

MISJA PODRÓŻNIK

Projekt oparty jest na zadaniach terenowych z wykorzystaniem sprzętu linowego i rekreacyjnego. Skierowany do grup, które prócz tradycyjnej rywalizacji chcą wziąć udział w rajdzie pieszym, podczas którego przyroda i walory terenu stanowią inspirację wielu konkurencji. Układ zadań oraz trasa dopasowywane są indywidualnie względem wielu czynników warunkujących przebieg i powodzenie imprezy, takich jak: czas, którym Państwo dysponują, predyspozycje uczestników oraz miejsce imprezy.

Przebieg imprezy:

Zbiórka, przywitanie grupy. Podział uczestników na 10-12 - osobowe drużyny, wydanie map i rozpoczęcie rajdu. Na trasie przemarszu uczestnicy mają do zaliczenia punktowane bazy z zadaniami przygotowanymi przez instruktorów.



RANNY KOLEGA

Celem jest pokonanie specjalnego toru przeszkód. Utrudnienie stanowi np. ranny kolega, którego drużyna musi przenieść na zrobionych przez siebie noszach lub jajko w skrzyni, które nie może ulec zniszczeniu.

WODNIK

Drużyna ma za zadanie przelanie wody z jednej beczki do drugiej. Do dyspozycji ma rekwizyt w postaci wiadra ze sznurami. Zawodnicy nie mogą dotykać wiadra. W celu wykonania zadania mogą manewrować jedynie sznurami.

ZADANIA PODSTAWOWE:



POMNIK SKRZYNEK

Zadanie grupy to ustawienie jak największej ilości skrzynek. Osoba w zabezpieczeniu przez cały czas budowania wieży znajduje się na konstrukcji.

KRATOWNICA

Cała drużyna pokonuje rozpiętą na dwóch drzewach 6-metrową przeszkodę wspinając się i schodząc po wielkiej pajęczynie.

PIRAMIDA

Zadanie logiczne. Na jednym z trzech pól znajduje się wieża składająca się z czterech części. Zawodnicy przestawiają budowlę w określonej przez instruktora chronologii.

GNIAZDO

Na wysokości ok. 6 metrów w stanowisku wspinaczkowym znajduje się cenny ładunek. Wybrany przez drużynę zawodnik wspina się po drabince sznurowej i nie schodząc z góry zrzuca ładunek (jaja), pozostali mają za zadanie ocalić ładunek przed rozbitciem.

ZADANIA DODATKOWE:



LABIRYNT

Zawodnicy muszą w jak najkrótszym czasie przetransportować piłeczki manewrując w wielkim labiryncie.

KŁADKA

Drużyna stojąc na jednym brzegu i mając do dyspozycji 2 pieńki i 2 bale musi umiejętnie przedostać się na drugą stronę tworząc konstrukcję nad przeszkodą.

GPS

Grupy mogą posługiwać się nawigacją, na której zaznaczona jest trasa przemarszu. Zadanie grupy to odszukanie punktów wskazanych przez GPS.

TRATWA MORSKA

Zadaniem drużyny jest przedostanie się na wyspę lub do boi na wodzie mając do dyspozycji morską tratwę ratunkową, odczytanie i wykonanie zadania zbiorowego oraz powrót „do portu”.

SKAUT

... Niech pokażemy NaS Pasję!

OPONA

Zadaniem drużyny jest przedostanie się przez przeszkodę za pomocą długiego bala i wiszącej opony.

PIENKI

Zadaniem drużyny jest przedostanie się przez martwą strefę, mając do dyspozycji bal i pieńki.

