



SZOGUN[®]
IMPREZY INTEGRACYJNE DLA FIRM

WYJAZDY SZKOLNE



www.szogun.pl



ZIELONE SZKOŁY

Ośrodek Natura Park jest idealnym miejscem na wyjazd szkolny!

Nasz Ośrodek ma wielkość 15 tys. m² i jest :

- Usytuowany **nad jeziorem** pierwszej klasy czystości - **WOŚWIN**,
- umiejscowiony na cyplu,
- **w pełni ogrodzony i monitorowany!**

Udogodnienia:

- położenie w pierwszej linii brzegowej - **mamy własną plażę**,
- 50 metrowy pomost,
- mały lasek,
- **boisko do piłki siatkowej - plażowej**,
- **ścianka do wspinaczki** ,
- świetlica,
- dodatkowa wiata w razie brzydkiej pogody na 60 osób,
- toalety zewnętrzne.





Nasza firma jest wpisana do rejestru organizatorów turystyki pod nr 34/13. Od ponad jedenastu lat organizujemy zielone szkoły dla dzieci i młodzieży. Nastawiamy się na promowanie zdrowego trybu życia i zachęcania do spędzania czasu na świeżym powietrzu.

Nasz program opiera się na świetnej zabawie połączonej z małą nutką rywalizacji - liczy się zaangażowanie i praca całej grupy na osiągnięty wynik. Specjalnie przygotowany scenariusz integracyjny odbywa się w pięknych okolicznościach przyrody. W całości zabawy prowadzone są przez naszych doświadczonych animatorów. Dzieci mają dużo ciekawych atrakcji i uczą się zachowań społecznych!





Koszt wyjazdu na jeden dzień do OW Natura Park Trzebawie:

- min. **40 osób** - **175 zł/osobę**

jeden nauczyciel / 15 uczniów gratis

W cenie:

- **obiad grillowy** (kiełbaski z grilla, sałatka grecka, pieczywo)
- **program pełen atrakcji**
- **korzystanie z infrastruktury obiektu**
- **opieka animatorów**
- **podstawowe NNW** (suma ubezpieczenia 10 000 zł)
- **transport w dwie strony** (dotyczy m. Szczecin, Police, Stargard i okolice)

Kryptonim wyjazdu - Integracja na maaaxa :D
Cel - integracja, nauka outdoor i świetna zabawa!



Zaraz po przyjeździe
dzielimy grupę na drużyny
i wszystkie zajęcia w ciągu
całego dnia będą
prowadzone pod znakiem
zdrowej rywalizacji
pomiędzy tymi drużynami.



ZABAWY INTEGRACYJNE

DZIURAWA RURA - zadanie polega na wydostaniu z rury piłeczki, wewnątrz której ukryta jest ważna informacja. Jest tylko mały problem rura stoi w pionie i ma mnóstwo dziur.

TRUDNY ŁADUNEK - należy przenieść na rozciągniętym materiale naczynie z wodą, w taki sposób, aby wyeliminować możliwość jej rozlania.

LABIRYNT - cała grupa musi przejść przez labirynt, nie dotykając linii wyznaczających korytarz (do linii przymocowane są dzwoneczki). Dwa warianty:

1. Trudność polega na tym, że osoba idąca ma zawiązane oczy i jest prowadzona przez widzących uczestników przy pomocy głosu. 2. Trudność polega na tym, że cała grupa, oprócz pierwszej i ostatniej osoby, ma zawiązane oczy i idzie jeden za drugim trzymając się za plecy.

MASAKRA - uczestnicy ustawiani są przez instruktora blisko siebie w różnych pozycjach. Następnie grupa owijana jest folią stretch i już jako całość musi przejść przez określony odcinek drogi.

WYŚCIG Z KULKĄ - 5 osób otrzymuje 5 fragmentów rynn, i tworzą krótki rurociąg. Prowadzący wpuszcza piłeczkę do pierwszej z rynien, ta tocząc się wlatuje do drugiej, w tym momencie osoba z pierwszą rynną jak najszybciej udaje się na koniec rurociągu, zanim doleci tam piłeczka. Powtarzając tę czynność zespół ma za zadanie pokonać wyznaczoną trasę, nie pozwalając piłeczce wypaść na ziemię.

NARTY - drużyna musi przejść na czas w specjalnych nartach wyznaczony odcinek drogi.

PAJĘCZYNA - zespół musi przenieść wszystkich członków ekipy przez zawieszoną pomiędzy drzewami pajęczynę z dzwoneczkami (im mniej dotknięć pajęczyny lub dzwoneczek tym więcej punktów).

PING PONG - uczestnicy mają za zadanie przemieścić piłeczkę na odcinku 5 metrów za pomocą rur pcv.

PRZELEWANIE WODY - uczestnicy mają za zadanie przelać wodę z wiaderka do wiaderka przy pomocy linii przymocowanych do jednego z nich.

WAŻ - uczestnicy stojąc na skrzynkach mają do przejścia wyznaczony odcinek drogi.

CHUSTA KLANZY - dzięki współpracy całej drużyny, piłka znajdująca się na bardzo dużej chuście (10 m średnicy), musi znaleźć się w otworze znajdującym się w środku chusty.

BAGNO - uczestnicy mając do dyspozycji kilka skrzynek i desek muszą je przeprowadzić przez tak zwane bagno.

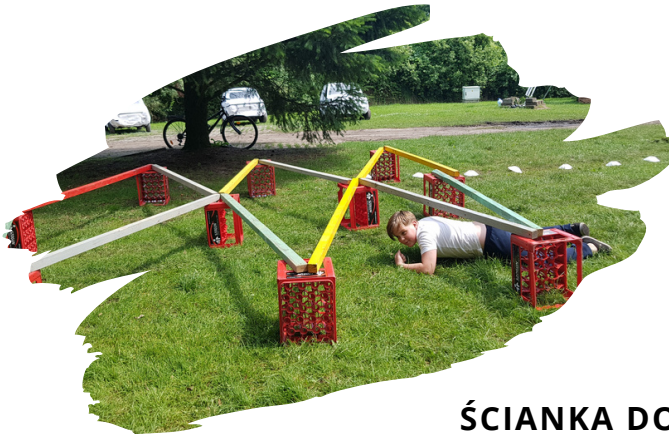
BIEGANE KOŁKO I KRZYŻYK - na sygnał rozpoczęcia wybiegają pierwsi zawodnicy z każdego zespołu, mają ze sobą po jednym woreczku. Gdy dobiegną do kratki do gry ustawiają w wybranym miejscu swój symbol i wracają. Po dotknięciu ręki kolejnego zawodnika - ten rusza i ustawia kolejny element. Następnie robi to trzecia osoba. Każda kolejna biegnie już bez „pionka”. Następne osoby mogą przemieścić jeden symbol na polu gry i wtedy wracają.



DODATKOWE ATRAKCJE

TOR PRZESKÓD „MAŁY KOMANDOS”

Każdy z uczestników będzie mógł się wykazać sprawnością, szybkością i celnością. Super ubaw i ekstra okazja, aby postrzelać z paintballa.



ŚCIANKA DO WSPINACZKI

Pokonaj ścianę, zanim strach przed wysokością pokona Ciebie. Do odważnych widok ten należy! Wspinaczka z asekuracją pod okiem naszego animatora.



W razie deszczu... Mistrzostwa EURO2024 - 6 stołów. 12 drużyn...

Kto ma lepszego celnika? Kto wygra mistrzostwa? Kto wejdzie do wielkiego finału?



KOŁO FORTUNY





SZOGUN[®]
T R A V E L

MARIUSZ DUTKA
UL. GRANICZNA 1
71-813 SZCZECIN
NIP: 852-196-47-33
TEL: **602 70 00 72**
e- mail: info@szogun.pl

www.szogun.pl