

Ośrodek Wypoczynkowy „Złota Rybka”

ul. Kamieńska 14, 72-420 Dziwnów

położony w Dziwnówku – nadmorskiej miejscowości letniskowej, leżącej na Mierzei Dziwnowskiej oddzielającej Morze Bałtyckie od Zalewu Kamieńskiego. Dziwnówek oddalony jest 8 km od Kamienia Pomorskiego i 20 km od Międzyzdrojów. Ogrodzony, oświetlony, zadrzewiony i ładnie zagospodarowany teren ośrodka dzieli zaledwie 150 m od nadmorskiej plaży. Stanowią go 3 dwukondygnacyjne pawilony hotelowe. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 2, 3 i 4 osobowych z łazienkami (umywalka, natrysk, WC), telewizorami i chłodziarkami. Do dyspozycji obozowiczów: jadalnia, sala dyskotekowa, sala gier i zabaw, tenis stołowy, bilard, boisko do gry w bule, piłkę nożną, siatkówkę i koszykówkę, plac zabaw, 4 drewniane wiaty i miejsce na ognisko.



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), opieka pedagogiczna i instruktorska, realizacja programu, nagrody i pamiątki, dojazd lokalne, ubezpieczenie NNW (10.000 zł) Signal Iduna SA. **Kadra:** ratownicy wodni, instruktorzy: survivalu i strzelectwa sportowego.

Turnusy:

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

Obozy i wiek uczestników:

„Magia i Mieczem” 10 - 14 lat i 14 - 18 lat str. 31
„Mali Odkrywczy” 8 - 13 lat str. 32
„Wakacyjna Przygoda” 10 - 14 lat i 14 - 18 lat str. 33

Wymagany ekwipunek:

mały plecak, śpiwór, karimat, ciepły sweter lub polar, dres sportowy, kurtka przeciwdeszczowa, buty turystyczne, latarka z zapasem baterii, letnie nakrycie głowy, okulary słoneczne, krem ochronny z filtrem UV, strój kąpielowy; **mile widziane:** 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.
- Możliwość dokupienia dodatkowych zajęć (opłata na miejscu): **rejs łodzią „Nataszka” po Zalewie Kamieńskim - 10 zł.**
- 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.
- 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 8:00.**



Program:

papierowe RPG: gra fabularna, polegająca na wykreowaniu przez grupę graczy własnych fantastycznych postaci, które później przemierzają odległe światy przeżywając w nich wspaniałe przygody (walczą z potworami, wypełniają zadania oraz gromadzą doświadczenie i bogactwa). Nad każdą rozgrywką czuwa mistrz gry, który tworzy historię, za którą podążają gracze, ale także wypełnia wymagowany świat najróżniejszymi lokacjami do odwiedzenia i potworami do zglądzenia. W grze pojawią się również NPC (postacie nie będące graczami), które zlecą graczom zadania, staną się ich kompanami w przygodzie, wiecznymi wrogami, a nawet uknąją z nimi intrygi, zmieniającą bieg całej kampanii.



LARP: zabawa łącząca w sobie elementy gry oraz sztuki (uczestnicy współtworzą i przeżywają opowieść poprzez wczuwanie się i odgrywanie ról stworzonych przez siebie postaci). Cała rozgrywka to improwizowany teatr, w którym jedyne ograniczenie stanowi rzeczywistość lub fikcyjny świat, gdzie umiejscowiona jest gra, a także zasady ustalone przez larpmastera (mistrza gry).

sesje RPG: gry fabularne prowadzone przez mistrza gry; do wyboru różne systemy RPG: „Dungeon & Dragons”, „Neuroshima”, „Warhammer”, „Wiedźmin”, autorski system RPG post-apo „Stalker Świt” i wiele innych.

„Od zera do bohatera”: seria prelekcji, dzięki którym uczestnicy nauczą się tworzyć oraz odgrywać swoją postać, poznają podstawy różnych systemów RPG, dowiedzą się, jak stworzyć zgraną drużynę, a także jak lepiej poruszać po świecie gry. Gracze nauczą się również, jak przechrztyć swych towarzyszy podróży, a nawet samego mistrza gry.

„Dungeon Master”: seria prelekcji, w których uczestnicy na nowo doświadczą papierowych RPG wcielając się w rolę mistrza gry i nauczą się, jak przygotować własną kampanię lub krótki epizod, w jaki sposób kreować nowe światy, odkrywać co tak naprawdę mistrz gry stara się ukryć przed innymi, stworzyć niesamowite zwroty akcji, intrygi i pułapki oraz dowiedzą się, jak wciągnąć w nie graczy.

larp: przygotowane przez larpmastera oraz uczestników gry larpo- we rozgrywane są zarówno w pomieszczeniach, jak i na świeżym powietrzu; odgrywanie stworzonych postaci, rozwiązywanie zagadek, pertraktacje i intrygi - spowodują ogrom wrażeń oraz radość płynącą ze wspólnej rozgrywki.



charakterystyka i FX: nauka postarzania twarzy, robienia zmaszczek, blizn i krwawych ran przy pomocy lateksu oraz innych środków charakterystycznych zakończona larpową sesją zdjęciową.

„Arena Walk”: tworzenie bezpiecznej broni larpowej, pojedynki i walki drużynowe między uczestnikami, także w trybach „capture the flag” oraz „battle royal”.

„Game Room”: korzystanie z gier planszowych o różnej tematyce i poziomie trudności od gier rodzinnych, po strategię i karcianki (Neuroshima Hex, This War of Mine, Munchkin, Dixit, Metro 2033, Eksplozujące Kotki, Czarne historie, Descent, Pandemia: Cthulhu i inne).

wieczory filmowe: projekcje filmów fantasy i science-fiction - poznawanie nowych światów, nauka odgrywania ról poprzez obserwację aktorów, szukanie inspiracji oraz wczuwanie się w klimat kolejnych larpów i sesji rpg.



integracja: gry i zabawy poza ośrodkiem (walka o flagi, ogniska, nocne opowieści); plażowanie i kąpiele w morzu (pod opieką ratowników wodnych).

Wypełniony zabawą i atrakcjami obóz dla miłośników gier planszowych oraz papierowych RPG, którzy podczas zajęć wcielą się w rolę bohaterów i wraz z rówieśnikami przeżyją niesamowite przygody w fantastycznych światach krain magii i miecza.

Wskazane jest zabranie własnych podręczników rpg, gier planszowych oraz instrumentów muzycznych.

Cena podstawowa		Promocje 3 Pory Roku		
Turnus I - V	Turnus VI	ZIMOWA 01.01 - 14.02	WIOSENNA 22.02 - 04.04	LETNIA 12.04 - 23.05
2.199 zł	X	2.049 zł	2.099 zł	2.149 zł
X	1.999 zł	1.849 zł	1.899 zł	1.949 zł

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