

ANKIETA INTEGRACJI W LEŚNEJ BASZCIE
UWAGA INSTRUKCJA I OPIS ANIMACJI W DALSZEJ CZĘŚCI

TERMIN.....

SZKOŁA.....

IMIĘ I NAZWISKO WYCHOWAWCY (numer kontaktowy, adres mailowy)

.....

ILOŚĆ UCZESTNIKÓW.....

ANIMACJE (WYBÓR DOWOLNYCH AKTYWNOŚCI.)

	GRA W KRETA
	KUCHNIA POŁOWA
	POSZUKIWACZE ZŁOTEGO RUNA
	TRANSPORT RANNEGO Z LASU
	ZAGINIONA KRAINA MCHU
	ZAMEK TAJEMNIC
	DZIEDZICTWO SMOKA
	RUNICZNA PRÓBA PÓŁNOCY
	OLIMPIADA SPORTOWA
	SPŁYW KAJAKOWY
	ARCHERY TAG
	LASER TAG
	PAINTBALL
	BUMPER BALL
	ORKIESTRA ZAMKOWA *
	Smaki Warmii – kucharze w krainie tradycji*
	Warsztaty zielarskie – „Polskie herbaty”*
	SOWIARIUM *
	ZIOŁOWY MEDYK *
	EKO WIATRAKI *
	MAŁOWANIE NA DREWNIĘ *
	ŁAPACZE SNÓW *
	PSZCZELARSTWO *
	ZAKŁĘTA PRACOWNIA *
	MAFIA *
	LEGO KALAMBURY*

	TELETURNIEJ RYZYK FIZYK *
	LEŚNA EKSPEDYCJA
	KORALIKOWA KRONIKA *

* REALIZOWANE RÓWNIEŻ PODCZAS DESZCZU

**PROSIMY O ZABRANIE BUTÓW NIEPRZEMAKALNYCH ORAZ KURTEK PRZECIWDDESZCZOWYCH

INFORMACJE:

WYJAZD 1 dniowy do godz 14.00 (2 Animacje)

WYJAZD 1 dniowy z kolacją (ognisko) (3 animacje)

WYJAZD 1 dniowy z Noclegiem (3 animacje +animacja w dniu wyjazdu)

WYJAZD 2 dniowy z 2 noclegami (5 animacji + animacja w dniu wyjazdu)

Godzina przyjazdu : 9.00

Godzina obiadu 14.00

Godzina kolacji 17.30

Godzina śniadania 9.00

Wykwaterowanie z pokoi godz 8.45 (bagaż przechowujemy w wyznaczonym pomieszczeniu),

ZAKWATEROWANIE OK. godziny 11.00.

Godzina wyjazdu grupy 12.00 (z noclegiem), lub 1 dniowy wyjazd (wyjazd grupy 18.30).

Informacja dla kierowcy poniżej.

Diety wegetariańskie oraz bezglutenowe należy zgłosić w ankiecie.




OPŁATA: całość powinna być opłacona na tydzień przed przyjazdem

(otrzymanie faktury: prosimy o wysłanie maila z potwierdzeniem wpłat na adres

kontakt@lesnabaszta.pl)

INFORMACJA DLA GRUP NOCUJĄCYCH:

Zabierz ze sobą:


- Ręcznik
-  Bidon na wodę
- Klapki do chodzenia po zamku
- Mugga – środek na insekty
- Czapka
-  Kurtka przeciwdeszczowa
-  2 pary butów sportowych

 **Sandały w lesie – zabronione!**

Butami sportowymi nie są sandały – w lesie chodzimy tylko w pełnych butach sportowych.

Nie ubieramy się na białe do lasu!

Kolor biały przyciąga komary i inne owady.

 **Najlepiej wybierać ciemne kolory ubrań.**

ANIMACJE LEŚNA BASZTA

- **Gra w Kreta** - Wyruszenie na tajemniczą wyprawę w głąb lasu, gdzie spryt, współpraca i odwaga prowadzą do odkrycia ukrytej komnaty zamku. Drużyny wcielają się w poszukiwaczy skarbów i krok po kroku rozwiązują kolejne zagadki.

Nasza autorska gra terenowa to pełna emocji przygoda, podczas której uczestnicy mierzą się z zadaniami wymagającymi wiedzy, sprytu oraz sprawności fizycznej.

- **Kuchnia Polowa** - Najpierw wyprawa w teren, potem... prawdziwe gotowanie! Uczestnicy wyruszają na poszukiwanie ukrytych składników, które pozwolą im przygotować potrawy potrzebne do dalszej gry. To autorska gra terenowa z mapami, zagadkami i zadaniami, której wielkim finałem jest wspólne gotowanie na prawdziwej kuchni polowej.

- **Złote Runo** - Wyprawa po legendarny skarb rozpoczyna się od odnalezienia specjalnych krążków o różnej wartości. Każdy z nich prowadzi do kolejnych wyzwań i zagadek. Autorska gra terenowa pełna łamigłówek, rywalizacji i emocji, zakończona ekscytującą finałową licytacją zdobytych skarbów.

- **Transport Rannego z Lasu** - Liczy się czas, współpraca i opanowanie. Drużyny muszą odnaleźć rannego w lesie, poznać jego historię i bezpiecznie udzielić mu pomocy. Gra oparta na elementach ABC pierwszej pomocy uczy współdziałania i odpowiedzialności, a jednocześnie dostarcza mnóstwo emocji i dobrej zabawy.

- **Zaginiona kraina mchu** – Przenieście się do magicznego lasu pełnego zagadek, gdzie od odwagi i sprytu uczestników zależy los przyrody. To interaktywna gra terenowa, podczas której drużyny odkrywają ukryte ścieżki, rozwiązują zadania i poznają fascynujące sekrety natury razem z naszymi Traperami..

- **Zamek Tajemnic**- Czas ucieka, a mroczny czarnoksiężnik zamknął skarb w elektronicznej skrzyni! Drużyny muszą zdobyć czterocyfrowy kod, rozwiązując kolejne zadania i łamigłówki. Autorska gra terenowa wykorzystująca specjalne moduły elektroniczne – prawdziwa przygoda w stylu escape room... tylko w plenerze!

- **DZIEDZICTWO SMOKA**

(max 30 osób / min. wiek 8 lat)

Wyrusz na emocjonującą wyprawę śladami smoka i odnajdź zaklęte jaja ukryte w terenie! Czekają na Was zadania sprawnościowe, logiczne i zespołowe, które sprawdzą spryt, współpracę i refleks.

- **RUNICZNA PRÓBA PÓŁNOCY**

(max 30 osób / min. wiek 12 lat | poziom zaawansowany)

Stań do rywalizacji jako nordycki klan i zdobądź runiczne pieczęcie ukryte w terenie. Rozwiązuj zagadki, współpracuj i odkryj tajemnicę Totemu Strażników, by dotrzeć do finałowej nagrody.

- **Olimpiada Sportowa** - Drużyny stają do wielkiej sportowej rywalizacji na leśnej polanie. Czekają na nich dynamiczne konkurencje, wyścigi i zadania wymagające sprytu oraz współpracy. To pełna energii zabawa drużynowa, w której nie brakuje emocji, śmiechu i zdrowej rywalizacji.

- **Spływ Kajakowy** - Malowniczy spływ starorzeczem Łyny to wyjątkowa okazja, by odkryć piękno dzikiej przyrody z zupełnie nowej perspektywy. Podczas wyprawy uczestnicy mogą obserwować rośliny i zwierzęta zamieszkujące ten niezwykły teren, a nad bezpieczeństwem czuwa ratownik i obowiązkowe kamizelki asekuracyjne.

- **Archery Tag** - Najpierw szkolenie łucznicze, potem prawdziwa bitwa łuczników! Uczestnicy strzelają do celów i rywalizują w dynamicznej rozgrywce drużynowej z wykorzystaniem specjalnych

strzał z miękką końcówką. Emocje gwarantowane, a dzięki maskom ochronnym zabawa pozostaje w pełni bezpieczna.

- **Laser Tag** - Poczujcie się jak bohaterowie gry komputerowej – tylko na żywo! Laser Tag to dynamiczna rozgrywka terenowa, w której uczestnicy rywalizują w bezbolesnej strzelaninie wykorzystującej nowoczesną technologię. Specjalne opaski zliczają trafienia, a strategia i refleks decydują o zwycięstwie.

- **Paintball** - Taktyczna gra pełna adrenaliny i strategicznych manewrów. Drużyny młodych wojowników rywalizują na dużym polu paintballowym, wykorzystując kolorowe kule i naturalne przeszkody terenu. Gra przeznaczona dla uczestników od 13 roku życia, z pełnym wyposażeniem ochronnym zapewniającym bezpieczeństwo i komfort.

- **Bumper Ball** - Najbardziej zwariowana wersja piłki nożnej! Wskocz do ogromnej, dmuchanej kuli, zderzaj się z przeciwnikami i próbuj zdobyć gola. To gwarancja ogromnej dawki śmiechu, adrenaliny i świetnej zabawy dla całej grup

- **Orkiestra Zamkowa** - Zostań częścią niezwyklej orkiestry! Podczas warsztatów uczestnicy poznają różne instrumenty, uczą się rytmu i wspólnie tworzą muzykę. Na zakończenie wszyscy razem wykonują wyjątkowy koncert – pełen energii, kreatywności i dobrej zabawy.

- **„Smaki Warmii – kucharze w krainie tradycji”**

To ciekawe warsztaty dla klasy, ponieważ dzieci poznają regionalną kuchnię Warmii w praktyczny i angażujący sposób. Podczas wspólnego gotowania uczniowie uczą się współpracy, rozwijają kreatywność i ćwiczą samodzielność. Warsztaty są też okazją do poznania lokalnych tradycji, produktów i historii regionu poprzez zabawę. Dzięki temu klasa może spędzić czas razem w wyjątkowy sposób, łącząc naukę z radością odkrywania nowych smaków.

- **Sowiarnstwo*** - Spotkanie z prawdziwą sową to niezwykła okazja, by zajrzeć do świata majestatycznych ptaków drapieżnych. Podczas pokazu mistrz sokolnictwa opowie o ich zwyczajach, umiejętnościach i roli w przyrodzie. Uczestnicy będą mogli z bliska obserwować sowę, wspólnie ją nakarmić, a nawet potrzymać ją na specjalnej rękawicy. To wyjątkowe doświadczenie, które na długo pozostaje w pamięci każdego miłośnika natury.

- **Ziołowy Medyk*** - Zapraszamy do świata aromatycznych roślin i dawnych zielarskich tradycji. Podczas warsztatów uczestnicy poznają zioła wszystkimi zmysłami – uczą się je rozpoznawać po zapachu, wyglądzie i właściwościach. Nie zabraknie również praktyki – wspólnie przygotujemy zdrowe, pachnące napary oraz odkryjemy, jak rośliny mogą wspierać nasze zdrowie.

- **Warsztaty zielarskie – „Polskie herbaty”**

Zajęcia poświęcone ziołolecznictwu i tworzeniu własnych kompozycji ziołowo-owocowych z

wykorzystaniem ekologicznych produktów pochodzących z zagrody lub od lokalnych dostawców. Warsztaty realizowane są całorocznie i stanowią uzupełnienie innych programów edukacyjnych ze szczególnym uwzględnieniem tradycyjnych polskich naparów owocowo-ziołowych.

- **Eko Wiatraki*** - Czy wiatr może produkować energię? Podczas tych warsztatów uczestnicy poznają fascynujący świat odnawialnych źródeł energii. Po części edukacyjnej drużyny stworzą własne makiety pól wiatrakowych, ucząc się w praktyce, jak działają nowoczesne technologie przyszłości. To kreatywne połączenie nauki, ekologii i dobrej zabawy.
- **Malowanie na Drewnie*** - Twórcza przygoda dla wszystkich miłośników sztuki i rękodzieła. Uczestnicy tworzą własne obrazy na drewnie, wykorzystując różne techniki malarskie i inspirując się naturą. Każdy uczestnik zabierze ze sobą własnoręcznie wykonane dzieło – wyjątkową pamiątkę z warsztatów.
- **Łapacze Snów*** - Podczas tych warsztatów uczestnicy stworzą własne, unikalne łapacze snów. Korzystając z drutu, koralików, sznurków i piór powstaną niezwykle ozdoby inspirowane dawnymi legendami. Gotowy łapacz stanie się piękną dekoracją oraz wyjątkową pamiątką z kreatywnych zajęć.
- **Pszczelarstwo – tajemnice pszczelich alchemików*** Wyruszcie w fascynującą podróż do świata pszczół – jednych z najważniejszych mieszkańców naszej planety. Podczas warsztatów uczestnicy poznają życie pszczolej rodziny oraz proces powstawania miodu. Zobaczą profesjonalny sprzęt pszczelarski, dowiedzą się wielu ciekawostek i oczywiście spróbują różnych rodzajów miodu.
- **Teleturniej Ryzyk Fyzyk – mądrości w krainie wiedzy***: Czas na emocjonującą rywalizację w świecie wiedzy! Drużyny zmierzą się z pytaniami z różnych dziedzin, sprawdzając swoją wiedzę i refleks. To dynamiczny teleturniej, w którym liczy się zarówno wiedza indywidualna, jak i umiejętność współpracy w zespole.
- **LEGO Kalambury – budowanie z marzeń***: Kreatywna zabawa, w której wyobraźnia nie zna granic. Zadaniem uczestników jest zbudowanie z klocków LEGO hasła, które inni gracze muszą odgadnąć. Warsztaty odbywają się w wyjątkowej Sali LEGO z wystawą zamków z lat 90., co tworzy niezwykle klimat dla młodych konstruktorów.
- **Mafia – gra w cieniu***: Strategiczna gra pełna tajemnic i zwrotów akcji. Uczestnicy wcielają się w różne role i próbują odkryć, kto naprawdę stoi po stronie mafii. To emocjonująca rozgrywka, w której liczy się spryt, obserwacja i umiejętność przekonywania innych.
- **Zaklęta pracownia *** - Zapraszamy do tajemniczego świata eksperymentów i niezwykłych reakcji chemicznych. W naszej „alchemicznej pracowni” uczestnicy tworzą kolorowe mikstury i odkrywają fascynujące

zjawiska

naukowe.

To interaktywne warsztaty pełne doświadczeń, które pobudzają ciekawość i rozwijają wyobraźnię.

- **Leśna ekspedycja** - Wyruszenie na niezwykłą wyprawę do świata natury. Podczas ekspedycji uczestnicy poznają rośliny, drzewa oraz tropy i zwyczaje leśnych zwierząt. Dzięki specjalnie przygotowanemu atlasowi odkrywanie tajemnic lasu staje się jeszcze bardziej fascynujące.

- **Koralikowa Kronika** * - Warsztaty dla małych twórców i miłośników średniowiecznych historii. Z kolorowych koralików powstaną tarcze herbowe, smoki, zamkowe wieże i inne rycerskie symbole. Zajęcia rozwijają zdolności manualne i kreatywność, a każda wykonana praca staje się wyjątkową pamiątką z tej twórczej przygody.

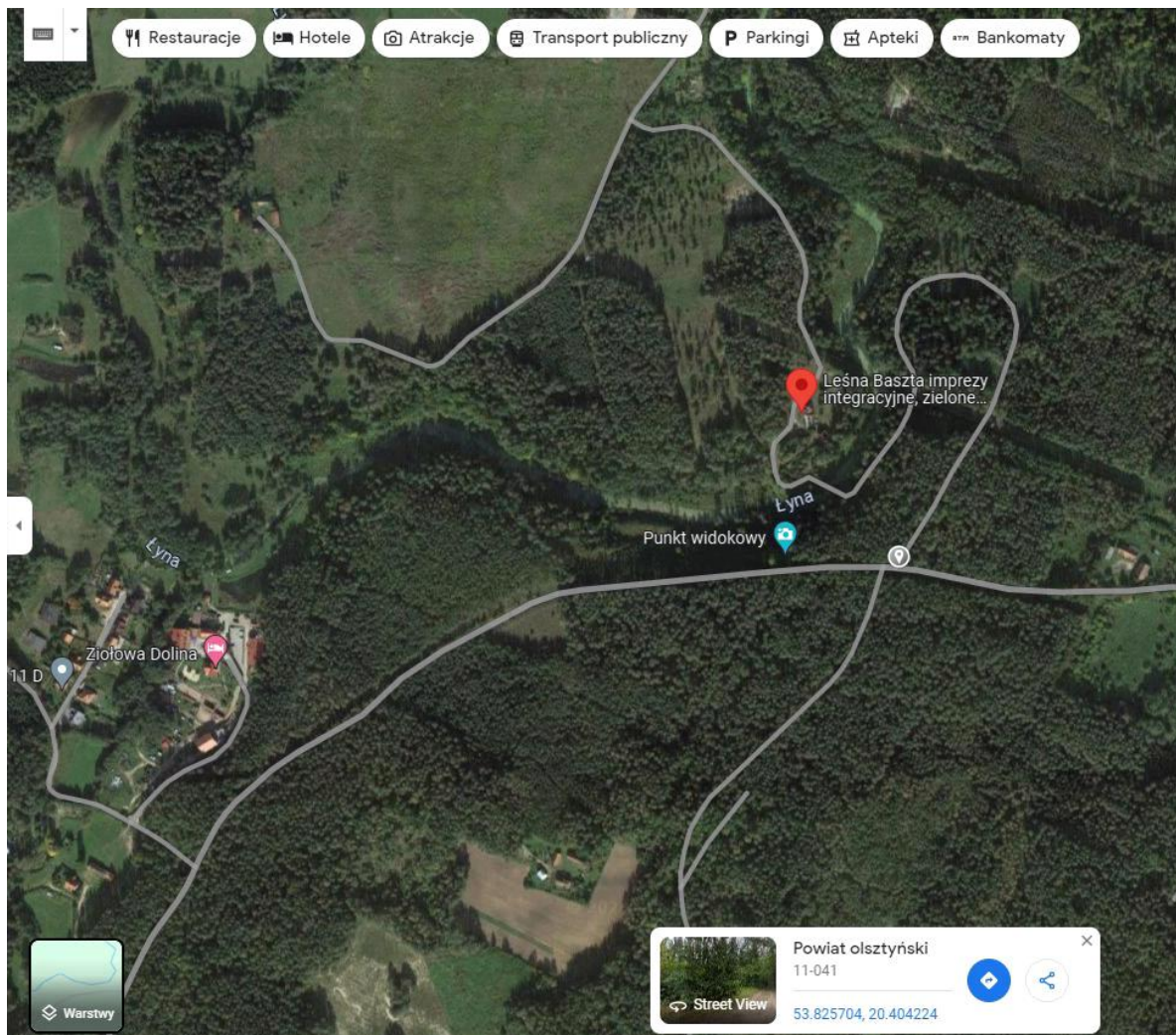
Zajęcia rozwijają zdolności manualne oraz cierpliwość, a przy okazji wprowadzają uczestników w fascynujący klimat dawnych kronik. Każdy będzie mógł zabrać swoją koralikową opowieść do domu.

***REALIZOWANE RÓWNIEŻ PODCZAS DESZCZU**

Dla najmłodszych uczestników polecamy wyjątkowe gry terenowe: *Złote Runo* oraz *Zaginioną Krainę Mchu*. Dodatkowo, z animacji proponujemy ekscytujący *LaserTag* oraz emocjonujący *ArcheryTag*, które dostarczą niezapomnianych wrażeń i zapewnią świetną zabawę w duchu rywalizacji i współpracy.

Tak oto, w królestwie Magii i Miecza, odbyło się niezapomniane zgromadzenie, które przyniosło radość, przyjaźń i niezliczone przygody. Oto historia, która na zawsze zostanie w pamięci wszystkich bohaterów! Każda z tych przygód jest częścią większej opowieści o czym na pewno się przekonacie!

DOJAZD DLA AUTOKARÓW INFORMACJA DLA KIEROWCY
W Wyznaczonym szarym miejscu należy dowieźć grupę (reszta drogi ok 5 min piechotą)



DOJAZD DLA BUSÓW (do 30 osób) typu SPRINTER: BEZPOŚREDNIO DO ZAMKU LEŚNEJ BASZTY W WYZNACZONYM MIEJSCU ZNAJDUJE SIĘ BRAMA
UWAGA DOJAZD DO DYWIT, NASTĘPNIE BUKWAŁD, BRĄSWAŁD. Należy przejechać przez ELEKTROWNIĘ WODNĄ.

