

Programy podczas biwaków

100 % EMOCJI I ZABAWY

TROFEUM PRZYGODY – 30 ZŁ

Program nastawiony na integrację grupy, rozwój umiejętności pracy w zespole oraz doskonałą zabawę. Aby sprostać zadaniom uczestnicy będą musieli działać razem, wspierać się nawzajem i obudzić w sobie ducha rywalizacji. Podzieleni na mniejsze drużyny będziecie mieli do wykonania m.in.:

1. Mega Scrabble – walka na słowa 2. Akwedukt- łącząc system rur i rurek musicie przetransportować wodę z bazy do konewki i podlać usychające drzewko 3. Czołg-włóczy w czołgową gąsienicę musimy pokonać wyznaczony odcinek 4. Robaczki – skoki na pneumatycznych murach, 5. Węzeł ludzki – rozwiążcie węzeł z samych siebie, 6. Transport niebezpiecznego ładunku na linkach 7. Zgaduj Zgadula – zagadki logiczne 8. Radosna lina – konkurencje z wykorzystaniem liny 9. Kalamburiada – sprawdzimy waszą kreatywność 10. Budowa wielkiego domu z mega kart 11. Współ w zespół – złączeni specjalnymi taśmami na nogach ponocnie wyznaczone przeszukody

DREAM TEAM – JAK STWORZYĆ ZGRANY ZESPÓŁ! – 30 ZŁ

Dzięki specjalnie przygotowanym konkurencjom nastawionym na pracę zespołową uczestnicy zapomną o podziałach wewnątrzklasowych i przez zabawę oraz wspólne działanie staną się jedną drużyną, w której „jeden za wszystkich wszyscy za jednego”. Szybkie lecz wspólne podejmowanie decyzji, pomoc innym członkom zespołu - oto jedyna możliwość zdobycia Trofeum Przygody.

Program został bardzo wysoko oceniony przez szkolnych psychologów. Oto kilka wersji programu: 1. Mega - Zapałki - łamigłówki, 2. Pajęczyna – pokonywanie oczek siatki, 3. Marsz Ślepców, 4. Bieg w nartach wieloosobowych, 5. Marsz na szczudłach, 6. Kajdanki – złączeni w pary specjalnymi kajdankami z taśmy, spróbujecie się uwolnić, 7. Gąsienica – pełzanie w terenie, 8. Wszyscy na pokład – ciasna zbiórka, 9. Eureka – przenoszenie wody, 10. Skoki w workach, 11. Przemysł cennego ładunku – mając do dyspozycji małe rynny musicie przetransportować piłeczkę przez wyznaczony dystans

WIOSKA MINIONKÓW! BANANA !!! 30 ZŁ

Dla małych i nieco większych. Dzielimy się na zespoły, a kapitan każdego z nich przebiera się w kostium Super Minionka. Ale stać się prawdziwym Minionkiem nie jest tak łatwo... Każda grupa otrzymuje tajną listę, gdzie zapisane są misje do wykonania – zleczone oczywiście przez Gru. Która z drużyn wykona je jako pierwsza wygrywa. Przykładowe zadania – 1. Przejście po skażonym terenie 2. Wykradzenie niebezpiecznego ładunku 3. Przedostanie się do tajnej bazy przez tunel strachu 4. Rozszyfrowanie ukrytej wiadomości 5. Odnalezienie magazynu bananów 6. Budowa schronienia dla Czarnego Charakteru 7. Rzut do celu 8. Przejście przez zabezpieczenia Wektora i kilka innych. Najlepsza banda Minionków otrzymuje minionkowy skarb, a dla wszystkich Minionkowe medale!

PIRACKI SKARB – PROGRAM INTEGRACYJNY - 30 ZŁ

Dla małych i nieco większych. Najsłynniejszy pirat świata, okrutny i groźny Barbossa po ograbieniu wielkiej flotyli ze skrzynek pełnych klejnotów ukrył swój skarb w miejscu zaznaczonym tylko na jednej mapie. Wasze zadanie to odszukać miejsce zakopania skrzyni ze skarbem. Musicie zdobyć mapę, która przez lata podarła się na wiele części. Zdobycie każdej części to osobne zadanie. Przykłady zadań: strzelanie, gra w pirackie kości, wyścig beczki, połów perł, łowienie ryb, rzut okiem Barbossy, węzły bosmańskie, ratunek na szalupie, chrzest piracki, przeciąganie liny. Kto pierwszy zdobędzie wszystkie części dotrze do skrzyni i wygra jej zawartość!!!

PRYZYSTANEK WYOBRAŹNIA - 35 ZŁ

Dla małych i nieco większych. Ograniczeniem naszych działań jest tylko nasza wyobraźnia. Będziemy „malować” piaskiem we wszystkich kolorach tęczy, lepić w prawdziwej glinie (według form lub własnego pomysłu), tworzyć zjawiskowe wieńce kwiatowe, projektować biżuterię z przeróżnych dziwnych przedmiotów i tworzyć wspólne dzieła. A na deser body painting – czyli malowanie własnych buziek (lub rąk) specjalnymi farbami. Wszystko co stworzycie zabieracie ze sobą!

AGENCI CIA - 30 ZŁ

Przez agenta amerykańskiego wywiadu zostaniecie podzieleni na grupy operacyjne. Ruszycie do samodzielnej akcji by zapobiec wielkiemu atakowi terrorystycznemu. Oto agencja wywiadu CIA otrzymała informację, że zagrożone wybuchem bombowym są ważne obiekty na świecie. Zadaniem agentów – czyli WAS – jest rozbroić bomby. By tego dokonać będziecie potrzebować kodu dostępu do walizek z ukrytymi ładunkami. Kod należy zdobyć wykonując zadania specjalne, unikając zastawionych pułapek. W skład zadań wchodzi m.in.: strzelanie (proca lub karabinek pneumatyczny), poszukiwanie zaginionych artefaktów, przeprawa po linie, pokonanie zasieków, szyfrowanie, wykrywanie metali, szukanie ukrytych wskazówek, przejście przez pole minowe, rzut sztyltem oraz test... na dobre maniere. Niespodzianka z tajnej walizki dla zwycięskiej grupy!!!

NOWOŚĆ!!!

WIEDŹMIN - W ŚWIECIE POTWORÓW I CZARODZIEJÓW – 30ZŁ

Wśród spisków, knucia i zdrad tak powszechnych dla ludzi wciąż trwa on – Wiedźmin, który stara się być bezstronny i zajmować się głównie swoją pracą – czyli zabijaniem potworów. Zastanawialiście się kiedyś jak to jest być Wiedźminem? Otóż będziecie mieli taką możliwość! Oto dla was lista misji do wykonania w niewielkich grupach. Rozwiążcie zagadki, odszukacie potwory, poznacie najbliższe Geraltowi osoby, staniecie do walki (zawody w wielkich kombinezonach sumo) z nieprzyjaciółmi, spróbujecie otworzyć magiczne szkatułki Yennefer, ułożycie balladę niczym Jaskier, strzelicie niejedną strzałą w sam środek tarczy jak drzydzy z Brokilonu, udowodnicie swoją sprawność na specjalnej równoważni, ustawicie wielką Wieżę Czarodziejów z gigantycznych klocków Jenga, będziecie musieli rozwiązać tajemnice, które otaczają wiedźmiński świat – rozpoznać najstraszniejsze potwory. Każde dobrze wykonane zadanie przybliży was do zwycięstwa i nagrody dla waszej drużyny!

TOP SECRET GRA STRATEGICZNA – 30 ZŁ

W ściśle tajnym miejscu spotkacie się z łącznikiem – Wielkim Mistrzem, który każdej grupie przekaze tajne zadania – w celu zabezpieczenia przed przeciwnikiem wszystko co napisane zostanie zaszyfrowane. Przeistocycie się w tajnych agentów, szpiegów, poszukiwaczy skarbów i detektywów... Przez cały czas obserwowani będziecie przez Centrum Operacyjne, a swoje samodzielnie wykonane zadania będziecie musieli udokumentować zdjęciami. W ściśle tajnych miejscach będzie czekać na was zbieg z więzienia Alcatraz - Jimmy Dalton oraz szejk Szareb, którzy zlecą wam specjalistyczne misje. Zadania będą od Was wymagały logicznego myślenia, sprawności fizycznej, współpracy w grupie operacyjnej, strategicznych posunięć, doskonałej pamięci i przewidywania ruchów przeciwników. Dostarczamy wszelkie gadżety i sprzęt potrzebny do realizacji zadań.

NOCNE PODCHODY SMS – 30 ZŁ (PROGRAM NOCNY)

Uczestnicy zostają podzieleni na dwa zespoły. Każdy zespół wyposażony w „zestaw poszukiwacza” tj. (plecak z latarkami, tabelą znaków i szyfrów, wykrywaczem metali) rusza w poszukiwaniu 9 cyfr. Zespół drogą smsową otrzymywać będzie kolejne zadania i wskazówki, tą samą drogą udzielać będzie odpowiedzi i zadawać dodatkowe pytania. Aby znaleźć każdą z 9 ukrytych cyfr uczestnicy muszą wykonać kolejne zadania np.: odczytać ukryte hasła, przeszukać wykrywaczem metalu wyznaczony teren, rozszyfrować tajne znaki, trafić do celu, skradać się niezauważonym, rozwiązać łamigłówki, odnaleźć kłębowski insektów, zbudować schronienie, w którym wszyscy się zmieścicie, przetransportować niebezpieczny ładunek, narysować wieloosobowym długopisem starożytne runy. Zwycięża zespół, który pierwszy zdobędzie numer tel. koordynatora i wykona połączenie. Dla zwycięzców nagroda!!!

A co jak będzie padał deszcz?

Zajęcia mogą być prowadzone jako alternatywa na wypadek deszczu, na dowolnej sali lub pod wiatą, zastępując program podczas biwaku lub wycieczki po wcześniejszym uzgodnieniu tego faktu przez kierownika wyjazdu i instruktora A.T.A. Przygoda. Klocki jenga – budowanie chwiejnej konstrukcji z drewnianych klocków. Linia produkcyjna - stwórzmy linię produkcyjną jakiegoś przedmiotu. Rebusy i zagadki – rozwiążcie jak największą ilość zagadek i rebusów. Nie dotknąć podłogi – przejście z pomocą kilku przedmiotów. Baloniarstwo – konkurencje z wykorzystaniem balonów. Wyścigi – z jajem, w workach, skaczących piłek, toczenie beczki, wyścigi rydwanów, łyżwiarstwo. Picasso – malujcie pociągając za sznurki. Sokole oko – rzut piłeczkami, lotkami, obręczą, strzelanie z pistoletu na kulki. Memory – znajdź przedmioty do pary. Mieszkanie – stań się jednym z funkcjonalnych. Węzeł ludzki – wyplącz się z węzła z samego siebie. Jeść i pić – przejście toru obżartuchów tj. jedzenie jabłek, budyniu, picie przez słomkę na czas itp. Lustro – naśladowaj ruchy prowadzącego w lustrzanym odbiciu. Domino – ułóżcie wąż z jak największej ilości kostek.