

OFERTA HANDLOWA ŚREDNIOWIECZNYCH KOLONII



PRZYGODY
z
WIKINGAMI



Wyspa Wolin II Turnus “Moja pierwsza kolonia”

19.07.2026 – 25.07.2026 Wiek 7-13 lat

~~1990 PLN/os~~ **1890 PLN/os**



CENA ZAWIERA:

Przedsprzedaż do 31.03.2026

- 6 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 150 PLN.
- Opiekę wykwalifikowanej kadry kolonijnej i opiekę medyczną.
- Paintball łuczniczy - archery tag.
- Pamiątkową koszulkę z kolonii.
- 1 warsztat 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.

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.

Katowice – dopłata za kurs – 350 zł

Wrocław – 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:

Pod Czerwonym Gryfem 37 Reclaw,
72-510 Wolin.

Czym wyróżnia się turnus “Moje Pierwsze Kolonie”



To wyjątkowy turnus stworzony z myślą o dzieciach i młodzieży, które po raz pierwszy wybierają się na kolonie. Program został przygotowany tak, aby uczestnicy czuli się bezpiecznie, komfortowo i pewnie od pierwszego dnia.

Kadra wychowawcza posiada doświadczenie w pracy z młodszymi dziećmi oraz z tymi, które dopiero zaczynają swoją przygodę z samodzielnym wyjazdem. Dzięki temu każdy uczestnik otrzyma odpowiednie wsparcie, uwagę i opiekę – tak, by kolonie były pełne uśmiechu i pozytywnych wspomnień.

Na ten turnus mogą również zapisać się dzieci, które już wcześniej uczestniczyły w koloniach, ale wolą krótszy pobyt lub spokojniejszy rytm zajęć.

Program kolonii, choć dopasowany do wieku i potrzeb uczestników, jest równie bogaty i ciekawy, jak na pozostałych turnusach – pełen przygód, gier terenowych, warsztatów i zabaw w klimacie średniowiecza oraz legend.

Opis Fabularny Kolonii w 2026 roku



Tryglaw – Zaginione Artefakty

Na wolińskiej ziemi, gdzie wiatr niesie echo dawnych bitew, znów budzą się stare moce. W świątyni Tryglawa — potężnego boga Pomorzan, władcy trzech światów: nieba, ziemi i podziemia — doszło do świętokradztwa. Ktoś odważył się ukraść trzy potężne artefakty, które od wieków strzegły równowagi między światem ludzi i bogów.

Od tamtej chwili wśród mieszkańców Wolina szerzy się niepokój. Morze szaleje, ziemia drży, a mgły spowijają wybrzeża. Szeptem mówi się, że jeśli artefakty nie zostaną odzyskane, Tryglaw odwróci się od ludzi, a na Pomorzu zapanuje chaos.

Na pomoc zostają wezwani najdzielniejsi wojownicy i mądrzy wędrowcy – koloniści z grodu wolińskiego, potomkowie dawnych plemion, którzy mają w sobie odwagę i serce do walki. Ich zadaniem będzie odnalezienie trzech artefaktów i przywrócenie boskiej równowagi, zanim będzie za późno.



- Realistyczne rekonstrukcje średniowiecznych obozów i warowni.
- Nauka walki mieczem, tarczą i lukiem.
- Gra terenowa, w której każdy uczestnik będzie musiał podejmować kluczowe decyzje.
- Wyprawy w poszukiwaniu sojuszników oraz skarbu Tryglawa.
- 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 przygodyzwikingami@gmail.com

Organizator:

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



PRZYGODY
ZWIKINGAMI

Najlepsze Średniowieczne Kolonie dla Dzieci i Młodzieży
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 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

biuro@przygodyzwikingami.pl

tel. +48 880 684 109



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.

2-6 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, rozpalanie ognia, tropienie, budowa szałasów.
- Nocne warty: spędzenie jednej nocy w prawdziwej średniowiecznej chacie – prosimy zabrać śpiwór lub koc.
- LARP: gra wyobraźni, ścieżka fabularna na całym obozie. Zachęcamy do przygotowania strojów/kostiumów.
- Gry planszowe: Osadnicy, szachy wikingów – Hnefatafl, Munchkin, Ryzyko, Carcassonne.
- 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.
- Basen.
- 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.
- Turnieje: łuczniczy, walk na miecze. Zwycięscy otrzymują nagrody i dyplomy.

7 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.



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 – 21:00 – 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 obiedzie. 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.



Zapisy na stronie: www.przygodyzwikingami.pl

biuro@przygodyzwikingami.pl

tel. +48 880 684 109