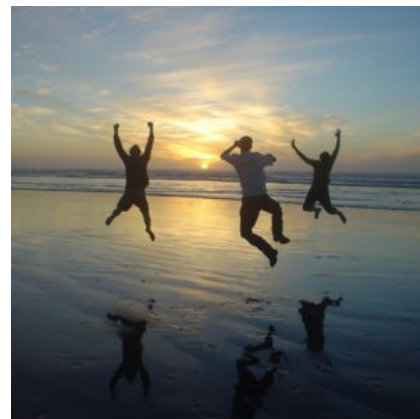


TURIADA NADMORSKA EXTREME



1 DZIEŃ

- wyjazd z miejsca zbiórki
- **GDAŃSK** – Żuraw nad Motławą, Długi Targ, ulica Mariacka, Bazylika Mariacka, ratusz Główny Miasta, fontanna Neptuna, Dwór Artusa, Złota Brama i in.
- **GDAŃSK - CENTRUM HEWELIANUM** – jest pierwszym tego typu przedsięwzięciem w Europie, gdzie historyczne obiekty inżynierii wojskowej stanowią bazę dla Centrum Odkrywania Wiedzy. Nauka poprzez zabawę i samodzielne eksperymentowanie stanowią dzisiaj uznany kierunek innowacyjnego kształcenia. Wystawy: „Energia. Niebo i Słońce”, „Wehikuł czasu. Człowiek i pocisk”
- obiadokolacja, nocleg

WYCIECZKI SZKOLNE

3 DNI

Zapytaj o cenę

przy grupie min. 42 uczniów + 3 opiekunów gratis

2 DZIEŃ

- śniadanie,
- **ADVENTURE PARK KOLIBKI** – program dostosowany do wieku uczestników:
 - Misja specjalna (**dla grup powyżej 8 lat**)
To zestaw nawiązujący do leśnej ekspedycji, z tym że zawiera bardziej zaawansowane i zróżnicowane zadania. Najlepiej sprawdza się przy grupach, które zaliczyły program podstawowy – Leśną ekspedycję. Misja jest swoistym testem samodzielności, testem jakości zespołu postawionego przed „wyzwaniami”. Podczas zajęć grupa ma sporą samodzielność i sama podejmuje większość decyzji.
 - Dzień wrażeń (**dla grup powyżej 14 lat**)
Program to zestaw emocjonujących konkurencji, wiele z nich posiada charakter indywidualnych wyzwań a kilka z nich nastawionych jest na zespół. Podczas całego szlaku przygód, grupa porusza się po terenie razem i razem podchodzi do zadań, istotna będzie umiejętność motywacji oraz pochwał.
- **GDYNIA** – spacer z pilotem: skwer Kościuszki, port słynnych okrętów: niszczyciel ORP Błyskawica oraz żaglowiec Dar Pomorza
- obiadokolacja, nocleg

3 DZIEŃ

- śniadanie,
- **SOPOT** – molo
- **POSZUKIWACZE ZAGINIONEGO SKARBU BURSZTYNOWEGO** – gra drużynowa rozgrywająca się na terenie miejscowości nadmorskich, polegająca na poszukiwaniu zaginionych skarbów bursztynowych. Autorski scenariusz dostosowany jest do wieku uczestników. Zabawa polega na interakcji pomiędzy zespołami, które mają określone cele działania. Od decyzji poszczególnego zespołu zależy przebieg gry i finalny efekt czyli odkrycie bursztynowego skarbu. Gra pomyślana jest dla kilku zespołów składających się od 10 do 15 uczestników. W czasie gry uczestnicy wykorzystują urządzenia do lokalizacji „skarbów”, nawigację satelitarną, lokalizatory gps oraz mapy topograficzne. Każda drużyna znalezione skarby zabiera ze sobą.
- obiad w drodze powrotnej
- powrót na miejsce zbiórki

Więcej informacji na **www.turio.com.pl**