

OFERTA ŚREDNIOWIECZNYCH KOLONII DLA DZIECI FUNKCJONARIUSZY I PRACOWNIKÓW SŁUŻBY WIĘZIENNEJ



PRZYGODY
z
WIKINGAMI



Wyspa Wolin I Turnus

06.07.2026 – 17.07.2026 Wiek 8-18 lat

~~2790 PLN/os~~ **2690 PLN/os**

Przedsprzedaż do 31.03.2026



CENA ZAWIERA:

- 11 noclegów w Skansenie Słowian i Wikingów na wyspie Wolin, uczestnicy zamieszkają w nowo wybudowanych 8-osobowych domkach, każdy domek wyposażony jest w łazienkę (prysznic, umywalkę, ubikację) oraz lodówkę. Domki są stylizowane na średniowieczny warsztat: kowala, snycerza, szklarza, skryby i rybaka.
- Pełne wyżywienie: śniadanie, dwudaniowy obiad, podwieczorek, kolacje, suchy prowiant na drogę powrotną. Dieta jest dodatkowo płatna 250 PLN.
- Opiekę wykwalifikowanej kadry kolonijnej i opiekę medyczną.
- Paintball łuczniczy - archery tag.
- Pamiątkową koszulkę z kolonii.
- 2 warsztaty rzemiosł - stworzone przedmioty uczestnicy zabierają do domu.
- Bogaty program zajęć przygotowany pod wiek, zainteresowania i umiejętności uczestników: szkoła miecza, łuku, bitwa o gród, larpy, nocne warty, szukanie skrzyni skarbów, gry terenowe, opieka nad zwierzętami, gry taktyczne i planszowe.

Podczas zapisów
wpisz Kod Kuponu:
NSZZFiPW

TRANSPORT:

Organizowany jest przez CZSW dla większych grup dzieci, poprzez centralne opracowanie harmonogramów przewozów uczestników kolonii, z zachowaniem zasady racjonalnego wykorzystania służbowych środków transportu.

UBEZPIECZENIE:

NNW sponsorowane jest przez kancelarię King Broker



Jeśli chcesz skorzystać
z **transportu CZSW** -
podczas rejestracji
zaznacz opcję "transport
własny"



Skarbnica Przygód Sp. z o.o.
ul. Szkolna 48 47-451 Bieńkowice
NIP: 6392033551
www.przygodyzwikingami.pl
biuro@przygodyzwikingami.pl
tel. +48 880 684 109
Numer organizatora turystyki: 1804

Adres zakwaterowania:

Pod Czerwonym Gryfem 37 Reclaw,
72-510 Wolin.





Przenieś się w czasie o ponad tysiąc lat – do epoki Słowian i Wikingów! W wolińskim grodzie czeka na Ciebie 12 dni pełnych przygód, wyzwań i wspólnej zabawy w duchu dawnych wojowników. Pod okiem doświadczonej kadry poznasz tajniki dawnego rzemiosła, nauczysz się posługiwać mieczem, łukiem i tarczą, rozwiniesz umiejętność pracy w drużynie oraz odwagi w działaniu. Weźmiesz udział w grach terenowych, turniejach, warsztatach i treningach wojowników, a wieczorami zasiądziesz przy ognisku, słuchając legend i pieśni o dawnych bohaterach.



RAMOWY PROGRAM WYPOCZYNKU:



1 DZIEŃ

Wyjazdy z poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym w późniejszym czasie przez CZSW, 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 klanów. Gra wieczorna: zaprzysiężenie drużyn w kręgu ognia.

2-11 Dzień

- Warsztaty rzemiosł dawnych - nauka tradycyjnych technik i własnoręczne tworzenie pamiątek do zabrania do domu.
- Zajęcia edukacyjne: Uczestnicy uczą się dawnych umiejętności, które niegdyś pozwalały przetrwać w dzikiej przyrodzie i odkrywają tajniki życia w zgodzie z naturą, wśród zajęć znajdziemy takie jak: zielarskie, nauka pisma runicznego, nauka szyfrów, rozpalać ognia, tropienie, budowa szałasów.
- Gry terenowe - uczestnicy rozwiązują zadania, pokonują przeszkody i współpracują, przemieszczając się po wyznaczonym terenie lasu i grodu.
- Łowienie ryb - używamy własnoręcznie robionych wędek.
- Nocne warty: spędzenie jednej nocy w prawdziwej średniowiecznej chacie - prosimy zabrać śpiwór lub koc.
- LARPy: gry wyobraźni, całodniowy larp, ścieżka fabularna na całym obozie. Zachęcamy do przygotowania strojów/kostiumów.
- Gry planszowe: Osadnicy, szachy wikingów - Hnefatafl, Munchkin, Ryzyko, Carcassonne.
- Gry taktyczne: Navia - gra figurkowa - autorska gra stworzona przez Egila i Ragnalda.
- Treningi: walki na bezpieczne miecze, łucznictwo, walka z wojem, rzucanie oszczepami.
- Gry i zabawy ruchowe: 10 patyków- chowanego, mafia, kręgle KUBB, siatkówka, piłka nożna, badminton, frisbee.
- Seanse filmowe z popcornem.
- Ognisko z kiełbaskami.
- Dyskoteka z nauką tańców średniowiecznych.
- Paintball łuczniczy - archery tag. Dzieci dzielą się na drużyny, otrzymują maski, łuki i bezpieczne strzały. Celem gry jest pokonanie drużyny przeciwnej.
- Prelekcje historyczne - przymierzanie ubioru średniowiecznego i pancerza wojownika.
- Próba odwagi - kolonijny chrzest.
- Wycieczka Fakultatywna wyjazd do Hossolandu - parku rozrywki o tematyce wikingów. Wycieczka dodatkowo płatna 200 PLN.
- Opieka nad zwierzętami - dyżury przy stadzie owieczek kameruńskich - karmienie i zaganianie.
- Turnieje: łuczniczy, walk na miecze. Zwycięscy otrzymują nagrody i dyplomy.

12 dzień

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

*Program zajęć ma charakter ramowy i jest dostosowywany do warunków pogodowych oraz bieżących możliwości organizacyjnych. Ostateczny dobór aktywności oraz ich kolejność ustala kierownik kolonii, dbając o bezpieczeństwo i komfort uczestników.

Zakończenie kolonii, odbiór indywidualny uczestników do godziny 12:00. Powrót autokarem zorganizowanym około godziny 10:00 do poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym w późniejszym czasie przez CZSW.

Podczas zapisów
wpisać Kod Kuponu:
NSZZFiPW

Zapisy na stronie: www.przygodyzwikingami.pl
biuro@przygodyzwikingami.pl
tel. +48 880 684 109