Biuro Podróży
Antea

Zielona Szkoła w Janowie Lubelskim- 3 dni

Ramowy Program:

I dzień :

Przyjazd do Ulanowa (zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem).

Zajęcia rekreacyjno sportowe Zwariowana olimpiada uczestnicy w grupach 5-osobowych rywalizują w 20 różnych konkurencjach np.:
Narty 5-osobowe – członkowie zespołu mają za zadanie przejść określony odcinek drogi na specjalnie przygotowanych nartach. Głównym problemem w tej konkurencji jest skoordynowanie ruchów całego zespołu.
Spodnie 5-osobowe - wesoła konkurencja, która polega na wyścigu w specjalnych, gigantycznych spodniach.
Worki 5-osobowe – konkurencja z dziecięcych lat, która przy dopingu pozostałych uczestników stanowi bardzo dobrą, wesołą zabawę
Wyścig chomików – konkurencja, w której 5-osobowe
zespoły mogą wczuć się w „los biednego chomika" , pokonującego wyznaczoną trasę
Wyścig rydwanów – konkurencja, w której oprócz siły, sprawności, zaufania, współpracy wymagana jest odwaga osoby znajdującej się na rydwanie
Bolkowe narty - konkurencja, w której 5-osobowe zespoły pokonują trasę na bolkowych nartach. Jest to zabawa wymagająca zgrania, współpracy całego zespołu
Przeciąganie liny - najbardziej popularna konkurencja na wszystkich imprezach integracyjnych przeznaczona dla dzieci i dorosłych
Siatka tekili - wesoła konkurencja przeznaczona dla osób dorosłych polegająca na pokonaniu sieci przez dwa 6 osobowe zespoły
Walka kogutów – konkurencja polega na przeciąganiu sie dwóch osób
Rura - zadanie zespołowe polegające na napełnieniu specjalnie przygotowanej rury wodą. Bardzo wesoła konkurencja
Cyrkiel - zgrywająca zabawa zespołowa, polegająca na wyścigu dwóch specjalnie przygotowanych cyrkli
Gąsienica - wesoła konkurencja dla trzech 5 osobowych zespołów polegająca na wyścigu gąsienic.
Mega supeł - konkurencja zmuszająca wszystkich do kreatywnego działania w zespole
Jazda na rowerze przeciwskrętnym – konkurencja polegająca na pokonaniu slalomu na rowerze. Jedynym utrudnieniem jest fakt, iż w rowerze wszystko działa odwrotnie. W tej zabawie można się przekonać jak trudno jest wyeliminować wyuczone nawyki
Obręcz – konkurencja logiczna, w której zespół ma do wykonania zadanie wydające się w pierwszej chwili niemożliwe do zrealizowania.
Skoczek – jest to wspaniała zabawa, w której cały zespół musi wyskakać sobie zwycięstwo

Obiad

Zabawy integracyjne
Mega Twister – jest to gigantyczna wersja znanej zabawy, w której uczestnicy mogą sprawdzić swoja giętkość, wytrzymałość, zdolność planowania. Wspaniała zabawa przeznaczona dla dzieci i dorosłych.
Wyspa - jest to zabawa, w której uczniowie podzieleni na 4 zespoły mają za zadanie w jak najkrótszym czasie dotrzeć do wyznaczonego celu. Uczestnicy będą mieli do pokonania liczne korytarze, w których będą znajdowały się różne przeciwności losu. Bardzo często pokonanie trasy będzie zależało od drugiego zespołu, który będzie musiał pomóc w wykonaniu określonego zadania.
Głównym celem tej zabawy jest:
- pomoc innym
- sens rywalizacji w zespołach (klasach)
- współpraca w zespole (klasie)
- dążenie do wyznaczonego celu

- Kolacja

- Ognisko

II dzień:

-śniadanie
- Wyjazd autokarami do Janowa
Podział grupy na 4 zespoły, które na przemian będą realizowały następujące zadania. Następnie po obiedzie następuje zamiana grup.

Grupa nr 1 – Zajęcia linowe
Wieża ze skrzynek – konkurencja polega na ułożeniu jak najwyższej wieży ze skrzynek i równoległym wchodzeniu po nich do góry. Uczestnicy przez cały czas są asekurowani przez instruktora. Głównym celem tej zabawy jest: sprawdzenie zmysłu równowagi, sprawności, lęku wysokości, dokładności.
Grupa nr 2- Samochody terenowe
Wyprawa samochodami terenowymi po bezdrożach leśnych w programie między innymi zwiedzanie tam i żeremi bobrowych.
Grupa nr 3- Zwiedzanie
Wystawa przyrodnicza przy Nadleśnictwie składa się z trzech części:
- Przyrodnicza - zwierzęta, ptaki, rośliny występujące w Lasach Janowskich
- Historyczno-kulturowa - rys historyczny, pracownia garncarska, znaleziska archeologiczne
- Gospodarka leśna – praca leśnika, szkółkarstwo, szkodniki leśne

Grupa nr 4 Park Linowy w Janowie Lubelskim
6 tras o różnych stopniach trudności, jeden z największych parków linowych w Polsce: Trasa najłatwiejsza przeznaczona dla dzieci od 3 roku życia, Dwie trasy (niebieska i zielona) tzw średnie, oraz trasa tylko dla dorosłych. Zjazd linowy - ponad 200 metrowy zjazd nad plażą i kąpieliskiem Diabelskie wahadło - jest to atrakcja dla ludzi o mocnych nerwach polegająca na skoku na gigantycznej huśtawce Skok tandemowy lub pojedynczy z wysokości 16 m i Power Fan pionowy skok w dół z wysokości 13 m.
Obiad
Ślimak – jest to gra przyrodniczo-sportowa, której głównym zadaniem jest po przez wysiłek fizyczny poznanie przyrody polskiej. Jest to zabawa strategiczna, w której uczestnicy muszą odpowiedzieć na wiele interesujących pytań przyrodniczych oraz wykonać szereg zadań sportowych. Bardzo emocjonująca gra.
Mega Piłkarzyki
Gra w Mega piłkarzyki to dużo śmiechu, krzyku, pozytywnych emocji i świetnej zabawy. Mecz ten jest konkurencją, która wprawia w dobry nastrój, wyzwala w uczestnikach dziecięcą radość, ale i uczy

efektywnej komunikacji, zaufania, empatii oraz wspólnego planowania i doboru najlepszej strategii. Mecz mega piłkarzyków to niebanalna rozrywka
Kolacja
Nocne podchody łowcy skarbów

III dzień:

-śniadanie

Zajęcia sportowo-rekreacyjne
12 prac herkulesa- jest to szereg konkurencji o charakterze siłowo-umysłowym, w którym uczestnicy zostają podzieleni na 6 osobowe zespoły rywalizujące w różnych konkurencjach. Projekt ten zmusza uczestników do kreatywnego podejścia do różnych konkurencji, generowania pomysłów oraz formowania ich w konkretne rozwiązania. Często zamiast siły będzie liczył sie spryt i inteligencja całego zespołu. Poniżej przedstawiamy konkurencje, z którymi zmierzą sie uczestnicy:

1. **Pięcionarty** - jest to konkurencja polegająca na jak najszybszym pokonaniu trasy za pomocą specjalnych elastycznych 6 osobowych nartach. Jest to konkurencja, w której uczestnicy muszą złapać wspólny rytm aby ukończyć konkurencję.

2. **Pajęczynka** - W projekcie tym zespoły, na które podzieleni są uczestnicy, stają przed „pajęczynami" (siatkami rozpiętymi między podtrzymującymi je palikami). Zadaniem każdego zespołu jest przeprowadzenie wszystkich jego członków przez „oka" pajęczyn" (otwory w siatce), z zachowaniem określonych reguł. W tym projekcie najważniejsza jest współzależność oraz współodpowiedzialność za realizację zadania.

3. **Przeprawa** - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprawienie się przez "niebezpieczną i zdradliwą rzekę". Jedynym sprzętem jakim dysponują są dwie małe płytki. Prąd rzeki jest bardzo wartki w związku z czym bardzo łatwo można stracić płytki i utonąć

4. **Mega slalom** - konkurencja należąca do wyjątkowo skomplikowanych, która polega na pokonaniu pewnego slalomu. Aby trochę utrudnić zadanie uczestnicy przy pomocy różnych przyrządów (kij do unihokeja, krokieta, golfa, palanta, baseballa) przeprowadzić piłkę w pijanych okularach do końca trasy. Bardzo wesoła a zarazem trudna konkurencja.

5. **Kontakt** - zespół podzielony na dwie podgrupy musi przekazać sobie prawidłowo informację na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, w których każda zajmuje wskazaną przez instruktora pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie.

6. **Latające dywany** - konkurencja, w której każdy zespół będzie musiał wyłonić lidera potrzebnego do wykonania tego zadania. Zadanie polega na przemieszczeniu sie pięciu osób z grupy, na drugą stronę trasy bez dotykania podłoża. Jedynym artefaktem, którym będą dysponowali uczestnicy jest specjalny dywan. Zadanie wymagające od uczestników zgrania, dokładności i sporej kondycji fizycznej.

7. **Piłkarze** - ta z pozoru myląca nazwa konkurencji niewiele wspólnego ma z grą w piłkę. Zadanie polega na włożeniu zestawu różnych piłek za pomocą specjalnych pałeczek do kosza. Jest to program wymagający od uczestników dużej precyzji i zgrania całego zespołu.

8. **Magiczne pola** - konkurencja z rodzaju matematczno- sportowych polegająca na odnalezieniu wyznaczonych numerków. W tym zadaniu uczestnicy będą musieli wykazać się zdolnością komunikacji, planowania oraz dużą szybkością.

9. **Sztafeta złotego jaja** - konkurencja polegająca na przetransportowaniu jaja lub piłeczki za pomocą specjalnego urządzenia na odległość. W tej konkurencji wymagana jest ogromna precyzja, dokładność i koordynacja całego zespołu.

10. **Logikus zapałczany** - tym razem na uczestników wśród wielu konkurencji o charakterze fizycznym czeka do rozwiązania mega zagadka logiczna. Uczestnicy zmierzą sie z zadaniem, w którym będą musieli wykazać sie dużą wyobraźnią oraz logicznym, twórczym myśleniem.

11. **Krecia robota** - Projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznane środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczy jednocześnie kilka zespołów. Każdy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu końcowego trasy, której znana jest tylko jej pierwsza część. Instrukcje dotyczące dalszej części trasy posiada inny zespół. Prawidłowa wymiana tych informacji stanowi o wzajemnym powodzeniu wszystkich zespołów w tym projekcie. Projekt ten pokazuje jak ważnym w procesie komunikacji jest sposób formułowania komunikatów.

12.**Wąż boa** - zadaniem całej drużyny jest przepleść linę od pierwszego do ostatniego uczestnika w odpowiedni sposób aby połączyć wszystkich uczestników. Zadanie należy do wyjątkowo wesołych.

Obiad i wyjazd grupy w stronę powrotną. Przyjazd w godzinach popołudniowych.

Świadczenia zawarte w cenie:

- transport komfortowym autokarem (DVD, Klimatyzacja)
- zakwaterowanie wg programu
- wyżywienie wg programu
- opiekę pilota
- lokalni przewodnicy i animatorzy
- ognisko z pieczeniem kiełbasek
- ubezpieczenie uczestników
- bilety wstępu do zwiedzanych obiektów
- parkingi
- podatek VAT