

OFERTA HANDLOWA ŚREDNIOWIECZNYCH KOLONII



PRZYGODY z WIKINGAMI



Wyspa Wolin II Turnus

08.07.2024 – 19.07.2024 Wiek 9–17 lat

2850 PLN/os.



CENA ZAWIERA:

- 11 noclegów w Skansenie Słowian i Wikingów na wyspie Wolin, uczestnicy zamieszkają w nowo wybudowanych 8-osobowych domkach, każdy domek wyposażony jest w łazienkę (prysznic, umywalkę, ubikację) oraz lodówkę. Domki są stylizowane na średniowieczny warsztat: kowala, snycerza, szklarza, skryby i rybaka.
- Pełne wyżywienie: śniadanie, dwudaniowy obiad, podwieczorek, kolacje, suchy prowiant na drogę powrotną. **Dieta** jest dodatkowo płatna 250 PLN.
- Opiekę wykwalifikowanej kadry kolonijnej i opiekę medyczną.
- Paintball łuczniczy - archery tag.
- Pamiątkową koszulkę z kolonii.
- 2 warsztaty rzemiosł - stworzone przedmioty uczestnicy zabierają do domu.
- Wyprawę nad kąpielisko zalewu Szczecińskiego - wyścig wodny na deskach sup.
- Wyjazd nad morze do Międzyzdrojów.
- Bogaty program zajęć przygotowany pod wiek, zainteresowania i umiejętności uczestników: szkoła miecza, łuku, bitwa o gród, łarpy, nocne warty, szukanie skrzyni skarbów, gry terenowe, opieka nad zwierzętami, gry taktyczne i planszowe.

TRANSPORT:

Własny:

Dojazd własny odbywa się w godzinach:

przyjazd: od 13:00 do 15:00,

odjazd do godz. 12:00.

Zorganizowany:

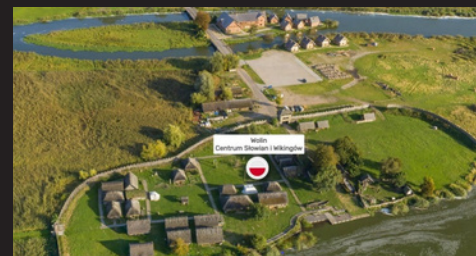
Przejazd zorganizowany – pociąg/autokar.

Katowice – dopłata za kurs – 350 zł

Wrocław – dopłata za kurs – 250 zł

Poznań – dopłata za kurs – 200 zł

Szczegółowe informacje o godzinach i formie dojazdu/
powrotu podamy do 7 dni przed turnusem.



Adres zakwaterowania:

Pod Czerwonym Gryfem 37 Reclaw,
72-510 Wolin.



Ubezpieczenie:

Każdy uczestnik jest ubezpieczony przez organizatora polisą Ubezpieczenia w Podróży NNW. Dodatkowe ubezpieczenie:

Jest możliwość dodatkowego ubezpieczenia zwrotu kosztów w przypadku rezygnacji z imprezy turystycznej, wystąpienia zdarzeń losowych uniemożliwiających udział w obozie (choroba, wypadek itp.). Ubezpieczenie jest dobrowolne i dodatkowo płatne. W przypadku chęci wykupienia takiego ubezpieczenia – prosimy o kontakt mailowy na przygodyzwingami@gmail.com

Organizator:

Przygody z Wikingami

ul. Szkolna 48

47-451 Bieńkowice

NIP: 6391932158

www.przygodyzwingami.pl

biuro@przygodyzwingami.pl

tel. +48 880 684 109

Numer organizatora turystyki: 1648



Kadra Kolonijna:

To pasjonaci średniowiecza, którzy od ponad 20 lat przekazują swoją wiedzę i umiejętności dzieciom i młodzieży poprzez zabawę, warsztaty, gry terenowe, pokazy i prelekcje historyczne. Społecznie działamy w Stowarzyszeniu Drengowie znad Górnej Odry, które w 2023 roku zostało nagrodzone Dyplomem Marszałka Województwa Śląskiego za Zasługi dla Rozwoju Turystyki.

Naszym celem jest by uczestnicy kolonii przeżyli niesamowitą przygodę tzw. żywą lekcję historii. Przenosząc się w czasie do epoki Słowian i wikingów. Początków państwa polskiego.

A wszystko to w zdrowej atmosferze, bezpiecznym otoczeniu pod okiem profesjonalnych opiekunów i pedagogów.



Zapisy na stronie: www.przygodyzwingami.pl

biuro@przygodyzwingami.pl

tel. +48 880 684 109



Serdecznie zapraszamy małych wojowników i wojowniczek na Przygodę z wikingami – jedyne w Polsce średniowieczne kolonie nawiązujące do pierwszych Piastów - początków tworzenia się państwa polskiego, czasów Słowian i wikingów.

Przygody z Wikingami przeniosą uczestników do epoki wczesnego średniowiecza. Gdzie każdego wojownika cechowała odwaga i waleczność. W trakcie kolonii uczestnicy poznają historię odwiedzanych grodów i osad, spróbują swoich sił w szkole walki na miecze, łucznictwie, bitwach, rzemiośle i grach terenowych. Żywa lekcja historii prowadzona będzie przez pasjonatów, którzy rekonstruują drużynę wikingów z wolińskiego Jomsborga.



RAMOWY PROGRAM WYPOCZYNKU:



1 DZIEŃ

Wyjazdy z poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym 7 dni przed turnusem, bądź dojazd indywidualny do ośrodka. Przyjazd do ośrodka do godziny 15:00, zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem i program. Zwiedzanie średniowiecznej warowni - gra terenowa. Zajęcia integracyjne: tworzenie sztandarów i nazw domków. Gra wieczorna: zaprzysiężenie drużyn w kręgu ognia.

2-11 DZIEŃ

- **Warsztaty rzemiosł:** kowalskie - tworzenie wisiorków, garncarskie - tworzenie glinianych gwizdków, kulinarne - pieczenie podpłomyków, budowlane - tworzenie małej średniowiecznej osady, artystyczne - malowanie figurek.
- **Zajęcia:** zielarskie, nauka pisma runicznego, budowa szałasów, rozpalenie ognia, tropienie, łowienie ryb.
- **Gry terenowe:** przeprowadzenie króla przez trakt, szukanie skrzyni skarbów, bitwa o gród.
- **Nocne warty:** spędzenie jednej nocy w prawdziwej średniowiecznej chacie - prosimy zabrać śpiwór lub koc.
- **LARPy:** gry wyobraźni, scenariusze: "Kto porwał kucharza", "Wybory na nowego władcę grodu".
- **Zabawy na kąpielisku** - pod okiem ratownika: wyścigi łodzi wikingów - desek sup.
- **Gry planszowe:** Osadnicy, szachy wikingów - Hnefatafl, Munchkin, Ryzyko, Carcassonne.
- **Gry taktyczne:** Navia - gra figurkowa, scenariusze: obrona osady, walka z watahą wilków, polowanie na trolla.
- **Treningi:** walki na bezpieczne miecze, łucznictwo, walka z wojem, rzucanie oszczepami.
- **Gry i zabawy ruchowe:** 10 patyków- chowanego, mafia, kręgle KUBB, siatkówka, piłka nożna, babington, frisbee.
- **Seanse filmowe** z popcornem.
- **Ognisko** z kiełbaskami.
- **Dyskoteka** z nauką tańców średniowiecznych.
- **Paintball łuczniczy** - archery tag. Dzieci dzielą się na drużyny, otrzymują maski, łuki i bezpieczne strzały. Celem gry jest pokonanie drużyny przeciwnej.
- **Prelekcje historyczne** - przymierzanie ubioru średniowiecznego i pancerza wojownika.
- **Leśne wędrówki** - poznawanie lasu, nocne przejście przez las - próba odwagi.
- **Wycieczka do Międzyzdrojów** - wyjście na plażę, wejście na molo, czas wolny na zakup pamiątek.
- **Opieka nad zwierzętami** - karmienie stada owieczek na terenie średniowiecznej osady, sprzątanie zagród.
- **Turnieje:** łuczniczy, walk na miecze. Zwycięscy otrzymują nagrody i dyplomy.

12 DZIEŃ

Poranna toaleta, śniadanie. Pobranie prowiantu na drogę. Wykwaterowanie z domków. Spacer po Skansenie. Zakończenie kolonii, odbiór indywidualny uczestników do godziny 12:00. Powrót transportem zorganizowanym około godziny 10:00 do poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym w późniejszym czasie.

Zapisy na stronie: www.przygodyzwikingami.pl

biuro@przygodyzwikingami.pl

tel. +48 880 684 109



Godzinowy plan dnia:

- 8:00 – pobudka – poranna toaleta
- 9:00 – śniadanie
- 9:45 – 10:15 – sprzątanie domków
- 10:30 – 13:15 – zajęcia – blok poranny (1 zajęcia trwają 45 min, 15 minut przerwy pomiędzy zajęciami)
- 13:30 – obiad + deser
- 14:15 – 15:30 – czas wolny
- 15:30 – 18:15 – zajęcia – blok popołudniowy
- 18:30 – kolacja
- 19:30 – 22:00 – Gra fabularna/impreza wieczorna
- 22:00 – 8:00 – cisza nocna

Czy warto brać ze sobą telefon komórkowy? Aparat, kamerę czy laptopa?

Przygody z Wikingami to kolonie bez elektroniki. Program każdego turnusu jest na tyle bogaty, że dzieci nie będą miały czasu skorzystać z komputerów. Aparaty fotograficzne jak i inna elektronika powinna być zdeponowana u wychowawców kolonii – w innym wypadku organizator nie ponosi odpowiedzialności a utratę lub zniszczenie.

Odradzamy zabieranie drogich modeli. Każdego dnia będzie wyznaczany czas na korzystanie z telefonu – jest to zazwyczaj przerwa po obiadowa. Każdy rodzic otrzyma numer telefonu komórkowego do opiekuna i kierownika wypoczynku w celu utrzymania stałego kontaktu telefonicznego z dzieckiem.



Podczas trwania ciszy nocnej oraz zajęć telefon komórkowy jest zdeponowany u opiekuna grupy. Musi być wtedy wyłączony z sieci.

Każdego dnia opiekunowie będą robili relację zdjęciową z przeprowadzonych zajęć – dlatego nie potrzebne jest zabieranie dodatkowych aparatów fotograficznych.



Zapisy na stronie: www.przygodyzwingami.pl

biuro@przygodyzwingami.pl

tel. +48 880 684 109