

WŁADYSŁAWOWO - STRAŻNICY KRÓLESTWA, wiek: 8 - 14 lat



Królestwo Valarion to niegdyś potężne państwo, które rozciągało się na zielonych równinach, wśród gór, lasów i nadmorskich krain. Po wiekach pokoju, wkrótce po Złotej Erze Królewskich Magów, mroczne siły zaczęły atakować Królestwo. Potwory, które wcześniej były jedynie legendą, zaczęły wychodzić z tajemniczych zakątków świata, zakłócając równowagę...

Wielu magów, alchemików i strażników próbowało walczyć z potworami, lecz ich potęga okazała się zbyt silna. Teraz, w tej Nowej Erze, młodsze pokolenie strażników staje przed zadaniem ochrony resztek Królestwa przed zniszczeniem.

Młodzi Strażnicy, czekamy na Was! Program inspirowany tematyką fantasy oraz sagą "Wiedźmin".

Program:

Dzień 1 - Powitanie Młodych Strażników w Królestwie

- **Wprowadzenie do świata Strażników** - uczestnicy zapoznają się z zasadami bycia Strażnikiem, uczą się historii Królestwa i jego niebezpieczeństwa. Animator przedstawia uczestnikom świat, w jakim się znaleźli.
- **Mapa Królestwa** - tworzymy mapę, zaznaczając miejsca niebezpieczne (np. jaskinie potworów).
- **Rozdanie kart Strażników** - każdy z uczestników otrzyma kartę z ilustracją Strażnika, jego imię oraz opis super mocy. Od tej pory wcieli się w jego rolę.
- **Wylosowanie kart Potworów** - od tego losowania zależy, z jakimi Potworami będą musieli zmierzyć się Strażnicy!
- **Pierwsze zadanie drużynowe** - uczestnicy dobierają się w drużyny i rozwiązują pierwszą misję - zbierają informacje o ostatnich atakach potworów w wiosce.

Dzień 2 - Magia i alchemia

- **Poszukiwanie zaginionych ksiąg** - Księgi Zaklęć i Księgi Elikksirów. W mrocznym lesie elfy ukryły te księgi w nadziei, że Młodzi Strażnicy je odnajdą i uratują Królestwo.
- **Tworzenie eliksirów** - Animator wprowadza Młodych Strażników w świat alchemii. Każdy Strażnik będzie miał dostęp do eliksirów wzmacniających siłę, przyspieszających regenerację czy zapewniających ochronę przed magią potworów. Do nauki posłużą fiołki z kolorowymi płynami, które dzieci będą tworzyć z bezpiecznych substancji (np. woda z barwnikiem spożywczym, sypkie mieszanki ziół).
- **Tworzenie kart zaklęć i opisów magii na podstawie odnalezionych Ksiąg** - każdy Strażnik musi znać zaklęcia do przywołania ochrony przed potworem, aby nie zostać złapanym! Zaklęcia ochronne i ofensywne.
- **Omówienie efektów działań achemicznych i magicznych** - analiza jak eliksiry i zaklęcia mogą pomóc w walce z potworami.

Dzień 3 - Przygotowanie do walk

- **Przygotowanie broni** - Strażnicy przygotowują i ozdobią swoje tarcze (tekstura, materiały, farby itd.).
- **Trening walki** - uczestnicy uczą się podstaw walki wręcz oraz używania broni (piankowe miecze, tekturowe tarcze, osłony). Animator wyjaśnia jak używać broni w obronie przed Potworami, jak reagować na atak, jakie techniki stosować.
- **Przygotowanie strategii walki** - instrukcja dla każdej drużyny, ponieważ z każdym Potworem walczy się inaczej!
- **Praktyczny trening** - uczestnicy ćwiczą podstawy walki w parach, uczą się obrony przed atakiem, współpracy w grupach.

Dzień 4 - Pierwsze Polowanie na Potwory

- **Tropienie i rozpoznawanie Potworów** - uczestnicy uczą się, jak tropić Potwory, rozpoznawać ich ślady i przygotowywać się do walki.
- **Drugie zadanie terenowe** - Uczestnicy w drużynach wyruszają w teren, aby znaleźć ślady potworów i rozpoznać ich pochodzenie. Muszą rozwiązać zagadki i znaleźć wskazówki, które doprowadzą ich do ukrytego potwora.
- **Omówienie misji** - uczestnicy omówią, jak szukali śladów, jakie techniki tropienia się sprawdzily, jakie były trudności.

Dzień 5 - Misja Strażników - Ochrona wioski

- **Trzecie zadanie terenowe** - animator opowiada o misji, która ma na celu ochronę wioski przed atakami Potwora. Strażnicy muszą w niej wykorzystać zdobyte umiejętności tropienia, walki i magii.
- **Misja terenowa** - uczestnicy rozwiązują zadania, tropią Potwora, używają magii, walczą ze Sługami Potwora, zdobywają cenne informacje o Potworze.
- **Podsumowanie misji** - dyskusja na temat efektywności działań dryżyn, co mogłyby zrobić lepiej, jak poprawić współpracę.

Dzień 6 - Ostateczna Bitwa

- **Wprowadzenie** - animator przedstawia ostatecznego przeciwnika - MagmaBeast'a. Informuje Strażników, że muszą połączyć wszystkie zdobyte umiejętności, aby pokonać Potwora.
- **Druga Misja Terenowa** - wspólna walka z potworem. Strażnicy starają się pokonać Potwora, wykorzystując tropienie, magię, walkę i alchemię. Przed nimi trudne zadania i zagadki do rozwiązania. Zwycięstwo będzie zależało od współpracy!
- **Ognisko po zwycięstwie w Ostatecznej Bitwie** - Noc zapadła na Królestwo Valarion, a nad wioską unosił się ciepły, pomarańczowy blask. Po długiej i ciężkiej bitwie, w której Strażnicy pokonali najgroźniejszego z potworów, na wzgórzu nieopodal wioski zapłonęło ognisko, które rozświetliło ciemności nocy. Wokół niego rozbrzmiewały opowieści o odwadze i czynach bohaterów. Był to moment odpoczynku, chwila triumfu po długiej walce o przyszłość królestwa.

Dzień 7 - Ceremonia Strażników

- **Ceremonia** - uczestnicy podsumowują swoje umiejętności i otrzymują odznaki za swoje osiągnięcia.

Dzień 8 - Wycieczka na Hel i do Fokarium

to wyjątkowe miejsce, gdzie można **z bliska zobaczyć urocze foki**, dowiedzieć się ciekawostek o ich życiu i **obserwować je podczas karmienia oraz zabaw w wodzie!**

Ponadto:

- **Plaża, słońce i kąpiele bez limitu** - odpoczynek na plaży, kąpiele wodne pod opieką ratownika.
- **Dodatkowo dla chętnych:** Wycieczka do Aquaparku Reda + Papugarnia + Gadoland.
- **Wodne ABC** - szkolenie - rozgrzewka, zasady bezpiecznej kąpieli, style pływania.

(opis programu zawiera przykładowe zajęcia, kolejność programu może ulec zmianie)

OPINIE uczestników - TO NOWOŚĆ W NASZEJ OFERCIE, LICZYMY NA WASZE ZADOWOLENIE, KTÓRYM BĘDIEMY MOGLI SIĘ Z WAMI PODZIELIĆ W KOLEJNYM ROKU :) ZAPRASZAMY!

Programy fakultatywne

Upominek - plecak

[plecak](#)

Upominek - ręcznik

[ręcznik](#)

Wycieczka do Aquaparku Reda + Papugarnia + Gadoland

AQUAPARK REDA to niezwykle komplek, połączenie ogromnego parku wodnego i oceanarium, papugarnią i gadolandem. Znajdziecie tu basen urządzony na kształt zamku, okręt piracki z armatkami wodnymi i zjeżdżalniami, Volcano Jacuzzi, liczącą 315 m ścieżkę wodną oraz wzburzoną wodę z falami sięgającymi do 1,5 m. Możecie tu zjeżdżać z całej masy zjeżdżalni, np. Shark Slide, z której wpłyniecie wprost do paszczy rekina, 60 m emocjonującego zjazdu poprowadzi Was przez rajskie akwarium, w którym pływają prawdziwe rekiny z odległej Sri Lanki. Multi Adventure to szeroka zjeżdżalnia idealna na podwójne pontony i wspólne zjazdy, Ultra Speed, na której nabierzecie prędkości i pokonacie liczne zakręty, Family Slide - pofalowana, szeroka na 3 m i długa na 48 m zjeżdżalnia sprawi, że każdy zjazd będzie inny. Wszystkie te atrakcje czekają na Was w jednym miejscu!!! W PAPUGARNI spotkamy m.in.: ary, amazonki, lorysy oraz wiele innych gatunków ptaków. Wizyta wzbogacona jest o opowieści opiekunów zwierząt, którzy chętnie wprowadzą i przedstawią swoich pierzastych podopiecznych. GADOLAND jest jedną z największych, prywatnych wystaw zwierząt egzotycznych w Polsce. Mieszka tam kilkadziesiąt gatunków gadów, płazów, pajęczaków owadów i nie tylko!

Zamawiam - dieta bezglutenowa, wegańska, wegetariańska, bezmleczna, bezlaktozowa (prosimy wpisać rodzaj diety w uwagach).

ZERO inflacji - gwarancja niezmienności ceny.

Gwarancja niezmienności ceny bez względu na zmiany kosztów paliwa lub innych źródeł zasilania, podatków lub opłat od usług turystycznych, kursu walut.

Zakwaterowanie i wyżywienie:

WŁADYSŁAWOWO - to tętniące życiem miasto, usytuowane u wrót Półwyspu Helskiego. Niewielka odległość od Trójmiasta oraz Helu powoduje, że Władysławowo jest świetną bazą wypadową, miejscem atrakcyjnym ze względów rekreacyjnych i przyrodniczych (Nadmorski Park Krajobrazowy), chętnie odwiedzany latem przez dużą liczbę turystów. Warto przejść się Promenadą Gwiazd Sportu lub odwiedzić Ocean Park. Otoczone wodami Bałtyku i Zatoki Gdańskiej, z czystymi plażami, powietrzem przesyconym jodem, romantycznymi zachodami słońca Władysławowo jest doskonałym wyborem na wypoczynek letni.

Ośrodek Kolonijny JAR - to ośrodek o dobrym standardzie, położony ok. 200 m od morza, w sąsiedztwie Doliny Chłapowskiej. Ośrodek oferuje zakwaterowanie w pokojach 2,3,4,5 osobowych z łazienką i TV. Na terenie obiektu basen, boisko trawiaste, boisko do siatkówki,

siłownia zewnętrzna, dwie sale świetlicowe, miejsce na ognisko.

Terminy i ceny:

02APCZ/25	09.07.2025 - 18.07.2025	2490.00 2990.00 PLN
03APCZ/25	19.07.2025 - 28.07.2025	2490.00 2990.00 PLN

CENA ZAWIERA:

- Zakwaterowanie i wyżywienie (4 posiłki dziennie-śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja), pierwszy posiłek -kolacja, ostatni - śniadanie + suchy prowiant na drogę powrotną.
- Program rekreacyjno-zabawowy wg opisu.
- Opiekę wychowawców, ratownika gminnego, ratownika na basenie,opiekę medyczną.
- Ubezpieczenie SIGNAL IDUNA TU S.A.: NNW (do 5000 zł).
- Składka do Turystycznego Funduszu Gwarancyjnego wynosi 2 zł, a do Turystycznego Funduszu Pomocowego 2 zł.

PROGRAMY I KOSZTY DODATKOWE (dla chętnych, o ile nie zaznaczono inaczej):

- Dojazd na miejsce autokarem (patrz zakładka transport).
- Dieta
- Programy i świadczenia fakultatywne.

Transport:

Bydgoszcz, Częstochowa, Elbląg, Gdańsk, Gniezno, Grudziądz, Katowice, Kielce, Kraków, Kutno/A1, Leszno, Lublin, Łódź, Mława, Olsztynek, Opole, Piotrków Trybunalski, Poznań, Radom, Toruń/A1, Warszawa, Włocławek/A1, Wrocław, Z dojazdem własnym.