

Ośrodek Wypoczynkowy „FAMA-STA”

ul. Kołobrzaska 32, 72-330 Mrzeżyno

położony w Mrzeżynie - nadmorskiej miejscowości letniskowej, leżącej 18 km na zachód od Kołobrzegu przy ujściu rzeki Regi do Bałtyku; 5 hektarowy teren ośrodka usytuowany jest ok. 350 m od morza i graniczy z terenami leśnymi, na których przez wiele lat rozmieszczone były jednostki wojskowe, a do dziś pozostały fortyfikacje i umocnienia wykorzystywane do zajęć obozowych. Ośrodek składa się z 3 pawilonów hotelowych leżących na starannie zagospodarowanym, zadrzewionym, oświetlonym i ogrodzonym terenie. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 3, 4 i 5 osobowych z łazienkami (umywalka, natrysk, WC). Do dyspozycji obozowiczów: jadalnia, kawiarnia, 2 sale dyskotekowe, biblioteka, 7 sal telewizyjnych, siłownia, tenis stółowy, boiska do siatkówki, koszykówki, ceglany kort tenisowy, odkryty basen kąpielowy o wymiarach 8 x 16 m, place zabaw i miejsca na ogniska.



Świadczenia:

zakwaterowanie: 10 noclegów (turnus VI - 8 noclegów), **wyżywienie:** 4 x dziennie (od kolacji w dniu przyjazdu do śniadania w dniu wyjazdu + suchy prowiant na drogę powrotną) - śniadania i kolacje w formie bufetu, opieka pedagogiczna, instruktorska i medyczna, realizacja programu, nagrody i pamiątki, dojazdy lokalne, ubezpieczenie NNW (10.000 zł) Signal Iduna SA. **Kadra:** ratownicy wodni, oficerowie i podoficerowie Wojska Polskiego, instruktorzy: strzelectwa sportowego, survivalu i samoobrony.

Turnusy:

I • 28.06-08.07.2021
II • 09.07-19.07.2021
III • 20.07-30.07.2021
IV • 31.07-10.08.2021
V • 11.08-21.08.2021
VI • 22.08-30.08.2021

Obozy i wiek uczestników:

Obozy i wiek uczestników:	Wiek	Strona
„Młody Komandos”	8 - 13 lat	str. 14
„Green Devils”	15 - 18 lat	str. 15
„Military Camp”	12 - 15 lat	str. 16
„Na Linii Strzału”	12 - 15 lat i 15 - 18 lat	str. 17
„Ranger Camp”	13 - 15 lat i 15 - 18 lat	str. 18
„Radioaktywna Przygoda”	12 - 15 lat i 15 - 18 lat	str. 19
„Counter Strike”	10 - 14 lat i 14 - 18 lat	str. 20

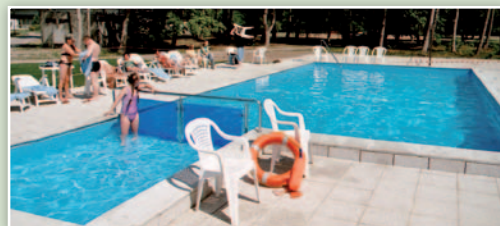


Wymagany ekwipunek:

mały plecak, śpiwór, karimat, ciepły sweter lub polar, dres sportowy, kurtka przeciwdeszczowa, buty turystyczne, latarka z zapasem baterii, letnie nakrycie głowy, szczyrork (nie dotyczy obozu „Młody Komandos”), okulary słoneczne, krem ochronny z filtrem UV, strój kąpielowy; **mile widziane:** odzież moro, buty wojskowe, instrumenty muzyczne i aparaty fotograficzne.

Uwagi:

- **Ceny** na stronie z opisem każdego obozu; **promocje** - str. 3.
- **Oplaty za transport**, rozkład jazdy i lista przystanków - str. 47.
- **Ze względu na warunki atmosferyczne i stan psychofizyczny większości uczestników program może ulec zmianie.**
- Zajęcia odbywać się będą z zastosowaniem niezbędnych elementów zapewniających bezpieczeństwo (pasy i ładownice lub kamizelki taktyczne, okulary lub gogle i maski ochronne).
- Możliwość dokupienia dodatkowych zajęć (opłata na miejscu): **strzelectwo** (WALTER P99) - 20 zł; **ASG** - 10 zł (za każdy dodatkowy scenariusz).
- Możliwość zakupu: **mundurów wojskowych** z demobilu oraz akcesoriów militarnych i survivalowych.
- Jeżeli **dziecko przyjmuje leki**, prosimy o zaopatrzenie uczestnika w te leki i kartkę z informacją o ich dawkowaniu. Uczestnik po przyjeździe ma obowiązek przekazać leki z informacją kierownikowi.
- Możliwość **specjalnych diet** jedynie po wcześniejszym zgłoszeniu (21 dni przed obozem) i po uzyskaniu zgody organizatora (płatne dodatkowo).
- Od każdego uczestnika pierwszego dnia pobytu pobierzemy **kaucję w wysokości 30 zł** na pokrycie ewentualnych strat spowodowanych przez niego w sprzęcie lub w wyposażeniu ośrodka. Jeśli takich strat nie będzie - kaucję w całości oddamy w dniu wyjazdu.
- Każdy uczestnik otrzyma na własność **bidon na wodę**.
- **Podział na grupy wiekowe** będzie realizowany przy **minimum 10 osobach** w danym przedziale wiekowym.
- **W turnusie VI** zajęcia odbędą się w zakresie dostosowanym do **mniejszej** ilości dni obozu.
- **Przyjazd indywidualny w dniu rozpoczęcia od godziny 18:00, a wyjazd w dniu zakończenia do godziny 10:00.**



PROGRAM:

fabuła obozu: przygotujcie się na przygodę swojego życia! Uczestnicy odbędą fantastyczną wędrowkę po radioaktywnym pustkowiu ucząc się przetrwania, wypełniając zadania oraz poszukując ukrytych skarbów i wyposażenia. Scenariusze i gry larpowe bazujące na takich tytułach jak Stalker, Fallout, Neuroshima oraz wielu innych nawiązujących do tematyki post-apo dostarczą każdemu niezapomnianych wrażeń i wspaniałej zabawy. Nie siedź przy komputerze! Przeżyj to naprawdę w naszej radioaktywnej przygodzie!



ASG: zajęcia z użyciem broni skonstruowanej w celu realnego odwzorowania pola walki (repliki broni ASG to wierne kopie oryginałów, pod względem wielkości, szczegółów i ciężaru).

LARP: seria scenariuszy i gier fabularnych post-apo nawiązujących do gier oraz książek z serii Stalker, Fallout, Metro oraz wielu innych; zwiedzanie radioaktywnego świata, unikanie niebezpieczeństw, wypełnianie zadań, nawiązywanie współpracy z innymi graczami, dołączanie do frakcji, znajdowanie ukrytych bogactw, przetrwanie!

broń piankowa: tworzenie i nauka walki bezpieczną bronią piankową zakończona turniejem na arenie - zwycięży najlepszy!

warsztaty cosplay: zajęcia z doświadczonym larpowcem, który zaprezentuje jak przygotować stylizację (kostium), rekwizyty do gry oraz sztuczne efekty FX na twarzy (blizny, rany, oparzenia).

opowieści z pustkowia: konkurs na najlepszą, krótką historię ze swojego ulubionego świata post-apo z ogniskiem i gitarą w tle.

co nowego - radioaktywnego: prezentacja najnowszych gier, książek oraz gadżetów nawiązujących do gier post-apo; prezentacja swoich zainteresowań i polecenie ulubionych tytułów innym uczestnikom.

wasteland survival: sztuka przeżycia na radioaktywnym pustkowiu i w zurynowanych miastach (zdobywanie wody, rozpalać ogniska, looting - czyli co się przyda, a co jest niepotrzebne, tworzenie podstawowych urządzeń oraz psychologia przetrwania).



książką i kością: nauka oraz prowadzenie sesji RPG (fabularnych) opartych na prostym autorskim systemie dostosowanym do każdego świata post-apo; planszówki i gry karciane o tematyce różnej.

„Radioaktywna Przygoda”: całodniowa gra larpowa, w której uczestnicy podzielą się na frakcje, zabezpieczą i wzmocnią swoje bazy, a następnie będą walczyć o przetrwanie w radioaktywnym świecie pełnym mutantów oraz innych niebezpieczeństw.

treningi sprawnościowe: przygotowanie się do przetrwania w trudnych warunkach panujących na pustkowiu; zaprawy poranne z elementami samoobrony, biegi kondycyjne, testy sprawnościowe.

„Powrót z pustkowia”: ogniska, plażowanie i kąpiele (pod opieką ratowników wodnych).

Obóz polecamy miłośnikom gier komputerowych, książek oraz osobom, które chcą dobrze przygotować się do uczestnictwa w rozgrywkach larpowych. Tutaj przeżyją przygodę nie, jak dotychczas poprzez ekran monitora lub książkę, lecz bezpośrednio - stając się „żywymi uczestnikami gry”.

Wskazane jest zabranie własnej stylizacji lub kombinezonów post-apo.



Cena podstawowa		Promocje 3 Pory Roku		
Turnus I - V	Turnus VI	ZIMOWA 01.01 - 12.02	WIOSENNA 22.02 - 04.04	LETNIA 12.04 - 23.05
2.249 zł	X	2.099 zł	2.149 zł	2.199 zł
X	2.049 zł	1.899 zł	1.949 zł	1.999 zł

• Promocje 3 Pory Roku - ilość miejsc ograniczona (decyduje kolejność zgłoszeń).
• Promocje 3 Pory Roku - łączą się z promocjami ze str. 3.