



Przygody z Wikingami to kolonie skierowane dla fanów średniowiecza oraz fantastyki.

Uczestnicy mają możliwość przenieść się w czasie do epoki gdzie opowiadano legendy o mocarnym Thorze i Odynie. O walecznych Valkiriach, niebiańskiej Walhali i znanych bohaterach wykorzystywanych w filmach i grach.

Jeśli jesteś wielbicielem średniowiecznej historii, jeśli jesteś fanem serialu Wikingowie, jeśli grałeś w gry Assassin's Creed Valhalla i Valheim. To te kolonie są właśnie dla Ciebie!

A wszystko to w bezpiecznej atmosferze pod czujny okiem wykwalifikowanych wychowawców.

Podróżnikowi poniżej przedstawiamy co spotka Cię w naszej przygodzie!

Godzinowy plan dnia(kierownik, w zależności od programu może zmienić plan):

8:00 - pobudka - poranna toaleta

9:00 - śniadanie

9:45 - 10:15 - sprzątanie domków

10:30 - 13:15 - zajęcia (1 zajęcia trwają 45 min, 15 minut przerwy pomiędzy zajęciami)

13:30 - obiad + podwieczorek

14:15 - 15:30 - czas wolny

15:30 - 18:15 - zajęcia

18:30 - kolacja

19:30 - 22:00 - Gra fabularna/impreza wieczorna

22:00 - 8:00 - cisza nocna

Pierwszy dzień:

Uczestnicy zostaną rozlokowani w pokojach i domkach - jest możliwość ustalenia przez rodziców z kim chcemy być w domku - taką wiadomość trzeba wysłać min. 7 dni przed turnusem na maila organizatora przygodyzwikingami@gmail.com

Tego dnia odbędzie się zebranie kadry z uczestnikami, na którym zostanie objaśniony regulamin turnusu oraz przedstawiony program i plan dnia. Będzie to też spotkanie o charakterze integracyjnym uczestników.

Pierwszego dnia uczestnicy poznają ośrodek kolonijny "Kemping Obora" oraz miejsce realizacji zajęć tj.



"Raciborski Gród Średniowieczny". Tam też w kręgu ogniskowym w otoczeniu średniowiecznej warowni uczestnicy zostaną zaprzysiężeni i podzieleni na klany, sami wymyślają nazwy swoich klanów – Ogniste Drady, Wojownicy, Valkirie, Cztery Grody, Majonezy – to przykłady nazw z poprzednich lat ;)

Zajęcia 45 minutowe:

- zajęcia zielarskie - poznawanie roślin leczniczych, barwiących materiały oraz jadalnych,
- zajęcia z fechtunku - nauka walki mieczami (bezpiecznymi mieczami go-now),
- zajęcia łucznicze - nauka strzelania z łuku, robienie strzał,
- zajęcia z mitologii - poznawanie legend i sag z czasów pierwszych Piastów, Wikingów, Słowian i początków Raciborza,
- zajęcia botaniczne w Arboretum Bramy Morawskiej - prowadzone przez pracowników ogrodu botanicznego (kolonie w Raciborzu),
- zajęcia zoologiczne - prowadzone w mini zoo - obcowanie z owieczkami kameruńskimi i kozami, (kolonie w Raciborzu),
- zajęcia techniczne - malowanie sztandarów i tarcz,
- zajęcia kowalskie - kucie/odlew zawieszek w kształcie grotów i toporków, (kolonie w Raciborzu),
- zajęcia z taktyczne – tworzenie plansz do gier strategicznych, rozegranie bitwy,
- zajęcia szkutnicze – prezentacja łodzi wikingów z opisem zastosowania (kolonie na wyspie Wolin)
- zajęcia kulinarne - w średniowiecznej karczmie
- zajęcia snycerskie - struganie w drewnie
- zajęcia z budowy szałasów
- zajęcia z szyków bojowych
- zajęcia z tworzenia gry hnefatafl wraz z nauką gry.

Przykładowe Gry fabularne:

Thing wikingów – gra fabularna polegająca na wyborze nowego władcy wszystkich wikingów. Uczestnicy wcielają się w przygotowane role - otrzymują zadania do wykonania - wygrywa te kto pierwszy rozwiąże wszystkie zadania.

PRZYGODY Z WIKINGAMI

Polowanie na trolla - uczestnicy otrzymują mapy i udają się z opiekunem do lasu, tropiąc po śladach grasującego tam trolla - dokuczającego mieszkańcom grodu. Jako, że troll jest magiczną istotą, zwykłą bronią nie będzie w stanie się go pokonać. Może tajemnicza knieja ukrywa artefakty mogące wypędzić trolla z okolic grodu?

Wyścigi łodzi - cóż to za wiking bez łodzi?! Uczestnicy zostają podzieleni na drużyny 4 osobowe, które mają za zadanie w jak najszybszym czasie przepłynąć trasę wyścigu. Pływamy po prawdziwej wodnej trasie! Czyli po 50-cio metrowym basenie na kempingu obora - jako łodzie posłużą nam deski Sup long. (kolonie w Raciborzu)

Turniej łuczniczy - podsumowaniem zajęć łuczniczych będzie wielki turniej łuczniczy - który wyłoni najlepszych strzelców turnusu! Turniej będzie podzielony na kategorie wiekowe.

Turniej walk wojów - kto zasłużył na miano najlepszego wojownika turnusu? O tym przekonamy się w zmaganiach walk indywidualnych uczestników kolonii. Będzie to podsumowanie zajęć nauki fechtunku. Turniej podzielony będzie na kategorie wiekowe.

Nocne warty na grodzie - każdy z klanów będzie miał przydzieloną nocną wartę na raciborskim grodzie. Czy strażnicy podołają temu zadaniu? Podobno w okolicy widziano bandycką szajkę. Czy klan obroni skarb na grodzie?

Obrona Grodu - uczestnicy są dzieleni na dwie armie - atakującą i broniącą - w ramach gry przewidziane są zdrady, magiczne zaklęcia i maszyny oblężnicze. Każdy z uczestników walczy przy pomocy miecza, procy lub magicznego kostura.

Kto porwał kucharza?! - gra polegająca na rozwiązywaniu zagadki, kto jest winien porwania, kto kłamie a kto mówi prawdę? Uczestnicy wcielają się w przygotowane role - otrzymują zadania do wykonania - wygrywa ten kto pierwszy odgadnie kto jest porywaczem.

Bitwa Archery Tag(Paintball łuczniczy) atrakcja dodatkowo płatna - gród średniowieczny zostaje zamieniony w pole bitwy łuczniczej. Grę obsługuje profesjonalna firma zewnętrzna. Każdy z uczestników zostanie wyposażony w łuk, pacynki - piankowe strzały, maskę ochronną. Rozgrywka będzie prowadzona na parę wariantów: Capture the flag, Attack/Defend, King of the Hill, Deathmatch.

Próba ciemności – jak tylko zajdzie słońce uczestnicy będą mieli za zadanie przejść wyznaczoną trasę w nocy. Podróżnicy są pod stałą kontrolą ze strony kadry, ale o tym nie wiedzą.

Przetransportowanie księżniczki przez trakt – koloniści dzieleni są na dwie armie, jedna ma za zadanie przetransportować bezpiecznie księżniczkę, druga grupa ma ją porwać.



Przykładowe imprezy i atrakcje:

Basen Obora - tuż przy kempingu jest zlokalizowany basen rekreacyjny - w ramach kolonii, jak pogoda dopisze uczestnicy pod okiem ratownika i opiekuna będą mogli korzystać z kąpieliska. (kolonie w Raciborzu)

Kąpielisko na wyspie Wolin – w ramach kolonii jest zaplanowana podróż nad zalew Szczeciński, na plażę, jak pogoda dopisze uczestnicy pod okiem ratownika i opiekuna będą mogli korzystać z kąpieliska. (kolonie na wyspie Wolin)

Wieczory filmowe - klasyki filmów średniowiecznych w tym animowanych - nawiązujących fabułą do czasów średniowiecza i fantastyki.

Gry i zabawy ruchowe: przeciąganie liny, gra w piłkę średniowieczną, siatkówkę plażową, podchody, badminton, 10 patyków.

Ognisko z pieczeniem kiełbasek z dyskoteką i kalamburami.

Jest to przykładowy program kolonii. Nie zamykamy się na ciekawe propozycje ze strony uczestników. Bo to przecież oni stworzą prawdziwą sagę z tej przygody!