Wyjazd finansowany przez Klub Integracji Rodzin skierowany do mieszkańców Gminy Pełczyce, uczestników festynów w poszczególnych miejscowościach.

Podczas **wyjazdu edukacyjno- integracyjnego do Parku Rozrywki „POLIGON” w Chełmie Gryfickim dnia 28.08.2017 r.** będzie realizowany **program „Klucz do sukcesu”**, w którego scenariuszu znajdą się z pozoru proste do rozwiązania zadania w atmosferze przygody. Zadania wymagają jednak ścisłej współpracy interpersonalnej, umiejętności komunikacji i zarządzania dostępnymi zasobami ludzkimi w zespole. Uczestnicy poruszają się między zadaniami wg regulaminu wskazanego w scenariuszu.

**ZASADY**

W miejscu startu będzie ustawiona tablica z kluczami do przygotowanych zadań. Zadania są punktowane w zależności od ich trudności oraz czasu, jaki trzeba będzie poświęcić na ich rozwiązanie. Im trudniejsze zadanie, wymagające poświęcenia większej ilości czasu, tym wyżej punktowane.

Zespoły decydują o wyborze zadania opracowując strategię, która pozwoli im na zdobycie jak największej ilości punktów. Przed rozpoczęciem gry zespołom zostaje odczytany regulamin i od tego momentu mierzony jest czas. Zwycięża zespół, który zdobędzie najwięcej punktów w ustanowionym limicie czasu**.**

**ZADANIA**

**1 „KOMU BIJE DZWON”** Zadaniem Uczestników jest pokonanie zespołem, przy założeniu współpracy w grupie, siatki „sztorm trap” o wysokości około 10 m. Podobnej do wykorzystywanych w ratownictwie morskim. Każdy któremu się uda, bije w zawieszony nad siatką dzwon. Uczestnicy są ubrani w uprzęże wspinaczkowe i kaski oraz zabezpieczeni asekurację odgórną z liny dynamicznej. Zadanie pokazuje jak zaangażowanie zespołu ma wpływ na komfort jednostki.

**2,,GWIEZDNE WOJNY”** Konkurencja wymagająca precyzji oraz współpracy całego zespołu. Grupa za pomocą lasera i lusterek będzie musiała zniszczyć czołg.

**3,,NUMEROLOGIA”** Konkurencja wymagająca dużej sprawności wzrokowo-ruchowej od przedstawiciela grupy, którego zadaniem jest jak najszybciej dotknąć dłonią w kolejności rosnącej trzydzieści talerzyków z numerkami. Talerzyki z numerkami znajdują się w wyznaczonym polu. Pozostali członkowie grupy pomagają osobie, która jest w środku aby jak najszybciej odnalazła kolejne numery.

**4 ,,OGNISKO”** W tym zadaniu uczestnicy mają przy pomocy krzesiwa i podręcznych środków rozpalić ognisko.

**5 ,,STRZELNICA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej przy pomocy karabinków paintballowych wykonać zadanie bojowe. Czy wszyscy będą strzelać celnie?

**6 ,,WAHADŁO”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej ustawić ramię wahadła w pozycji

**7,,ALFABET MORSEA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej przekazać ustalony sygnał. Czy agent zakłóci komunikację?

**8 ,,RESURSE TEAM”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej i prawidłowo udzielić pierwszej pomocy przed medycznej(fantom) wraz z transportem rannego.

**9 ,,BELKA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej w warunkach ograniczonej widoczności przenieść belkę przez punkty kontrolne.

**10 ,,PAJECZYNA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej pokonać zaminowaną przeszkodę.

**11 ,,LABIRYNT”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybsze pokonanie magicznego labiryntu 2X.

**12 ,,SAPER”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej zlokalizować i usunąć z plaży groźne ładunki. Uważajcie na zmyłki☺

**13 ,,CYRKIEL”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej pokonać trasę urządzeniem w kształcie cyrkla

**14 ,,TRUDNY ŁADUNEK”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej przenieść groźny ładunek

**15 ,,BIEG ZADANIOWY NA ORJETACJĘ”** Konkurencja wymagająca współpracy całego zespołu. Grupa za zadanie przy pomocy mapy, kompasu i GPS znaleźć ukryte i zaszyfrowane miejsca. Kto będzie zwodził drużynę.

**16 ,,CIĘCIE MIECZEM”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej wykonać 10obrotów wokół głowicy miecza.

**17 ,,WBIJANIE GWOŹDZIA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej wbić 3 ciesielskie gwoździe. Kto nie trafi i będzie wypoczywał w klatce?

**18 ,,ALKOGOOGLE”** wycieczka rowerowa ,,pod wpływem alkoholu” 1,5 promila

**19 „MAGICZNY KWADRAT”** Zadaniem Uczestników jest ułożenie z 7 elementów kwadratu. Czy agentowi uda się przekreślić szanse na wygraną?

**20 ,,HYDRAULIK”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej wyciągnąć z rur cenne obiekty. Kto ma ,,dziurawe” palce?

**21 ,,BAGNO”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej przebyć teren ,,bagienny” nie dotykając ziemi.

**22 ,,RZUT PODKOWĄ”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej rzucić na paliki 10 podków.

**23 ,, Armata S -60”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej uchwycić w cel samolot

**24 ,,JENGA”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej ustawić 25 poziomów

**25 ,,OBLĘŻENIE”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej ostrzelać z mini katapult gród i zdobyc 250pkt.

**26 ,,SKORPION”** Zadaniem drużyny jest rozbić z bezpiecznych kusz punktowane obiekty.

**27 ,,AK -47”** Zadaniem drużyny jest rozłożyć i złożyć z zamkniętymi oczami legendarny karabinek

**28,,DESANT”** Zadaniem całej drużyny jest jak najszybciej zbudować tratwę i przeprawić się na druga stronę stawu.

Uczestnicy podczas zabawy otrzymają flagi, stroje, pomalują twarz, a na koniec zwycięska drużyna otrzyma drobne nagrody rzeczowe. Na zakończenie planowane jest ognisko z kiełbaskami.