



AdrenaLina Park

Oferta AdrenaLinaPark dla szkół

Zapraszamy Państwa do zapoznania się z ofertą i skorzystania z usług naszej firmy. Od wielu lat zajmujemy się organizacją zajęć dla młodzieży szkolnej. Wyjazd integracyjny do Parku Linowego to doskonały sposób promowania wśród uczniów aktywnego wypoczynku i zdrowego stylu życia. Nierzadko zajęcia wspinaczkowe, spacer po jaskiniach lub gry terenowe stanowią wstęp do rozwoju nowych zainteresowań lub do poszukiwania własnych pasji przez młodych ludzi.

Zapewnimy Państwa podopiecznym niezapomnianą zabawę, silne emocje, a co najważniejsze bezpieczeństwo uczestników w trakcie trwania zajęć. Wszystkie konkurencje prowadzone są przy użyciu atestowanego sprzętu, a nad ich przebiegiem czuwają doświadczeni instruktorzy. Przed rozpoczęciem każdej z dyscyplin uczniowie przechodzą krótkie szkolenie i informowani są o zasadach bezpieczeństwa.

Z wybranych przez Państwa atrakcji jesteśmy w stanie stworzyć scenariusz „szyty na miarę”, dostosowany do zainteresowań i wieku młodzieży.

Z przyjemnością przedstawiamy Państwu najbardziej popularne atrakcje:

1. Park linowy i tyrolka na zamku
2. Techniki speleo
3. Wspinaczka skałkowa
4. Zabawy teambuildingowe
5. Eksploracja jaskiń
6. Biegi na orientację
7. Strzelnica
8. Paintball
9. Urządzenia rekreacyjne
10. Pokazy iluzji
11. Atrakcje dodatkowe
 - Jazda konna
 - Pokazy rycerskie

PARK LINOWY I TYROLKA NA ZAMKU

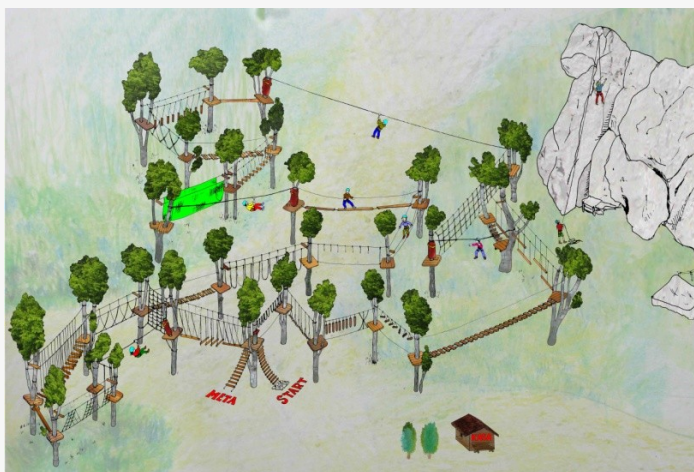
PARK LINOWY

Zapraszamy do Parku Linowego położonego w przepięknej scenerii średniowiecznego zamku Ogródzienieckiego w Podzamczu.

Gwarantujemy aktywny wypoczynek na łonie natury, wyśmienitą i bezpieczną zabawę ze smakiem adrenaliny, pod okiem profesjonalnej kadry instruktorów.

Park Linowy zbudowany jest z 28 przeszkód, których łączna długość wynosi 400 metrów. Godzinna zabawa odbywa się na wysokości od 5 do 11 metrów nad ziemią. Różnorodność przeszkód nie pozwoli na nudę: 4 tyrolki z maksimum prędkości i adrenaliny, kładki, które sprawdzą równowagę, wymagające trawersy i wiele innych przeszkód, zapewnią niezapomniane wrażenia oraz poczucie wolności.

Podczas całej zabawy na linach uczniowie są asekurowani przez sprzęt (uprząże, lonże, kaski, liny asekuracyjne) renomowanych firm, takich jak Petzl, Lhotse, Tendon, Mamut, Singing Rock.



Zabawa w parku może stanowić samodzielną atrakcję lub być jedną z konkurencji.

UWAGA: Z Parku Linowego mogą korzystać dzieci powyżej 140 cm wzrostu!

TYROLKA NA ZAMKU

140 metrowy Zjazd Tyrolski na Zamku w Ogródzieńcu dostarczy niezapomnianych wrażeń. Zjazd wzdłuż stalowej liny, rozciągniętej między Basztą Skazańców a Skałami Wielbłąda na wysokości 20 metrów, będzie niesamowitym doświadczeniem nawet dla najodważniejszych. W czasie zjazdu możliwe jest osiągnięcie prędkości kilkunastu kilometrów na godzinę, a hamowanie odbywa się przy pomocy specjalnej siatki. Zabawa jest bezpieczna również dla najmłodszych uczestników - odbywa się tylko przy użyciu atestowanego sprzętu i pod opieką doświadczonych instruktorów.

TECHNIKI SPELEO

Tylko umiejętność zjazdu i wchodzenia po linie pozwala na eksplorację jaskiń. Każdy z uczniów może przekonać się na własnej skórze ile sprytu i siły potrzebują grotolazi. Proponujemy by uczniowie spróbowali swoich sił w takich konkurencjach, jak:

Małpowanie – nauka techniki podchodzenia na sztywno zawieszanej linie, z użyciem specjalnych przyrządów zaciskowych (croll, jumar).

Zjazd – nauka technik zjazdu po linie z użyciem przyrządów zjazdowych (stop-rolki, rolki).

Wszystkie atrakcje są przygotowywane i nadzorowane przez profesjonalistów, z użyciem atestowanego sprzętu. Zabawa zawsze przebiega z pełną asekuracją i z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, a uczestnicy ubrani są w uprząże i kaski.



WSPINACZKA SKAŁKOWA

Wspinaczka skałkowa jest jednym z najszybciej rozwijających się sportów ekstremalnych. Myśląc „wspinaczka”, często wyobrażamy sobie nieustraszonych zdobywców najwyższych szczytów w Himalajach czy Alpach... Tymczasem z nami dzieci już od najmłodszych lat mogą skosztować wspinaczki na wyjątkowych, jurajskich skałach. Przygotujemy piękne, długie drogi wspinaczkowe dla każdego, niezależnie od wieku i predyspozycji.

Zapewniamy całkowite bezpieczeństwo, atestowany sprzęt i opiekę instruktorów.



ZABAWY TEAMBUILDINGOWE

Konkurencje teambuildingowe są najskuteczniejszym sposobem tworzenia zgranych zespołów, gdyż rozwiązanie przygotowanych zadań wymaga współpracy wszystkich uczniów. Zabawy tego typu rozwijają zdolności komunikacyjne, zmuszają do kreatywnego myślenia i wymagają szybkiego podejmowania decyzji. Dodatkowo, w czasie integracji ujawniają się role, jakie zdolni są pełnić w klasie poszczególni jej uczniowie.

Możemy Państwa zapewnić, że przygotowane przez nas konkurencje wpłyną nie tylko na tworzenie trwałych więzi między uczniami, ale zapewnią im również świetną zabawę z salwami śmiechu, niekontrolowanymi okrzykami radości oraz gromkimi brawami.

Przed rozpoczęciem zabawy uczniowie dzieleni są na drużyny i wraz z instruktorami rozchodzą się na stanowiska. Na każdym stanowisku instruktorzy wyjaśniają zasady gry i punktacji. Po określonym czasie następuje rotacja grup na stanowiskach do momentu, aż każda grupa wykona wszystkie zadania. Po podliczeniu punktów wszyscy uczestnicy zbierają się w jednym miejscu i następuje ogłoszenie wyników. Zwycięzcy otrzymują dyplomy dla najbardziej zgranej klasy.

Spośród konkurencji teambuildingowych polecamy przede wszystkim:

- | | | |
|--------------------------|------------------------|----------------------|
| • Pal Tuchajbejowicza | • Niemy głuchy telefon | • TANGRAM |
| • Nienapięty most | • Pajęcza sieć | • Nauka liczenia |
| • Wieża strachu | • Labirynt | • Trójkąty |
| • Robaczek | • Teambalans | • Sztafeta z jajkiem |
| • Zamiana | • Wbijanie gwoździ | • Bieg w workach |
| • Supełek | • Konkurs drwali | • Bieg więźniów |
| • Siłacze | • Pijak | • Transporter |
| • Przeciąganie liny | • Hydraulik | • Rodeo |
| • Przeciąganie samochodu | • Malarz | • Biathlon letni |

Tworząc dla Państwa indywidualną ofertę doradzimy, które z wymienionych konkurencji będą najbardziej odpowiednie dla uczestników zabawy.

EKSPLORACJA JASKIŃ

Eksploracja jaskiń jest zawsze fascynującym przeżyciem, nie tylko dla nowicjuszy, którzy po raz pierwszy odważą się wejść „do dziury”, ale również dla tych, którzy już próbowali swoich sił odkrywając mroczne zakamarki jaskiń.

W zależności od doświadczenia, wieku i sprawności fizycznej uczniów, zorganizujemy wyjazd do jednej z piętnastu jaskiń Wyżyny Krakowsko-Wieluńskiej. Zgodnie z Państwa preferencjami dobierzemy również poziom trudności oraz czas przejścia jaskini. Nad bezpieczeństwem czuwać będą doświadczeni grotolazi, którzy dodatkowo poprowadzą krótką lekcję o morfologii krasowej i historii eksploracji danych obiektów. Cała grupa zbiera się w wyznaczonym miejscu, skąd jedzie w okolice wybranej jaskini (prawdopodobnie część drogi będzie trzeba pokonać pieszo). Zanim wejdziemy do jaskini,

każdy z uczniów otrzyma specjalny kombinezon, kask wraz z czołówką i rękawice oraz przejdzie szkolenie z zasad bezpieczeństwa i poruszania się po jaskini.

Przykładowe jaskinie:

Jaskinia w Strazykowej Górze

Obszerna pozioma jaskinia. W nowoodkrytych partiach bardzo ładna, choć nieco już zniszczona szata naciekowa i ciekawy korytarz o meandrującym przebiegu. Obecnie, po odkryciach z 1984 roku, jedna z najciekawszych jaskiń Jury.

Jaskinia Piętrowa Szczelina

Jaskinia ma ciekawą budowę, na którą składają się aż trzy wyraźnie zaznaczone typy charakterologiczne - u góry ma charakter szczelinowy, niżej to zawalisko w dużej komorze, pod którą zachował się ciąg korytarzy powstałych na skutek stagnacji wody.



BIEGI NA ORIENTACJĘ

Orienteering to bardziej zaawansowana forma harcerskich podchodów, w czasie których drużyna musi wykazać się doskonałą orientacją w terenie, logicznym myśleniem i zdolnością układania planów. W czasie zabawy przydadzą się również: komunikatywność, zwinność, siła i pomysłowość. Konieczna będzie też umiejętność posługiwania się mapą i kompasem. W czasie długiego marszu i wykonywania najróżniejszych zadań uczniowie poznają nie tylko siebie nawzajem, ale mają też okazję zwiedzić wiele ciekawych miejsc.



Scenariusz biegu na orientację możemy przygotować dla każdego wskazanego przez Państwa miejsca, czy to miasto, czy pole, czy las. Zabawa nadaje się dla wszystkich grup bez względu na ich wielkość.

Przykładowy scenariusz:

W POGONI ZA CZARNYM PSEM

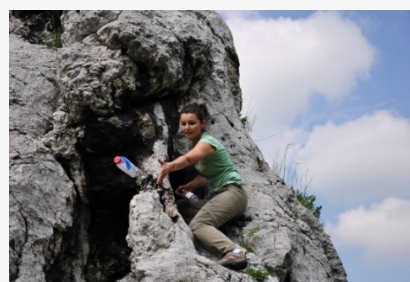
(scenariusz dla grupy do 60 osób)

Zabawa ma charakter turnieju. Miejscem rozpoczęcia imprezy jest dziedziniec Zamku w Ogrodzieńcu. Spotykamy się o wyznaczonym czasie, następuje podział na cztery grupy (po 12 - 15 osób). Każda drużyna wybiera sobie nazwę, dostaje mapę z zaznaczonymi stacjami, kompas oraz wskazówki, jak należy zachować się w awaryjnych sytuacjach.

Zespoły zaczynają zabawę w określonym przez organizatora miejscu (na określonej stacji) i przemieszczają się w wyznaczonym kierunku. Zadaniem drużyn będzie odnalezienie kolejnych punktów i wykonanie zadań, które są przygotowane i odpowiednio punktowane. Na odnalezienie punktu i wykonanie zadania wyznaczony jest limit czasowy (zależny od liczby uczestników i stacji).

Dodatkowe zadania do pokonania przez uczestników w trakcie rajdu:

- **Wspinaczka skałkowa** - uczniowie, pod okiem wykwalifikowanych instruktorów, zmierzają się z dwoma drogami wspinaczkowymi w naturalnej skale. W razie niepogody (lekki deszcz) zmieniamy konkurencję na podchodzenie po linie na przyrządach (techniki alpinistyczne).
- **Park linowy** - od pokonania mamy 28 przeszkód ulokowanych na drzewach. Są to przeróżne kładki, mosty i drabinki. Zakładamy odpowiedni sprzęt, przechodzimy przeszkolenie i ruszamy na górę.
- **Paintball** - każda drużyna rozgrywa dwie bitwy, podczas których ma za zadanie wyeliminować jak największą liczbę przeciwników.
- **Tyrolka na zamku** – przejazd przez cały dziedziniec zamku na poziomo rozciągniętej linie, im więcej razy uda się drużynie przejechać, tym więcej punktów zdobędzie.
- **Strzelnica** - strzelamy z łuku i broni pneumatycznej do tarcz, liczba punktów zdobytych przez wszystkich członków drużyny daje wynik całego zespołu.
- Dodatkowo na trasie będą miały miejsce gry i zabawy logiczne.



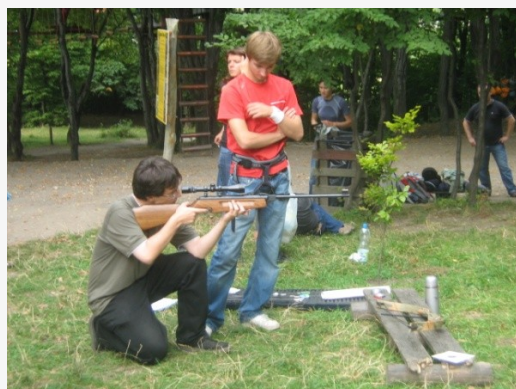
TURNIEJE STRZELECKIE

Rywalizacja na stanowiskach strzeleckich i łuczniczych z pewnością wzbudzi w młodych strzelcach wolę walki, i nie ma co się dziwić, gdyż najlepszy zostanie mianowany królem strzelców i zdobędzie cenne trofeum. Aby tego dokonać konieczna jest umiejętność koncentracji, celne oko i pewna ręka.

W czasie turnieju każdy z uczniów dostaje własną tarczę, z którą porusza się po kolejnych stanowiskach (na każdym z nich maksymalna liczba zdobytych punktów jest taka sama). Na każdym stanowisku uczestnik oddaje określoną liczbę strzałów wg wskazówek, jakich udzieli instruktor przed rozpoczęciem rozgrywek. Każdy rodzaj broni obsługuje jeden instruktor, który udzieli informacji o typie broni, pozycji strzeleckiej i zasadach bezpieczeństwa. Każdy uczestnik turnieju ma również możliwość oddania strzałów próbnych przed założeniem właściwej tarczy.

Polecamy następujące stanowiska strzelnicze:

- Broń śrutowa gwintowana długa z lunetą 4,5 mm
- Broń śrutowa gwintowana długa 4,5 mm
- Broń śrutowa gwintowana krótka 4,5 mm
- Łuk bloczkowy
- Łuk tradycyjny
- Broń paintballowa
- Proca
- Rzut tomahawkiem do celu
- Rzut nożem treningowym do celu



PAINTBALL

Paintball to gra strategiczna, która poza sprawnością fizyczną wymaga od uczestników zdolności logicznego myślenia i szybkości w podejmowaniu decyzji. Ciekawe scenariusze gwarantują nie tylko świetną zabawę i dużą dawkę adrenaliny, ale również znacząco wpływają na integrację klas.

W zależności od czasu trwania imprezy oraz ilości kulek, możliwe jest przeprowadzenie jednego lub kilku scenariuszy gry.

Przykładowe scenariusze gry w Paintball:

Wojna – najpopularniejszy scenariusz gry, dobry na rozgrzewkę przed bardziej skomplikowanymi rozgrywkami. W wojnie biorą udział dwie drużyny, z których wygrywa ta, która wyeliminuje wszystkich graczy drużyny przeciwnej.

Zdobywanie flagi – każda z dwóch drużyn posiada swoją bazę z umieszczoną w niej flagą. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie flagę drużyny przeciwnej.

Podchody – grupa dzielona jest na pięć kiluosobowych drużyn, z których każda startuje z innego punktu. W każdym punkcie znajdują się pieczętki w pięciu różnych kolorach, a gracze mają trwale przymocowane tabliczki, na których odnotowują obecność w punktach kontrolnych. Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza zdobędzie wszystkie pięć punktów... o ile ktokolwiek pozostanie przy życiu:]

Koktajl – scenariusz dobry na zakończenie rozgrywek i „wysztzelanie” kulek. Nie ma tu wygranych ani przegranych. Grupa podzielona jest na trzyosobowe zespoły, z których każdy walczy z każdym. Zabici schodzą do punktu kontrolnego, a gdy zbiorą się w nim trzy osoby, tworzą nowy zespół i znów włączają się do gry.



Niezależnie od wybranego przez Państwa scenariusza oraz ilości wykupionych kulek każda gra rozpoczyna się zbiórką i podzieleniem grupy na drużyny. Następnie uczniowie przejdą krótkie szkolenie dotyczące zasad bezpieczeństwa i zapoznają się z działaniem markerów. Każdy z uczestników otrzyma strój ochronny oraz maskę, a po przebraniu się - zabezpieczony marker oraz kulki. Gdy wszyscy zawodnicy są gotowi i uzbrojeni wraz z doświadczonym instruktorem udają się na pole walki. Drużyny rozdzielane są w

odpowiednich miejscach i na sygnał instruktora rozpoczynają grę. Po zakończeniu scenariusza wszyscy spotykają się w wyznaczonym punkcie kontrolnym, gdzie można opatrzyć rany.

URZĄDZENIA REKREACyjne

W naszej ofercie znajdą Państwo również urządzenia rekreacyjne, które sprawdzą się świetnie jako miejsce rywalizacji między poszczególnymi klasami. Dmuchańce wymagają od uczniów dużo większej sprawności fizycznej niż zwykłe konkurencje sportowe, ale dają również dużo więcej radości Państwa podopiecznym.

Wszystkie urządzenia dla dzieci są zupełnie bezpieczne, posiadają atesty i wymagane ubezpieczenia, a zabawa odbywa się pod baczny okiem instruktorów.

Inne urządzenia dmuchane:

- Dmuchany tor przeszkód
- Dmuchana koszykówka
- Bungee run
- Gladiatorzy
- Gigantyczne piłkarzyki
- Kręgle
- Kłody do rywalizacji

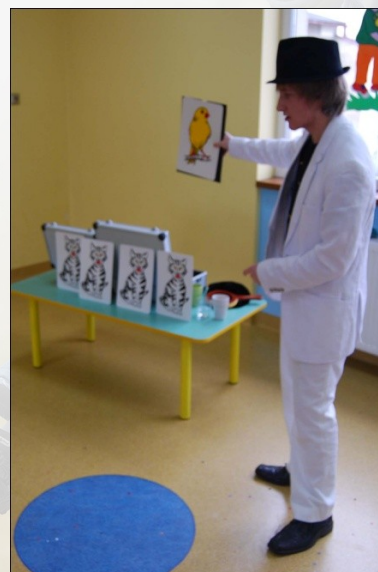


POKAZY ILUZZJI

Najlepsza zabawa to taka, która dostarcza najwięcej wrażeń. Poza ekstremalnymi przeżyciami uczniom szkół proponujemy odrobinę zaskoczenia, zdziwienia i oderwania od rzeczywistości. Stanie się to podczas profesjonalnego pokazu iluzji. Nasz Magik może Państwa zaczarować w jednym z trzech programów:

Iluzji scenicznej - magiczne show trwające od 5 do 60 minut, w czasie którego:

- nastąpi pojawienie się i zniknięcie asystentki,
- solidne, metalowe pierścienie będą się łączyć i rozdzielać,
- bańki mydlane będą zmieniać się w kryształy,
- będą pojawiały się i znikły różne przedmioty.



Iluzji z bliska - pokaz, który może trwać nawet przez całą imprezę, w czasie której każdy uczestnik ma szansę doświadczyć na "własnej skórze" niemożliwego:

- przewidywania przyszłości, czytania w myślach,
- obrotu ręki o 360 stopni,
- pojawiania się, znikania i teleportacji monet,
- karcianych sztuczek.

Pokazu dla Dzieci – 35 minutowy pokaz przeznaczony dla dzieci nauczania początkowego, w czasie którego dzieci biorą udział w każdym z przedstawianych trików i same, jako pomocnicy, tworzą niesamowity pokaz i przenoszą się do świata magii.

Dzięki udziałowi widzów w sztukach kontaktowych, które znajdują się w każdym z programów, uczniowie czarują wraz z naszym magikiem. Komiczne iluzje tworzą humorystyczne i wesołe przedstawienie, które staje się niecodzienną rozrywką.

ATRAKCJE DODATKOWE

JAZDA KONNA

Pod opieką instruktorów górskiej turystyki jeździeckiej, organizujemy wszelakie imprezy jeździeckie, rajdy, kuligi i przejażdżki na terenie Wyżyny Krakowsko-Częstochowskiej.



POKAZY RYCERSKIE

Na życzenie naszych klientów przeniesiemy się w czasy średniowiecza. Uczestnicy imprezy będą mogli nie tylko obejrzeć pokaz walk rycerskich, ale również zmierzyć się w licznych zabawach, wcielić w średniowieczne postacie lub uczestniczyć w zajęciach z garncarstwa.

