunki świata i odczytywać zaszyfrowane prastarym pismem ważne informacje.

- Spotkanie zapoznawcze wprowadzenie w fabułę oraz uroczyste ustawienie totemu – gra integracyjna.
- Podział na grupy: wymyślenie okrzyku, nazwy, rozdanie potrzebnych akcesoriów.
- Zajęcia integracyjne w grupach.
- Codziennie nowa zagadka, która przybliży uczestników do odnalezienia kolejnych części zaginionego totemu.
- Wykopaliska – zajęcia terenowe na plaży.
- Zajęcia terenowe: z szyfrowania i czytania mapy, nauka i wykorzystywanie znaków patrolowych, czytanie z mapy nieba.
- GA-DE-RY-PO-LUKI – szyfrowanie wiadomości.
- Zajęcia sprawnościowe – tor przeszkód.
- Tworzenie portretów psychologicznych, które ułatwią ujęcie sprawcy kradzieży totemu.
- Gra „MAFIA” – gra rozwijająca umiejętności obserwacji, analizy zachowań, wyciągania wniosków i kontroli mowy ciała.
- Projekcja filmów o tematyce przygodowej.
- Współpraca fair play – gry zespołowe.
- Regeneracja sił na plaży z balonową bitwą.
- Tworzenie komiksu na podstawie kolonijnych przygód.
- Sztuka kamuflażu.
- Ratowanie przyjaciół w opałach – nauka pierwszej pomocy.
- Ognisko kończące fabułę i uroczyste rozdanie pamiątek.
- Złożenie totemu w jedną całość przy współpracy wszystkich grup.
- Morskie opowieści – nauka śpiewania szant.



KOLONIA REKREACYJNO-SPORTOWA KOLONIA STYLISTEK I STYLISTÓW KOLONIA FORTNITE

Darłówek – nadmorska miejscowość uznana za jedno z najczęściej odwiedzanych miejsc polskiego wybrzeża. Przyciąga turystów wspaniałym mikroklimatem, pięknymi widokami oraz czystą, szeroką plażą.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Diuna” – położony jest w bezpośrednim pasie nadmorskim, ok. 100 m od zejścia na plażę. Duży, bezpieczny, ogrodzony, otoczony zielonym terenem z boiskami do piłki nożnej i siatkowej (w tym nowo wybudowane wielofunkcyjne boisko typu orlik) oraz placem zabaw dla dzieci. Na terenie obiektu znajdują się dwa budynki mieszkalne oraz jadalnia. Uczestnicy zakwaterowani będą w pawilonie hotelowym w pokojach 3, 4, 5-osobowych oraz studiach 3+5 z łazienkami (w pokojach występują łóżka piętrowe). Do dyspozycji uczestników: kręgi ogniskowe, świetlice ze sprzętem TV, sale do zajęć dydaktycznych, duża sala dyskotekowa, stoły do ping-ponga.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie i kolacja w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek ciepła kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Wyjazdy z miast: **Kraków, Katowice, Częstochowa, Łódź, Opole, Wrocław, Poznań**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy** lub **Kielc** +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

26.06 – 06.07.2022 **A. 1965 zł C. 2320 zł**
07.07 – 17.07.2022 **B. 1965 zł**
18.07 – 28.07.2022

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- Zwiedzanie **Darłówka i Darłowa**: port, rozsuwany most, spacer po mieście.
- Dwugodzinny pobyt w **Parku Wodnym „Jan”** w Darłównie.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **H₂O NA WESOŁO** – balonowa bitwa.
- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE**.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Zajęcia integracyjne: **Team Building** – razem możemy więcej – zabawy kształtujące pracę zespołową na wesoło, **kolonijne karaoke**, **Też mam talent** – pokazy talentów dla chętnych, **dyskoteki**, ognisko z pieczeniem kiełbasek, konkursy z nagrodami, **Olimpiada Jaworzyny** – zawody sportowe z różnych dyscyplin, plażowanie, kąpiele w morzu pod opieką ratownika.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.

Cena: 55 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 15 uczestników.

DARŁÓWK



20 - „DIUNA”

BON
TURYSTYCZNY



7-11
lat

12-15
lat

11
dni



A. KOLONIA SPORTOWO-REKREACYJNA

- **ABC Sportowca** – reguły konkurencji sportowych, różne warianty rozgrzewek.
- **„W zdrowym ciele zdrowy duch”** – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- **Urazy i kontuzje** – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Zajęcia z fitnessu i aerobiku.
- **Rozgrywki sportowe** w wybranych dyscyplinach sportowych (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, piłka nożna, tenis stołowy).
- **„Twierdza Szyfrów – Fort Jaworzyny”** – gra terenowa.
- **Morskie opowieści** – nauka szant.
- Na zakończenie pobytu **Gala Mistrzów Sportu**.

B. KOLONIA STYLISTEK I STYLISTÓW

- **ABC Stylisty** – pogawędka na temat pracy stylisty, makijażysty.
- **Nauka i wykonywanie makijażu** – na specjalnie przygotowanych szablonach, z zastosowaniem profesjonalnych palet.
- **Historia mody w pigułce** – jak zmienia się świat mody.
- **Nauka charakterystyki** – tworzenie niepowtarzalnych stylizacji.
- **Warsztaty fryzjerskie** – wakacyjne stylizacje.
- **Zostań projektantką/em mody** – projektowanie stylizacji na różne okazje.
- **Warsztaty artystyczne** – projektowanie i wykonywanie biżuterii.
- **Stylizacja paznokci** – malowanie i zdobienie paznokci.
- **Co znaczy miła aparycja?** – jak stworzyć wizerunek adekwatny do sytuacji.
- **Stylista wnętrz** – zaprojektujmy unikatowy przedmiot do mieszkania – zabawa z masą solną.
- **„W zdrowym ciele zdrowy duch”** – codzienne zajęcia fitness; zdrowe żywienie, piramida żywieniowa.

C. KOLONIA FORTNITE

Przenieś się do gry w świecie rzeczywistym. W oparciu o bezpieczny laserowy paintball rozwijaj swoją postać, graj w drużynie, w parze i w pojedynkę. Zdobywaj V-Dolce by ulepszać swoje uzbrojenie, zdobyć dodatkowy sprzęt i wyposażenie. Wymyśl swój unikatowy taniec i zaprojektuj własny „skin”.

- **FORTNITE Battle Royal** – weź udział w minimum **5 rozgrywkach laserowego paintballa**, które odbędą się w lesie, na terenie ośrodka, na specjalnie przygotowanym polu do gry.
- **Ratowanie Świata** – znajdź bezpieczne schronienie... Porządnie, ale to porządnie się zabarykaduj... Postaw pułapki i czekaj bo one nadejdą już wkrótce... Może Ci się uda i rozpoczniesz polowanie...
- **Obrona, Atak czy Podstęp czyli trening gracza** – naucz się celnie strzelać, być niewidocznym i dowiedz się kiedy i jak atakować.
- **Bądź kreatywny** – zbuduj obozowisko, przygotuj leśny posiłek, rozpal ognisko krzesiwem. To Twoja wyspa, Twój znajomi i Twoje zasady.
- **Zakręcona zabawa** – wejdź w sferyczną kulę **BUMPERBALL** i rywalizuj z przeciwnikiem w kilku zabawnych scenariuszach (1,5h).
- **Łuk i strzały** – naucz się strzelać do celu i weź udział w grze **ARCHERY TAG**, wyposażony w łuk i strzały zakończone bezpieczną gąbką (1,5h).
- **Zintegruj się z innymi uczestnikami obozu** biorąc udział w grach i zabawach w lesie, w mieście i na plaży.
- **Pamiątkowa koszulka** – uczestnicy przygotują własnoręczne zdobienia.



KOLONIA I OBÓZ AKCJA REKREACJA

KOLONIA I OBÓZ FIT z elementami ZUMBY

Jastrzębia Góra – znana miejscowość wypoczynkowa, atrakcyjnie położona na zalesionym brzegu klifowym, wznoszącym się ponad 30 metrów nad poziomem morza. Szeroka i czysta plaża w rejonie Jastrzębiej Góry jest jedną z najatrakcyjniejszych nad polskim morzem.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Diuna” to komfortowy, nowoczesny obiekt położony na pięknym, zielonym terenie, ok. 300 m od morza. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 2, 3, 4, 5-os. z łazienkami oraz w zestawach dwupokojowych w układzie 2+4 lub 3+3 – pokoje przechodnie ze wspólną łazienką. W pokojach występują łóżka piętrowe. Teren ośrodka jest bezpieczny, ogrodzony. Na miejscu wielofunkcyjne boisko, plac zabaw dla dzieci, zadaszony grill, sala do gier oraz siłownia. Ponadto do dyspozycji uczestników klimatyzowana jadalnia i recepcja.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadania i kolacje w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek ciepła kolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Jastrzębia Góra**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy, Wrocławia lub Opola +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

06.07 – 16.07.2022

17.07 – 27.07.2022

28.07 – 07.08.2022

A. 2040 zł B. 2080 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- Wycieczka do **Aquaparku Reda** – 3 godz. pobyt w parku wodnym z prawdziwymi rekinami! Wave Pool – system wytwarzania sztucznych fal, 3 zróżnicowane zjeżdżalnie oraz niezwykle jacuzzi Vulcano dostarczy zabawy każdemu amatorowi mocnych wrażeń!
- Wizyta w **Labiryncie** – przejście 2,5-hektarowym labiryntem utworzonym z kukurydzy, przejażdżka na „zaczarowanym rowerze”, „autobus do góry kołami”, a w nim niezwykle odczucie grawitacji.
- Przejście wąwozem **Lisi Jar**.
- **Gwiazda Północy, Jastrzębski Klif, Bulwar Nadmorski** z punktem widokowym.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa.
- ✓ **NOC KINOWA**.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Wycieczki piesze po okolicy; ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami; dyskoteki; zawody i rozgrywki sportowe plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika; imprezy kolonijne i obozowe: Neptunia, wybory Miss i Mistera, karaoke.

JASTRZĘBIA GÓRA



BLA GÓRA

BON
TURYSTYCZNY



10-13
lat

14-18
lat

11
dni



A. KOLONIA I OBÓZ AKCJA REKREACJA

- „W zdrowym ciele zdrowy duch” – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- Twister XXL na plaży! – utrzymaj równowagę na niestabilnym gruncie.
- Urazy i kontuzje – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- Sportowe rozgrywki (siatkówka plażowa, badminton itp.).
- Street game, ringo i frisbee na plaży – rozgrywki.
- Morskie opowieści – nauka szant.
- „Uwolnij wodze fantazji” – quiz ze słodkimi nagrodami.
- Gry scenariuszowe – gry terenowe.
- Na zakończenie pobytu Gala Mistrzów Sportu.

B. KOLONIA I OBÓZ FIT z elementami ZUMBY

ABC Zumbowca

- Historia zumbby w pigułce, podstawowe kroki i układy do piosenek.
- Tworzenie własnych układów tanecznych.
- Szalony zumbowy flash mob – próba wciągnięcia tłumu do wspólnych tańców i zabawy.
- Pojedynki zumbowe na freestyle dla odważnych.
- Przygotowanie choreografii, którą uczestnicy wspólnie wykonają podczas finałowego występu na zakończenie obozu.

ABC Fitowca

- Podstawy fitnessu, „Być fit” – pogadanki na temat zdrowej diety, promowanie zdrowego stylu życia i aktywności fizycznej.
- Jak powinien wyglądać prawidłowy trening? – próba stworzenia własnego planu treningowego i poprowadzenia zajęć.
- TBC – To Będzie Ciężkie? :) Na pewno się uda! Ćwiczenia wzmacniające całe ciało, a w szczególności brzuch, pośladki i uda.
- Core stability – ćwiczenia poprawiające stabilność ogólną.
- Stretching, pilates i joga, czyli relaks na świeżym powietrzu, ćwiczenia rozciągające, rozluźniające, poprawiające koncentrację.

FAKULTATYWNIE

- Bumperball – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
 - Archery Tag – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!
- Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.
Cena: 60 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 15 uczestników.



ŁEBA – „Diuna”

KOLONIA I OBÓZ AKTYWNI POZYTYWNI KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

Łeba – jedna z najpopularniejszych miejscowości wypoczynkowych na polskim wybrzeżu. Swoją renomę zawdzięcza wspaniałym walorom naturalnym, klimatycznym i bogatej infrastrukturze turystycznej.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Diuna” położony jest przy nadmorskiej promenadzie, w sosnowym lesie, w odległości około 300 m od plaży. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 3, 4, 5-osobowych z pełnym węzłem sanitarnym oraz w zestawach dwupokojowych 2+4 lub 3+3 z pokojem przechodnim i wspólną łazienką. W pokojach możliwe łóżka piętrowe. Do dyspozycji uczestników: duża, klimatyzowana jadalnia, kawiarnia, sala konferencyjno-szkoleniowa z pełnym wyposażeniem audiowizualnym, sala do zajęć dydaktycznych, boisko do piłki nożnej, dwa boiska do siatkówki i boisko do siatkówki plażowej, plac zabaw, stół do ping-ponga oraz krąg ogniskowy.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie i kolacja w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek ciepła kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Łeba. Możliwość wyjazdu z Warszawy, Wrocławia lub Opola +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

25.07 – 05.08.2022

2070 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 11 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka do Słowińskiego PN, w programie:

- **Ruchome Wydmę** – położone na terenie Słowińskiego PN, między morzem a jeziorem Łebsko, tworzące niezwyklejny krajobraz.
- **zwiedzanie Muzeum Wyrzutni Rakiet** – muzeum znajduje się na terenie dawnego niemieckiego poligonu doświadczalnego, na którym testowano prototypy rakiet dalekiego zasięgu.
- **rejs statkiem** po jeziorze Łebsko.

Łeba – zwiedzanie miasta, w programie: Aleja Prezydencka z odciskami dłoni polskich prezydentów, port rybacki z przybrzeżnymi kafejkami i atrakcjami.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa.
- ✓ **NOC KINOWA.**
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami; zajęcia integracyjne: karaoke, konkursy na plaży; plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika; dyskoteki na terenie ośrodka.

BON
TURYSTYCZNY



10-14
lat

15-18
lat

12
dni



A. KOLONIA I OBÓZ AKTYWNI POZYTYWNI

- „W zdrowym ciele zdrowy duch” – codzienne zajęcia sportowe rozwijające sprawność fizyczną.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- **Twister XXL na plaży!** – utrzymaj równowagę na niestabilnym gruncie.
- **Urazy i kontuzje** – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- **Sportowe rozgrywki** (siatkówka plażowa, badminton, tenis stołowy).
- **Ringo i frisbee na plaży** – rozgrywki.
- **Morskie opowieści** – nauka szant.
- „**QUIZ**” – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami w tle.
- **Gry scenariuszowe** – gry terenowe.

B. KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

- Poznanie różnych wariantów rozgrzewek.
- **ABC Sportowca** – reguły konkurencji sportowych.
- Poranny jogging, stretching czyli ćwiczenia rozciągające.
- **Biegi z przeszkodami.**
- **Elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.**
- **Rozgrywki sportowe** w wybranych dyscyplinach sportowych (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, tenis stołowy).
- **Sportowa gra terenowa.**
- **W sieci pajęczyny** – przejście przez „sieć” z zawiązanymi oczami polegając wyłącznie na instruktazie partnera.
- Na zakończenie pobytu **Gala Mistrzów Sportu.**



ŁEBA - „Fregata”

KOLONIA I OBÓZ SZLAKIEM PARKÓW ROZRYWKI

KOLONIA I OBÓZ SZLAKIEM PARKÓW ROZRYWKI + WARSZTATY TANECZNE

Łeba – jedna z najpopularniejszych miejscowości wypoczynkowych na polskim wybrzeżu. Swoją renomę zawdzięcza wspaniałym walorom naturalnym, klimatycznym i bogatej infrastrukturze turystycznej.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowo-Kolonijny „Fregata” – położony na ogrodzonym, zielonym terenie. Do dyspozycji uczestników pokoje 3-osobowe z łazienkami oraz balkonem. Na miejscu znajduje się jadalnia, sala tv, video, kawiarnia do organizacji dyskotek, stoły do gry w ping-ponga, kafejka internetowa (dodatkowo płatna), sklepik. Dodatkowo na terenie ośrodka znajduje się boisko do koszykówki, siatkówki oraz plac zabaw.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie i kolacja w formie bufetu, obiad i podwieczorek serwowany). Pierwszy posiłek ciepła kolacja w dniu przyjazdu, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: Kraków - Katowice - Częstochowa - Łódź - Łeba. Możliwość wyjazdu z Warszawy, Wrocławia lub Opola +120 zł/os. przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

07.07 – 17.07.2022

18.07 – 28.07.2022

29.07 – 08.08.2022

A. 2020 zł B. 2100 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, instruktora do zajęć tanecznych, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

KOLONIA I OBÓZ SZLAKIEM PARKÓW ROZRYWKI

- **Łeba** – zwiedzanie miejscowości, w programie: Aleja Prezydencka z odciskami dłoni polskich prezydentów, port rybacki z przybrzeżnymi kafejkami i atrakcjami.
- **Sea Park** – największy na pomorzu park rozrywki, który pokazuje jednocześnie faunę i florę mórz i oceanów oraz kulturę i historię regionu. W programie m.in. Fokarium prezentujące karmienie fok i ich trening medyczny, prehistoryczne oceanarium 3D, Wrak na Wspak, Park miniatur latarni morskich.
- **Łeba Park** – niezapomniana przygoda i doskonała forma aktywnego wypoczynku. Zwiedzanie Parku Dinozaurów o powierzchni 20 ha, przejazd pojazdami „Flinstonów”, dinozaury w skali 1:1, kino 7D, rowery i zjeżdżalnie wodne, labirynt magicznych luster oraz wiele innych atrakcji.
- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!
- Poznanie różnych wariantów rozgrzewek.
- **Biegi z przeszkodami.**
- Elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- **Rozgrywki sportowe** w wybranych dyscyplinach sportowych (siatkówka, siatkówka plażowa, koszykówka, tenis stołowy).
- **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa.
- **Sportowa gra terenowa.**
- **Morskie opowieści** – nauka szant.

Ponadto: ognisko z pieczeniem kiełbasek, zajęcia integracyjne: karaoke, konkursy na plaży, plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika; dyskoteki na terenie ośrodka.

BON
TURYSTYCZNY



10-13
lat

14-18
lat

11
dni



KOLONIA I OBÓZ SZLAKIEM PARKÓW ROZRYWKI + WARSZTATY TANECZNE

Program obejmuje 10 godz. zajęć tanecznych z instruktorem.

- **ABC Tancerza:** różne warianty rozgrzewek, stretching, pogadanka na temat jak unikać urazów podczas zajęć tanecznych.
- **Hip-hop, street dane** – taniec uliczny.
- **Taniec towarzyski:** podstawy tańców latynoamerykańskich oraz standardowych.
- **Tworzenie układów tanecznych.**
- Synchronizacja ruchu, świadomość ruchu, a jakość tańca.
- **Flash mob** na plaży.
- **Pokazy finałowe** – zaprezentowanie nabytych umiejętności przez tancerzy.



OBÓZ AKTYWNE WAKACJE

OBÓZ AKTYWNE WAKACJE + WINDSURFING

OBÓZ AKTYWNE WAKACJE + WODNE WAKACJE MIX FUN

Dąbki – nadmorska miejscowość położona w centralnej części Pobrzeża Słowińskiego. Wśród turystów ceniona za dostępność do szerokiej i piaszczystej plaży. W południowej części miejscowości znajduje się płytkie Jezioro Bukowo – doskonałe miejsce do uprawiania sportów wodnych.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Duet” – położony na dużym, ogrodzonym terenie, ok. 50 m od morza z bezpośrednim zejściem na plażę. Na terenie ośrodka znajdują się: **kompleks boisk**, plac zabaw dla dzieci z linowym pajakiem, miejsce na ognisko. Do dyspozycji uczestników jest: duża jadalnia, sala ze sprzętem dyskotekowym, sale do gier, sale do prowadzenia zajęć dydaktycznych, stoły do ping-ponga, bilard, piłkarzyki. Uczestnicy będą zakwaterowani w pawilonie A w pokojach 4, 5, 6-osobowych z łazienkami oraz w pokojach typu studio (2+4) ze wspólną łazienką, w niektórych pokojach możliwe łóżka piętrowe. Na terenie ośrodka znajduje się **Park Rozrywki** – dodatkowo płatny. Możliwość skorzystania m.in. z takich atrakcji jak: unihokej, park linowy, żيروسkop, mega szachy.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Pierwszy posiłek obiadokolacja, ostatni posiłek śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar klasy lux wyposażony w klimatyzację, WC, barek, DVD. Przejazd na trasie: **Kraków - Katowice - Opole - Wrocław - Poznań - Dąbki**. Możliwość wyjazdu z **Warszawy** lub **Łodzi +120 zł/os.** przy min. 6 os. chętnych, dojazd busem lub PKP do autokaru docelowego.

TERMINY I CENY

16.07 – 26.07.2022 **A. 1970 zł C. 2460 zł**
 27.07 – 06.08.2022
 07.08 – 17.08.2022 **B. 2480 zł**

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, ratownika, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, zajęcia wodne do kwoty 12.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- **Wycieczka autokarowa do Jarosławca.** W programie: spacer klifowym wybrzeżem oraz deptakiem w Jarosławcu, zwiedzanie Przystani Rybackiej.
- **Pobyt w Aquaparku „Panorama Morska”** w Jarosławcu. Kompleks basenów rekreacyjnych. Do dyspozycji uczestników: basen zewnętrzny o powierzchni 770 m², gejzery powietrzne, zjeżdżalnie wodne.
- **Zwiedzanie Dąbek** – spacer po miejscowości, jezioro w Bukowo, bunkry w Bobolinie.

PAKIET 4 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków.
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE.**
- ✓ **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.

Ponadto:

Ognisko z pieczeniem kiełbasek i konkursami, zajęcia integracyjne: konkursy na plaży, plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika, dyskoteki na terenie ośrodka.

FAKULTATYWNIE

- **Bumperball** – piłka nożna w ekstremalnym wydaniu! Dmucane kule sferyczne gwarantują dużo śmiechu, mnóstwo zderzeń oraz solidną dawkę adrenaliny.
- **Archery Tag** – gra zespołowa przy użyciu łuków ze specjalnymi strzałami z piankowym grotem. Gra wymaga kreatywnego myślenia i taktycznego podejścia!

Cena zawiera 30 minut zabawy w Bumperball oraz 1 godz. zabawy Archery Tag.
Cena: 60 zł/os.

Realizacja pakietu przy grupie min. 15 uczestników.

DĄBK



- „DUET”

BON
TURYSTYCZNY



12-15
lat

16-19
lat

11
dni



A. OBÓZ AKTYWNE WAKACJE

Bogaty program animacyjny na terenie ośrodka m.in. zajęcia z Zumby – inspirowane latynoskimi rytмами, fitness, tabata. Zabawy i tańce integracyjne prowadzone podczas dyskotek, Neptunalia, gry terenowe.

- Relaks i rozgrywki sportowe nad morzem.
- Plażowanie i kąpiele w morzu pod opieką ratownika.
- Gry integracyjne.
- Ringo i frisbee na plaży – rozgrywki.
- Wakacyjne karaoke.
- Uwolnij wodze fantazji – zabawny quiz ze słodkimi nagrodami.
- Olimpiada Jaworzyny – zawody i rozgrywki sportowe na boiskach ośrodka (koszykówka, siatkówka, siatkówka plażowa, badminton).
- Morskie opowieści – nauka szant.
- Ognisko z pieczeniem kiełbasek.
- Dyskoteki.

B. OBÓZ AKTYWNE WAKACJE + WINDSURFING

Program obejmuje realizację 8 zajęć po 1,5 h nauki windsurfingu z instruktorami, gdzie każdy uczestnik może zacząć naukę na dowolnym poziomie. Szkolenie obejmuje: budowę sprzętu windsurfingowego (deska, żagiel), zasady bezpieczeństwa na wodzie, teorię żeglowania, naukę pływania na wiatr, pływania z wiatrem, pływania w półwiatrze, zwroty na wiatr (sztag), zwroty z wiatrem (rufa), pływanie na kursie, start z plaży.

C. OBÓZ AKTYWNE WAKACJE + WODNE WAKACJE MIX FUN

Program obejmują 8 zajęć na wodzie w tym: windsurfing 4 x 1,5 h, kajakarstwo 2 x 3 h – nauka wiosłowania kajakiem 1 lub 2 osobowym, wyprawa kajakowa 1 x 4 h, pakiet plażowy 1 x 3 h: Skimbord (ślizganie się po wodzie na deskach skim, mini – kity sterowanie latawcem dwu linkowym, zawody łucznicze plażowe).

INFORMACJE DODATKOWE (dotyczy programów B, C)

Wszyscy uczestnicy szkolenia windsurfingowego i wodnych wakacji mają zapewnione w cenie: szkolenie z instruktorem 1 na max. 10 uczestników, piankę neoprenową, kamizelkę asekuracyjną, zabezpieczenie motorowe WOPR, komplet windsurfingowy dla każdego uczestnika.

Uwaga: Uczestnicy muszą posiadać: piankowe obuwie do windsurfingu lub miękkie tenisówki i strój sportowy. Wszystkie zajęcia prowadzone są przez instruktorów szkoły sportów wodnych JOT-2 należącej do międzynarodowego zrzeszenia szkół windsurfingowych VDWS. Zajęcia są prowadzone na bezpiecznym i płytkim Jeziorze Bukowo.



BURZENIN

BON
TURYSTYCZNY



7-10
lat

11-16
lat

11
dni



KOLONIA „OSADA TAJEMNIC”

KOLONIA Z PAKIETEM MEGA ARTYSTYCZNYM

KOLONIA Z PAKIETEM X-SPORT

KOLONIA Z PAKIETEM MUNDIALOWYM

OBÓZ Z PAKIETEM ASG

Burzenin – malownicza miejscowość w centralnej Polsce, w powiecie sieradzkim, otoczona lasami, którym zawdzięcza swój niepowtarzalny klimat. Miasteczko rozciąga się wzdłuż wału rzeki Warty. Malowniczy krajobraz i łagodny teren sprzyjają aktywnemu wypoczynkowi.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Sportowa Osada” położony na atrakcyjnym, bardzo dużym, monitorowanym, oświetlonym i ogrodzonym terenie sosnowego lasu. Do dyspozycji uczestników pokoje 3-osobowe z łazienkami oraz pokoje przelotowe (4+2) z łazienkami i łóżkiem piętrowym. Na terenie obiektu znajduje się **kryty basen**, **otwarty basen**, jadalnia, sala dyskotekowa, sala TV, sala gier, sala gimnastyczna, świetlica, kawiarenka. Ośrodek posiada bogatą infrastrukturę sportowo-rekreacyjną: park linowy, ściankę wspinaczkową, pole i strzelnicę do paintballa, tor quadowy, tor przeszkód, tor łuczniczy, strzelnicę pneumatyczną, pełnowymiarowe boisko do piłki nożnej, boisko ze sztuczną nawierzchnią do gry w piłkę nożną, dwa boiska do kometki, boisko do siatkówki plażowej, boisko ze sztuczną nawierzchnią do gry w piłkę ręczną, wypożyczalnię rowerów, drewniany plac zabaw ze zjazdem linowym, grill, miejsce na organizację ogniska, drewniane altany.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Katowic i Krakowa. **Smaczna kuchnia dla dzieci i młodzieży.**

TRANSPORT

Autokar z Krakowa lub Katowic. Możliwy wyjazd z Warszawy, Łodzi, Wrocławia za dopłatą +120 zł/os. – przy min. 6 os.

TERMINY I CENY

02.07 – 12.07.2022***	A. 1840 zł	D. 1780 zł
12.07 – 22.07.2022***		
22.07 – 01.08.2022*	B. 1805 zł	E. 2105 zł
01.08 – 11.08.2022		
11.08 – 21.08.2022	C. 1755 zł	

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program według wykupionej opcji, instruktorów, ratownika, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Turystyczny Fundusz Pomocowy.



Basen kryty w ośrodku



SUPER PRZYGODA W SPORTOWEJ OSADZIE

(dotyczy wszystkich programów)

- **Zajęcia integracyjne** – cykl zabaw i konkurencji integrujących uczestników: spacer hydrauliczny, skrzynkowa przechadzka, grupowe chodzenie w nartach, baloniada.
- **Zajęcia wspinaczkowe** – nauka i doskonalenie techniki wspinaczki na ścianie wspinaczkowej z użyciem sprzętu zabezpieczającego pod opieką instruktorów.
- **Zajęcia w parku linowym** – z użyciem sprzętu alpinistycznego pod opieką instruktora, uczestnicy będą pokonywać wyznaczoną na wysokości trasę z przeszkodami.
- **Rafting** – około 2,5-godzinny spływ pontonami po rzece Warcie – czas spływu uzależniony jest od kondycji uczestników. Grupa na miejsce rozpoczęcia spływu zostaje dowieziona busem. Następnie uczestnicy przesiadają się do profesjonalnych pontonów raftingowych i rozpoczynają spływ rzeką Wartą. Cały sprzęt używany podczas spływów (pontony, kamizelki ratunkowe i asekuracyjne, kaski) posiada wymagane atesty, zajęcia z raftingu będą się odbywały pod opieką ratownika i kadry.
- **Letnie kino pod gwiazdami** – wieczorny pokaz filmowy.
- **Basen kryty i odkryty** – min. 2 wejścia w turnusie.
- **Biwak w warunkach polowych** – uczestnicy będą biwakować w lesie na terenie obiektu oraz samodzielnie wypiekać podpłomyki.
- **Ognisko z pieczeniem kiełbasek.**
- **Dyskoteki.**

A. PAKIET OSADA TAJEMNIC

Telewizyjne programy typu „Wyspa Przetwarzania” czy „Azja Express” były oglądane z zapałem przez wiele osób. Stworzyliśmy odpowiednią wersję dla dzieci :) „Osada Tajemnic” to nie lada wyzwanie dla każdego młodego poszukiwacza przygód! Uczestnicy wezmą udział w niezwyklej grze LARP, dzięki której wcielią się w inną postać na cały czas trwania kolonii. Uczestnicy przeniosą się w świat Indian Jonesa, zagadek i zaginionych artefaktów. Każdego dnia na uczestników będą czekały nowe, ekscytujące wyzwania. Na uczestników kontynuujących tajemniczą przygodę czekają dodatkowe zadania o wyższym stopniu wtajemniczenia, m.in. nocna gra terenowa, elementy pierwszej pomocy przedmedycznej i zadania przygotowujące do zdobycia odznaki MISTRZA TAJEMNICY.

PROGRAM:

- Ognisko zapoznawcze wprowadzające w fabułę kolonii oraz uroczyste ustawienie totemu.
- Podział na grupy: wymyślenie okrzyku, nazwy, rozdanie potrzebnych akcesoriów.
- Zajęcia integracyjne w grupach – tworzenie atrybutów Indian Jonesa.
- Podejmowanie wyzwań mających na celu odnalezienie wszystkich części zaginionego totemu.
- Zwiad terenowy.
- Zajęcia terenowe: z szyfrowania i czytania mapy, nauka i wykorzystywanie znaków patrolowych, czytanie z mapy nieba, nauka posługiwania się kompasem.
- Zajęcia z wykrywaczem metalu, budowanie schronu, nauka rozpalenia ognia.
- Zajęcia sprawnościowe – tor przeszkód.
- Tworzenie mieczy z PCV.
- Strzelanie z łuku, paintball, quady, strzelnica pneumatyczna.
- Tworzenie portretów psychologicznych, które ułatwią ujęcie sprawcy kradzieży totemu.
- Złożenie totemu w jedną całość przy współpracy wszystkich grup.
- Ognisko kończące fabułę i uroczyste rozdanie pamiątek za uczestnictwo w wspaniałej przygodzie w Osadzie Tajemnic.

B. PAKIET MEGA ARTYSTYCZNY*

Pakiet dedykowany uczestnikom, którzy mają potrzebę wyrażania swoich emocji przez szeroko rozumianą sztukę. Artystyczne dusze będą miały ogromne pole do popisu przygotowując się przez cały turnus do koncertu finałowego kolonijnych Gwiazd. Widzami koncertu będą uczestnicy innych programów, kadra oraz zaproszeni goście. Podczas realizacji różnych zadań uczestnicy nauczą się szeregu umiejętności niezbędnych do realizacji wielkiego show.

Warsztaty prowadzone przez profesjonalnego instruktora tańca ze scenicznym doświadczeniem medialnym. W programie m.in.:

- **walka ze stresem** – metody i techniki osławiania tremy;
- **sceniczne „ja”** a praca w grupie;
- delegowanie artystycznych zadań pomiędzy członków grupy;
- elementy **ruchu scenicznego**;
- podstawy różnych **stylów tanecznych** oraz **tworzenie własnych choreografii**;
- zasady organizacji imprez masowych oraz przygotowanie zaproszeń;
- **prowadzenie imprez scenicznych** oraz **podstawy pracy z mikrofonem**;
- tworzenie scenariuszy i scenopisów koncertu finałowego;
- **tworzenie scenografii, charakterystyki i make-upu scenicznego**;
- przygotowywanie akcji promocyjnej oraz dokumentacji fotograficznej;

Ponadto: nocny plener malarski (światło nocą – malowanie pastelami na czarnych planszach), wieczorne warsztaty taneczne – zajęcia z tempomatem oraz nauka choreografii, basenowa ZUMBA, podstawy fotografii, podstawy modelingu.

* Program realizowany w turnusach I, II, III

C. PAKIET X-SPORT

- **Trening z wybranych dyscyplin** (siatkówka, koszykówka, piłka nożna, piłka ręczna, badminton).
- **Kolonijne Igrzyska Olimpijskie:** wykonanie flagi olimpijskiej, zaprojektowanie maskotki igrzysk, przysięga olimpijska, zawody sportowe.
- **Korzystanie z basenu** – zawody i zabawy w wodzie.
- **Aerobic** – dance (ćwiczenia przy muzyce), stretching (ćwiczenia rozciągające).
- **Biegi z przeszkodami.**
- **Mecz towarzyski:** uczestnicy kontra kadra w wybranej dyscyplinie sportowej.
- **Urazy i kontuzje** – elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.
- **Najsłynniejsi sportowcy świata** – prezentacja, cechy dobrego sportowca, pogadanka.
- **Gala Sportowców** – dekoracja medalistów Igrzysk Olimpijskich.

D. PAKIET MUNDIALOWY**

- Zapoznanie z zasadami gry w piłkę nożną, sędziowaniem i trenowaniem; postawy gry fair play; taktyka w grze; linia spalonego; stałe fragmenty gry.
- **Trening czyni mistrza!** Tablica wyników kolonistów z wszystkich rywalizacji – nagrody dla najlepszych! Konkurs rzutów karnych; „turbostrzelec” na kolonii (żonglerka piłką, wręcanie piłki do bramki z różnego, strzał karny z zamkniętymi oczami, strzał z połowy boiska do bramki); turniej dwa na dwa (dwóch na dwóch na małe bramki); zajęcia poprawiające kondycję, motorykę; doszkalanie i nauka odpowiedniego prowadzenia; drybling.
- **Kolonijne eliminacje do Mistrzostw Świata w piłce nożnej – „MUNDIAL”** w kolonijnej piłce nożnej – rozgrywki; wielkie losowanie reprezentacji; wykonywanie makiet stadionu drużyny piłkarskiej, projektowanie koszulki własnej drużyny piłkarskiej – **każdy z uczestników musi posiadać biały T-shirt.**
- **„Najlepszy trener”** – analiza taktyki reprezentacji; zakłady wyników (dobre wyniki nagradzane punktami na tablicy); odpowiednia dieta dla sportowców – tematy zdrowego trybu życia.
- **Najbardziej popularni piłkarze na świecie** – zapoznanie z sylwetkami piłkarzy takimi jak: Cristiano Ronaldo, Robert Lewandowski, Lionel Messi, Neymar, Kylian Mbappe, Karim Benzema i innymi; cechy dobrego piłkarza.
- **„Złota piłka”** – zasady jej przyznawania i emocje jakie wzbudza.
- **FIFA, UEFA**, najsłynniejsze ligi i kluby piłkarskie – prezentacja multimedialna.
- **Elementy pierwszej pomocy przedmedycznej.**
- **Piłkarska Cieszyńska** – wymyślanie własnego gestu radości z sukcesu sportowego.

** Program realizowany w turnusach I i II



Burzenin – Sportowa Osada



PROGRAM

E. PAKIET ASG

Obóz przeznaczony dla osób lubiących przygody i wyzwania.

Udział w nim ma charakter szkolenia wojskowego z wykorzystaniem replik ASG, czyli broni do złudzenia przypominającej tę prawdziwą. Intensywne szkolenie, zasadzki, adrenalina, bytowanie w lesie, rozpoznania, ciągła akcja i ciekawość, czy uda się wykonać główne zadanie – to tylko część rzeczy, z którymi zetkną się uczestnicy ASG. Każdego dnia będą oni polepszać swoją kondycję fizyczną oraz uczyć się czegoś nowego i przydatnego.

Zajęcia ASG skierowane przede wszystkim dla uczestników zainteresowanych militarystyką, chcących rozwinąć w sobie takie umiejętności jak zdolność szybkiego reagowania na bodźce, szybkość i sprawność w podejmowaniu decyzji.

- **ASG teoria** – zasady działania sprzętu ASG, bezpieczne użytkowanie, podstawowe serwisowanie.
- **ASG praktyka** – symulacje militarne i krótkie rozgrywki w różnym terenie: teren podmokły, wielogodzinna symulacja militarna na bazie trafień CCS.
- **ASG ćwiczenia** – trening strzelecki na strzelnicy dynamicznej, zasady strzelania bojowego, szyki bojowe, działania zaczepne i odwrót, współdziałanie w sytuacjach „wysokiego zagrożenia życia”.
- **ASG zabawa** – krótkie strzelanki o charakterze sportowym.
- **Survival** – budowa bezpiecznego schronienia, pozyskiwanie wody, rozpalać ognia.
- **Walka wręcz** – walka w sytuacji zagrożenia życia.
- **S.E.R.E.** (poziom A) – Survival-Unikanie-Opór-Ewakuacja.
- **Kształtowanie sprawności i tężyzny fizycznej** – zaprawy poranne, manewry nocne, biegi na orientację.

Wszystkie zajęcia prowadzone są pod okiem instruktorów z wieloletnim stażem na obozach militarnych.

Uczestnicy na miejscu będą podzieleni wg wieku i zdolności. Program może być modyfikowany, aby jak najlepiej dostosować go do preferencji i możliwości uczestników.

Co należy zabrać na obóz: wygodne buty za kostkę, ubranie - które może ulec zniszczeniu, śpiwór, karimata.

Mile widziane: własna replika ASG, mundur w dowolnym kamuflażu.

FAKULTATYWNIE - dotyczy wszystkich programów

- **Termy Uniejów** – wycieczka do Uniejowa, 2-godzinny pobyt na terenie strefy basenowej, przy min. 40 osobach chętnych i dostępności wolnych miejsc w Termach Uniejów (90 zł/os.).
- **Quady** (10 min.) – przejażdżka na specjalnym torze przygotowanym na terenie ośrodka. Przed rozpoczęciem trasy krótkie szkolenie dotyczące bezpiecznego prowadzenia quada oraz techniki jazdy. Jazda na quadach odbywa się indywidualnie (20 zł/os.).
- **Paintball:**
 - **Wariant A** – GRA dla uczestników powyżej 15. roku życia: gra na przygotowanym polu do wyczerpania zapasu zakupionej amunicji, sprzęt (maska, mundur, marker oraz dowolna ilość doładowań gazu) oraz 100 kulek (50 zł/os.) każde następne doładowanie 100 kulek (15 zł/os.).
 - **Wariant B** – STRZELANIE na strzelnicy paintballowej: 50 kulek do wystrzelenia na strzelnicy PB (15 zł/os.), 100 kulek doładowania (15 zł/os.).
 - **Wariant C** – MAŁY PAINTBALL dla uczestników poniżej 15. roku życia: gra na przygotowanym polu do wyczerpania zapasu zakupionej amunicji, sprzęt (maska, mundur, marker oraz dowolna ilość doładowań gazu) oraz 36 kulek (15 zł/os.), 36 kulek doładowania (10 zł/os.).
- **Park linowy** – dodatkowe przejście po parku linowym z użyciem sprzętu alpinistycznego pod opieką instruktora (15 zł/os.).
- **Strzelnica pneumatyczna** – 12 strzałów (12 zł/os.).
- **Tor łuczniczy** – 10 strzałów (10 zł/os.).
- **Dodatkowe wejście na basen kryty** – 45 min. (15 zł/os.).
- **Rafting** – 45 zł/os.
- **Żyroskop** – zabawa pozwalająca odczuć na własnej skórze siłę przeciążeń grawitacyjnych (7 zł/os.).



MUSZYNA ZŁOCKIE

BON
TURYSTYCZNY



7-10
lat

11-16
lat

11
dni



KOLONIA Z PAKIETEM ACTIV

KOLONIA Z PAKIETEM ACTIV + ESCAPE ROOM - DETEKTYW

KOLONIA Z PAKIETEM ACTIV + WYNAŁAZKI I KONSTRUKCJE

KOLONIA Z PAKIETEM ACTIV + E-SPORT BOOT CAMP

Muszyzna – miejscowość położona wśród szczytów i potoków górskich Nowo-
sądeckich, niedaleko Krynicy w pięknej dolinie Popradu.

ZAKWATEROWANIE

Dom Wczasowy „Kolejarz” położony w uzdrowiskowej części Muszyny. Do dyspozycji
uczestników pokoje 2, 3, 4, 5 i 6-osobowe z łazienkami. Na terenie obiektu znajduje się:
boisko do siatkówki i piłki nożnej, wiata grillowa, zielony teren wokół ośrodka, dwa
baseny, świetlica, sala pingpongowa i dyskoteka.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się
i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy,
Łodzi, Kielc, Wrocławia i Opola.

TRANSPORT

Autokar z Krakowa lub Katowic. Możliwy wyjazd z Warszawy, Łodzi, Wrocławia,
Opola, Kielc za dopłatą +120 zł/os. – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej
autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

26.06 – 06.07.2022

06.07 – 16.07.2022

16.07 – 26.07.2022

26.07 – 05.08.2022

A. 1750 zł C. 1930 zł

B. 1930 zł D. 1990 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, instruktora, opiekę
medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę
na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Krynicy – wyjazd kolejką linową Słotwiny Arena (kolej
kanapowa), wejście na wieżę widokową; spacer po Parku Zdrojowym; wejście do
Pijalni Wód.

Wycieczka do Cerkwi w Muszynie-Złockiem, ogrodów sensorycznych oraz do
centrum Muszyny.

PAKIET 5 ATRAKCJI:

- ✓ **TEREN-OFFKA** – szalona gra terenowa z dziwnymi przeszkodami.
- ✓ **H₂O na wesoło**, czyli MOKRE ZAWODY – balonowa bitwa.
- ✓ **NOC KINOWA** – wieczorne oglądanie filmów.
- ✓ **TEŻNIA SOLANKOWA** – namiastka morskiego mikroklimatu w górach.
- ✓ **DISCO KING** – zabawa taneczna z konkursami.

Ponadto:

Grill z pieczeniem kiełbasek i konkursami; zajęcia integracyjne: „Sing Star” – kolonijne
karaoke, Parada Kłamców, wybory Miss i Mistera; „Boso przez kraj” – wycieczki piesze
po okolicy; „Też mam talent” – pokaz umiejętności; Reporter- przygotowywanie relacji
z przebiegu obozu, która będzie opublikowana w gazecie kolonijnej (dla chętnych);
zabawy świetlicowe; dyskoteki.

WARSZTATY Z BEZPIECZEŃSTWA W SIECI:

(dotyczy wszystkich programów):

- zabezpieczanie dostępu do komputera i smartfona;
- zabezpieczanie wrażliwych danych takich jak hasła i loginy na mediach społecznościowych;
- ochrona Twojego konta mailowego, kontaktów, wiadomości i SMS-ów;
- korzystanie z przeglądarki, internetu i aplikacji w smartfonie bez obaw o swoje dane;
- etyka w Internecie – co można, a czego nie?



Wieża widokowa Słotwiny



A. PAKIET ACTIV

- **Paintball laserowy** (1 x 45 min) – gra zespołowa, pozorowana walka ze specjalnie przygotowanym scenariuszem.
- **Euro-bungy** (1x) – wysokie skoki i akrobacje (w uprząży) na trampolinie.
- **Mini golf** (1x) – 10-dółkowe pole do gry w mini-golfa, o różnych kształtach, stopniu trudności z dodatkowymi przeszkodami.
- **Zabawna olimpiada** (1x) – zawody sportowe na wesoło m.in. w takich dyscyplinach jak: sumo, szalona sztafeta, wyścig w nartach itp.
- **Pojedynek na kostki** – wieczorne spotkanie z grami planszowymi. Nauka gry w proste rodzaje gier rodzinnych, gry strategiczne oraz dedykowane dla zaawansowanych graczy.

B. PAKIET ACTIV + ESCAPE ROOM & DETEKTYW

- **Escape Room** (2 wejścia) – uczestnicy w obecności instruktora rozwiązują ciąg zagadek i zadań, które tworzą jedną całość i spajają wszystkie elementy w jedną historię. Pokój zagadek posiada swobodną drogę ewakuacyjną, umożliwiającą opuszczenie pokoju w każdej chwili.
- **Zajęcia detektywistyczne** – pobranie odcisków palców, praca z wykrywaczem kłamstw, stworzenie znikającego atramentu, wykrywacz metali, kodowanie wiadomości.
- **Strzelectwo ASG** (1 x) – zespołowa gra ze strzelaniem do celu, ze specjalnie przygotowanym scenariuszem.

C. PAKIET ACTIV + WYNALEZKI I KONSTRUKCJE

Program podzielony na bloki podczas których nasi wynalazcy dzięki wiedzy zdobytej na zajęciach tworzą niepowtarzalne zabawki.

- **Kreatywny umysł** – projektowanie prostych obiektów 2D i 3D. Wycinanie ploterem oraz druk na drukarkach 3D zaprojektowanych modeli.
- **Magia chemii** – produkcja piankoliny, gniotków oraz przygotowanie cieczy nienewtonowskiej.
- **Potęga fizyki** – budowa roboramienia hydraulicznego oraz modeli napędzanych skumulowaną energią potencjalną.
- **Modele RC** – walka robotów RoboMaster S1.

D. PAKIET ACTIV + E-SPORT BOOT CAMP (11-13, 14-16 lat)

Nasz Boot Camp to nie tylko podnoszenie swoich umiejętności z zakresu e-sportu, ale też nauka pracy w zespole oraz doskonalenie zdolności interpersonalnych oraz przywódczych.

- **Codzienne treningi pod okiem profesjonalnych graczy oraz trenerów.**
- **Turniej w mocnej obsadzie.**

Profesjonalny Gaming House na terenie obiektu z symetrycznym łączem światłowodowym z pingiem poniżej 30 ms wyposażony w konsole PS5, laptopy gamingowe Laptop LENOVO IdeaPad Gaming, stacje VR HTC VIVE Cosmos.

FAKULTATYWNIE

- **Łucznictwo (1 h)** – nauka prawidłowej postawy łuczniczej, zakładania strzały, naciągania cięgiwy, celowania, bezpiecznego wyciągania strzały oraz samodzielnego strzelania do tarcz. Zajęcia zakończone turniejem łuczniczym. **Cena 30 zł/os.**
- **Paintball (140 kul) dla dzieci od 11 roku życia** – zespołowa, pozorowana walka ze specjalnie przygotowanym scenariuszem, przy użyciu żelowych kulek, tzw. markerów i urządzeń podobnych do broni. **Cena 50 zł/os.**
- **Paintball laserowy (45 min)** – zespołowa gra scenariuszowa, bez ograniczenia wiekowego. **Cena 50 zł/os.**
- **Archery TAG** – zajęcia łucznicze ze strzałami piankowymi, rozszerzone o pojedynek łuczniczy Archery TAG. W pojedynku grupa podzielona na dwie drużyny rywalizuje z sobą na specjalnie przygotowanym do tego polu. **Cena 35 zł/os.**
- **Strzelectwo ASG** – zespołowa gra z ćwiczeniem strzelania do celu, ze specjalnie przygotowanym scenariuszem. **Cena 35 zł/os.**
- **Escape Room (1 wejście)** – uczestnicy w obecności instruktora rozwiązują ciąg zagadek i zadań, które tworzą jedną całość i spajają wszystkie elementy w jedną historię. Pokój zagadek posiada swobodną drogę ewakuacyjną, umożliwiającą opuszczenie pokoju w każdej chwili. **Cena 35 zł/os.**
- **Modele R/C (4 x 1 h)** – wciągające i atrakcyjne zajęcia polegające na nauce obsługi różnych modeli maszyn zdalnie sterowanych radiowo. W programie m.in.: wyścigi samochodami typu Short Course 4x4 w skali 1:8, wyzwanie Off-Road modelami typu Crawler, pojedynek Robotów RoboMaster S1. **Cena 90 zł/os.**





KOLONIA I OBÓZ SUMMER FREAKS

KOLONIA I OBÓZ PREPPERSÓW

KOLONIA I OBÓZ

WYNALAZKI I KONSTRUKCJE

KOLONIA I OBÓZ POWER GIRLS

KOLONIA I OBÓZ

W ŚWIECIE MODY I PROJEKTANTÓW

Muszyna – miejscowość położona wśród szczytów i potoków górskich Nowosądeckizny, niedaleko Krynicy w pięknej dolinie Popradu.

ZAKWATEROWANIE

Dom Wczasowy „Szczyt” – położony w uzdrowiskowej części Muszyny. Do dyspozycji uczestników pokoje 2, 3, 4, 5-osobowe z łazienkami oraz pokoje typu studio 2+3 z łazienkami. Na terenie obiektu znajduje się: boisko do siatkówki i piłki nożnej, wiata grillowa, zielony teren wokół ośrodka, **basen letni** o wymiarach 6 m x 12 m, świetlica. W bezpośrednim sąsiedztwie DW Szczyt znajdują się piękne lasy, które zapraszają na piesze wycieczki. **Poniżej ośrodka znajduje się park z siłownią na wolnym powietrzu.**

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opola, Kielc.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opola, Kielc** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

I	07.07 – 16.07.2022*	III	26.07 – 05.08.2022
II	16.07 – 26.07.2022	IV	05.08 – 15.08.2022

Program	Realizacja w turnusach	Cena
SUMMER FREAKS	I-IV	I 1650 zł II-IV 1745 zł
PREPPERSI	I-IV	I 1735 zł II-IV 1830 zł
WYNALAZKI I KONSTRUKCJE	I-IV	I 1745 zł II-IV 1840 zł
POWER GIRLS	I i III	I 1725 zł III 1820 zł
W ŚWIECIE MODY I PROJEKTANTÓW	II i IV	II 1820 zł IV 1820 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9*/10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, instruktora, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Krynicy – wyjazd kolejką linową Słotwiny Arena (kolej kanapowa), wejście na wieżę widokową; spacer po **Parku Zdrojowym**; wejście do **Pijalni Wód**.

Wycieczka do **Cerkwi w Muszynie-Złockiem**, ogrodów sensorycznych oraz do centrum Muszyny.

PAKIET 5 ATRAKCJI:

- ✓ **H₂O na wesoło**, czyli MOKRE ZAWODY – balonowa bitwa.
- ✓ **NOC KINOWA** – wieczorne oglądanie filmów.
- ✓ **BAHAMA PARTY** – zabawa taneczna z konkursami.
- ✓ **STREET FOODS DAY**.
- ✓ **WARSZTATY KULINARNE**.

WARSZTATY Z BEZPIECZEŃSTWA W SIECI:

(dotyczy wszystkich programów):

- zabezpieczanie dostępu do komputera i smartfona;
- zabezpieczanie wrażliwych danych takich jak hasła i loginy na mediach społecznościowych;
- ochrona Twojego konta mailowego, kontaktów, wiadomości i SMS-ów;
- korzystanie z przeglądarki, internetu i aplikacji w smartfonie bez obaw o swoje dane;
- etyka w Internecie – co można, a czego nie?

MUSZYNA

Wieża widokowa Słotwiny



ZŁOCKIE

BON
TURYSTYCZNY



11-13
lat

14-16
lat

10*/11
dni



A. KOLONIA I OBÓZ SUMMER FREAKS

- Paintball laserowy lub tradycyjny;
- Euro Bungy;
- Łucznictwo;
- Strzelectwo ASG;
- Pamiątka DIY;
- Poznaj okolice wycieczka piesza z przewodnikiem;
- Olimpiada – Funny Olympic Games;
- Life Hack – to się przyda;
- Zajęcia kulinarne.

B. KOLONIA I OBÓZ PREPPERSÓW

Prepper jest osobą, która na poważnie bierze odpowiedzialność za przetrwanie własne i swojej rodziny. Samodzielność i gotowość jest główną cechą każdego preppera. Zdobywanie szerokiej wiedzy na temat przetrwania i survivalu. Prepper patrzy na przedmioty inaczej niż przeciętny człowiek, on wie jakie rzeczy będą mu potrzebne do przetrwania podczas zagrożenia.

- Zajęcia survivalowe rozszerzone o **survival miejski** oraz **naukę jak zostać samowystarczalnym**;
- Ponowne **wykorzystanie codziennych przedmiotów w niecodzienny sposób**;
- **Pozyskiwanie energii oraz wody pitnej**;
- **Przygotowanie mini ogródka**, hodowla oraz przechowanie warzyw i owoców.
- **Alternatywne formy komunikacji**;
- **Paintball laserowy** – zespołowa, pozorowana walka ze specjalnie przygotowanym scenariuszem;
- **Strzelectwo ASG (1 x)** – zespołowa gra ze strzelaniem do celu, ze specjalnie przygotowanym scenariuszem.

C. KOLONIA I OBÓZ WYNAŁAZKI I KONSTRUKCJE

Program podzielony na bloki, podczas których nasi wynalazcy dzięki wiedzy zdobytej na zajęciach tworzą niepowtarzalne zabawki.

- **Kreatywny umysł** – projektowanie prostych obiektów 2D i 3D. Wycinanie ploterem oraz druk na drukarkach 3D zaprojektowanych modeli.
- **Magia chemii** – produkcja piankoliny, gniotków oraz przygotowanie cieczy niementonowskiej.
- **Potęga fizyki** – budowa roboramienia hydraulicznego oraz modeli napędzanych skumulowaną energią potencjalną.
- **Modele RC** – walka robotów RoboMaster S1.

D. KOLONIA I OBÓZ POWER GIRLS

- **Paintball laserowy (1x)** – zespołowa gra scenariuszowa;
- **Strzelectwo ASG (1x)** – zespołowa gra ze strzelaniem do celu, ze specjalnie przygotowanym scenariuszem;
- **Łuki** – nauka prawidłowej postawy łuczniczej, zakładania strzały, naciągania cięciwy, celowania, bezpiecznego wyciągania strzał oraz samodzielnego strzelania do tarcz;
- **Survival** – zajęcia w terenie, mające na celu zdobycie umiejętności radzenia sobie z zaaranżowanymi przez instruktorów trudnymi sytuacjami;
- **Zajęcia kulinarne**;
- **Świat koralików Pyssla**;
- **Projektowanie** oraz produkcja autorskiej biżuterii.

E. KOLONIA I OBÓZ W ŚWIECIE MODY I PROJEKTANTÓW

Uwolnij swój potencjał twórczy, samodzielnie zaprojektuj i uszyj niepowtarzalną kreację. Naucz się podstaw projektowania oraz szycia wyjątkowych strojów. Poznaj prace stylisty. Program zajęć:

- **Projektowanie ubrań**;
- **Szycie** zaprojektowanej kreacji;
- **„Dodatki, dodatki, dodatki!”** – dobierz i zaprojektuj idealne dodatki do twojej kreacji;
- **Stylista** – o co w tym chodzi, poznaj prace stylisty.

FAKULTATYWNIE

Program fakultatywny dostępny na str. 32.



KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY KOLONIA I OBÓZ PROJEKT WYZWANIE

Szklarska Poręba to popularna miejscowość turystyczna, która dzięki niezwykłemu położeniu pomiędzy Karkonoszami a Górami Izerskimi zapewnia wszystkim odwiedzającym zapierające dech w piersiach widoki.

ZAKWATEROWANIE

Hotel „Bornit” 4* to nowoczesny obiekt spełniający oczekiwania nawet najbardziej wymagających klientów. Uczestnicy zostaną zakwaterowani w pokojach 3-6-os. z pełnym węzłem sanitarnym. Hotel posiada windę oraz sale wielofunkcyjne, salkę fitness, **basen** o długości 25 m (wyposażony w zjeżdżalnię, masaże punktowe i podwodne), mini klub dyskotekowy i kręgielnię. Z piętnastego piętra uczestnicy będą mogli podziwiać wschody i zachody słońca, na specjalnie przygotowanych tarasach widokowych.

WYŻYWIENIE

Trzy posiłki dziennie (śniadanie w formie bufetu, serwowany obiad dwudaniowy z deserem, kolacja w formie bufetu – danie ciepłe + zimna płyta). **Pierwszy posiłek obiadokolacja, ostatni posiłek śniadanie** oraz suchy prowiant na drogę powrotną. Istnieje możliwość realizacji diety wegetariańskiej i bezglutenowej po wcześniejszym uzgodnieniu. Dieta wegańska za dopłatą 25 zł/osobę/za dobę.

TRANSPORT

Autokar z Krakowa, Katowic, Opola i Wrocławia. Możliwy wyjazd z Warszawy za dopłatą +120 zł/os. – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

21.07 – 30.07.2022

2240 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

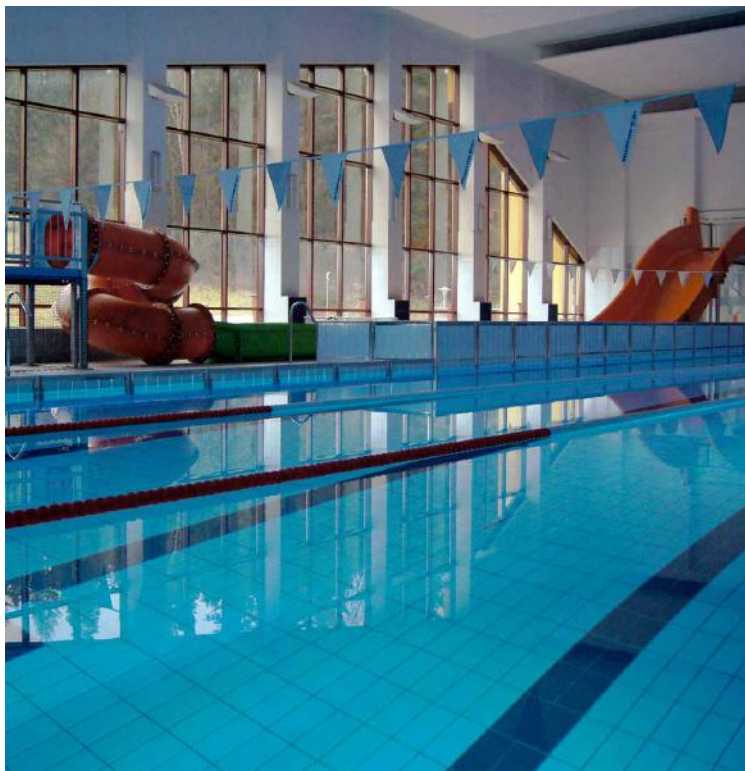
PROGRAM

Wycieczka autokarowa do przepięknego i tajemniczego Zamku Czocha, połączona z dwugodzinnym pobytem w mini aquaparku w Świeradowie Zdroju.

PAKIET 5 ATRAKCJI:

- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE** o wschodzie lub zachodzie słońca.
- ✓ **H₂O na wesoło** – ulubiona bitwa balonowa.
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa o tematyce regionalnej.
- ✓ **WIECZORNY POKAZ FILMOWY.**
- ✓ **KARKONOSKIE OGNISKO** z pieczeniem kiełbasek.

SZKLARSKA



A PORĘBA

BON
TURYSTYCZNY



7-11
lat

12-18
lat

10
dni



Zamek Czocho

A. KOLONIA I OBÓZ REKREACYJNO-SPORTOWY

- Gry i zabawy integracyjne;
- **TEAM BUILDING** – zajęcia budujące umiejętność działania grupowego;
- Reguły konkurencji sportowych, różne warianty rozgrzewek;
- **Wodne atrakcje** – aktywne zajęcia z trenerem na basenie;
- **Sport challenge** – zajęcia w terenie z profesjonalnym trenerem, przygotowującym sportowców do triathlonu 1 x w turnusie;
- **Fitnesowe wariacje** – zajęcia dla chętnych;
- **Turniej gry w kręgle** – 2 x w turnusie;
- **Dyskoteka** w mini klubie hotelowym.

B. KOLONIA I OBÓZ PROJEKT WYZYWANIE

Wyzwania dla prawdziwych fanów mocnych wrażeń, które dostarczą uczestnikom ekscytujących emocji oraz nauczą wielu przydatnych umiejętności. Każdego dnia na Łowców Wyzwań będą czekały ciekawe zadania i tajemnicze zagadki, z którymi będą musieli się zmierzyć. Uczestnicy otrzymają „Księgę Łowcy Wyzwań”, w której będą gromadzili odznaki w postaci pieczętek potwierdzających wykonanie zadania. Na zakończenie ognisko z pasowaniem na Łowcę Wyzwań.

- **Wyzwanie: „INTEGRACJA”** – ułożenie piosenki, okrzyku grupy, gry mające na celu szybkie poznanie uczestników grupy.
- **Wyzwanie: „FIT”** – „Być fit – czy to mit?” – promowanie zdrowego trybu życia, aktywności fizycznej i zdrowej diety; próba stworzenia własnego planu treningowego i poprowadzenia zajęć.
- **Wyzwanie: „MISTRZA DOBREJ ZABAWY”** – współzawodnictwo grup podczas zabaw integracyjnych i animacji; pojedynek Łowców Wyzwań połączone z wielkim bałem i prezentacją zdolności oraz pokazem talentów.
- **Wyzwanie: „MISTRZA ORIENTERUNGU”** – zajęcia terenowe: posługiwanie się kompasem, mapą, czytanie z mapy nieba, próba odnalezienia zaginionego skarbu – wieczorna gra terenowa.
- **Wyzwanie: „SPORTOWCA”** – treningi rozwijające sprawność fizyczną i kształtujące siłę umysłu;
- **Wyzwanie: „ARTYSTY”** – akademia portretu i karykatury; złote milczenie; współzawodnictwo na scenie i prezentacja swoich talentów i umiejętności.



KOLONIA PROJEKT PRZYGODA EXPEDYCJA BIESZCZADY

Bieszczady – dzięki i pełne tajemnic Bieszczady czekają na młodych odkrywców pragnących przeżyć prawdziwą przygodę. To region oferujący wiele atrakcji, które pozwalają na zdobycie nowych umiejętności niezbędnych do przetrwania w trudnych warunkach... Wakacje w Krainie Wilka zapamiętasz do końca życia!

ZAKWATEROWANIE

Kompleks Skalny SPA – Ośrodek „Dom na Skale” – położony nad brzegiem Jeziora Solińskiego w **samym centrum Polańczyka**. W kompleksie znajduje się **kryty basen ze strefą SPA**, plac zabaw, restauracja, sala kominkowa, chata grillowa. Do dyspozycji pokoje 4, 5 oraz 6-osobowe (dwupoziomowe) oraz apartamenty 5 i 6-osobowe w ośrodku „Dom na Skale” z łazienkami i TV SAT.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opolą za dopłatą +120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

26.06 – 06.07.2022

06.07 – 16.07.2022

16.07 – 26.07.2022

26.07 – 05.08.2022

05.08 – 15.08.2022

A. 2065 zł

B. 2085 zł

ZAPEWNIAMY

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, kadre instruktorską, opiekę medyczną na wezwanie, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do kwoty 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

A. KOLONIA PROJEKT PRZYGODA 9-12 lat

Zaplanuj już dzisiaj swój letni wypoczynek. Dzięki, pełne tajemnic Bieszczady czekają na młodych odkrywców pragnących przeżyć prawdziwą przygodę. Spakuj plecak i wyrusz z nami tropem dzikiego zwierza, posiądz umiejętności przetrwania w trudnych warunkach... Przyjedź w Bieszczady i poznaj swoich przyjaciół!

■ **NA POŁONINACH (8 h)** – całonocna wyprawa w Wysokie Bieszczady z wejściem na szczyt połonin. Po trekkingu powrót malowniczą trasą Wielkiej Obwodnicy Bieszczadzkiej.

■ **TAJEMNICE SOLINY (4 h)** – piesza wycieczka z przewodnikiem malowniczym szlakiem wzdłuż linii brzegowej Jeziora Solińskiego. Podczas wyprawy zwiedzimy Polańczyk oraz największą w Polsce zaporę wodną w Solinie. Wycieczkę zakończymy kąpielą na pływających basenach na Eko Marinie.

■ **REJS JACHEM (ok. 2 h)** – pełen wrażeń rejs komfortowym jachtem ze sternikiem po wodach Jeziora Solińskiego. By dotrzeć do celu będziemy potrzebować pracy zespołowej. Podczas rejsu skiper zdradzi nam tajniki żeglowania, nauczmy się zasad sterowania łodzią, poznamy nazwy żagli, wiatrów i olinowania. Na czas zajęć na wodzie uczestnicy będą wyposażeni w kamizelki ratunkowe.

■ **APLIKACJA AEROWA – ŚCIEŻKA PRZYGODOWA** – gra terenowa oparta o legendę Sanu i Solinki.

■ **ZAJĘCIA GARNCARSKIE** – spróbuj wyczarować niepowtarzalne, gliniane kształty. Warsztaty garncarskie to bardzo dobre ćwiczenie wyobraźni i sprawdzian zdolności manualnych, a przy okazji świetna zabawa. Gotowe garnki, misy, szkatułki lub świeczniki uczestnicy warsztatów mogą zabrać ze sobą do domu.

■ **TECHNIKI LINOWE** – zorganizujemy dla Was zajęcia z technik linowych, które poznamy pod czujnym okiem instruktora. Sprawność będziemy szlifować na wysokości – zajęcia na ścianie wspinaczkowej, zjazd z budynku.

■ **SZKOLENIE BIESZCZADNIKA (ok. 3 h)** – na arenie będziemy rywalizować w takich konkurencjach jak: przeciąganie liny, bieg w nartach, łucznictwo oraz Mata Sumo.

■ **SEGWAY** – przejażdżki sprawnościowe segwayem po przygotowanym torze po wcześniejszym przeszkoleniu i pod nadzorem instruktora.

■ **DYSKOTEKA FLUO PARTY** – nudzą Cię zwyczajne dyskoteki? Masz ochotę naprawdę zaszaleć? W rytmie największych przebojów zabawimy się podczas wieczornej imprezy z laserami i malowaniem świecących tatuaży.

■ **OGNISKA I WIECZORY LEGEND** – wspólne wyprawy wspominać będziemy przy ognisku, które zapalimy w Dymnej Chacie, słuchając opowieści i słuchając legend bieszczadzkich.

■ **AKCJA REGENERACJA (2 x 1 h)** – po całonocnych zmaganiach odpoczniecie i zregenerujecie siły w wyjątkowym miejscu – Kompleksie Eko Mariny na pływającej plaży i basenach kąpielowych – oczywiście pod opieką ratownika.

BIESZ



EKO MARINA



CZADY

BON
TURYSTYCZNY



9-12
lat

13-18
lat

11
dni



B. EXPEDYCJA BIESZCZADY 13-18 lat

■ **NA POŁONINACH (ok. 8 h)** – całonocna wyprawa w Wysokie Bieszczady z wejściem na szczyt połonin. Po trekkingu powrót malowniczą trasą Wielkiej Obwodnicy Bieszczadzkiej.

■ **REGATY - PRZYGODA POD ŻAGLAMI (ok. 2,5 h)** – wstęp do żeglarstwa i zarazem niezapomniane regaty jachtem do Zatoki Drewnianej. Rejs po rozległych wodach dzikiego Jeziora Solińskiego zapamiętacie na długo! Na czas zajęć na wodzie uczestnicy będą wyposażeni w kamizelki ratunkowe.

■ **SKARB PUSTELNIKÓW** – uzbrojeni w wiosła i mapy wyruszymy w Fiord Nelsona śladem mieszkających tu pustelników. Może spotkamy Brossa, Jano lub Juliusza? Tego nie gwarantujemy, ale na pewno z pomocą wskazówek znajdziemy zaginiony skarb na brzegach dzikiego Jeziora Solińskiego. Na czas zajęć na wodzie uczestnicy będą wyposażeni w kamizelki ratunkowe.

■ **TECHNIKI LINOWE** – zorganizujemy dla Was zajęcia z technik linowych, które poznamy pod czujnym okiem instruktora. Sprawność będziemy szlifować na wysokości – zajęcia na ścianie wspinaczkowej, zjazd z budynku.

■ **BIESZCZADY CHALLENGE (ok. 4 h)** – gra terenowa w tajemniczej dolinie opuszczonej łemkowskiej wsi. Nauczmy Was podstaw orientingu, posługiwania się GPS-em. Przeprowadzimy przez górskie potoki. Każdy otrzyma mapę terenu z tajemniczymi zapiskami, dzięki którym nie zgubi się na nieuczęszczanych szlakach.

■ **SEGWAY** – przejażdżki sprawnościowe segwayem po przygotowanym torze po wcześniejszym przeszkoleniu i pod nadzorem instruktora.

■ **DYSKOTEKA FLUO PARTY** – nudzą Cię zwyczajne dyskoteki? Masz ochotę naprawdę zaszaleć? W rytmie największych przebojów zabawimy się podczas wieczornej imprezy z laserami i malowaniem świecących tatuaży.

■ **OGNIKA I WIECZORY LEGEND** – wspólne wyprawy wspominać będziemy przy ognisku.

■ **APLIKACJA AEROWA – ŚCIEŻKA PRZYGODOWA** – gra terenowa oparta o legendę Sanu i Solinki.

■ **AKCJA REGENERACJA (2 x 1 h)** – po całonocnych zmaganiach odpoczniecie i zregenerujecie siły w wyjątkowym miejscu – Kompleksie Eko Mariny na pływającej plaży i basenach kąpielowych – oczywiście pod opieką ratownika.

FAKULTATYWNIE – dotyczy obu programów

■ **PAKIET DLA AKTYWNYCH** – cena 110 zł

- 4X4 WILCZYM TROPEM (1 godz.) – wyprawa samochodami terenowymi.

- SPŁYW SANEM (2-3 godz.) – spływ pontonami malowniczą Doliną Sanu.

■ **PAINTBALL + EZ RAIDER („rysie”)** – cena 100 zł (dla uczestników od 13 r.ż.)



BOCHENIEC

BON
TURYSTYCZNY



7-11
lat

12-16
lat

11
dni



KOLONIA TANECZNA Z ELEMENTAMI ZUMBY

KOLONIA PROJEKT WYZWANIE KOLONIA DIY - Zrób to sam!

Bocheniec – miejscowość w województwie świętokrzyskim położona w odległości 25 km od Kielc. Malownicze ułożenie w dolinie Wiernej Rzeki, nieskażone powietrze oraz uroki miejscowego krajobrazu sprawiają, że jest doskonałym miejscem do wypoczynku.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowy „Wierna” – położony wśród pięknych lasów oraz rzeki Wierna. Do dyspozycji uczestników pokoje 2, 3, 4-osobowe z łazienkami oraz pokoje typu studio 2+3, 2+4 i 1+3 z łazienkami. Na terenie ośrodka znajduje się świetlica z TV, sala z lustrami, boisko do piłki nożnej, siatkowej i koszykówki, **basen odkryty**, plac zabaw, teren rekreacyjny z altankami, zadaszone podium taneczne, salę gier wyposażoną w bilard i stół do ping-ponga.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Wrocławia i Opolą.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opolą** za dopłatą +120 zł/os. – przy min. 6 os.

TERMINY I CENY

07.07 – 17.07.2022* **A. 1880 zł C. 1895 zł**
17.07 – 27.07.2022**
27.07 – 06.08.2022** **B. 1855 zł**
06.08 – 16.08.2022*

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- **Wycieczka autokarowa do Osady Średniowiecznej** w Bielinach połączona z warsztatami (do wyboru zajęcia tkackie / garncarskie / czerpania i lakowania papieru) i wejściem na górę Święty Krzyż.
- Dyskoteki, ognisko z pieczeniem kiełbasek, korzystanie z basenu letniego.
- **A. KOLONIA TANECZNA Z ELEMENTAMI ZUMBY***
 - **ABC Tancerza:** różne warianty rozgrzewek, stretching, pogadanka na temat jak unikać urazów podczas zajęć tanecznych.
 - **Hip-hop, street dance** – taniec uliczny.
 - **Taniec towarzyski** – podstawy tańców latynoamerykańskich oraz standardowych.
 - **Tworzenie układów tanecznych.**
 - **Synchronizacja ruchu** – świadomość ruchu a jakość tańca.
 - **Zumba** – historia, podstawowe kroki i układy do piosenek, pojedynki zumbowe.
 - **Flash mob** – próba wciągnięcia tłumu do wspólnych tańców i zabawy.
 - **Pokazy finałowe** – zaprezentowanie nabytych umiejętności przez tancerzy.

* Program realizowany w turnusach I, IV



B. KOLONIA PROJEKT WYZWANIE

Wyzwania dla prawdziwych fanów mocnych wrażeń, które dostarczą uczestnikom ekscytujących emocji oraz nauczą wielu przydatnych umiejętności. Każdego dnia na Łowców Wyzwań będą czekały ciekawe zadania i tajemnicze zagadki, z którymi będą musieli się zmierzyć. Uczestnicy otrzymają „Księgę Łowcy Wyzwań”, w której będą gromadzili odznaki w postaci pieczętek potwierdzających wykonanie zadania. Na zakończenie ogniska z pasowaniem na Łowcę Wyzwań.

- **Wyzwanie: „INTEGRACJA”** – ułożenie piosenki, okrzyku grupy i sztandaru.
- **Wyzwanie: „PIERWSZA POMOC”** – akcja ratownicza: podstawowe zasady pierwszej pomocy; próba uratowania tajemniczego wędrowca – gra terenowa.
- **Wyzwanie: „FIT” – „Być fit - czy to mit?”** – promowanie zdrowego trybu życia, aktywności fizycznej i zdrowej diety; próba stworzenia własnego planu treningowego i poprowadzenia zajęć.
- **Wyzwanie: „SPRYTU I ODWAGI”** – próba odebrania sztandaru przeciwnikowi; budowa szafasu bez użycia gwoździ i młotka.
- **Wyzwanie: „MISTRZA DOBREJ ZABAWY”** – współzawodnictwo grup podczas zabaw integracyjnych i animacji; pojedynek Łowców Wyzwań połączony z wielkim bale i prezentacją zdolności oraz pokazem talentów.
- **Wyzwanie: „MISTRZA ORIENTERUNGU”** – zajęcia terenowe: posługiwanie się kompasem, mapą, czytanie z mapy nieba, próba odnalezienia zaginionego skarbu – wieczorna gra terenowa.
- **Wyzwanie: „SPORTOWCA”** – treningi rozwijające sprawność fizyczną i kształtujące siłę umysłu; Olimpiada Jaworzyny – uczestnicy kontra kadra wychowawcza; rozgrywki sportowe z nagrodami.
- **Wyzwanie: „ARTYSTY”** – akademia portretu i karykatury; złote milczenie; współzawodnictwo na scenie i prezentacja swoich talentów i umiejętności.

C. KOLONIA DIY – Zrób to sam!**

- **Ubrania TIE-DYE** – przemień stare ubrania w tęczowe arcydzieło w stylu tie-dye za pomocą specjalnych barwników. **Każdy z uczestników powinien zabrać t-shirt do farbowania.**
- **Kule do kąpiel** – zrobimy własne musujące kule zapachowe, dzięki którym będziemy mogli poczuć się jak w profesjonalnym salonie SPA.
- **Błyszczące mandale** – tworzenie ozdób z płyt CD, wykonując rysunki na planie koła z wykorzystaniem figur geometrycznych i ciekawych kompozycji.
- **Świecący słoik** – świecąca lampka fluorescencyjna ze słoika i świecących w ciemności pałeczek, które wystarczy „przełamać”, aby w wyniku reakcji chemicznej zaczęły emitować piękne światło.
- **Las w słoiku** – własna kompozycja zamknięta w słoiku z wykorzystaniem roślin, kwiatów, ziemi, pisaku i różnorodnych gadżetów.
- **Origami modułowe** – w wyniku połączenia powstałych zgodnie z regułami origami elementów stworzymy własne figury, zwierzątka itp.
- **Makramy** – uczestnicy poznają starożytną sztukę wiązania sznurków, bez użycia igieł czy szydełka i stworzą własne broszki.
- **Torba ozdobna** – własnoręczne malowanie oraz ozdabianie płóciennych toreb.

** Program realizowany w turnusach II, III

KOLONIA WAKACJE TALENTÓW

KOLONIA 4 ŻYWIÓŁY

KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ

Położona w Beskidzie Żywieckim **Zawoja** to z pewnością jedna z najpiękniejszych miejscowości regionu. Leżąc u stóp Babiej Góry przyciąga pięknymi malowniczymi widokami oraz waleriami krajobrazowymi i turystycznymi.



ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Zawojanka” – usytuowany w malowniczej miejscowości położonej u stóp Babiej Góry. Do dyspozycji uczestników dostępne są pokoje 2, 3, 4, 5-osobowe z łazienkami (2 pokoje posiadają indywidualne łazienki w korytarzu bezpośrednio przy pokojach) oraz pokoje przechodnie z łazienkami 2+3, 3+3. Ponadto w ośrodku znajduje się jadalnia, sala taneczna z lustrami, **basen letni**, boiska do siatkówki plażowej, stół do ping-ponga, plac zabaw oraz miejsce na grill czy ognisko.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Kielc, Wrocławia i Opola.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Kielc, Wrocławia, Opola** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

06.07 – 16.07.2022

16.07 – 26.07.2022

26.07 – 05.08.2022

05.08 – 15.08.2022

A. 1820 zł

C. 2130 zł

B. 1830 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Energylandii i całodzienny pobyt w parku rozrywki (łącznie ze strefą basenową) połączony z super zabawą. Piesze wycieczki po okolicy.

A. KOLONIA WAKACJE TALENTÓW

- Talent kulinarny – Savoir vivre przy stole** – zabawy utrwalające dobre maniere; kuchnia na wesoło; poznanie przysmaków z różnych regionów Polski; tworzenie kolonijnej książki kucharskiej.
- Talent sportowy – ABC Sportowca** – różne warianty rozgrzewek, gier i dyscyplin sportowych; w zdrowym ciele zdrowy duch – zdrowe odżywianie, tworzenie jadłospisu i planu treningowego; TBC – To Będzie Ciężkie? Na pewno się uda! Ćwiczenia ogólnospornościowe przyprawiające o dobry humor; szalony zumbowy flash mob – wciągnięcia tłumu do wspólnej zabawy; freestyleowe pojedynki; rozgrywki sportowe.
- Talent kreacji – Foto - co to?** – jak wykonywać dobre zdjęcia prostym aparatem fotograficznym.
- zMALUJ coś** – projektowanie i wykonanie talentowej koszulki (uwaga: każdy uczestnik musi posiadać białą koszulkę).
- Talent muzyczny: wokalny i instrumentalny** – Jak oni grają i śpiewają? – zapoznanie z różnymi gatunkami muzycznymi i wykonawcami; śpiewać każdy może... wesołe rozśpiewki, podstawy emisji głosu, zapoznanie z technikami właściwego oddychania przeponą; karaoke; ćwiczenia kształtujące słuch i rozwijające poczucie rytmu; warsztaty muzyczne – zabawy muzyczno-ruchowe; śpiewy: solo, w 2, 3, 4-głosie, śpiew chórally, komponowanie utworu muzycznego; music quiz.
- Talent aktorski – Prezentacje sceniczne** – jak walczyć ze stresem i go pokonać, efektywne sztuczki „jak pokonać tremę i zawiadnąć sceną”; gimnastyka buzi i języka – ćwiczenia poprawiające dykcję i rozwijające aparat mowy; wyginam śmiało ciało – zabawy ruchowe, m.in. zajęcia taneczne, naśladowanie zwierząt, „kalambury”; rozwijanie kreatywności umysłu poprzez: tworzenie historii, z dramą za pan brat –odgrywanie różnych sytuacji, wcielanie się w role.
- Talent taneczny – ABC Tancerza** – poznanie różnych rodzajów tańców, pogadanka na temat jak unikać urazów podczas zajęć tanecznych; tworzenie układów tanecznych, nauka podstawowych kroków różnych rodzajów tańca; taneczny flash mob; synchronizacja ruchu a jakość tańca; talent disco.
- Mały TALENTowy Świat w Wielkiej Gali finałowej** – prezentacja nabytych umiejętności, połączona z wręczeniem dyplomów i nagród.

B. KOLONIA 4 ŻYWIÓŁY

Esencję świata tworzą 4 żywioły: ziemia, powietrze, ogień i woda. Naucz się świadomie korzystać z ich mocy.



Żywiół ZIEMIA

- „Być jak Robinson Crusoe” – pogadanka; co zrobić jak się zgubimy, jak używać kompasu i mapy, czytanie z mapy nieba.
- **Budowa szałasów i jego maskowanie** – sztuka kamuflażu, zakładanie kryjówek i zasadzek.
- **Wykopaliska** – poszukiwanie kości dinozaurów.
- **Zawody w skokach** oraz rzutach w dal.



Żywiół WODA

- **H₂O na wesoło** – bitwa balonowa.
- **Wodna frajda** – kąpiele i zabawy w basenie.
- **Budowanie tratwy**; składanie łódek z origami – zawody w puszczaniu łódek na wodzie.
- „Z dala od wody” – gra basenowa.
- **Wodny paintball** – gra z użyciem plastikowych pistoletów na wodę.



Żywiół Ogień

- **Ogień** – jak na niego reagować, zasady bezpiecznego postępowania z ogniem, zajęcia teoretyczne.
- **Nauka bezpiecznego przygotowania ogniska.**
- **Wyzwalamy aktywność** – gry i zabawy na sportowo – biegi z przeszkodami, zabawy integracyjne, rozgrywki sportowe.
- „Piłka parzy” – gra sprawnościowa.
- **Ognisko** z pieczeniem kiełbasek.
- **Wieczorna wyprawa** z zimnymi ogniami.



Żywiół POWIETRZE

- **Ćwiczenia oddechowe na wesoło** – zajęcia z dmuchania i skręcania balonów.
- **Tworzenie latawców** i puszczanie ich na wietrze.
- **Bańki mydlane** – robienie ogromnych bańek przez uczestników.
- **Zabawy z chustą animacyjną.**
- **Malowanie powietrzem** – tworzenie obrazków za pomocą słomki.
- **Kolorowy zawrót głowy** – zabawa z kolorowymi proszkami.

Podczas trwania kolonii uczestnicy będą zdobywali elementy odznaki **WŁADCY ŻYWIÓŁÓW**, którą zabiorą ze sobą do domu.

C. KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ – program na stronie 43.

KOLONIA TAJNYCH AGENTÓW

KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ

KOLONIA WAKACJE TALENTÓW

Położona w Beskidzie Żywieckim **Zawoja** to z pewnością jedna z najpiękniejszych miejscowości regionu. Leżąc u stóp Babiej Góry przyciąga pięknymi malowniczymi widokami oraz walorami krajobrazowymi i turystycznymi.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowy „Jędrus” – malowniczo położony u stóp Babiej Góry z doskonałą bazą wypadową na piesze wycieczki. Do dyspozycji uczestników dostępne są pokoje 2, 3, 4, 5-osobowe z łazienkami. Ponadto w ośrodku znajduje się świetlica, stół do tenisa stołowego, **basen letni**, przestronny teren z boiskiem do siatkówki, koszykówki i piłki nożnej.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie – bufet, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opola.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia i Opola za dopłatą +120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

17.08 – 26.08.2022

A. 1680 zł **C. 1680 zł**
B. 1990 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 9 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Energylandii i całodzienny pobyt w parku rozrywki (łącznie ze strefą basenową) połączony z super zabawą. Piesze wycieczki po okolicy.

A. KOLONIA TAJNYCH AGENTÓW

- **NIEWIDZIALNA WIADOMOŚĆ** – rekruci szkoły tajnych agentów otrzymują tajemniczą, niewidzialną gołym okiem wiadomość, która może być ważnym tropem w śledztwie. Pierwszym wspólnym wyzwaniem będzie jej odczytanie. Następnie rekruci posiadają umiejętność pisania niewidzialnych listów.
- **ZMIANA TOŻSAMOŚCI!** – zmiana wyglądu twarzy (modelowanie nosa, brody, doklejanie wąsów i brwi, kosmetyki do makijażu). Wykonywane będą zdjęcia przed i po metamorfozie, następnie wieczorna dyskoteka w kamuflażu.
- **CZY ZNAJDZIESZ ŚLAD?** – rozpoznawanie śladów daktyloskopijnych, analiza odcisków palców, porównywanie śladów z miejsca zbrodni (zajęcia plastyczne z tuszem i kartką papieru).
- **NA TROPIE PRZESTĘPCÓW...** – gra terenowa, podczas której uczestnik przy pomocy lupy będzie miał za zadanie poszukać ukrytych śladów w terenie i zobaczyć dokąd one zaprowadzą i czy pozwolą odkryć przestępce.
- **ANONIM** – zabawa plastyczna polegająca na stworzeniu listu anonimowego do policji na zadany temat z wycinanych liter z gazety.
- **TAJEMNICZA SALA** – gra zespołowa „Mafia” polegająca na obserwacji i analizie zachowań, a także kontroli mowy ciała oraz innych sygnałów niewerbalnych.
- **ORIENTUJ SIĘ W TERENIE!** – czytanie i rysowanie map.
- **NA TROPIE ŚLADÓW...** – uczestnicy malują farbą na jeden kolor podeszwy swoich butów, następnie robią odcisk na kartce z bloku i go wycinają. Wszystkie ślady mieszamy a uczestnicy mają za zadanie skompletować odciski w pary. Sugerujemy aby zabezpieczyć uczestnika w dodatkowe obuwie mogące ulec zniszczeniu.
- **KRYMINAŁ W ROLI GŁÓWNEJ** – noc filmowa z zagadkami („Mali Detektywi” lub „Biuro Detektywistyczne Lassego i Mai”).
- **ESCAPE ROOM** – gra planszowa, w której grupa osób pod opieką instruktora rozwiązuje ciąg zadań i zagadek, które spajają wszystkie elementy w jedną całość.
- **KOLONIJNE ŚLEDZTWO** – wywiady z potencjalnymi świadkami. Czy zeznania pomogą nam w śledztwie?

Na zakończenie kolonii po rozwiązaniu wszystkich zagadek każdy uczestnik otrzymuje na pamiątkę legitymację detektywa.

B. KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ – program na stronie 43.

ZAWOJA



C. KOLONIA WAKACJE TALENTÓW

- **Talent kulinarny – Savoir vivre przy stole** – zabawy utrwalające dobre manieri; kuchnia na wesoło; poznanie przysmaków z różnych regionów Polski; tworzenie kolonijnej książki kucharskiej.
- **Talent sportowy – ABC Sportowca** – różne warianty rozgrzewek, gier i dyscyplin sportowych; w zdrowym ciele zdrowy duch – zdrowe odżywianie, tworzenie jadłospisu i planu treningowego; TBC – To Będzie Ciężkie? Na pewno się uda! Ćwiczenia ogólnospornościowe przyprawiające o dobry humor; szalony zumbowy flash mob – wciąganie tłumu do wspólnej zabawy; freestyleowe pojedynki; rozgrywki sportowe.
- **Talent kreacji – Foto - co to?** – jak wykonywać dobre zdjęcia prostym aparatem fotograficznym.
- **zMALUJ coś** – projektowanie i wykonanie talentowej koszulki (uwaga: każdy uczestnik musi posiadać białą koszulkę).
- **Talent muzyczny: wokalny i instrumentalny** – Jak oni grają i śpiewają? – zapoznanie z różnymi gatunkami muzycznymi i wykonawcami; śpiewać każdy może... wesołe rozśpiewki, podstawy emisji głosu, zapoznanie z technikami właściwego oddychania przeponą; karaoke; ćwiczenia kształtujące słuch i rozwijające poczucie rytmu; warsztaty muzyczne – zabawy muzyczno-ruchowe; śpiewy: solo, w 2, 3, 4-głosie, śpiew chórally, komponowanie utworu muzycznego; music quiz.
- **Talent aktorski – Prezentacje sceniczne** – jak walczyć ze stresem i go pokonać, efektywne sztuczki „jak pokonać treść i zawładnąć sceną”; gimnastyka buzi i języka – ćwiczenia poprawiające dykcję i rozwijające aparat mowy; wyginam śmiało ciało – zabawy ruchowe, m.in. zajęcia taneczne, naśladowanie zwierząt, „kalambury”; rozwijanie kreatywności umysłu poprzez: tworzenie historii, z dramą za pan brat – odgrywanie różnych sytuacji, wcielanie się w role.
- **Talent taneczny – ABC Tancerza** – poznanie różnych rodzajów tańców, pogadanka na temat jak unikać urazów podczas zajęć tanecznych; tworzenie układów tanecznych, nauka podstawowych kroków różnych rodzajów tańca; taneczny flash mob; synchronizacja ruchu a jakość tańca; talent disco.
- **Mały TALENTowy Świat w Wielkiej Gali finałowej** – prezentacja nabytych umiejętności połączona z wręczeniem dyplomów i nagród.

KOLONIA PROJEKT WYZWANIE KOLONIA STYLISTÓW I STYLISTEK KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowy „Hanka” – malowniczo położony, w sąsiedztwie wielu szlaków turystycznych. Do dyspozycji uczestników dostępne są pokoje 2, 3, 4, 5-osobowe z łazienkami. Ponadto w ośrodku znajduje się świetlica, stół do tenisa stołowego, basen letni, boiska sportowe.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie – bufet, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia i Opola.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia** i **Opola** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

12.07 – 22.07.2022

A. 1755 zł **C. 2065 zł**
B. 1795 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Energylandii i całodzienny pobyt w parku rozrywki (łącznie ze strefą basenową) połączony z super zabawą. Piesze wycieczki po okolicy.

A. KOLONIA PROJEKT WYZWANIE

Wyzwania dla prawdziwych fanów mocnych wrażeń, które dostarczą uczestnikom ekscytujących emocji oraz nauczą wielu przydatnych umiejętności. Każdego dnia na Łowców Wyzwań będą czekały ciekawe zadania i tajemnicze zagadki, z którymi będą musieli się zmierzyć. Uczestnicy otrzymają „Księgę Łowcy Wyzwań”, w której będą gromadzili odznaki w postaci pieczętek potwierdzających wykonanie zadania. Na zakończenie ognisko z pasowaniem na Łowcę Wyzwań.

- **Wyzwanie: „INTEGRACJA”** – ułożenie piosenki, okrzyku grupy i sztandaru.
- **Wyzwanie: „PIERWSZA POMOC”** – akcja ratownicza: podstawowe zasady pierwszej pomocy; próba uratowania tajemniczego wędrowca – gra terenowa.
- **Wyzwanie: „FIT” – „Być fit - czy to mi?”** – promowanie zdrowego trybu życia, aktywności fizycznej i zdrowej diety; próba stworzenia własnego planu treningowego i poprowadzenia zajęć.
- **Wyzwanie: „SPRYTU I ODWAGI”** – próba odebrania sztandaru przeciwnikowi; budowa szalasu bez użycia gwoździ i młotka.
- **Wyzwanie: „MISTRZA DOBREJ ZABAWY”** – współzawodnictwo grup podczas zabaw integracyjnych i animacji; pojedynek Łowców Wyzwań połączony z wielkim bałem i prezentacją zdolności oraz pokazem talentów.
- **Wyzwanie: „MISTRZA ORIENTERUNGU”** – zajęcia terenowe: posługiwanie się kompasem, mapą, czytanie z mapy nieba, próba odnalezienia zaginionego skarbu – wieczorna gra terenowa.
- **Wyzwanie: „SPORTOWCA”** – treningi rozwijające sprawność fizyczną i kształtujące siłę umysłu; Olimpiada Jaworzyny – uczestnicy kontra kadra wychowawcza; rozgrywki sportowe z nagrodami.
- **Wyzwanie: „ARTYSTY”** – akademia portretu i karykatury; złote milczenie; współzawodnictwo na scenie i prezentacja swoich talentów i umiejętności.



B. KOLONIA STYLISTÓW I STYLISTEK

- **ABC Młodego Stylisty** – pogawędka na temat pracy stylisty i makijażyści.
- **Nauka i wykonywanie makijażu** – na specjalnie przygotowanych szablonach.
- **Historia mody w pigułce** – jak zmienia się świat mody.
- **Warsztaty w pracowni artystycznej** – uczestnicy udadzą się do pracowni, w której stworzą projekt i własnoręcznie uszyją ozdobną torbę z motywem góralskim.
- **Zostań projektantką/em mody** – projektowanie stylizacji na różne okazje.
- **Kreacje-wariacje** – tworzenie niepowtarzalnych stylizacji.
- **Rękodzieło** – projektowanie i wykonywanie biżuterii.
- **Stylizacja paznokci** – malowanie i zdobienie paznokci.
- **Co znaczy miła aparycja?** – jak stworzyć wizerunek adekwatny do sytuacji.
- **Stylista wnętrz** – projektowanie unikatowego przedmiotu do mieszkania – zabawa z masą solną.
- **„W zdrowym ciele zdrowy duch”** – codzienne zajęcia fitness; zdrowe żywienie; mądre odchudzanie, piramida żywieniowa.
- **Pokaz mody** zakończony bałem Młodych Stylistek.

C. KOLONIA Z JAZDĄ KONNĄ

- **ABC początkującego jeźdźcy**: poznawanie części ciała, pielęgnacji i postępowania z koniem oraz stroju jeźdźcy; prezentacja wybranych ras i maści; bezpieczeństwo jazdy i pracy przy koniach; zasady żywienia koni.
- **Przygotowanie konia do jazdy**: budowa siodła i ogłowia, prawidłowy dosiad, pielęgnacja konia.
- **Zajęcia z jazdy konnej (6 zajęć po 30 min jazdy konnej w turnusie, w tym jedno zajęcia teoretyczne)** pod okiem sprawdzonych instruktorów: ruszanie i zatrzymanie konia, ćwiczenia rozgrzewające, doskonalące równowagę, utrzymywanie konia w stopie, klusie i galopie (w zależności od umiejętności uczestników), ćwiczenia rozluźniające w siodle. Grupy zaawansowane mogą łączyć pojedyncze zajęcia do 60 min.
- **Kowboj, Szeryf, Indianin**: podobieństwa i różnice – zajęcia plastyczne; wykonanie nakryć głowy oraz elementów stroju – zajęcia manualne.
- **„Złap Billego”**: wieczorna gra terenowa tropem groźnego rewolwerowca.
- **Projekt filmu**: „Rogate Rancho”, „Rango”.
- **Piknik w stylu country**: pokaz westernowej mody, lasso – nauka wiązania i rzucania liny; kowbojska muzyka i tańce; ognisko z pieczeniem kiełbasek.
- **Tańce i hulańce prawie jak w Saloonie** :)

Uwaga: Każdy uczestnik musi posiadać strój do jazdy konnej (mocne obuwie sięgające kostki, dopasowane, elastyczne spodnie) oraz kask ochronny.

W przypadku warunków atmosferycznych uniemożliwiających jazdę konną, uczestnicy skorzystają z zajęć zastępczych, odpowiadających jej równowartości.



KOLONIA I AKADEMIA OSADA TAJEMNIC

KOLONIA I AKADEMIA WAKACYJNE SIMOWANIE

KOLONIA I AKADEMIA Z JAZDĄ KONNĄ

Pewel Ślemieńska – urokliwa miejscowość położona w Beskidzie Makowskim, oddalona o 11 km od Żywca. Sąsiedztwo lasów, cisza i spokój zachęcają do spacerów i aktywnego wypoczynku.

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wypoczynkowy „Rancho Adama” – zlokalizowane na wzgórzu w otoczeniu pól i lasów, z przepięknym widokiem na panoramę Beskidów i Żywca. Do dyspozycji pokoje 3, 4, 5-osobowe z łazienkami, możliwe łóżka piętrowe. Ponadto w ośrodku znajduje się boisko do siatkówki plażowej, plac zabaw oraz **basen letni**.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Kielc, Wrocławia i Opoli** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

02.07 – 12.07.2022
12.07 – 22.07.2022
22.07 – 01.08.2022
01.08 – 11.08.2022
11.08 – 21.08.2022

A. 1945 zł **C. 2365 zł**
B. 1945 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadrę wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

ATRAKCJE NIE Z TEJ ZIEMI – program edukacyjny (dla wszystkich programów)

Warsztaty astronomiczne prowadzone przy współpracy Stowarzyszenia Polaris. Podczas zajęć uczestnicy za pomocą profesjonalnych teleskopów będą mogli zobaczyć Drogę Mleczną, Księżyc lub inne widoczne aktualnie planety. Na ochłódę – magia i tajemnice niskich temperatur – **pokaz zastosowania ciekłego azotu**.

RANCHO



FAKULTATYWNIE

- **Strzelnica paintball** – 100 kulek do celu. **Cena 35 zł/os.**
 - **Quadry** – przejażdżka z instruktorem (10 min), podczas jazdy uczestnik może spróbować prowadzić sam quada pod nadzorem instruktora lub jechać jako pasażer. **Cena 55 zł/os.**
- Realizacja zajęć przy min. 10 osobach chętnych.

ADAMA



A. KOLONIA I AKADEMIA OSADA TAJEMNIC

Telewizyjne programy typu „Wyspa Przetrwania” czy „Azja Express” były oglądane z zapalem przez wiele osób. Stworzyliśmy odpowiednią wersję dla dzieci: „Osada Tajemnic” to nie lada wyzwanie dla każdego młodego poszukiwacza przygód! Uczestnicy wezmą udział w niezwyklej grze LARP, dzięki której wcielą się w inną postać na cały czas trwania kolonii. Uczestnicy przeniosą się w świat Indiany Jonesa, zagadek i zaginionych artefaktów. Każdego dnia na uczestników będą czekały nowe, ekscytujące wyzwania. Ognisko zapoznawcze wprowadzające w fabułę kolonii oraz uroczyste ustawienie totemu.

PROGRAM:

- **Podział na grupy:** wymyślenie okrzyku, nazwy, rozdanie potrzebnych akcesoriów.
- **Zajęcia integracyjne w grupach** – tworzenie atrybutów Indiany Jonesa.
- **Podejmowanie wyzwań mających na celu odnalezienie wszystkich części zaginionego totemu.**
- **Zwiad terenowy.**
- **Zajęcia terenowe:** z szyfrowania i czytania mapy, nauka i wykorzystywanie znaków patrolowych, czytanie z mapy nieba, nauka posługiwania się kompasem.
- **Zajęcia z wykrywaczem metalu, budowanie schronu, nauka rozpalenia ognia.**
- **Zajęcia sprawnościowe** – tor przeszkód.
- **Tworzenie mieczy z PCV.**
- **Tworzenie portretów psychologicznych,** które ułatwią ujęcie sprawy kradzieży totemu.
- **Złożenie totemu w jedną całość przy współpracy wszystkich grup.**
- **Ognisko kończące fabułę i uroczyste rozdanie pamiątek za uczestnictwo w wspianej przygodzie w Osadzie Tajemnic.**

B. KOLONIA I AKADEMIA WAKACYJNE SIMOWANIE

Przenieś się do gry w świecie rzeczywistym. Zdobywaj nowe aspiracje i umiejętności. Spróbuj nowych rzeczy!

- **Projektowanie opasek** w kształcie zielonego kryształu, który przyda się w Simowach rozgrywkach.
- **Pogawędki o historiach i tajemnicach gry „The Sims”** – wymiana wiedzy.
- **Simowy kulturysta** – poranny jogging i stretching, siłownia pod chmurką, relaks i rozgrywki w basenie, H₂O na wesoło balonowa bitwa.
- **Simowy pokaz mody** – projektowanie i przygotowywanie strojów połączony z prezentacją.
- **Zaprojektuj to sam!** – konstrukcja makiety idealnego domu dla Twojego Sima.
- **Konstrukcja piniaty w kształcie zielonego kryształu!**
- **Simowe malowanki** – malowanie na płótnie!
- **Zostańmy kucharzami** – Simowa sałatka owocowa.
- **Zostań niezależnym botanikiem** – stwórz swój mini ogródek w doniczce – zasiej, nawóz, zbieraj plony.
- **Sim Florysta** – stwórz swój niepowtarzalny wianek z polnych kwiatów.
- **Pomocna dłoń dla natury** – oczyszczanie okolicy na rzecz środowiska :)
- **Simowa** – gra terenowa.
- **Teleturniej wiedzy o „The Sims”.**
- **Simowa impreza** – połączona z konkursem na najciekawszy układ taneczny.

C. KOLONIA I AKADEMIA Z JAZDĄ KONNĄ

- **ABC początkującego jeźdźcy:** poznawanie części ciała, pielęgnacji i postępowania z koniem oraz stroju jeźdźcy; prezentacja wybranych ras i maści; bezpieczeństwo jazdy i pracy przy koniach; zasady żywienia koni.
- **Przygotowanie konia do jazdy:** budowa siodła i ogłowia, prawidłowy dosiad, pielęgnacja konia.
- **Zajęcia z jazdy konnej (8 zajęć po 45 min jazdy konnej w turnusie, w tym jedno zajęcie teoretyczne)** pod okiem sprawdzonych instruktorów: ruszanie i zatrzymanie konia, ćwiczenia rozgrzewające, doskonalące równowagę, utrzymywanie konia w stępie, klusie i galopie (w zależności od umiejętności uczestników), ćwiczenia rozluźniające w siodle.
- **Kowboj, Szeryf, Indianin:** podobieństwa i różnice – zajęcia plastyczne; wykonanie nakryć głowy oraz elementów stroju – zajęcia manualne.
- **„Złap Billego”:** wieczorna gra terenowa tropem groźnego rewolwerowca.
- **Projekcja filmu:** „Rogate Rancho”, „Rango”.
- **Piknik w stylu country:** pokaz westernowej mody, lasso – nauka wiązania i rzucania liny; kowbojska muzyka i tańce; ognisko z pieczeniem kiełbasek.
- **Tańce i hulańce prawie jak w Saloonie :)**

Uwaga: Każdy uczestnik musi posiadać strój do jazdy konnej (mocne obuwie sięgające kostki, dopasowane, elastyczne spodnie) oraz kask ochronny.

W przypadku warunków atmosferycznych uniemożliwiających jazdę konną, uczestnicy skorzystają z zajęć zastępczych, odpowiadających jej równowartości. Program zostanie zrealizowany przy min. 5 uczestnikach w turnusie.

KOLONIA I AKADEMIA WIELKIE KOLEGOWANIE

KOLONIA I AKADEMIA BAJKOWE SZALEŃSTWO

Małe Ciche – niewielka miejscowość u stóp Tatr. Klimat i kameralna atmosfera Małego Cichego dają możliwość obcowania z niepowtarzalną górską przyrodą, górską kulturą oraz odpoczynku z dala od turystów.

ZAKWATEROWANIE

Dom Wypoczynkowy „Tatrzańska Grań” – usytuowany w cichym i spokojnym miejscu. Do dyspozycji uczestników pokoje 2, 3, 4, 5 i 6-osobowe z łazienkami. Na terenie ośrodka znajduje się jadalnia, świetlica, sala gier – ping-pong, piłkarzyki, miejsce na grilla, wyznaczone boisko do siatkówki, trampolina, **mały basen letni** z podgrzewaną wodą.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie – bufet, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia i Opola.

W prezencie od Gospodarzy 1 raz w turnusie uczestnicy ustalają menu dnia :)

TRANSPORT

Autokar z Krakowa lub Katowic. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia i Opola za dopłatą +120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

17.07 – 27.07.2022

27.07 – 06.08.2022

06.08 – 16.08.2022

16.08 – 26.08.2022

1585zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

- Wycieczka autokarowa na **baseny termalne** (2 godziny).
- **Wycieczka do Bacówki** – pokaz wyrabiania sera i degustacja serków podhalańskich; ognisko z pieczeniem kiełbasek; warsztaty tworzenia zwierząt z siana; warsztaty agroturystyczne.

DZIELNI-SAMODZIELNI!

Podczas trwania kolonii dzieci będą uczone wszelkich czynności pomagających w codziennym usamodzielnianiu się. Poprzez gry i zabawy koloniści nauczą się lub udoskonalą swoje umiejętności w takich dziedzinach jak: poranna i wieczorna toaleta, mycie zębów, czesanie się, umiejętność dobierania właściwej garderoby do warunków pogodowych, sznurowanie butów, składanie ubrań, ścielenie łóżka. Akcja wzbogacona o savoir-vivre – dobre maniere w domu, w szkole, na wycieczce, kolonii... – dyskusja + zabawa.

MAŁE



CICHE

BON
TURYSTYCZNY



5-10
lat

11-13
lat

11
dni



KOLONIA I AKADEMIA Wielkie koLEGOWanie

Zakoleguj się z nami i rozwiń swoją wyobraźnię. Będziesz miał okazję zaprojektować i stworzyć modele z klocków, odkryć w sobie ducha konstruktora, artysty czy podróżnika.

- **Dzień Architekta** – „Zrób to sam” – konstrukcja makiety idealnego miasta, budynków, parków, zamku i innych budowli; rywalizacja w grupach – konstrukcja najwyższej wieży, najdłuższego mostu; konkurs na najlepszego Architekta Lego.
- **Dzień Podróżnika** – stworzenie Legomapy; planowanie podróży marzeń; nauka posługiwania się kompasem, nauka czytania mapy; konstruowanie z klocków podróznich środków transportu; najbardziej charakterystyczne budowle Europy i odwzorowanie ich przy użyciu klocków; projekcja filmu „Lego: Przygoda”.
- **Dzień Projektanta** – najbardziej popularni projektanci Lego na świecie – zapoznanie z sylwetkami artystów i ich dziełami; projektowanie i wykonywanie biżuterii; tworzenie przedmiotów użytkowych i projektowanie kostiumów.
- **Dzień Farmera** – stworzenie wiejskiej zagrody „Farmer House” zamieszkaney przez bajkowe zwierzęta; pogadanka na temat hodowli i żywienia zwierząt; prezentacja wybranych gatunków hodowlanych oraz możliwość spróbowania wyrobów mlecznych; wycieczka do baczki.
- **Dzień Konstruktora** – zapoznanie z historią klocków Lego; tworzenie własnych konstrukcji; „co masz na myśli?”: Legokalambury na podstawie wykonanych projektów. Kolonijne rozgrywki LEGO MASTER.
- **Dzień Artysty** – zespołowe tworzenie inscenizacji przy pomocy klocków Lego, odgrywanie scenek, skeczy; LegoDance i Electric boogie - nauka tańca; wieczorna dyskoteka i prezentacja nabytych umiejętności.
- **Dzień Sportowca** – fabularyzowana gra terenowa „koLEGO ratuj!”; Legowyścig – indywidualne i grupowe rozgrywki sportowe zakończone wręczeniem nagród i medali.
- **Dzień Kosmonauty** – kreacja statków kosmicznych i galaktycznych pojazdów z klocków; gwiazdna bitwa; projekcja filmu „Lego Opowieści Droidów”.
- **Dzień Gracza** – ABC gracza – zasady fair-play panujące podczas każdej rozgrywki; LegoWyzwanie: projektowanie własnych planszy i scenariuszy gier; planszowe rozgrywki Lego.

KOLONIA I AKADEMIA BAJKOWE SZALEŃSTWO!

W ŚWIECIE POKEMONÓW:

- **Wprowadzenie w świat Pokemonów**; stworzenie własnego profilu trenera: nadanie jednego i niepowtarzalnego nicku oraz plastyczne wykonanie awataru;
- **Złap Pokemona!** – nauka czytania prostych map i posługiwania się kompasem, prawidłowe odczytywanie kolonijnego PokeRadar – kierunkowskazu do złapania Pokemona, odnalezienie PokeStopów czyli miejsc, w których znajdują się cenne dla trenerów przedmioty;
- **Dlaczego właściciele Pokemonów mają obowiązek opiekować się nimi?** – dyskusja na temat odpowiedzialności za swoje pupile; Ash, Misty, Brock, Tracey i inni. Jaki powinien być idealny towarzysz podróży czyli charakterystyka bohaterów ze słynnego serialu, podczas wieczornego „czytania do spania”;
- **Pikachu detektyw** – tropienie śladów i rozwiązywanie zagadek po projekcji filmu.

WIZYTA W HOTELU TRANSYLWANIA:

- **Transformacja potworków** – kreatywna zabawa w zamianę zła w dobro – zajęcia plastyczne;
- **Potworna kuchnia** – tworzymy menu na wieczorny bal w Hotelu Transylwania;
- **Nauka latania** – konstruowanie latawców w kształcie bohaterów z bajki;
- **Potworny bal** – bal przebierańców z prezentowaniem „strasznych” kreacji.

AKTYWNE ZABAWY Z ANGRY BIRDS:

- **Wirtualna gra w rzeczywistości** – ćwiczenia na celność;
- **21 podań** – nie pozwól aby Angry Birds zmieniły właściciela – ćwiczenia zręcznościowe;
- **Ostatni będą pierwszymi** – „nie daj się zbić” – gra zwinnościowa;
- **Mokra rywalizacja** – balonowe starcie Angry Birds ze Świnkami.



KOLONIA I AKADEMIA TAJNYCH AGENTÓW

KOLONIA I AKADEMIA MISTRZÓW KUCHNI

Zwardoń – niewielka miejscowość położona w Beskidzie Żywieckim, tuż przy granicy ze Słowacją. Tutejszy mikroklimat to gwarancja udanego wypoczynku w bezpośrednim otoczeniu przyrody.

ZAKWATEROWANIE

Dom Wczasowy „Orawcowa” – usytuowany na północnym stoku szczytu Orawcowa. Do dyspozycji pokoje 3, 4, 5-osobowe z łazienkami, jadalnia, świetlica z TV, bilard, piłkarzyki, tenis stołowy, boisko do piłki nożnej i siatkówki, sprzęt do karaoke i do organizacji dyskotek, góralska altana, **basen letni** przy obiekcie.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja). Turnus rozpoczyna się i kończy obiadem + suchy prowiant na drogę powrotną dla uczestników z Warszawy, Łodzi, Wrocławia.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy, Łodzi, Wrocławia, Opola, Kielc** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do Katowic lub do Krakowa, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

02.07 – 12.07.2022

12.07 – 22.07.2022

22.07 – 01.08.2022

01.08 – 11.08.2022

A. 1630 zł

B. 1615 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, kadre wychowawczą, opiekę medyczną, transport, program, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.

PROGRAM

Wycieczka autokarowa do Parku Niespodzianek w Ustroniu oraz do Wisły – spacer promenadą, czekoladowa figura Adama Małyszka, przejazd obok sławnej skoczni w Wiśle-Malince; ponadto spacer i piesze wycieczki po okolicy, ognisko z pieczeniem kiełbasek.

PAKIET 5 ATRAKCJI:

- ✓ **KOLOROWY ZAWRÓT GŁOWY** – zabawa na wolnym powietrzu polegająca na wyrzucaniu do góry różnokolorowych proszków,
- ✓ **TANCE INTEGRACYJNE,**
- ✓ **NOC KINOWA** – wieczorne oglądanie filmów i bajek,
- ✓ **H₂O na wesoło** – balonowa bitwa,
- ✓ **TAJEMNICZYM TROPEM** – zabawa terenowa z ciekawą historią w tle.



AKCJA RATOWNICZA + SPOTKANIE ZE STRAŻAKIEM W OSP ZWARDOŃ

Nauka wiązania węzłów ratowniczych; małe testy sprawnościowe; bezpieczeństwo w ruchu drogowym, znaki drogowe; rola odblasków w życiu codziennym; podstawy pierwszej pomocy, numery alarmowe; jak należy zachować się podczas urazu w szkole, domu, na wyjeździe – pogadanka; podręczna apteczka; za co odpowiedzialne są służby mundurowe.

FAKULTATYWNIE

Paintball – zespołowa gra ze specjalnie przygotowanym scenariuszem, nieopodal D.W. „Orawcowa”.

- pakiet podstawowy (100 kulek) **55 zł/os.**
- pakiet dla wytrzymałych (200 kulek) **65 zł/os.**

ZWARDOŃ





A. KOLONIA I AKADEMIA TAJNYCH AGENTÓW

- **NIEWIDZIALNA WIADOMOŚĆ** – rekruci szkoły tajnych agentów otrzymują tajemniczą, niewidzialną gołym okiem wiadomość, która może być ważnym tropem w śledztwie. Pierwszym wspólnym wyzwaniem będzie jej odczytanie. Następnie rekruci posiądą umiejętność pisania niewidzialnych listów.
- **ZMIANA TOŻSAMOŚCI!** – zmiana wyglądu twarzy (modelowanie nosa, brody, doklejanie wąsów i brwi, kosmetyki do makijażu). Wykonywane będą zdjęcia przed i po metamorfozie, następnie wieczorna dyskoteka w kamuflażu.
- **CZY ZNAJDZIESZ ŚLAD?** – rozpoznawanie śladów daktyloskopijnych, analiza odcisków palców, porównywanie śladów z miejsca zbrodni (zajęcia plastyczne z tuszem i kartką papieru).
- **NA TROPIE PRZESTĘPCÓW...** – gra terenowa, podczas której uczestnik przy pomocy lupy będzie miał za zadanie poszukać ukrytych śladów w terenie i zobaczyć dokąd one zaprowadzą i czy pozwolą odkryć przestępcę.
- **ANONIM** – zabawa plastyczna polegająca na stworzeniu listu anonimowego do policji na zadany temat z wycinanych liter z gazety.
- **TAJEMNICZA SALA** – gra zespołowa „Mafia” polegająca na obserwacji i analizie zachowań, a także kontroli mowy ciała oraz innych sygnałów niewerbalnych.
- **ORIENTUJ SIĘ W TERENIE!** – czytanie i rysowanie map.
- **NATROPIE ŚLADÓW...** – uczestnicy malują farbą na jeden kolor podeszwy swoich butów, następnie robią odcisk na kartce z bloku i go wycinają. Wszystkie ślady mieszamy a uczestnicy mają za zadanie skompletować odciski w pary. Sugerujemy aby zabezpieczyć uczestnika w dodatkowe obuwie mogące uleczniszczeniu.
- **KRYMINAŁ W ROLI GŁÓWNEJ** – noc filmowa z zagadkami („Mali Detektywi” lub „Biuro Detektywistyczne Lassego i Mai”).
- **ESCAPE ROOM** – gra planszowa, w której grupa osób pod opieką instruktora rozwiązuje ciąg zadań i zagadek, które spajają wszystkie elementy w jedną całość.
- **KOLONIJNE ŚLEDZTWO** – wywiady z potencjalnymi świadkami. Czy zeznania pomogą nam w śledztwie?

Na zakończenie kolonii po rozwiązaniu wszystkich zagadek każdy uczestnik otrzymuje na pamiątkę legitymację detektywa.

B. KOLONIA I AKADEMIA MISTRZÓW KUCHNI

Zapraszamy do świata pachnącego ziołami, owocami i przyprawami z całego świata!

- **Tajniki kuchni z różnych zakątków świata** – uruchamiamy wyobraźnię, dorzucamy szczyptę spontaniczności i sporo wiedzy praktycznej. Wspólne „kuchcikowanie” połączone z dobrym humorem stanie się przepisem na doskonałą zabawę i udane wakacje :)
- **Kuchenne rewelacje** – podstawy bezpieczeństwa w kuchni, główne rodzaje kuchennego wyposażenia i akcesoriów kuchennych, kompozycje potraw na talerzu.
- **Wiemy co jemy** – co jeść żeby być zdrowym, dlaczego piramida żywieniowa jest piramidą? – zasady zdrowego odżywiania.
- **Chef's armagedon** – zajęcia rekreacyjno-sportowe poprawiające ogólną sprawność fizyczną i dobre samopoczucie.
- **Nie oddam fartucha** – każdy uczestnik dostanie własny fartuch, który ozdobi wedle własnej fantazji i projektu; fartuchowe wyścigi; Fartuchowy Pokaz Mody.
- **Stoliczku nakryj się** – kuchenny savoir vivre, sposoby nakrywania do stołu i serwowania posiłków; przygotowanie pyszności na pikniku wieczorną dyskotekę.
- **Makaronowe love** – warsztaty z tworzenia makaronowej biżuterii.
- **Kulinarna mapa świata** – tworzenie kulinarnej mapy świata.
- **zGOTUJ to!** – polskie regionalne potrawy, poznanie nazw i składników z jakich powstają; quiz połączony z nauką lepienia pierogów; pieczątki z ziemniaka.
- **Cukiernicze wyzwanie** – czyli jak zrobić energetyczne kulki mocy? Stworzenie autorskiego przepisu na fit przekąskę. Jak udekorować muffinkę?
- **Owocowy zawrót głowy** – przygotowanie kolorowych koktajli i zdrowej sałatki owocowej; najdziwniejsze i najbardziej egzotyczne owoce świata.
- **Zagotowani** – owocowe warcaby, zielone sudoku, jadalny jeż, bitwa na smaki.



MUSZYNA



FABRYKA ADRENALINY ADRENALINA PLUS OBÓZ TENISOWY SURVIVAL CAMP

Ośrodek Sportu i Rekreacji **Alpina Sport** to jeden z nielicznych w Polsce centrów aktywnego wypoczynku o tak bogatym zapleczu sportowym. Na obszarze 50.000 m² zlokalizowanych jest 16 kortów tenisowych (w tym 4 zadaszone halą pneumatyczną) 2 boiska wielofunkcyjne ze sztucznej trawy, boisko do piłki nożnej, siatkówki plażowej, stadion lekkoatletyczny 200 m, bieżnia tartanowa, basen otwarty, strzelnica polowa, tor do jazdy na quadach, pole paintballowe oraz wiele innych atrakcji. Tutaj nie można się nudzić! Obiekt jest bezpieczny: ogrodzony i strzeżony monitorowany 24h. Organizatorem wypoczynku jest Szkoła Tenisa Grzegorz Jeż, która ma ponad 20-letnie doświadczenie w organizacji najlepszych wakacji dla dzieci i młodzieży.



ZAKWATEROWANIE

OBÓZ TENISOWY FABRYKA ADRENALINY

Alpina Sport&Spa (10 noclegów) – pokoje klasy premium 2, 3, 4, 5, 6-osobowych oraz studia 2+4 z łazienkami.

ADRENALINA PLUS

Alpina Sport&Spa (10 noclegów) – sala wieloosobowa ze wspólnym węzłem sanitarnym.

OBÓZ SURVIVAL CAMP

Wojskowe namioty typu NS 10-osobowe (10 noclegów) – w namiotach materace ułożone na warstwie izolacyjnej, wymagany własny śpiwór i poduszka. Wspólny węzeł sanitarny dostępny w budynku. Na wypadek niesprzyjających warunków atmosferycznych zagwarantowane miejsca noclegowe w sali wieloosobowej w budynku murowanym.

WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie: śniadanie i kolacja o dużym urozmaiceniu – stół szwedzki, obiad i podwieczorek serwowany w klimatyzowanej stołówce. Pierwszy posiłek obiad w dniu przyjazdu, ostatni śniadanie + suchy prowiant na powrót.

TRANSPORT

Autokar z **Krakowa** lub **Katowic**. Możliwy wyjazd z **Warszawy**, **Łodzi**, **Wrocławia** i **Opola** za dopłatą **+120 zł/os.** – przy min. 6 os., do **Katowic** lub do **Krakowa**, dalej autokarem do obiektu.

TERMINY I CENY

25.06 – 05.07.2022

06.07 – 16.07.2022*

17.07 – 27.07.2022*

28.07 – 07.08.2022*

08.08 – 18.08.2022*

19.08 – 29.08.2022

A. 2345 zł C. 2295 zł

B. 2190 zł *D. 1920 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, transport, opiekę konwojentów na trasie do i z ośrodka, opiekę kierownika obozu, opiekę wychowawców i kadry instruktorskiej, realizację programu, opiekę pielęgniarską na terenie ośrodka, ubezpieczenie NNW Signal Iduna do 7.000 zł, składkę na Turystyczny Fundusz Gwarancyjny i Pomocowy.



A. FABRYKA ADRENALINY 10-18 lat

Przeżyj niezapomnianą przygodę, poczuj dreszcz emocji i adrenalinę napływającą do krwi. Program pełen atrakcji sprawia, że nie ma ani chwili na nudę. Nastaw się na dni wypełnione aktywnym spędzaniem czasu i niesamowitymi wrażeniami.

- **Quady (2 x 2 godz.)** – szkolenie odbywa się na specjalnie przygotowanym torze, gdzie pod czujnym okiem instruktorów obozowicze uczą się bezpiecznego prowadzenia quada.
- **Paintball (3 x 2 godz.)** – każdy uczestnik wyposażony jest w mundur, maskę, ochraniacz i marker. Staje się żołnierzem i wspólnie ze swoją drużyną rusza do boju! Uczestnicy grają według określonych scenariuszy, z których każdy ma odmienną fabułę i zapewnia mocną dawkę adrenaliny. Podczas zajęć wystrzelasz ponad 1000 kulek!
- **Splatmaster dla najmłodszych** – zabawa w „mały paintball”, gdzie siła uderzenia kulki jest znacznie mniejsza niż w tradycyjnym paintballu i odpowiednia dla dzieci już od 9 roku życia. Amunicja rozbija się pozostawiając charakterystyczny „splat”, ale nie ma bólu i siniaków!
- **Spyw pontonem (1 x ok. 3,5 godz.)** – trasa spływu obejmuje malowniczą Dolinę Popradu. Szybki nurt rzeki przynosi wiele emocji i nauczy uczestników współdziałania w grupie.
- **Zajęcia linowe (3 x 2 godz.)** – uczestnicy wspinają się, pokonują mosty linowe, budują wieżę. To świetne szkolenie z umiejętności obsługi uprząży alpinistycznej oraz technik wspinaczki.
- **Agent (1 x w turnusie)** – uczestnicy mają okazję podjąć wyzwanie w ramach gry scenariuszowej AGENT. Jest to rozgrywka oparta na popularnym programie telewizyjnym i przeniesiona na obozowe realia. Rozpoczyna się po śniadaniu, a kończy po kolacji. Prowadzący wystawia uczestników na próby wymagające sprytu, odwagi i mocnego charakteru. Do tego przebiegły AGENT przeszkadza we wszystkim, a uczestnicy odpadają jak pionki z gry, przez eliminację. Zwycięża tylko jedna osoba, która otrzymuje solidną zniżkę lub darmowy pobyt na obozie w przyszłym roku.
- **Wyprawa do baczki nad Wierchomlą (1 raz w turnusie)** – piesza wyprawa szczytami górskimi do schroniska PTTK nad Wierchomlą, usytuowanego 887 m.n.p.m. Po powrocie do ośrodka na obozowiczów czeka ognisko z pieczeniem kiełbasek.
- **Strzelanie (1 x 2 godz.)** – obejmuje strzelanie statyczne z broni pneumatycznej (karabin, pistolet) do tarczy jak i celów ruchomych.
- **ASG (2 x 2 godziny, 1 x 4 godz.)** – gra odzwierciedlająca prawdziwe pole walki w specjalnie przygotowanym terenie. Zajęcia obejmują: ćwiczenia taktyczne, sygnały dowodzenia, treningi i walki grup paramilitarnych przy użyciu replik broni typu AK47.
- **Rowery górskie (3 x 2 godz.)** – zajęcia prowadzone w terenie górzystym, każdorazowo stopień trudności tras dobierany jest do wieku i umiejętności uczestników. Ze względów sanitarnych każdy uczestnik musi posiadać własny kask.
- **Gry zespołowe (3 x 1 godz.)** – zajęcia z poszczególnych dyscyplin sportowych takich jak: piłka nożna, koszykówka, plażowa piłka siatkowa.
- **Zajęcia przy muzyce (3 x 1 godz.)** – tak zwane „tańce”, nauka podstawowych kroków i układów typu zumba przy muzyce.
- **Pierwsza pomoc przedmedyczna (1 x 2 godz.)** – nauka udzielania pierwszej pomocy.
- **Wyprawa korytem rzeki (1 x 2 godz.)** – piesza przeprawa korytem w górę rzeki.
- **NOWOŚĆ! Odnowa biologiczna w Spa (4 x 2 godziny)** – wypoczynek i regeneracja po wymagających zajęciach całego dnia. Uczestnicy korzystają z sauny suchej, łaźni parowej, hydromasażu w jacuzzi, różnych rodzajów kąpiei zdrowotnych. Uczymy dbałości o zdrowie i zasad prawidłowego korzystania z relaksu w Spa.
- Ponadto codziennie odbywają się zajęcia wieczorne w postaci turniejów (w tym Turniej Miast), zabaw rekreacyjnych, dyskotek, karaoke, gier nocnych.

INFORMACJE PRAKTYCZNE

OBOWIĄZKOWY EKWIPUNEK: każdy uczestnik obozu „Fabryka Adrenaliny” musi być wyposażony w ciepłe ubranie, okrycie przeciwdeszczowe, niewielki plecak, obuwie do pieszych wycieczek, dodatkowe obuwie mogące ulec zniszczeniu, strój kąpielowy, okulary przeciwsłoneczne, czapkę z daszkiem, krem z filtrem UV, legitymację szkolną. **Obowiązkowo ze względów higienicznych własny kask rowerowy.** Jeśli posiadasz swoją replikę ASG – zabierz ją ze sobą!



B. FABRYKA ADRENALINY PLUS 10-18 lat

Program identyczny z Fabryką Adrenaliny różniący się zakwaterowaniem, dodatkową grafakultatywną FLUO-RGAME zawartą w cenie.

FLUO-R GAME to nocna gra terenowa oparta o fabułę podchodów, podczas której uczestnicy wyposażeni w lampy UV i fluor-sticki będą szukać niewidocznych dla ludzkiego oka wiadomości. Wszystko po to, aby odnaleźć drogę prowadzącą do zwycięstwa.

C. OBÓZ TENISOWY 10-18 lat

Zapewniamy treningi prowadzone na wysokim poziomie przez wykwalifikowanych trenerów, zarówno dla początkujących jak i bardziej zaawansowanych graczy. Dobry poziom zajęć zapewnia profesjonalna Szkoła Tenisa opiekująca się wieloma medalistami Mistrzostw Polski. Każdy uczestnik ma zagwarantowane treningi na kortach ziemnych lub ze sztucznej trawy. Program obejmuje naukę i doskonalenie gry w tenisa: **trening 2,5 godz. dziennie w grupach 4-6 osób**, z zastosowaniem nowoczesnych materiałów szkoleniowych. Uczestnicy biorą udział w sparingach, meczach kontrolnych i turnieju tenisowym z nagrodami. Organizator zapewnia **rakiety tenisowe i piłeczki**.

Poza tenisem uczestnicy obozu spędzają aktywnie czas na zajęciach rekreacyjno-sportowych zacerpniętych z programu Fabryka Adrenaliny. Są to:

- **Zajęcia przy muzyce (co drugi dzień x 1,5 godz.)** – tak zwane „tańce”, nauka podstawowych kroków i układów typu zumba przy muzyce.
- **Zajęcia linowe (co drugi dzień x 1,5 godz.)** – uczestnicy wspinają się, pokonują mosty linowe, budują wieżę. To świetne szkolenie z umiejętności obsługi uprząży alpinistycznej oraz technik wspinaczki.
- **Gry zespołowe (co drugi dzień x 1,5 godz.)** – zajęcia z poszczególnych dyscyplin sportowych takich jak: piłka nożna, koszykówka, plażowa piłka siatkowa.
- **Treking (co drugi dzień x 1,5 godz.)** – wyprawy górskie np. korytem w górę rzeki, nauka czytania mapy, posługiwania się kompasem i krótkofalówką, bieg na orientację, podchody.
- **Survival (2 x 1,5 godz.)** – sztuka przetrwania w trudnych warunkach: budowanie szałasów, rozpalanie ogniska bez użycia zapalek, filtrowanie wody, nauka wiązania splotów i węzłów, nauka czytania mapy.
- **Strzelanie (2 x 1,5 godz.)** – obejmuje strzelanie statyczne z broni pneumatycznej (karabin, pistolet) oraz łuku.
- **Rowery górskie (2 x 1,5 godz.)** – zajęcia prowadzone w terenie górzystym, każdorazowo stopień trudności tras dobierany jest do wieku i umiejętności uczestników. Ze względów sanitarnych każdy uczestnik musi posiadać własny kask.
- **Paintball (1 x 1,5 godz. ok. 200 kulek na osobę)** – każdy uczestnik wyposażony w mundur, maskę, ochraniacz i marker staje się żołnierzem i wspólnie ze swoją drużyną dąży do zwycięstwa. Uczestnicy grają według określonego scenariusza.
- **Splatmaster dla najmłodszych** – zabawa w „mały paintball”, gdzie siła uderzenia kulki jest znacznie mniejsza niż w tradycyjnym paintballu i odpowiednia dla dzieci już od 9 roku życia. Amunicja rozbija się pozostawiając charakterystyczny „splat”, ale nie ma bólu i siniaków!
- **Pierwsza pomoc przedmedyczna (2 x 1,5 godz.)** czyli nauka udzielania pierwszej pomocy.
- **Spyw pontonem (1 x ok. 3,5 godz.)** – trasa spływu obejmująca malowniczą Dolinę Popradu. Szybki nurt rzeki przynosi wiele emocji i nauczy uczestników współdziałania w grupie.
- Ponadto codziennie odbywają się zajęcia wieczorne w postaci turniejów (w tym Turniej Miast), zabaw rekreacyjnych, dyskotek, karaoke, gier nocnych.

INFORMACJE PRAKTYCZNE

OBOWIĄZKOWY EKWIPUNEK: każdy uczestnik obozu tenisowego musi być wyposażony w obuwie na korty ziemne (bez ostrych krawędzi i karbowanej podeszwy), ciepłe ubranie, okrycie przeciwdeszczowe, niewielki plecak, obuwie do pieszych wycieczek, dodatkowe obuwie mogące ulec zniszczeniu, strój kąpielowy, okulary przeciwsłoneczne, czapka z daszkiem, krem z filtrem UV, legitymacja szkolna. **Obowiązkowo ze względów higienicznych własny kask rowerowy.**





PROGRAM

D. SURVIVAL CAMP 13-18 lat*

Obóz przetrwania w naszym Ośrodku to najlepsza lekcja, w ramach której „Wszystko co Cię nie zabije to cię wzmocni”. Będziesz żołnierzem, który śpi w namiocie wojskowym pod gołym niebem, pełni nocną wartę, patroluje teren, a przede wszystkim wykonuje rozkazy przełożonego, cały czas próbując przetrwać w trudnych warunkach.

- **Musztra (6 x 2 godziny)** – szkolenie, w ramach którego uczestnik nauczy się sprawnego zajmowania miejsca w szyku, marszu krokiem równym i defiladowym, oddawania honorów.
- **Elementy taktyki zielonej (2 x 2 godz.)** – zajęcia prowadzone w terenie zielonym, najczęściej w lesie. Obejmują: patrole, pokonywanie przeszkód terenowych, kamuflaż, czytanie mapy i posługiwanie się kompasem.
- **Elementy taktyki czerwonej (2 x 2 godz.)** – ewakuacja i transport rannych, udzielenie pomocy przedmedycznej – zabezpieczanie krwotoków, skaleczeń i ran.
- **Elementy bytowania (1 x 2 godz.)** – technika zakładania pozycji obronnych, budowanie okopów i zabezpieczeń przed wrogiem.
- **Sygnały i komunikaty (2 x 2 godz.)** – nauka przedstawienia meldunków, sygnałów komunikacji niewerbalnej bliskiej i dalekiej.
- **Szkolenie strzeleckie (4 x 2 godz.)** – nauka pozycji strzeleckich oraz technik strzelania w terenie i na strzelnicy z użyciem broni: wiatrówki długiej, krótkiej oraz replik ASG.
- **ASG (2 x 4 godz.)** – realizacja specjalnie przygotowanych scenariuszy walki w terenie, przy użyciu replik broni typu: AK47, G36-C.
- **Paintball (2 x 2 godz.)** – gra na polu paintballowym, realizacja scenariuszy death match, bomb in the game, 1 center flag, VIP.
- **Rowery górskie (1 x 2 godz.)** – rowerowa wyprawa w teren.*
- **Zajęcia linowe (2 x 2 godz.)** – most tybetański, tyrolka, wspinanie po specjalnie przygotowanym drzewie, drabina sznurowa.*
- **Zespołowe gry sportowe (2 x 2 godz.)** – zajęcia z poszczególnych dyscyplin sportowych takich jak: piłka nożna, koszykówka, plażowa piłka siatkowa.
- **Zajęcia przy muzyce (3 x 1 godz.)** – tak zwane „tańce”, nauka podstawowych kroków i układów typu zumba przy muzyce.
- **Quady (2 x 2 godz.)** – szkolenie odbywa się na specjalnie przygotowanym torze, gdzie pod czujnym okiem instruktorów obozowicze uczą się bezpiecznego prowadzenia quada.*
- **Spływ 12-osobowym pontonem (1 x ok. 3,5 godz.)** – trasa spływu obejmuje malowniczą Dolinę Popradu. Szybki nurt rzeki przynosi wiele emocji i nauczy uczestników współdziałania w grupie.
- **Wyprawa do bacówki nad Wierchomlą (1 x ok. 8 godz.)** – piesza wyprawa szczytami górskimi do schroniska PTTK nad Wierchomlą.
- Ponadto codziennie odbywają się zajęcia wieczorne w postaci turniejów (w tym Turniej Miast), zabaw rekreacyjnych, dyskotek, karaoke, gier nocnych.

* realizacja programu jest zależna od stopnia zaawansowania i zaangażowania uczestników oraz warunków pogodowych.

UWAGA:

- uczestnicy w porze dziennej poruszają się w stroju wojskowym;
- uczestnicy obozu survivalowego **nie mają możliwości wykupienia zajęć fakultatywnych.**

INFORMACJE PRAKTYCZNE

OBOWIĄZKOWY EKWIPUNEK: każdy uczestnik obozu survivalowego musi być wyposażony w **strój wojskowy** (obowiązkowo), ciepły polar, dres sportowy, kurtkę przeciwdeszczową, odzież do chodzenia po lesie i mokradłach, buty „trepy”, buty do chodzenia po lesie, po górach, mokradłach, dodatkowe buty do wody mogące ulec zniszczeniu, wygodne obuwie codzienne, śpiwór, poduszkę, „jasiek”, karimatę, mały plecak, latarkę z zapasem baterii, latarkę czołową, letnie nakrycie głowy, okulary przeciwsłoneczne, krem ochronny z filtrem UV, strój kąpielowy, legitymację szkolną. **Obowiązkowo ze względów higienicznych własny kask rowerowy.**

Jeśli posiadasz własny ekwipunek wojskowy, opróżdzenie lub replikę broni ASG - zabierają ze sobą!

* Program realizowany w turnusach II, III, IV, V.

FAKULTATYWNIE

- **FLUO-R GAME** to nocna gra terenowa oparta o fabułę podchodów podczas, której uczestnicy wyposażeni w lampy UV i fluor-sticki będą szukać nie widocznych dla ludzkiego oka wiadomości. Wszystko po to aby odnaleźć drogę prowadzącą do zwycięstwa – 100 zł/os.
- **QUADY** – wycieczka quadami w góry – 270 zł/os.



ZAMRZENICA Bory Tucholskie



12-15
lat

16-18
lat

11
dni

OBÓZ ASG „Za linią wroga”

OBÓZ SURVIVALOWY „Śladami Beara Gryllsa”

ZAKWATEROWANIE

Ośrodek Wczasowy „LEŚNE USTRONIE” położony w Zamrzenicy – małej osadzie leżącej w sercu Borów Tucholskich, 18 km na południe od Tucholi, bezpośrednio nad brzegiem Jeziora Koronowskiego. Obozowicze zakwaterowani będą w drewnianych domkach campingowych 6-7 osobowych typu „Brda” oraz 3-4 osobowych typu „Chata” usytuowanych na 5,5-hektarowym terenie, w suchym, sosnowym lesie, w dolinie rzeki Brdy. Wszystkie domki posiadają łazienki (umywalka, natrysk, WC) i aneks kuchenny z chłodziarką i podstawowym wyposażeniem kuchennym. Uczestnicy obozów „Za Linią Wroga” i „Śladami Beara Gryllsa” zakwaterowani będą w domkach lub w wojskowych namiotach 10 osobowych (po 4-8 osób w namiocie) wyposażonych w wojskowe, składane łóżka wraz z materacami i kocami, szafki na ubrania i wieszaki. Nieopodal namiotów niezależne zaplecze sanitarne. Do dyspozycji uczestników: jadalnia, kawiarnia z salą dyskotekową i słonecznym tarasem, świetlica z telewizorem, biblioteka, sklepik spożywczy, tenis stołowy, boisko do siatkówki plażowej, piłki nożnej, kosz do koszykówki, plac zabaw, miejsce na ognisko, pole militarno-taktyczne z fortyfikacjami, mini park linowy, sprzęt sportowy i wodny, własna, wydzielona plaża z pomostami i wojskowy tor przeszkód.



WYŻYWIENIE

Cztery posiłki dziennie (od kolacji w dniu przyjazdu do śniadania w dniu wyjazdu + suchy prowiant na drogę powrotną); śniadania i kolacje w formie bufetu.

TRANSPORT

Autokarem lub busem z Krakowa +270 zł, z Katowic, Wrocławia +250 zł, z Łodzi +200 zł, z Warszawy +220 zł. Pozostałe miejscowości i rozkład jazdy dostępne bezpośrednio pod ofertą na www.jaworzyna.com.pl.

TERMINY I CENY

I	27.06 – 07.07.2022	IV	30.07 – 09.08.2022
II	08.07 – 18.07.2022	V	10.08 – 20.08.2022
III	19.07 – 29.07.2022	VI	21.08 – 31.08.2022

Turnus	Zakwaterowanie	Cena przy rezerwacji 21.02-03.04.2022	Cena przy rezerwacji 11.04-22.05.2022	Cena standard
A. OBÓZ ASG				
I - VI	domek	2549 zł	2599 zł	2699 zł
	namiot	2449 zł	2499 zł	2599 zł
B. OBÓZ SURVIVALOWY				
I - VI	domek	2349 zł	2399 zł	2449 zł
	namiot	2249 zł	2299 zł	2399 zł

CENA ZAWIERA

Zakwaterowanie 10 noclegów, wyżywienie, opiekę pedagogiczną i instruktorską (kadra: ratownicy wodni, przewodnicy, członkowie PZW, leśnicy, instruktorzy: survivalu, strzelectwa, wspinaczki i samoobrony), realizację programu, nagrody i pamiątki, dojazdu lokalne, ubezpieczenie Signal Iduna NNW do kwoty 10.000 zł.



UWAGI

- Ze względu na warunki atmosferyczne i stan psychofizyczny większości uczestników program może ulec zmianie.
- Zajęcia odbywać się będą z zastosowaniem niezbędnych elementów zapewniających bezpieczeństwo (uprzącze asekuracyjne, kaski, kamizelki asekuracyjne, mundury, okulary lub gogle i maski ochronne).
- Możliwość dokupienia dodatkowych zajęć (opłata na miejscu): paintball – 40 zł/100 kul; paintball laserowy – 30 zł/godz.
- Możliwość zakupu: mundurów wojskowych z demobilu oraz akcesoriów militarnych i survivalowych.
- Jeżeli dziecko przyjmuje leki, prosimy o zaopatrzenie uczestnika w te leki i kartkę z informacją o ich dawkowaniu. Uczestnik po przyjeździe ma obowiązek przekazać leki z informacją kierownikowi.
- Możliwość specjalnych diet jedynie po wcześniejszym zgłoszeniu (21 dni przed obozem) i po uzyskaniu zgody organizatora (płatne dodatkowo).
- Od każdego uczestnika pierwszego dnia pobytu pobierzemy kaucję w wysokości 30 zł na pokrycie ewentualnych strat spowodowanych przez niego w sprzęcie lub w wyposażeniu ośrodka. Jeśli takich strat nie będzie – kaucję w całości oddamy w dniu wyjazdu.
- Każdy uczestnik otrzyma na własność bidon na wodę.
- Podział na grupy wiekowe będzie realizowany przy minimum 10 osobach w danym przedziale wiekowym.
- Przyjazd indywidualny w dniu rozpoczęcia od godziny 15:00, a wyjazd w dniu zakończenia do godziny 12:00.

A. OBÓZ ASG**„Za linią wroga” 12-15, 16-18 lat**

- **Air Soft Gun:** zajęcia z użyciem replik ASG (wiernych replik broni pod względem wielkości szczegółów i wagi). Pozwala to ćwiczyć taktykę walki w warunkach będących wiernym odtworzeniem prawdziwych działań wojennych; nauka obsługi replik ASG, metody ubezpieczania partnerów podczas wykonywania zadań, sygnały umowne, dostosowanie taktyki walki do terenu działań.
 - **Zajęcia militarne:** musztra, poruszanie się w szyku patrolowym i marszowym, formacje postojowe, techniki kamuflażu, maskowanie, poruszanie się w terenie skażonym, metody patrolowania terenu, zaprawy, marszobieg, pokonywanie militarnego toru przeszkód (OSF - Ośrodek Szkolenia Fizycznego), desant wodny na ufortyfikowany brzeg, ochrona i obrona obiektów (patrolowanie, zabezpieczanie, ochrona budynku głównego ośrodka), zajęcia z łączności.
 - **Taktyka zielona:** prowadzenie działań w terenie leśnym, patrolowanie obszaru, obserwacja, szyki patrolowe i marszowe. Nauka cichego przemieszczania się w terenach zalesionych.
 - **Taktyka czarna:** ćwiczenie techniki walki z przeciwnikiem znajdującym się w budynkach (wchodzenie do pomieszczeń, przeszukiwanie ich, zabezpieczanie przeszukanej części obiektu, metody postępowania z zakładnikiem, komunikacja niewerbalna i sygnały dowodzenia); zajęcia urealnione będą dodatkowo efektami pirotechnicznymi.
 - **Taktyka czerwona:** nauka pierwszej pomocy przedmedycznej, ewakuacja rannego z pola walki, symulacja akcji ratunkowej pod ostrzałem, niesienie pomocy w terenie zagrożonym atakiem chemicznym, elementy szkolenia TCCC – systemu opieki nad rannym na polu walki.
 - **Strzelectwo:** strzelnica ASG – ćwiczenie właściwych postaw strzeleckich (leżąca, klęcząca, zza ukrycia, w masce pgaz.), taktycznej wymiany magazynków oraz strzelania z ręki niedominującej.
 - **Laser Tag:** symulacja pola walki z wykorzystaniem wojskowych, elektronicznych symulatorów broni będących na wyposażeniu Bundeswehry, GROM-u, FORMOZY, czy SOP-u.
 - **Survival:** nauka przetrwania w trudnych warunkach i pokonywania przeszkód terenowych (przepawy przez rzeki i bagna, rozpalanie ognia różnymi metodami, biwaki w lesie, rozpoznawanie jadalnych roślin i grzybów, zdobywanie pożywienia, pozyskiwanie i uzdatnianie wody do picia, transport i zabezpieczenie sprzętu na wodzie).
 - **Zajęcia inżynieryjno-saperskie:** budowa okopów, stanowisk ogniowych, zasiek przeciwpiechotnych, zaminowywanie i rozminowywanie dróg, torów, mostów (z wykorzystaniem macek saperskich oraz atrap pocisków).
 - **Samoobrona:** podstawy walki wręcz, sposoby obezwładniania uzbrojonego napastnika, walka w stojce i parterze.
 - **Techniki linowe:** pokonywanie mostów linowych, wiązanie węzłów, wspinaczka po skrzynkach, zjazdy „kolejką tyrolską”; zajęcia linowe na żelaznej konstrukcji mostu nad wodą.
 - **Terenoznawstwo:** „czytanie mapy”, wyznaczanie kierunku północnego różnymi metodami, obsługa busoli, wyznaczanie azymutów, sporządzanie szkiców i planów sytuacyjnych terenu działania.
 - **Operacja „Most”:** dwudniowa, terenowa gra strategiczna – wykorzystanie nabytych umiejętności militarnych (zwiad, dywersja na zapleczu wroga, budowa fortyfikacji obronnych, budowa obozów oraz stanowisk obserwacyjnych); część zajęć realizowana będzie nocą.
 - **Drużynowy trening sprawnościowy:** musztra, zaprawy poranne, biegi w pełnym oporządzeniu, nocne i dzienne przemarsze w terenie.
 - **Sport i rekreacja:** rozgrywki sportowe, kąpiele w jeziorze (pod opieką ratowników wodnych).
- Od uczestników oczekiwana jest dobra sprawność fizyczna i kondycja ze względu na większą, niż w innych obozach intensywność zajęć (kilka nocnych wypadów z przemarszami). Zajęcia prowadzone będą w systemie małych grup – zgodnie ze strukturą wojskową.
- Każdy uczestnik otrzyma na czas zajęć: atrapę broni (AK 47 Kałasznikow), menażkę, manierkę, maskę przeciwgazową, pasoszelki, chlebak wojskowy, łopatkę piechoty, pałatkę, hełm, okulary lub gogle i maskę ochronną.

B. OBÓZ SURVIVALOWY**„Śladami Beara Gryllsa” 12-15, 16-18 lat**

- **Survival:** sztuka przetrwania w trudnych, nietypowych i niesprzyjających warunkach terenowych oraz atmosferycznych. Poznanie teorii i ćwiczenia w praktyce podstawowych zagadnień związanych z przetrwaniem w ekstremalnych warunkach:
 - ★ sposoby **rozpalania ognia** różnymi metodami (w zależności od dostępnych surowców i terenu działań) – łuk ogniowy, krzesiwo, krzemień, zapalniczka.
 - ★ kilka rodzajów **stosów ogniskowych** oraz ich zastosowanie – piramida, pagoda, tratwa, studnia, gwiazda.
 - ★ **budowa schronienia** oraz jego maskowanie przed przeciwnikiem i dzikimi zwierzętami – szałas, ziemianki, prowizoryczne namioty.
 - ★ zdobywanie i uzdatnianie **wody do picia** – filtr, destylacja, gotowanie, uzdatnianie chemiczne.
 - ★ tajniki „**leśnej kuchni**” – jadalne rośliny i owady, sposoby zdobywania pożywienia, rozpoznawanie tropów dzikich zwierząt, wykorzystywanie leśnych ziół i przypraw.
 - ★ budowa podstawowych **narzędzi i broni** (metodami survivalowymi) niezbędnych do przetrwania.
 - **„ABC rozbitka na wodzie”:** budowanie tratw, sposoby wzywania pomocy, samoratownictwo, przeciwdziałanie wychłodzeniu organizmu, „wędką z niczego”, ćwiczenia na morskiej tratwie ratunkowej, rywalizacja w kombinezonach ratunkowych.
 - **Ratownictwo:** survivalowe sposoby odkażania i przyspieszania gojenia się ran i skaleczeń, metody improwizowane w I pomocy, budowa noszy i transport rannego w trudnych warunkach terenowych.
 - **Terenoznawstwo:** „czytanie mapy”, wyznaczanie kierunków stron świata różnymi metodami, wędrówki na orientację, rysowanie map i sporządzanie szkiców oraz planów sytuacyjnych terenu działania, nocne przemarsze – nawigacja z gwiazd, wyznaczanie azymutów.
 - **Sztuka kamuflażu:** maskowanie indywidualne i drużynowe – dostosowanie kamuflażu do terenu prowadzonych działań.
 - **Całodobowa wyprawa survivalowa:** z noclegiem „pod gołym niebem”, przeprawami przez bagna, rzekę i jezioro.
 - **Trening strzelecki:** strzelanie z łuków, krótkiej i długiej broni pneumatycznej w różnych pozycjach oraz z użyciem celowników optycznych.
 - **„Test Gryllsa”:** dwudniowa eskapada w teren leśny połączona z noclegiem w samodzielnie zbudowanych szałasach lub morskiej tratwie ratunkowej oraz survivalowym spływem na dętkach rzeką Brdą.
 - **Alpinistyka:** nauka wiązania węzłów i podstawowych zasad asekuracji, przejście mostów linowych, wspinaczka na wieżę ze skrzynek i zjazd „kolejką tyrolską”.
 - **„Śladami Beara Gryllsa”:** dwudniowa, strategiczna gra terenowa – uczestnicy wykorzystają nabyte wcześniej umiejętności, sprawdzą się w samoorganizacji, pomysłowości i kreatywności.
 - **Zajęcia sprawnościowe:** zaprawy poranne, wycieczki rowerowe, kąpiele w jeziorze (pod opieką ratowników wodnych).
- Obóz polecany wszystkim zainteresowanym sztuką survivalu i preferującym przygodę wśród „dzikiej przyrody”. Mile widziana kondycja, dobry humor i fantazja. Każdy uczestnik otrzyma mini zestaw survivalowy (kompletowany indywidualnie przez cały obóz).



Wakacyjny Poradnik

Szanowni Państwo, Drodzy Rodzice...

Każdy, samodzielny wyjazd dziecka jest dla Rodzica prawdziwym wyzwaniem, budzącym szereg wątpliwości. Często spotykamy się z licznymi pytaniami, dotyczącymi szczegółów organizacyjnych każdego wyjazdu. Mając na uwadze Państwa oczekiwania zamieściliśmy odpowiedzi na te najczęściej zadawane. Na pozostałe chętnie odpowiemy telefonicznie.

Zapraszamy do krótkiej lektury:)

KTO BĘDZIE OPIEKOWAŁ SIĘ MOIM DZIECKIEM?

To bardzo ważne pytanie, gdyż właśnie od KADRY PEDAGOGICZNEJ w znacznym stopniu zależy bezpieczeństwo i udany wypoczynek Państwa dzieci. Wszystkie osoby wyjeżdżające na nasze kolonie, przechodzą złożony proces rekrutacji (podczas którego wnikliwie sprawdzamy ich kompetencje i przygotowanie merytoryczne), zakończony dodatkowym szkoleniem. Zatrudniamy osoby sprawdzone, doświadczone, posiadające odpowiednie uprawnienia. Kadrę Jaworzyny stanowią głównie stali wychowawcy i kierownicy współpracujący z nami od lat, jednak nie zamykamy się na nowe osoby, które wnoszą wiele inicjatywy i nowej energii.

CZY KARTA KWALIFIKACYJNA JEST KONIECZNA?

Wypełniona karta kwalifikacyjna jest ważnym, podstawowym dokumentem każdego wyjeżdżającego dziecka. Druk karty otrzymują Państwo wraz z umową uczestnictwa, znajduje się on również pod każdą imprezą na stronie internetowej oraz w menu głównym – zakładka DLA RODZICÓW – Dokumenty. Prosimy o podanie jak największej ilości informacji o stanie zdrowia dziecka (przyjmowane leki, alergie, schorzenia), zainteresowaniach, predyspozycjach. Ważne są też aktualne numery telefonów do rodziców lub opiekunów, pod którymi możemy się z Państwem skontaktować. Karta kwalifikacyjna powinna zostać zwrócona do biura najpóźniej na 14 dni przed datą wyjazdu, tak aby kadra pedagogiczna mogła się z nią zapoznać przed rozpoczęciem kolonii.

Dotyczy imprez organizowanych przez B.T. Jaworzyna Tour.

CZY WYPOSAŻYĆ DZIECKO W TELEFON KOMÓRKOWY?

Na naszych koloniach nie wprowadzamy zakazu posiadania telefonu komórkowego, jednak ze względu na organizację wypoczynku sugerujemy konkretne godziny, podczas których dzieci będą mogły swobodnie porozmawiać z Rodzicami. Z doświadczenia wiemy, że wieczorne rozmowy, często wywołują „nocne tęsknotki”, powodujące problemy z zaśnięciem. Najlepsze godziny do kontaktu z dzieckiem to pory posiłków oraz popołudniowego odpoczynku. Podczas ciszy poobiedniej istnieje również możliwość skontaktowania się z wychowawcami przebywającymi na kolonii, do których numery telefonów rozdawane są na zbiórkach. Noszenie telefonu cały dzień przy sobie jest dla dziecka zwyczajnie niewygodne i może spowodować jego łatwe zgubienie.

CO TO JEST „TELEFON ALARMOWY”?

W trakcie sezonu wakacyjnego oddajemy do Państwa dyspozycji nasze numery alarmowe, czynne 24 godziny na dobę, które znajdują się na informacjach wyjazdowych. Gwarantujemy dyskrecję oraz pomoc nawet w najbardziej nietypowych sprawach związanych z wypoczynkiem Państwa dziecka na naszej kolonii. Dodatkowo, w sprawach pilnych lub delikatnych, na każdej informacji wyjazdowej znajduje się również bezpośredni numer do Dyrektora biura, gwarantujący szybkie podjęcie działań w celu rozwiązania ewentualnego problemu.

CZY NA KOLONII BĘDĄ RÓWIEŚNICY MOJEGO DZIECKA?

Gwarantujemy, iż Państwa dzieci będą zakwaterowane w pokojach z rówieśnikami lub uczestnikami, między którymi różnica wieku nie będzie większa niż 3 lata różnicy, tak aby zwiększyć ich poczucie bezpieczeństwa oraz przyspieszyć aklimatyzację.

NIE WIEM CZY MOJE DZIECKO JEST WYSTARCZAJĄCO SAMODZIELNE?

Dla najmłodszych uczestników, jadących pierwszy raz na wypoczynek bez rodziców, przygotowaliśmy ofertę zatytułowaną Akademia Szkrabusiów. Każda nasza akademia niesie ze sobą naukę dobrych zachowań, które dzieci przyswajają przebywając w grupie. Zwracamy uwagę na zachowanie porządku wokół siebie, higienę osobistą, dobór stroju do panującej aury, samodzielne spożywanie posiłków. Szczególnie polecamy Akademię Szkrabusiów ze specjalną akcją „DZIELNI-SAMODZIELNI”, którą organizujemy w Małym Cichym, gdzie poświęcimy specjalny blok zajęć na czynności usamodzielniające.

AJAK WYGLĄDAJĄ INNE ASPEKTY BEZPIECZEŃSTWA DZIECI?

Transport – pracujemy ze sprawdzonymi przewoźnikami, którzy mają zadbane, bezpieczny i komfortowy tabor oraz doświadczonych kierowców.

Obiekty – wszystkie obiekty ujęte w katalogu zostały przez nas skrupulatnie sprawdzone. Wybierając obiekt zwracamy uwagę na jego infrastrukturę – zaplecze sportowe, rekreacyjne, świetlice, sale do wspólnych zabaw. Zależy nam aby dzieci mieszkaly w komfortowych pokojach (większość pokoi z łazienkami i bez łóżek piętrowych).

Kuratorium – każdy nasz wyjazd jest zgłaszany do Kuratorium Oświaty, które udostępnia na stronach internetowych bazę zgłoszonego do nich wypoczynku dzieci i młodzieży, dzięki czemu będą mogli Państwo samodzielnie sprawdzić zgłoszenie kolonii.

CZY MUSZĘ WYKUPIĆ UBEZPIECZENIE?

Każdy uczestnik naszego krajowego wyjazdu jest ubezpieczony od NNW (Następstw Nieszczęśliwych Wypadków). Suma ubezpieczenia zależy od profilu wyjazdu. Istnieje również możliwość wykupienia dodatkowego wariantu ubezpieczenia, np. kosztów rezygnacji lub związanego z przerwaniem uczestnictwa w imprezie (warunki ubezpieczenia dostępne są w naszych biurach oraz na naszej stronie internetowej).

Jesteśmy otwarci na Państwa sugestie, które szczególnie sobie cenimy, dlatego uruchomiliśmy e-mail: opinie@jaworzyna.com.pl, gdzie mogą Państwo dzielić się z nami swoimi spostrzeżeniami i opiniami na temat pracy kadry w czasie trwania oraz po zakończeniu kolonii.



SIGNAL IDUNA od ponad 20 lat ubezpiecza Polaków!



**Nie na wszystko możesz
mieć wpływ, więc **zadbaj o to,
co najcenniejsze** i podróżuj
w spokoju!**

SIGNAL IDUNA

