

OFERTA HANDLOWA ŚREDNIOWIECZNYCH ZIMOWISK



PRZYGODY z WIKINGAMI



Zamek Golubski I Turnus

26.01.2025 – 01.02.2025 Wiek 8-18 lat

~~2190 PLN/os~~ **1990 PLN/os**

Przedprzedaż do 31.12.2024



CENA ZAWIERA:

- 6 noclegów w zamkowych pokojach, uczestnicy zamieszkają w pokojach 4 i 6 osobowych zlokalizowanych bezpośrednio w bryle zamku golubskiego.
- Pełne wyżywienie: śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacje, suchy prowiant na drogę powrotną. **Dieta** jest dodatkowo płatna 150 PLN.
- Opiekę wykwalifikowanej kadry kolonijnej i opiekę medyczną.
- Pamiątkową koszulkę z zimowiska.
- Całodniowa Gra Fabularna - LARP.
- 1 warsztat rzemiosł - stworzone przedmioty uczestnicy zabierają do domu.
- Bogaty program zajęć przygotowany pod wiek, zainteresowania i umiejętności uczestników: szkoła miecza, łuku, bitwa o zamek, minilarpy, nocne warty, szukanie skrzyni skarbów, gry terenowe, gry taktyczne i planszowe.

TRANSPORT:

Własny:

Dojazd własny odbywa się w godzinach:
przyjazd: od 13:00 do 15:00,
odjazd do godz. 12:00.

Zorganizowany:

Przejazd zorganizowany – pociąg/autokar.
Kraków – dopłata za kurs – 250 zł
Poznań – dopłata za kurs – 200 zł
Szczegółowe informacje o godzinach i formie dojazdu powrotu podamy do 7 dni przed turnusem.



ADRES ZAKWATEROWANIA:

Zamek Golubski - Oddział PTTK im.
Zygmunta Kwiatkowskiego
ul. PTTK 13, 87-400 Golub-Dobrzyń

Opis Fabularny Zimowisk w 2025 roku



"Tajemnice zamku w Golubiu"

Nadeszła surowa zima, a klany wojowników, zgodnie z dawną tradycją, spotkały się na neutralnym terenie, by ustalić wiosenne wyprawy wojenne. Na miejsce zgromadzenia wybrano pradolinę rzeki Drwęcy – miejsce o bogatej historii, niegdyś granicę między państwem Piastów a plemionami pruskimi. Dziś terenem tym włada potężny zakon krzyżacki, który wzniesił w regionie monumentalne zamki. Jednym z nich jest zamek w Golubiu, miejsce tegorocznego zjazdu. Jednak zamiast uroczystych obrad i planowania kampanii, klany natknęły się na opustoszałe ruiny – zamek został porzucony, a wszędzie widać ślady niedawnej walki.

Kasztelan i jego ludzie zniknęli bez śladu, a miejsce przesiąknięte jest atmosferą tajemnicy i grozy. Co tu się wydarzyło? Czy to atak potomków dawnych plemion pruskich, którzy pragną zemsty na krzyżackich najeźdźcach? A może zamek padł ofiarą wewnętrznych konfliktów? Jedno jest pewne – coś kryje się w murach zamczyska, coś, co nie jest ani człowiekiem, ani zwierzęciem. Nocami po korytarzach zamku krąży dziwna istota – nieuchwytna, przerażająca i pełna tajemnicy. Wśród klanów narasta strach i napięcie, gdy każdy zaczyna zastanawiać się, po której stronie stanąć.

Czy wesprą Krzyżaków, aby odzyskać zamek i przywrócić ich władzę? Czy może pomogą potomkom pruskich plemion, którzy pragną odzyskać swoje ziemie? Dawne mity i opowieści o Prusach zaczynają ożywać na ich oczach. Zamek nie jest tylko strategiczną fortecą – w jego lochach i murach uwięzione są pradawne siły, które mogą zostać przebudzone. W tej pełnej tajemnic i niebezpieczeństw przygodzie uczestnicy staną przed trudnymi wyborami – moralnymi, taktycznymi i osobistymi.

Z każdą decyzją zbliżają się do odkrycia prawdy o losach zamku w Golubiu i tajemniczych siłach, które nim władają. Czy uda się uniknąć nadciągającej wojny? A może przebudzi się coś, co na zawsze odmieni losy tych ziem?



Fabula zimowiska oferuje mieszankę średniowiecznego konfliktu, elementów fantastyki oraz głębokich zagadek, które uczestnicy będą musieli rozwiązać, aby przetrwać i wpłynąć na przyszłość krainy.

- Realistyczne rekonstrukcje średniowiecznych obozów i warowni.
- Nauka walki mieczem, tarczą i łukiem.
- Gra terenowa, w której każdy uczestnik będzie musiał podejmować kluczowe decyzje.
- Nocne zasadzki i misje szpiegowskie.
- Warsztaty rzemiosła średniowiecznego.

**Ubezpieczenie:**

Każdy uczestnik jest ubezpieczony przez organizatora polisą Ubezpieczenia w Podróży NNW.

Dodatkowe ubezpieczenie:

Jest możliwość dodatkowego ubezpieczenia zwrotu kosztów w przypadku rezygnacji z imprezy turystycznej, wystąpienia zdarzeń losowych uniemożliwiających udział w obozie (choroba, wypadek itp.). Ubezpieczenie jest dobrowolne i dodatkowo płatne. W przypadku chęci wykupienia takiego ubezpieczenia – prosimy o kontakt mailowy na przygodyzwingami@gmail.com

Organizator:

Skarbnica Przygód Sp. z o.o.

ul. Szkolna 48

47-451 Bieńkowice

NIP: 6392033551

www.przygodyzwingami.pl

biuro@przygodyzwingami.pl

tel. +48 880 684 109

Numer organizatora turystyki: 1804

**Kadra Kolonijna:**

To pasjonaci średniowiecza, którzy od ponad 20 lat przekazują swoją wiedzę i umiejętności dzieciom i młodzieży poprzez zabawę, warsztaty, gry terenowe, pokazy i prelekcje historyczne. Społecznie działamy w Stowarzyszeniu Drengowie znad Górnej Odry, które w 2023 roku zostało nagrodzone Dyplomem Marszałka Województwa Śląskiego za Zasługi dla Rozwoju Turystyki.

Naszym celem jest by uczestnicy kolonii przeżyli niesamowitą przygodę tzw. żywą lekcję historii. Przenosząc się w czasie do epoki Słowian i wikingów. Początków państwa polskiego.

A wszystko to w zdrowej atmosferze, bezpiecznym otoczeniu pod okiem profesjonalnych opiekunów i pedagogów.



Zapisy na stronie: www.przygodyzwingami.pl

biuro@przygodyzwingami.pl

tel. +48 880 684 109



Serdecznie zapraszamy małych wojowników i wojowniczek na Przygodę z wikingami – jedyne w Polsce średniowieczne zimowiska nawiązujące do historii Polski – przygody połączone z mitami i legendami. Nawiązujące do wydarzeń i postaci z czasów minionych. Tym razem Przygody z Wikingami przeniosą uczestników do epoki późnego średniowiecza. Do czasów Krzyżackiej potęgi. W trakcie zimowiska uczestnicy poznają historię Zamku Golubskiego, spróbują swoich sił w szkole walki na miecze, łucznictwie, bitwach, rzemiośle i grach terenowych.



RAMOWY PROGRAM WYPOCZYNKU:



1 DZIEŃ

Wyjazdy z poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym 7 dni przed turnusem, bądź dojazd indywidualny do ośrodka. Przyjazd do ośrodka do godziny 15:00, zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem i programem. Zwiedzanie średniowiecznej warowni – gra terenowa. Zajęcia integracyjne: tworzenie sztandarów i nazw domków. Gra wieczorna: zaprzysiężenie drużyn w kręgu ognia.

2-6 DZIEŃ

- **Warsztat rzemioł:** tworzenie wisiorków, tworzenie małej średniowiecznej osady, warsztaty z wikliny.
- **Zimowe zabawy:** w zależności od pogody, sanki, bitwa na śnieżki i budowa śnieżnych figur.
- **Zajęcia:** zielarskie, nauka szyfrów i run, jak zostać Mistrzem Gry.
- **Gry terenowe:** "Zamek Golubski", "Szukanie skrzyni skarbów", "Bitwa o zamek".
- **Nocne warty:** pilnowanie zamku przed najazdem Krzyżackim.
- **LARPy:** gry wyobraźni. W programie przewidziany jest jeden Larp całonocny, jego fabuła zacznie się od rana i potrwa aż do gry wieczornej. Zachęcamy do przygotowania strojów/kostiumów.
- **Gry planszowe:** Osadnicy, szachy wikingów - Hnefatafl, Munchkin, Ryzyko, Carcassonne.
- **Sesje RPG** – koloniści podzieleni na grupy
- **Treningi:** walki na bezpieczne miecze, łucznictwo, walka z wojem, strzelanie z minitrebusza.
- **Gry i zabawy ruchowe w zamkowych salach:** mafia, chowanego, kalambury.
- **Seanse filmowe** z popcornem.
- **Ognisko** z kiełbaskami.
- **Dyskoteka** z nauką tańców średniowiecznych.
- **Prelekcje historyczne** – przymierzanie ubioru średniowiecznego i pancerza wojownika.
- **Próba odwagi** – kolonijny chrzest.
- **Turnieje:** łuczniczy, walk na miecze. Zwycięscy otrzymują nagrody i dyplomy.

7 DZIEŃ

Poranna toaleta, śniadanie. Pobranie prowiantu na drogę. Wykwaterowanie z pokoi. Spacer po zamku. Zakończenie kolonii, odbiór indywidualny uczestników do godziny 12:00. Powrót transportem zorganizowanym około godziny 10:00 do poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym w późniejszym czasie.



Godzinowy plan dnia:

- 8:00 – pobudka – poranna toaleta
- 9:00 – śniadanie
- 9:45 – 10:15 – sprzątanie pokoi
- 10:30 – 13:15 – zajęcia – blok poranny (1 zajęcia trwają 45 min, 15 minut przerwy pomiędzy zajęciami)
- 13:30 – obiad + deser
- 14:15 – 15:30 – czas wolny
- 15:30 – 18:15 – zajęcia – blok popołudniowy
- 18:30 – kolacja
- 19:30 – 22:00 – Gra fabularna/impreza wieczorna
- 22:00 – 8:00 – cisza nocna

Czy warto brać ze sobą telefon komórkowy? Aparat, kamerę czy laptopa?

Przygody z Wikingami to kolonie bez elektroniki. Program każdego turnusu jest na tyle bogaty, że dzieci nie będą miały czasu skorzystać z komputerów. Aparaty fotograficzne jak i inna elektronika powinna być zdeponowana u wychowawców kolonii – w innym wypadku organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę lub zniszczenie.

Odradzamy zabieranie drogich modeli. Każdego dnia będzie wyznaczany czas na korzystanie z telefonu – jest to zazwyczaj przerwa po obiadu. Każdy rodzic otrzyma numer telefonu komórkowego do opiekuna i kierownika wypoczynku w celu utrzymania stałego kontaktu telefonicznego z dzieckiem.



Podczas trwania ciszy nocnej oraz zajęć telefon komórkowy jest zdeponowany u opiekuna grupy. Musi być wtedy wyłączony z sieci.

Każdego dnia opiekunowie będą robili relację zdjęciową z przeprowadzonych zajęć – dlatego nie potrzebne jest zabieranie dodatkowych aparatów fotograficznych.

