

# OFERTA HANDLOWA ŚREDNIOWIECZNYCH KOLONII



PRZYGODY  
z  
WIKINGAMI



## Raciborski Gród Średniowieczny II Turnus

20-31.07.2026 Wiek 8-18 lat

~~2990 PLN/os~~ 2890 PLN/os



### CENA ZAWIERA:

- 11 noclegów w Kempingu Obora przy Raciborskim Grodzie Średniowiecznym, uczestnicy zamieszkają w 4/5-osobowych domkach, każdy domek wyposażony jest w łazienkę (prysznic, umywalkę, ubikację) oraz lodówkę.
- 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.
- Basen ze zjeżdżalnią i wyścig wodny na deskach sup.
- Bogaty program zajęć przygotowany pod wiek, zainteresowania i umiejętności uczestników: szkoła miecza, łuku, bitwa o gród, larpy, 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.

- Warszawa - dopłata za kurs - 300 zł
- Wrocław - dopłata za kurs - 200 zł
- Katowice - dopłata za kurs - 150 zł

Szczegółowe informacje o godzinach i formie dojazdu/ powrotu podamy do 7 dni przed turnusem.



### Adres zakwaterowania:

Kemping Obora ul. Markowicka 1, 47-400  
Racibórz

## Opis Fabularny Kolonii w 2026 roku



### Nadchodzi Wilczy Głód

Od wielu dni w lasach Bramy Morawskiej słyszeć niepokojące wycie.

Wilcze watahy, dotąd trzymające się z dala od ludzkich osad, zaczęły zbliżać się do granic Raciborskiego Grodu. Coraz częściej ginie zwierzyna, a nocą widać błyszczące ślepie między drzewami. Ludzie mówią, że nigdy wcześniej wilki nie atakowały z taką zaciętością.

Skąd przyszły? Niektórzy twierdzą, że od strony gór – z samego serca gór Sudetów.

Podobno nie wędrują same. Mówi się, że prowadzi je ktoś... albo coś – potężne i złowrogie. Jedni szepczą o pradawnym królu, który powrócił z mroku. Inni wierzą, że to duch lub demon z dawnych wierzeń.

Jedno jest pewne – w lasach nie ma już bezpieczeństwa. W grodzie zarządzono stan gotowości. Straże mają wzmacniać obronę, a młodzi wojownicy – trenować bez wytchnienia. Wilczy głód narasta, a gdy nadejdzie noc pełni księżyca, może być już za późno.

Czy staniesz do obrony Raciborza?

Czy odważysz się ruszyć w las i odkryć, co naprawdę kryje się za wilczym wyciem?

Nadchodzi czas próby. Czas, w którym odwaga i lojalność będą warte więcej niż stal.

Wilczy głód nadciąga... i nikt nie wie, kto stanie się jego pierwszą ofiarą.



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



## 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 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.
- **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, łucznicтво, 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 Legendii** – Śląskiego Wesołego Miasteczka – nawiązującego do legendy o Lechu – założycielu państwa polskiego. Wycieczka dodatkowo płatna 150 PLN.
- **Opieka nad zwierzętami** – karmienie zwierząt w mini-zoo w Arboretum Bramy Morawskiej, zajęcia botaniczne.
- **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 transportem zorganizowanym około godziny 10:00 do poszczególnych miast zgodnie z harmonogramem podanym w późniejszym czasie.

\*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.

Zapisy na stronie: [www.przygodyzwikingami.pl](http://www.przygodyzwikingami.pl)

[biuro@przygodyzwikingami.pl](mailto:biuro@przygodyzwikingami.pl)

tel. +48 880 684 109



## Wycieczka fakultatywna do Legendii

### Program:

1. Wyjazd po śniadaniu. Zbiórka uczestników wycieczki o wyznaczonej godzinie przed ośrodkiem wypoczynkowym. Wyjazd autokarem w kierunku Legendii.
2. Przyjazd na miejsce – Po przyjeździe na teren parku rozrywki nastąpi podział na grupy, każda z nich będzie miała swojego opiekuna. Przed rozpoczęciem zwiedzania odbędzie się krótkie omówienie planu dnia.
3. Prelekcja na temat najstarszego wesołego miasteczka w Polsce Wprowadzenie do historii Legendii. Uczestnicy dowiedzą się o początkach tego miejsca, jego rozwoju oraz najważniejszych atrakcjach.
4. Korzystanie z atrakcji. Czas na korzystanie z wybranych atrakcji parku, m.in. rollercoasterów, karuzel, trampolin i wielu innych. Uczestnicy będą mogli cieszyć się adrenaliną i świetną zabawą na różnorodnych urządzeniach.
5. Przerwa na obiad. W wyznaczonym miejscu i o określonej godzinie zaplanowana jest przerwa na obiad.
7. Czas wolny. Uczestnicy wycieczki będą mieli chwilę dla siebie, aby samodzielnie zwiedzać teren parku, korzystać z atrakcji lub odpocząć w wyznaczonych strefach relaksu.
8. Powrót do ośrodka wypoczynkowego. Zbiórka uczestników o ustalonej godzinie i powrót do ośrodka wypoczynkowego w godzinach wieczornych.

**Trasa wycieczki: Racibórz – Chorzów – Racibórz**

**Odległość od Raciborskiego Grodu: ok. 80 km**

**Cena: 150 zł**



Wycieczka planowo ma rozpocząć się po śniadaniu, niemniej kierownik wypoczynku może zdecydować inaczej.

Zapisy na stronie: [www.przygodyzwikingami.pl](http://www.przygodyzwikingami.pl)

[biuro@przygodyzwikingami.pl](mailto:biuro@przygodyzwikingami.pl)

tel. +48 880 684 109

**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 [biuro@przygodyzwikingami.pl](mailto:biuro@przygodyzwikingami.pl)

**Organizator:**

Skarbnica Przygód Sp. z o.o.

ul. Szkolna 48

47-451 Bieńkowice

NIP: 6392033551

[www.przygodyzwikingami.pl](http://www.przygodyzwikingami.pl)

[biuro@przygodyzwikingami.pl](mailto:biuro@przygodyzwikingami.pl)

tel. +48 880 684 109

Numer organizatora turystyki: 1804



PRZYGODY  
ZWIKINGAMI

Najlepsze Średniowieczne Kolonie dla Dzieci i Młodzieży  
[WWW.PRZYGODYZWIKINGAMI.PL](http://WWW.PRZYGODYZWIKINGAMI.PL)

**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 i 2025 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.przygodyzwikingami.pl](http://www.przygodyzwikingami.pl)

[biuro@przygodyzwikingami.pl](mailto:biuro@przygodyzwikingami.pl)

tel. +48 880 684 109



Godzinowy plan dnia:

- 8:00 – pobudka – poranna toaleta
- 9:00 – śniadanie
- 9:45 – 10:15 – sprzątanie domków
- 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 a utratę lub zniszczenie.

Odradzamy zabieranie drogich modeli. Każdego dnia będzie wyznaczany czas na korzystanie z telefonu – jest to zazwyczaj przerwa po obiadowa. 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.

