

WARSZAWA



7.00 PODSTAWIENIE AUTOKARU

10-12.00 Gra miejska - WARSZAWA W LEGENDZIE Gra miejska skierowana dla klas młodszych szkół podstawowych. Oparta na opowieściach i legendach starej Warszawy. Gra prowadzona w formie zbliżonej do imprezy na orientację. Uczestnicy przemierzając w grupach uliczki i zaułki Starego Miasta mają za zadanie odnaleźć w terenie legendarne postacie oznaczone na mapie oraz połączyć te miejsca ze z ich wizerunkami. Po zakończeniu gry grupa udaje się na około godzinny spacer z przewodnikiem po tych i innych legendarnych miejscach Starego Miasta poznając legendarne historie.

- Czas trwania gry: ok. 3 godziny, łącznie ze spacerem szlakiem staromiejskich legend.
- Miejsce gry: Stare Miasto (start i zakończenie: Plac Zamkowy)
- Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy ok. 4-6 osobowe.
- Grupy poruszają się samodzielnie bez przewodnika. Cała gra rozgrywana jest na terenie bezpiecznym, zamkniętym w granicach murów miejskich Starego Miasta, jednak w przypadku dzieci małych polecamy, aby w każdej z drużyn była (jako opiekun, bez pomagania!) opiekun pełnoletni.

Zadaniem gry jest integracja uczestników po długiej rozłące, bez szkoły. Nauka współdziałania w grupie, nawiązywanie ponownych relacji poza komputerem. Przewodnik pokaże dzieciom, że grać w gry można nie tylko na telefonie, ale również w świecie realnym, wytłumaczy uczniom dlaczego taka gra w świecie realnym jest lepsza i fajniejsza niż gra na komputerze czy tablecie. Całość ma na celu przestrzec uczniów przed uzależnieniem od telefonów, tabletów i komputerów.

13.00 OBIAD ZUPA I DRUGIE DANIE

14.00 – 16.30 / 17.00 CENTRUM NAUKI KOPERNIK - Prawdziwy raj dla miłośników nauki, nie tylko dzieci! Możesz tu odkrywać tajemnice natury, samodzielnie przeprowadzać doświadczenia i świetnie się przy tym bawić. W CNK nie pytaj o przewodnika. Tutaj każdy ma się poczuć jak badacz i odkrywca, a ci nie robią doświadczeń pod czyjeś dyktando. Samodzielnie przeprowadzisz tu doświadczenia, przekonując się, jak twoje zmysły pozwalają Ci odbierać świat.

Sprawdzisz możliwości swojego ciała, wrażliwość na światło, postrzeganie kolorów, podatność na iluzje. Setki eksponatów pomogą Ci zrozumieć zjawiska związane z falami czy prądem.

OK. 20.00 POWRÓT

CENA: 145 ZŁ/O PRZY MIN. 35 UCZESTNIKACH I 3 OP.

CENA ZAWIERA: TRANSPORT AUTOKAREM, OPIEKĘ PILOTA, GRĘ MIEJSKĄ, BILETY WSTĘPU, 2 DANOWY OBIAD, UBEZPIECZENIE, PARKINGI.