



ZIELONE SZKOŁY
W ZAMKU
MOSZNA

INTEGRACJA — ROZRYWKA — WYPOCZYNEK

by HUGO YORCK



ZIELONE SZKOŁY W ZAMKU MOSZNA

Moszna Zamek Sp. z o.o. (woj. opolskie)
ul. Zamkowa 1, 47-370 Zielina
tel. +48 775520777
e-mail: recepcja@mosnazamek.pl

ORGANIZATOR TURYSTYKI

HUGO YORCK Jakub Jędrzejak
ul. Mickiewicza 24/48, 46-320 Praszka

Biuro Obsługi Klienta

ul. Uniczowska 25/5, 40-748 Katowice
tel. +48 504 540 004
e-mail: kontakt@czterywiaty.pl

Fotografie: Teodor Wilk, Zamek Moszna, zbiory własne
Zamku oraz zbiory Hugo Yorck

Tekst: Jakub Jędrzejak

Projekt i skład: Krzysiek Gawryłek



Szanowni Państwo,

z wielką przyjemnością oddajemy Państwu katalog – ofertę zielonych szkół w jednym z najbardziej bajkowych i tajemniczych miejsc nie tylko na Opolszczyźnie, ale również w całym kraju, o czym świadczyć może Certyfikat Najlepszego Produktu Turystycznego Polskiej Organizacji Turystycznej. Zamek Moszna od lat cieszy się wielką popularnością wśród turystów z Polski i zagranicy. W roku 2022 ponad trzysta tysięcy osób korzystało z uroków malowniczego parku, restauracji czy bazy noclegowej. Dzisiaj zachęcamy dzieci i młodzież wraz z nauczycielami do odwiedzin zamczyska, który skrywa jeszcze niejedną pewnie tajemnicę. Do odwiedzin i do pozostania na jedną, dwie noce, a może na cały tydzień, gdyż przygotowaliśmy dla Państwa nie tylko pokoje i restauracyjne dania, ale ciekawe warsztaty i atrakcyjne imprezy, które wypełnią czas naszym młodym Gościom, będą wspierać integrację i zabawę „na żywo”, z dala od nowoczesnych technologii. Co warto podkreślić? Że nasz zamek to nie muzeum, w którym chodzi się w papciach z dala od eksponatów – to muzeum, które jest gościnne, które jest przyjazne dla dzieci i młodzieży, w którym można zamieszkać i choć na chwilę poczuć się jak w bajce. Organizatorem Państwa pobytu będzie opolska firma turystyczna, której „Cztery Światy Hugona Yorcka” zostały laureatem konkursu na Najlepszy Produkt Województwa Opolskiego w roku 2021. To właśnie do Czterech Światów w Zamku Moszna w czasie ferii zimowych i wakacji przybywa ponad tysiąc uczniów, by bawić się w księżniczki, rycerzy, czarodziejów czy poszukiwaczy sekretu zamkowej krypty. Na kanwie sukcesu zimowisk i kolonii, odbywających się w naszym zamku już od lat, powstały programy zielonych szkół, które wypełniają niniejszy katalog. Warsztaty i imprezy poprowadzą animatorzy z zespołu Hugona Yorcka, którzy cechują się cierpliwością, wytrwałością oraz pozytywnym podejściem do dzieci i młodzieży – z radością i uśmiechem. Dodatkowym świadectwem rzetelności w organizowaniu turystyki, opieki nad uczestnikami i wzorowym wywiązywaniem się z obowiązków może być fakt, że Hugo Yorck został dwukrotnie nominowany do Godła „Teraz Polska” (2021, 2022).

Naszą ambicją jest, by pobyty w Zamku Moszna weszły na stałe do kanonu wycieczek szkolnych i dłuższych wyjazdów dzieci i młodzieży w czasie roku szkolnego, gdyż nasz zamek ma naprawdę wiele do zaoferowania: zamkową atmosferę, podniosły klimat, piękny park... Ale przede wszystkim daje niespotykaną możliwość przeniesienia się w czasie do epoki węgla i stali, do wytwornych strojów, do posmakowania „na żywo” historii i legend. Dlatego będzie nam bardzo miło gości Państwa i stale rozwijać naszą ofertę tak, by nie tylko sprostać Państwa oczekiwaniom, ale również inspirować i motywować uczniów do rozwoju, edukacji i przede wszystkim zacieśniania więzów znajomości i przyjaźni.

Łączymy wyrazy szacunku i oczekujemy Państwa na zamku,

Tomasz Ganczarek, Prezes Moszna Zamek Sp. z o.o.

Jakub Jędrzejak, Organizator Turystyki



by **HUGO YORCK**



OPOLSKA
REGIONALNA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA



SPÓŁKA SAMORZĄDU
Województwa Opolskiego

IGHP | IZBA GOSPODARCZA
HOTELARSTWA POLSKIEGO



OPOLSKA IZBA
GOSPODARCZA



OPOLSKA
REGIONALNA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA



TO WSZYSTKO DLA WAS!

ZIELONE SZKOŁY NA ZAMKU MOSZNA

- 🏠 mieszkanie w zamku na terenie kompleksu zamkowego z całodobową ochroną,
- 🍽️ wyżywienie – potrawy przygotowywane przez zamkową kuchnię,
- 🕒 czas wypełniony warsztatami, zajęciami i epickimi imprezami,
- 👕 peleryny, stroje, tuniki – do wypożyczenia na miejscu na czas zielonej szkoły,
- 🎓 uroczyste obwieszczenie – dyplom specjalny,
- 📖 pamiętnik podróżnika – do sporządzania notatek z magicznej przygody oraz długopis,
- 👤 opieka Arcymistrzów (animatorów) oraz Ambasadora HY (rezydenta),
- 🎨 wszystko to, co stworzysz w trakcie warsztatów, np.: eliksir, figurkę z gliny itp.

ZAKWATEROWANIE

Dla uczestników zielonych szkół przygotowaliśmy pokoje na wyższych kondygnacjach Zamku Moszna. Pokoje są różnej wielkości i jasności – Zamek Moszna nie jest standaryzowanym hotelem. Pokoje są 2-6 osobowe. Pokoje wyposażone są w łóżka (w tym tzw. „dostawki”), stolik, krzeselko, szafę lub mniejsze szafki na ubrania. Wspólne łazienki dostępne są na korytarzach. Na każdej kondygnacji znajduje się mniejszy pokój (dwuosobowy) dla nauczycieli – opiekunów z łazienką w pokoju.

WYŻYWIENIE

Posiłki serwowane są w klimatyzowanej jadalni, znajdującej się w przyziemiu Zamku Moszna. Śniadania i kolacje mają formę szwedzkiego stołu, na którym znajduje się: szynka, ser żółty, warzywa, masło, pieczywo. Dodatkowo do śniadań serwowane są parówki lub kiełbaski na ciepło, jajecznica lub jajka gotowane, płatki śniadaniowe z zimnym i ciepłym mlekiem, dżem i krem czekoladowy. Do kolacji z kolei podawane jest ciepłe danie, np. zapiekanka, hot-dog, makaron spaghetti itp. Do każdego posiłku podawane są napoje: woda niegazowana, soki. Można korzystać również z warnika z gorącą wodą i zaparzać sobie herbaty różnych smaków. Obiady są zawsze dwudaniowe: zupa podawana w bulionówkach (rosół, pomidorowa, jarzynowa), drugie danie: dodatek skrobiowy (ziemniaki lub kluseczki / frytki itp.), dodatek warzywny (surówka z marchewki, buraczki na ciepło itp.) oraz mięso (typu: kotleciki drobiowe lub wieprzowe / pieczeń wieprzowa, klopsy drobiowe / wieprzowe, mielone itp.) lub drugie danie w formie np. gołąbków lub pierogów. Do obiadu podawany jest mini deser, np. owoc czy słodycz. Na życzenie Szkoły czy Klienta możemy dostarczyć jadłospis do konkretnego wyjazdu.

DIETY I WYŻYWIENIE SPECJALNE

Kuchnia zamkowa może przygotować dietę wegetariańską w podstawowej cenie wyżywienia. Inne diety typu: bezlaktozowa, bezglutenowa, wegańska czy diety specjalistyczne mogą być przygotowywane, niemniej po uzyskaniu wcześniejszej akceptacji szefa zamkowej kuchni.

SALE, POMIESZCZENIA, PARK DO DYSPOZYCJI UCZESTNIKÓW

Sala dyskotekowa, sala wypoczynkowa, sala historyczna, sala alchemiczna i sala run, znajdujące się w przyziemiu Zamku Moszna, kawiarnia i sala biała – na parterze oraz sala herbowa, sala hrabiowska, galeria, biblioteka, sala pawia i sala Pana, mieszczące się na pierwszej kondygnacji. Z kolei na wyższych piętrach znajdują się sala myśliwska, sala muzyczna oraz pokój wspólny. Dodatkowo uczestnicy zielonych szkół mogą korzystać również z parku wraz z kręgiem ogniskowym i placem zabaw (dla młodszych uczniów).

Uczestnicy korzystają z wyżej wymienionych miejsc pod opieką nauczycieli i animatorów Hugona Yorcka. Decyzję co do miejsca organizacji warsztatów i imprez podejmuje rezydent w porozumieniu z kierownikiem zielonej szkoły, biorąc pod uwagę liczebność grupy, porę dnia oraz dostępność pomieszczeń w konkretnym dniu.





CO WYRÓŻNIA ZIEŁONE SZKOŁY W ZAMKU MOSZNA?

W CZTERECH ŚWIATACH HUGONA YORCKA

SZEROKI WYBÓR PROGRAMÓW

W zielonych szkołach na Zamku Moszna mogą wziąć udział uczniowie wszystkich klas i typów szkół. Dlaczego? Gdyż posiadamy dedykowane programy dla poszczególnych klas, grup wiekowych oraz uczniów z różnorodnymi zainteresowaniami, od moli książkowych do mistrzów sportu. Czarodzieje, tropiciele, rycerze, księżniczki, smoczy strażnicy, detektywi itp.

ELASTYCZNOŚĆ WARSZTATÓW I IMPREZ

Pamiętajcie, że zawsze można zmiksować warsztaty i imprezy tak, by najbardziej odpowiadały samym zainteresowanym, czyli dzieciom i młodzieży. A do wyboru jest aż kilkadziesiąt warsztatów i imprez. Zespół Hugona Yorcka zadba już o odpowiednie materiały i sprzęt oraz o epicką atmosferę. Klimat samego Zamku Moszna z pewnością uczyni Waszą zieloną szkołą niezapomnianą.

OPIEKA REZYDENTA I ANIMATORÓW

Nad całością pod kątem organizacji już na miejscu, czyli w Zamku Moszna, czuwa rezydent Hugona Yorcka. Warsztaty i imprezy prowadzone są z kolei przez animatorów. Dzięki takiemu rozwiązaniu nauczyciele-opiekunowie uczestników zielonej szkoły mają możliwość przyjrzenia się warsztatom, ale również poświęcenia trochę czasu na zwiedzanie zamku i integrację.

PAKIET UCZESTNIKA

Każdy uczestnik zielonej szkoły otrzymuje uroczyste obwieszczenia, czyli specjalny dyplom poświadczający udział w niezwyklej przygodzie na zamku. Dodatkowo uczniowie otrzymują „Pamiętnik Podróżnika”, czyli zeszyt z ciekawymi informacjami dotyczącymi zajęć oraz Czterech Światów i długopis. Oczywiście Wasze jest również to, co wytworzycie na warsztatach plastycznych czy innych tematycznych aktywnościach.

ZAMKOWA ATMOSFERA

Zawsze jest czas na pobyt nad morzem czy w górach. Ale kto nie chciałby choć na chwilę zamieszkać w jednym z najpiękniejszych zamków w Polsce?! Poczuc zamkową atmosferę, zwiedzić komnaty, sale, piwnice i kryptę... Zielone szkoły w Zamku Moszna dają naprawdę niezapomniane przeżycia, zwłaszcza że czas wypełniony jest aż po 99 wież!





OTO WYBÓR PROGRAMÓW ZIELONYCH SZKÓŁ W ZAMKU MOSZNA HUGO YORCK PREZENTUJE



ŚWIAT CZARODZIEJÓW

Zielona Szkoła w czarodziejskim klimacie dla fanów literatury fantasy, zwłaszcza przygód Harry'ego Pottera. Zamek Moszna często nazywany jest polskim Hogwartem, stąd takiego programu nie może zabraknąć. Klimatyczne sale i strzeliste wieże. A może wędrówka do zakazanego parku?

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy I-III, IV-VI



ŚWIAT TROPICIELI

Fechtunek i łucznictwo na zamkowych błoniach. Uwielbiane zabawy w chowanego czy podchody w tajemniczym parku oraz tropicielskie warsztaty w zamkowych salach: nauka o szyfrach czy kartoznawstwo. Program dla fanów literatury i filmu fantasy, m.in. Tolkiena czy Flanagana.

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy IV-VI, VII-VIII



ŚWIAT REKRUTÓW

Star Wars, Star Trek czy Diuna? Jeśli nie możecie się zdecydować, ten program – Świat Rekrutów – jest właśnie dla Was! Kosmiczne technologie w kosmicznym zamku. Krecja skafandrow i panczerzy, LEGO czy odkrywanie sekretów pozaziemskich cywilizacji. A do tego mnóstwo aktywności na świeżym powietrzu!

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy VII-VIII oraz uczniów szkół średnich



ŚWIAT SANGUINÓW

Zagadka, tajemnica i intryga. Świat Sanguinów to program skonstruowany z myślą o fanach detektywów, Sherlocka Holmesa czy Wednesday Addams. Dedukcja i indukcja, demaskacja i zabawy w escape room. Piwnice, półmrok i intrygujący dreszczyk emocji.

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy VII-VIII oraz uczniów szkół średnich

MASTER – ZAAWANSOWANE PROGRAMY DLA MŁODZIEŻY

Mistrzowski program światowe, czyli popularny Master, to wybór typowych dla danego świata warsztatów i uzupełnienie go o zajęcia dla młodzieży: o rozmowy, dyskusje i zajęcia integracyjne oraz imprezy fabularyzowane. Stroje, artefakty, ciekawa fabuła i wszystko, co najlepsze w Zamku Moszna.

Dedykowany dla uczniów szkół średnich, polecany na jesienne wyjazdy integracyjne

NA DWORZE KSIĘCIA BRUNO. KSIĘŻNICZKI I RYCERZE

Zamek Moszna odkrywany przez uczniów klas młodszych szkoły podstawowej, jako miejsce akcji bajek i baśni. Zamkowe komnaty, wieże i wieżyczki oraz park. Jeziorko i wysepka. Naprawdę idealne miejsce dla fanów magicznych światów i bohaterów. Stroje, diademy i miecze.

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy I-III oraz IV-VI

SMOCZA STRAŻ

Aktywny program dla dzieci w zamkowej scenerii. Łucznictwo, dużo ruchu i ciekawe warsztaty w klimatycznych salach – smokologia czy tworzenie elementów kolczugi. A może gdzieś pod zamkiem naprawdę kryje się smocza pieczara – warto to sprawdzić!

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych klasy I-III oraz IV-VI

SEKRET ZAMKOWEJ KRYPTY

Zielona szkoła w klimacie niekończącej się przygody. Dużo zadań, misji i questów wymagających współpracy uczestników. Dodatkowo zajęcia na świeżym powietrzu i bal podróżników. Jaki sekret skrywa zamkowa krypta? Odpowiedź należy do odważnych...

Dedykowany dla uczniów szkół podstawowych i średnich, program integrujący, polecany na jesienne wyjazdy integracyjne

PROGRAM DLA FANÓW HARRY'EGO POTTERA

ŚWIAT CZARODZIEJÓW
HUGONA YORCKA

Jeśli bliski jest Ci zamek Hogwart i Harry Potter, imponuje Ci mądrość Gandalfa lub Merlina, wieczory spędzasz z książką lub filmem, które przenoszą Cię do świata, w którym wszystko może się zdarzyć, a zaklęcia i mityczne stwory to chleb powszedni – witaj w Magicznym Świecie Czarodziejów. Czekaliśmy na Ciebie.

Świat Czarodziejów to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury fantasy, zwłaszcza przygód Harry'ego Pottera. Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. domach. Program polecany zwłaszcza dla uczniów szkół podstawowych.

WARSZTATY,
ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI**Eliksarium**

warsztaty manualne – tworzenie własnych minieliksirów z ciekawą zawartością, koreczkiem i rzemykiem

**Transmutacja i efekty antarejskiego przestoczenia**

warsztaty manualne – tworzenie figur/rzeźb/przedmiotów z dostępnych materiałów, np. glina, papier, masa solna itp.

**Kreacje wróżb i przepowiedni**

warsztaty kreatywno-literackie – wymyślanie ciekawych historii na podstawie obserwacji przedmiotów lub zjawisk.

**W oku pierścienia. Mineralogia i krystalografia**

prezentacja okazów kamieni szlachetnych i półszlachetnych – pochodzenie, właściwości, zastosowanie

**Instrumentarium Przyjaźni**

zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika

**I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzecz o szyfrach**

warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania

**Run Starożytnych kreślenie**

warsztaty z kreślenia Run, symbolika, pochodzenie, znaczenie, na podstawie mitologii nordyckiej oraz w nawiązaniu do przygód Harry'ego Pottera

**Łzy ciemności, czyli astronomia dla Podróżników**

prezentacja mapy nieba, zapoznanie z konstelacjami, gwiazdami i innymi ciałami niebieskimi. Warsztaty nocne – znajdowanie wybranych gwiazd, planet, konstelacji przy dobrych warunkach atmosferycznych

**Sekrety Zielonej Planety**

warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów

**Z dziennika znawcy roślin i ziół**

warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu

**Stworzenia, bestie i inne dziwy**

przegląd fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania

**Bohalendy Hugona Yorcka**

karciana gra logiczno-decyzyjna z postaciami ze Świata Czarodziejów; gra rozwijająca sztukę argumentacji oraz niezwykle integrująca uczestników

**MTL**

Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czarodziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyzną fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczać będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH

IMPREZY I ZABAWY W ŚWIECIE CZARODZIEJÓW

Bal Czarodzieja – tańce, maski i maniery

zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub na zamkowym dziedzińcu pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla czarodziejów wolejących spokojniejsze rozrywki

Quiz wiedzy o przygodach Harry'ego Pottera i jego przyjaciół

konkurs wiedzy na temat literatury J. K. Rowling – dla chętnych uczestników. Każda grupa (dom) wyznacza swoich chętnych reprezentantów, którzy odpowiadają na pytania związane z przygodami Harry'ego Pottera i jego przyjaciół. Forma imprezy dostosowana jest do wieku uczestników.

Głos Herolda

konkurs czytelniczko-recytatorski z elementami aktorstwa, mający na celu wyłonić czytających korespondencję w czasie posiłków, w nawiązaniu do Sowiej Poczty. W każdym pałacu/zamku na uczestników czeka specjalna skrzynka pocztowa, do której można wrzucać listy

Turnieje Czarodziejów

turnieje gry w szachy czy turniej magiczny, w czasie którego zadania dostosowywane są do wieku biorących udział w przygodzie

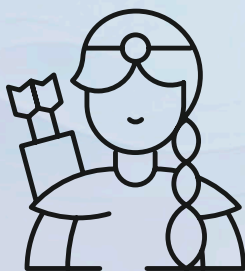
Rozegranie epizodu fabularnego

czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy



PROGRAM DLA FANÓW ZWIADOWCÓW, TOLKIENA I NIE TYLKO

ŚWIAT TROPICIELI HUGONA YORCKA



Jeśli doskonale znane są Ci postacie takie jak Bilbo Baggins, zwiadowca Will czy Król Artur wraz ze swoją świtą, a opasłe tomiska przygodowych ksiąg leżą Ci w dłoni prawie tak dobrze jak rękojeść miecza czy dobrze wykonany łuk, ta opowieść jest dla Ciebie! Daj się pochłoniąć światu, w którym na równi stawiane są sztuka rycerska, mądrość, wiedza oraz umiejętności manualne, światu tajemnicy oraz niebezpieczeństw, Świata Tropicieli, Zwiadowców i Rycerzy.

Świat Tropicieli i Zwiadowców to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury fantasy, Tolkiena, Flanagan czy Collins. Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. bractwach. Program Świat Tropicieli dedykowany jest dla uczniów szkół podstawowych, od klasy IV.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI



Jak tu być dzisiaj prawdziwym rycerzem?

prezentacja godnej postawy rycerskiej; cechy, zachowanie, wartości



Przewaga Niedostrzeżonych

warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego



Instrumentarium Przyjaźni

zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika



I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzecz o szyfrach

warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania



Kierunek? Na „X”!!

warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba



Uczniowie Anaksymandra

warsztaty z umiejętności kreślenia map, punkty orientacyjne w terenie, legenda w nawiązaniu do map krain fantasy, np. Śródziemia



Run Starożytnych kreślenie

warsztaty z kreślenia Run, symbolika, pochodzenie, znaczenie, na podstawie mitologii nordyckiej oraz w nawiązaniu do przegód Bilba i Froda



Imeriada. Gotowość do zwycięstwa

turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie



Zakazany sztych

warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych



Sekrety Zielonej Planety

warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów



Z dziennika znawcy roślin i ziół

warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu



Stworzenia, bestie i inne dziwy

przeгляд fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania



Serce Łucznika

warsztaty z rozwijania umiejętności strzelania z łuku refleksyjnego do tarczy



MTL

Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czarodziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyznę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczą będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH

IMPREZY I ZABAWY W ŚWIECIE TROPICIELI

Uczta Tropicielea – tańce, maski i maniery

zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla tropicieli wolących spokojniejsze rozrywki

Z wizytą u pradawnych wyroczeni

uroczysty i pełen atrakcji przydział do poszczególnych grup zabawowych, tzw. bractw lub konfraterni, odbywający się po kolacji w pierwszym

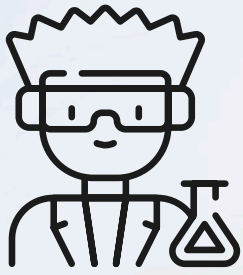
Walka o Totemy

jedna z najbardziej lubianych imprez w czasie programu: Świat Tropicieli. Bractwa rywalizują ze sobą o flagę lub chorągiew przeciwników. W czasie rywalizacji pojawiają się mityczne stwory i potężni bohaterowie – jedni przychodzą z pomocą, drudzy... Wręcz przeciwnie

Rozegranie epizodu fabularnego

czyli najczęściej wychowawcy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy.

PROGRAM DLA FANÓW GWIEZDNYCH WOJEN, STAR TREKA I NIE TYLKO ŚWIAT REKRUTÓW HUGONA YORCKA



Oto najbardziej odłotowy i nowoczesny program w całej galaktyce, a może i we wszechświecie! Jeśli patrząc w gwiazdy zdarza Ci się nucić marsz imperialny, a byle patyk w drodze ze szkoły pomaga Ci pokonywać złowrogie siły Imperium, musisz dołączyć do kosmicznej przygody.

Świat Rekrutów, czyli Gwiezdnym Podróżników to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury i filmu Sci Fi (Star Wars, Star Trek czy Diuna). Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. frakcjach lub układach. Program Świat Rekrutów dedykowany jest dla starszych uczniów szkół podstawowych oraz szkół średnich.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI



Przewaga Niedostrzeżonych
warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego



Impulsy do wyobrażeń
warsztaty kreatywności na fundamentach budowania figur i przedmiotów z kilogramów LEGO



Instrumentarium Przyjaźni
zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika



I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzec o szyfrach
warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania



Kierunek? Na „X”!!
warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba



Moja wersja: dopasowana
prezentacja sztuki dezinformacji, warsztaty słowno-językowe, problem fake newsów – jak je rozpoznawać i nie dać się nabrać



Imeriada. Gotowość do zwycięstwa
turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie



Zakazany sztych
warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych



Skafandry i pancerze. Od skóry do tytanu
warsztaty kreatywności – tworzenie skafandrów i pancerzy przyszłości na bazie dostępnych materiałów ekologicznych w nawiązaniu do umundurowania gwiazdnowojennych frakcji



Łzy ciemności, czyli astronomia dla Podróżników
prezentacja mapy nieba, zapoznanie z konstelacjami, gwiazdami i innymi ciałami niebieskimi. Warsztaty nocne – znajdowanie wybranych gwiazd, planet, konstelacji przy dobrych warunkach atmosferycznych



2500 kMa na liczniku
przegląd statków kosmicznych i ich uzbrojenia na przykładzie Sokoła Millennium i innych obiektów latających ze świata Gwiezdnym Wojen



Cywilizacje Szóstego Królestwa
przegląd planet i cywilizacji opisanych w różnych światach SciFi, w tym w sadze: Star Wars



Sekrety Zielonej Planety
warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów



Bohalendy Hugona Yorcka
karciana gra logiczno-decyzyjna z postaciami ze Świata Czarodziejów; gra rozwijająca sztukę argumentacji oraz niezwykle integrująca uczestników



MTL
Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czarodziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyznę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczają będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH IMPREZY I ZABAWY W ŚWIECIE REKRUTÓW

Kosmiczny Bal
zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla rekrutów wolejących spokojniejsze rozrywki

Z wizytą u pradawnych wyroczni
uroczysty i pełen atrakcji przydział do poszczególnych grup zabawowych, tzw. frakcji / układów lub konfraterni, odbywający się po kolacji w pierwszym dniu.

Turnieje Rekrutów i Kosmicznych Podróżników
turnieje gry w szachy, turniej pojedynków czy międzygwiazdny turniej rycerski, w czasie których zadania dostosowywane są do wieku biorących udział w przygodzie

Rozegranie epizodu fabularnego
czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy



PROGRAM DLA FANÓW HOLMESA, ADDAMS I NIE TYLKO



ŚWIAT SANGUINÓW HUGONA YORCKA

To jest przygoda, której szukałeś! W ambitnym i intrygującym Świecie Sanguinów czeka na Ciebie niezapomniana zabawa z przyjaciółmi. Misje indywidualne, zadania i rywalizacja. A wszystko w przepięknej scenerii Zamku Moszna. Dreszczyk emocji, przyjazna atmosfera i mnóstwo frajdy. Świat Sanguinów, czyli Odkrywców Tajemnic to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów detektywistycznej przygody i literatury oraz filmu fantasy (Shrelock Holmes, Wednesday Addams, Shadow and Bone itp.). Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. rodach lub dynastiach. Program Świat Sanguinów dedykowany jest uczniom najstarszych klas szkół podstawowych oraz szkół średnich.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI



Eliksarium

warsztaty manualne – tworzenie własnych minieliksirów z ciekawą zawartością, koreczkiem i rzymskim



Przewaga Niedostrzeżonych

warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego



Instrumentarium Przyjaźni

zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika



Kierunek? Na „X”!!

warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba



Moja wersja: dopasowana

prezentacja sztuki dezinformacji, warsztaty słowno-językowe, problem fake newsów – jak je rozpoznawać i nie dać się nabrać



Dedukcja, indukcja i fikcja. Królowe demaskacji

warsztaty detektywistyczne w formie gry fabularyzowanej, w której uczestnicy przyjmują różne role, by móc ująć kłamcę/sprawcę, w nawiązaniu do przygód Sherlocka oraz literatury A. Christie



Zakazany sztynch

warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych



Łzy ciemności, czyli astronomia dla Podróżników

prezentacja mapy nieba, zapoznanie z konstelacjami, gwiazdami i innymi ciałami niebieskimi. Warsztaty nocne – znajdowanie wybranych gwiazd, planet, konstelacji przy dobrych warunkach atmosferycznych



Zrozumieć ciekawość

warsztaty z zakresu ogólnej detektywistyki, ukierunkowane na rozwój ciekawości wśród dzieci i młodzieży, w nawiązaniu do przygód Sherlocka Holmesa



Z dziennika znawcy roślin i ziół

warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu



Sekrety Zielonej Planety

warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów



Języki Czarnego Wachlarza

warsztaty z umiejętności posługiwania się wachlarzem i odczytywania gestów wyrażanych tym przedmiotem; taniec z wachlarzem



Bohalendy Hugona Yorcka

karciana gra logiczno-decyzyjna z postaciami ze Świata Czarodziejów; gra rozwijająca sztukę argumentacji oraz niezwykle integrująca uczestników



MTL

Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czarodziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyznę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczają będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH

IMPREZY I ZABAWY W ŚWIECIE SANGUINÓW

Bal maskowy – tańce, maski i maniery

zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla sanguinów wolejących spokojniejsze rozrywki

Kapelusz – atrybut detektywa

autorska gra fabularno-terenowa, w czasie której Sanguini poszukują i zdobywają atrybuty związane z życiem detektywa, a czasem szpiega na wrogich ziemiach

Na dworze Lady Dagrún

uroczysty i pełen atrakcji przydział do poszczególnych grup zabawowych, tzw. rodów, odbywający się po kolacji w pierwszym dniu

Tango Mieczy

turniej fechtunku, połączony z innymi aktywnościami i ruchem na świeżym powietrzu

Rozegranie epizodu fabularnego

czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy

PROGRAM DLA SMOKÓW, LEGEND I NIE TYLKO

SMOCZA STRAŻ



Pasjonują Cię smoki i inne fantastyczne zwierzęta? Albo masz w domu swoje ulubione zwierzątko, jesteś młodym obrońcą przyrody, koniecznie wybierz się z nami na Smoczą Straż! Smokologia czy przegląd fantastycznych i mitycznych stworzeń to jedynie początek naszej szalonej przygody. Dodatkowo łucznictwo, fechtunek i rozgrywanie epizodów fabularnych, w których skarby ze smoczyczych jam czekają właśnie na Ciebie. Program dedykowany m.in. fanom „Smoczej Straży” czy „Jak wytresować smoka?”

Smocza Straż to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury fantasy oraz ekologii i integracji. Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. rodach lub bractwach. Program Smocza Straż dedykowany jest dla uczniów szkół podstawowych.

WARSZTATY,
ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI**Jak tu być dzisiaj prawdziwym rycerzem?**

prezentacja godnej postawy rycerskiej: cechy, zachowanie, wartości

**Przewaga Niedostrzeżonych**

warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego

**Instrumentarium Przyjaźni**

zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika

**I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzec o szyfrach**

warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania

**Kierunek? Na „X”!!**

warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba

**Uczniowie Anaksymandra**

warsztaty z umiejętności kreślenia map, punkty orientacyjne w terenie, legenda w nawiązaniu do map krain fantasy, np. Śródziemia

**Imeriada. Gotowość do zwycięstwa**

turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie

**Zakazany sztych**

warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych

**Sekrety Zielonej Planety**

warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów

**Z dziennika znawcy roślin i ziół**

warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu

**Stworzenia, bestie i inne dziwy**

przegląd fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania

**Serce Łucznika**

warsztaty z rozwijania umiejętności strzelania z łuku refleksyjnego do tarczy

**Smokologia**

warsztaty ze znajomości natury smoków oraz tworzenia artefaktów związanych z tymi magicznymi stworzeniami, np. oka smoka

**MTL**

Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czardziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyznę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczą będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH

IMPREZY I ZABAWY

NA PROGRAMIE SMOCZA STRAŻ

Uczta Smoczyczych Strażników – tańce, maski i maniery
zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla smoczyczych strażników wolących spokojniejsze rozrywki

Medalion Aladhirów

autorska gra fabularno-terenowa, w czasie której Strażnicy poszukują pradawnego medalionu Aladhirów, czyli zastygłego serca smoka

Z wizytą u pradawnych wyroczni

uroczysty i pełen atrakcji przydział do poszczególnych grup zabawowych, tzw. bractw lub konfraterni, odbywający się po kolacji w pierwszym dniu

Głos Herolda

konkurs czytelniczo-recytatorski z elementami aktorstwa, mający na celu wyłonić czytających korespondencję w czasie posiłków

Smoczy Mistrzowie

turnieje gry w szachy, turniej pojedynków czy totemy, w czasie których zadania dostosowywane są do wieku biorących udział w przygodzie

Rozegranie epizodu fabularnego

czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wroga krainy



ZIELONA SZKOŁA NIE TYLKO DLA MALUCHÓW!

Oto lista warsztatów, w których wziąć udział mogą uczniowie szkół średnich na mistrzowskim programie zielonej szkoły w Zamku Moszna!

Master, czyli mistrzowski program dla młodzieży, to wyjątkowy miks warsztatów typowych dla Czterech Światów Hugona Yorcka, np. łucznictwo na Tropicielach czy LEGO na Rekrutach, uzupełniony o wybrane zajęcia z poniższej listy aktywności.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI

Refleksje. Cywilizacje Dalekiego Wschodu

warsztaty dyskusyjne dot. dorobku cywilizacji Dalekiego Wschodu: Chin, Japonii i Korei z uwzględnieniem aktualnych trendów i wpływu na mieszkańców Starego Kontynentu

Chwila a przyszłość

warsztaty z zarządzania sobą w czasie, ćwiczenie umiejętności bieżącego ustalania priorytetów, skutki działań i zaniechania działań w bliższej i dalszej przyszłości

Wybory słów i gestów

warsztaty językowe – prezentacja wagi używania poszczególnych słów i wykonywania określonych gestów w stosunku do rozmówcy; ćwiczenia rozumienia siebie nawzajem

Konsument sukcesu

warsztaty dyskusyjne dot. istoty poczucia szczęścia i zadowolenia w życiu codziennym

Mistrzowie władzy

prezentacje sylwetek władców, których historia przedstawia jako godnych, sprawiedliwych i mądrych – próba wyciągnięcia wniosków, jak być dobrym przywódcą

Tylko – wykreślenie

warsztaty z samodyscypliny i finalizacji projektów oraz mniejszych zadań życia codziennego

Maska oryginalna

warsztaty z autoprezentacji i publicznych występów

Kłątwa inercji

warsztaty z zakresu zdrowego odżywiania i jego wpływu na życie codzienne, energię, chęć działania i dobre samopoczucie





PROGRAM DLA NAJMŁODSZYCH FANÓW BAJEK I BAŚNI KSIĘŻNICZKI I RYCERZE WYPOCZYNEK DLA NAJMŁODSZYCH

Adaptacyjny program dla najmłodszych uczestników, zwłaszcza tych, którzy po raz pierwszy mają zamiar opuścić rodzinny dom i udać się na samodzielną przygodę. Zamek Moszna buduje już sam w sobie bajkową atmosferę, a nasi animatorzy potrafią zabawić nawet najbardziej wymagające uwagi dzieci. Ciekawe warsztaty prowadzone w dwóch blokach dziennych i dostosowane do wieku dzieci imprezy wieczorne. Cały dzień wypełniony aktywnościami, dzięki temu uczestnicy nie nudzą się, chętnie podejmują działania i pracując z rówieśnikami „na żywo”, łatwo nawiązują nowe znajomości.

Na dworze księcia Bruno, czyli Księżniczki i Rycerze to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury fantasy, znanych bajek i baśni Disneya czy braci Grimm. Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. dynastiach. Program Księżniczki i Rycerze dedykowany jest młodszym uczniom szkół podstawowych.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI



Przewaga Nieostrzeżonych
warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego



Eliksarium
warsztaty manualne – tworzenie własnych minieliksirów z ciekawą zawartością, koreczkiem i rzemieniem



Instrumentarium Przyjaźni
zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika



I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzecz o szyfrach
warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania



Kierunek? Na „X”!!
warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba



Uczniowie Anaksymandra
warsztaty z umiejętności kreślenia map, punkty orientacyjne w terenie, legenda w nawiązaniu do map krain fantasy, np. Śródziemia



W oku pierścienia. Mineralogia i krytalografia
prezentacja okazów kamieni szlachetnych i półszlachetnych – pochodzenie, właściwości, zastosowanie



Na dworze księcia Bruno
przegląd manier dworskich i dobrych obyczajów, zachowanie przy stole i w różnych sytuacjach z życia codziennego



Imeriada. Gotowość do zwycięstwa
turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie



Zakazany sztych
warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych



Sekrety Zielonej Planety
warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów



Z dziennika znawcy roślin i ziół
warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu



Stworzenia, bestie i inne dziwy
przegląd fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania



Języki Czarnego Wachlarza
warsztaty z umiejętności posługiwania się wachlarzem i odczytywania gestów wyrażanych tym przedmiotem; taniec z wachlarzem



MTL
Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czardziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które tężyznę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczą będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH IMPREZY I ZABAWY NA PROGRAMIE KSIĘŻNICZKI I RYCERZE

Wielki Bal – tańce, maski i maniery
zabawa taneczna z nagłościami i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla księżniczek i rycerzy wolejących spokojniejsze rozrywki.

Przed obliczem władcy
autorska gra fabularno-terenowa, w finale której młodzi uczestnicy zostają pasowani na Rycerzy i Księżniczki Dworu

Głos Herolda
konkurs czytelniczo-recytatorski z elementami aktorstwa, mający na celu wyłonić czytających korespondencję w czasie posiłków

Rozegranie epizodu fabularnego
czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy

PROGRAM NIE TYLKO DLA FANÓW INDIANY JONESA SEKRET ZAMKOWEJ KRYPTY WYPOCZYNEK DLA ODWAŻNYCH

Adaptacyjny program dla dzieci i młodzieży, zwłaszcza dla tych, którzy nie potrafią zdecydować się na udział w przygodzie w konkretnym Świecie Hugona Yorcka, a chcą spróbować czegoś nowego – wyjazdu z domu – i bawić się z rówieśnikami „na żywo”. Warsztaty i imprezy? Z myślą o fanach przygód w klimacie Indiany, Jacka Sparrowa czy dla młodszych: Opowieści z Narni, Baśniobór itp.

Sekret Zamkowej Krypty to program zielonych szkół i wycieczek szkolnych dla fanów literatury i filmu fantasy, przygody i niezmiernych artefaktów. Pracujemy w grupach wiekowych oraz w grupach zabawowych, tzw. dynastiach. Program Sekret Zamkowej Krypty dedykowany jest uczniom wszystkich typów szkół.

WARSZTATY, ZAJĘCIA, AKTYWNOŚCI



Przewaga Nieostrzeżonych
warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego



Instrumentarium Przyjaźni
zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie turnusu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika



I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzecz o szyfrach
warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania



Kierunek? Na „X”!!
warsztaty z umiejętnością nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba



Uczniowie Anaksymandra
warsztaty z umiejętności kreslenia map, punkty orientacyjne w terenie, legenda w nawiązaniu do map krain fantasy, np. Śródziemia



Dedukcja, indukcja i fikcja. Królowe demaskacji
warsztaty detektywistyczne w formie gry fabularyzowanej, w której uczestnicy przyjmują różne role, by móc ujść kłamcę/sprawcę, w nawiązaniu do przygód Sherlocka oraz literatury A. Christie



Łzy ciemności, czyli astronomia dla Podróżników
prezentacja mapy nieba, zapoznanie z konstelacjami, gwiazdami i innymi ciałami niebieskimi. Warsztaty nocne – znajdowanie wybranych gwiazd, planet, konstelacji przy dobrych warunkach atmosferycznych



Imeriada. Gotowość do zwycięstwa
turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie



Zakazany sztych
warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych



Stworzenia, bestie i inne dziwy
przeгляд fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania



Serce Łucznika
warsztaty z rozwijania umiejętności strzelania z łuku refleksyjnego do tarczy



Zakłęcia, krypty i podziemia
warsztaty z rozwijania umiejętności poruszania się po nieznanym terenie, dostrzeganie znaków i wskazówek, rozwiązywania łamigłówek i zagadek



Bohalendy Hugona Yorcka
karciana gra logiczno-decyzyjna z postaciami ze Świata Czarodziejów; gra rozwijająca sztukę argumentacji oraz niezwykle integrująca uczestników



MTL
Odpowiedzialna za rozrywkę młodych Czarodziejów, Sekcja MTL z kolei zapewnia, że nie zabraknie tańca, śpiewu, recytacji, gier sportowych, planszówek, konkursów, turniejów, gier fabularnych i fabularno-terenowych, potańcówek i innych, które teżyżnę fizyczną wzmocnią, a i umysły oczyszczać będą, by miejsce dla radosnych wspomnień uczynić...

A PO ZAJĘCIACH IMPREZY I ZABAWY

NA PROGRAMIE SEKRET ZAMKOWEJ KRYPTY

Bal Poszukiwaczy – tańce, maski i maniery
zabawa taneczna z nagłośnieniem i oświetleniem. Bal odbywa się najczęściej w głównej sali zamku lub pod gwiazdami. W czasie balu organizowane są warsztaty z gier planszowych, dla wolących spokojniejsze rozrywki

Dziedzictwo Feransóru
autorska gra fabularno-terenowa, w czasie której poszukiwaczka mają za zadanie odnalezienie pradawnego skarbu Marchii Stu Źródeł

Z wizytą u pradawnych wyroczeni
uroczysty i pełen atrakcji przydział do poszczególnych grup zabawowych, tzw. bractw lub dynastii, odbywający się po kolacji w pierwszym dniu

Status: Mistrz
turnieje gry w szachy, turniej pojedynków, w czasie których zadania dostosowywane są do wieku biorących udział w przygodzie

Rozegranie epizodu fabularnego
czyli najczęściej animatorzy i ewentualnie starsi uczestnicy wcielają się w role, w postaci ze znanych, fantastycznych światów oraz w oryginalnych bohaterów Czterech Światów Hugona Yorcka, uczestnicy zabawy z kolei stoją przed rozwiązaniem nakreślonego problemu – odnajdują skarb, bohaterów, strzegą artefaktu czy demaskują wrogów krainy



ZIELONA SZKOŁA NA ZAMKU MOSZNA – TO WARTO WIEDZIEĆ!

Program zielonej szkoły na Zamku Moszna możesz wybrać już wtedy, gdy planujesz spędzić u nas jedną noc.

JAK WYGLĄDA OGÓLNY PLAN POBYTU?

W dniu przyjazdu zapraszamy już od godziny **12:00**, choć pierwszym posiłkiem w zamku jest obiad serwowany od godziny **13:00**. Wcześniej możecie opuścić autokar, umieścić walizki w wyznaczonym miejscu i udać się na pierwszy spacer dookoła zamku czy wybrać się do pomnika w sercu parku.

Po obiedzie poświęcamy kilka chwil na zapoznanie się z regulaminem pobytu w tym zabytkowym miejscu oraz z zamkiem już w środku, czyli z drogami ewakuacyjnymi. Zamek jest rozłożysty i trudno jest szybko rozeznąć się, co gdzie się znajduje – zwłaszcza młodszym dzieciom.

Zakwaterowanie do pokoi jest możliwe najwcześniej około godziny **15:00**.

Chwilę później zaczynamy cykl warsztatów trwający aż do kolacji (tutaj do wyboru mamy dwa lub trzy typy warsztatów – w zależności od godziny przyjazdu uczestników).

Kolację serwujemy w okolicach godziny **19:00** (czasem o 18:30, czasem o 19:30).

Po kolacji – „sekunda” na odpoczynek i przygotowanie się do imprezy wieczornej.

Najczęściej w przypadku pobytu na jedną noc proponujemy dwie skrócone imprezy, czyli rozegranie krótkiego epizodu fabularnego (poszukiwanie artefaktu, odkrywanie sekretu zamkowej krypty itp.) oraz tańce (w formie balu czy dyskoteki z animacjami – w zależności od liczebności grupy). Oczywiście w trakcie tańców organizujemy również alternatywę w postaci planszówek, puzzli i gier stolikowych.

Impreza wieczorna kończy się około **22:00**. O tej godzinie kończy się również praca naszych animatorów – Arcymistrzów, którzy do tej godziny są z uczestnikami (za wyjątkiem przerwy poobiedniej i krótkiej przerwy po kolacji – gdy przygotowują następne aktywności).

Śniadanie możliwe jest już od godziny **8:00**. Po śniadaniu musimy już niestety opuścić pokoje, by mogły zostać przygotowane dla następnych Gości zamkowych. Ale to nie koniec naszej przygody – w tym dniu zwiedzamy zamek z przewodnikiem i mamy jeszcze do wyboru dwa typy warsztatów, które prowadzone są do godziny **12:00**. Równie w południe – krótkie podsumowanie, rozdanie uroczystych obwieszczeń i pożegnanie z zamkiem.

A JAK TO WYGLĄDA, JEŚLI PRZYJEŹDŹA SIĘ NA DŁUŻEJ?

Pierwszy i ostatni dzień najczęściej pozostają bez zmian. Jeśli przybywacie do bajkowego zamku na dłużej, wówczas do wyboru jest mnóstwo warsztatów i imprez. Mamy więcej czasu na zabawę, integrację, rozgrywanie fabularnych epizodów, spacerów i aktywności sportowych na zamkowych błoniach. Wszystko uzależnione jest od programu – wybranego przez Was, pogody i aktualnej dostępności zamku.

ILE WARSZTATÓW MOŻNA WYBRAĆ?

Ta tabela będzie dla Was pomocna!

| | | | | |
|-------------------|-------|-------|-------|-------|
| liczba dni (nocy) | 2 (1) | 3 (2) | 4 (3) | 5 (4) |
| liczba warsztatów | 4/5 | 8/9 | 11/12 | 15/16 |
| liczba imprez | 2 | 3 | 4 | 5 |

JAKIE WARSZTATY MOŻNA WYBRAĆ?

Warsztaty opisane są przy okazji prezentacji każdego programu zielonej szkoły. W tym miejscu zebraliśmy część z nich, by ułatwić wybór w programowym miksie. Zawsze można skontaktować się z działem obsługi klienta, opowiedzieć o uczestnikach, oczekiwaniach, zainteresowaniach tak, by wybrać odpowiednią pulę warsztatów właśnie dla Was!

Eliksarium

warsztaty manualne – tworzenie własnych minieliksirów z unikalną zawartością, koreczkiem i rzemykiem

Transmutacja i efekty antarejskiego przeistoczenia

warsztaty manualne – tworzenie figur/rzeźb/przedmiotów z dostępnych materiałów, np. glina, papier, masa solna itp.

Kreacje wróżb i przepowiedni

warsztaty kreatywno-literackie – wymyślanie ciekawych historii na podstawie obserwacji przedmiotów lub zjawisk

W oku pierścienia. Mineralogia i krystalografia

prezentacja okazów kamieni szlachetnych i półszlachetnych – pochodzenie, właściwości, zastosowanie

Instrumentarium Przyjaźni

zajęcia integracyjne – najczęściej prowadzone od pierwszych dni w czasie wyjazdu. Zajęcia ukierunkowują na prezentację siebie, wzmocnienie poczucia własnej wartości poprzez odkrywanie mocnych stron każdego uczestnika

I wiadomym nie będzie, gdzie kura usiedzie... Rzecz o szyfrach

warsztaty z szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości i meldunków; przegląd znanych metod kodowania

Run Starożytnych kreślenie

warsztaty z kreślenia Run, symbolika, pochodzenie, znaczenie, na podstawie mitologii nordyckiej oraz w nawiązaniu do przygód Harry'ego Pottera

Łzy ciemności, czyli astronomia dla Podróżników

prezentacja mapy nieba, zapoznanie z konstelacjami, gwiazdami i innymi ciałami niebieskimi. Warsztaty nocne – znajdowanie wybranych gwiazd, planet, konstelacji przy dobrych warunkach atmosferycznych

Sekrety Zielonej Planety

warsztaty ekologiczne – prezentacja walorów ekologicznej postawy w odniesieniu do zanieczyszczenia środowiska, często zakończone zasadzeniem drzew lub krzewów

Z dziennika znawcy roślin i ziół

warsztaty z rozwijania umiejętności rozpoznawania roślin i ziół, prezentacja wybranych popularnych ziół – występowanie i zastosowanie w codziennym życiu

Stworzenia, bestie i inne dziwy

przeгляд fantastycznych zwierząt w oparciu o literaturę fantasy oraz mitologię Greków, Rzymian i Słowian w połączeniu z warsztatami kreatywności – zaprojektowanie oryginalnych stworzeń oraz sformułowanie zasad ich wychowywania i odżywiania

Bohalendy Hugona Yorcka

karciana gra logiczno-decyzyjna z postaciami z Czterech Światów; gra rozwijająca sztukę argumentacji oraz niezwykle integrująca uczestników

Przewaga Niedostrzeżonych

warsztaty ze sztuki kamuflażu w terenie, maskowania taktycznego i bezpośredniego

Kierunek? Na „X”!!

warsztaty z umiejętności nawigacji – wyznaczania kierunków świata na podstawie obserwacji terenu oraz nieba

Uczniowie Anaksymandra

warsztaty z umiejętności kreślenia map, zapoznanie z jej elementami: punkty orientacyjne w terenie, legenda

W oku pierścienia. Mineralogia i krystalografia

prezentacja okazów kamieni szlachetnych i półszlachetnych – pochodzenie, właściwości, zastosowanie

Na dworze księcia Bruno

przeгляд manier dworskich i dobrych obyczajów, zachowanie przy stole i w różnych sytuacjach z życia codziennego

Imeriada. Gotowość do zwycięstwa

turnieje i zawody sportowe w różnych dyscyplinach, wybór uzależniony jest od umiejętności i zdolności uczestników, biorących udział w aktualnej przygodzie

Zakazany sztych

warsztaty z umiejętności walki mieczem z wykorzystaniem bezpiecznych mieczy piankowych

Serce Łuczника

warsztaty z rozwijania umiejętności strzelania z łuku refleksyjnego do tarczy

Języki Czarnego Wachlarza

warsztaty z umiejętności posługiwania się wachlarzem i odczytywania gestów wyrażanych tym przedmiotem; taniec z wachlarzem

Impulsy do wyobrażeń

warsztaty kreatywności na fundamentach budowania figur i przedmiotów z kilogramów LEGO

Moja wersja: dopasowana

prezentacja sztuki dezinformacji, warsztaty słowno-językowe, problem fake newsów – jak je rozpoznawać i nie dać się nabrać

Skafandry i pancerze. Od skóry do tytanu

warsztaty kreatywności – tworzenie skafandrów i pancerzy przyszłości na bazie dostępnych materiałów ekologicznych w nawiązaniu do umundurowania gwiazdnowojennych frakcji

2500 kMa na liczniku

przeгляд statków kosmicznych i ich uzbrojenia na przykładzie Sokoła Millenium i innych obiektów latających ze świata Gwiezdných Wojen

Cywilizacje Szóstego Królestwa

przeгляд planet i cywilizacji opisanych w różnych światach SciFi, w tym w sadze: Star Wars

Dedukcja, indukcja i fikcja. Królowe demaskacji

warsztaty detektywistyczne w formie gry fabularyzowanej, w której uczestnicy przyjmują różne role, by móc ująć kłamcę/sprawcę, w nawiązaniu do przygód Sherlocka oraz literatury A. Christie

Zrozumieć ciekawość

warsztaty z zakresu ogólnej detektywistyki, ukierunkowane na rozwój ciekawości wśród dzieci i młodzieży, w nawiązaniu do przygód Sherlocka Holmesa

UWAGA!

Tematyka warsztatów opiera się na rozwoju najważniejszych umiejętności na poszczególnych etapach edukacyjnych, od umiejętności czytania ze zrozumieniem, poprzez logiczne rozumowanie, rozbudzanie ciekawości poznawczej, po umiejętności pracy w zespole i kompetencjach społecznych. Dlatego z powodzeniem każdy typ warsztatów i zajęć można zaliczyć jako realizację podstawy programowej.



ZIELONA SZKOŁA NA ZAMKU MOSZNA? PODOBA MI SIĘ TEN PLAN!

CO TERAZ?

1. Skorzystaj z formularza kontaktowego lub napisz maila na adres kontakt@czteryswiaty.pl. Podaj w nim takie informacje: Twoje imię i nazwisko oraz dane kontaktowe, planowana data przybycia do Zamku Moszna (data orientacyjna, np. pierwsza połowa maja, druga połowa września), liczba uczestników i opiekunów oraz wiek/klasa uczestników (również orientacyjnie, np. klasa IV i V szkoły podstawowej, 30+3, czyli trzydziestu uczestników i trzech opiekunów) oraz informacje, który program został przez Was wybrany (Uwaga! Na tym etapie nazwa wybranego programu jest dla nas informacją wstępną, w toku przygotowywania Waszego pobytu, będzie można jeszcze modyfikować pulę warsztatów i imprez).
2. Otrzymasz maila zwrotnego z propozycją konkretnych dat realizacji zielonej szkoły. Data uzależniona jest od Waszego wskazania i dostępności zamku. Im szybciej rezerwuje się zieloną szkołę, tym większe są możliwości, co do terminu jej realizacji.
3. Po ustaleniu konkretnej daty realizacji (w czasie do trzech dni roboczych od wpłynięcia maila), otrzymasz konkretną ofertę oraz dokumenty: wzór umowy, regulamin, ogólne warunki uczestnictwa, warunki ubezpieczenia i inne dokumenty dodatkowe (w zależności od programu oraz specyfiki grupy uczestników). Uwaga, zielona szkoła realizowana jest na podstawie Ustawy o imprezach turystycznych i powiązanych usługach turystycznych, stąd możliwość, by umowę o udział w imprezie podpisywał reprezentant uczestników – szkoła, placówka lub każdy klient indywidualnie, czyli rodzic/opiekun prawny każdego uczestnika. Co jest ważne? Jeśli umowę podpisuje szkoła, szkoła płaci i otrzymuje fakturę. Jeśli umowę podpisuje każdy rodzic, to należności wpłacane są indywidualnie przez rodzica i rodzic może otrzymać fakturę za udział w imprezie turystycznej.
4. Wszystko się zgadza? Podpisujemy umowę. Tutaj już kwestia wyboru warsztatów i imprez powinna być domknięta. Kwestie wpłaty zaliczek i rozliczenia końcowego ustalane są każdorazowo ze szkołą / placówką.
5. Czas oczekiwania na przyjazd i wreszcie realizacja zielonej szkoły. Pamiętaj, zawsze możesz zadzwonić lub pisać do nas, do biura obsługi klienta, tel. 504 540 004 lub kontakt@czteryswiaty.pl

A ILE TO KOSZTUJE?

ORIENTACYJNE CENY NA SEZON JESIEŃ 2023 / WIOSNA 2024

Zielona Szkoła na Zamku Moszna – CENY

minimalna liczba uczestników programu (uczniów): 24

maksymalna liczba uczestników programu (uczniów): 120

| | | | | |
|----------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|
| liczba dni (nocy) | 2 (1) | 3 (2) | 4 (3) | 5 (4) |
| koszt za uczestnika | 459,00 zł | 659,00 zł | 859,00 zł | 1059,00 zł |

UWAGA!

Jeden opiekun na 15 uczestników płatnych gratis. Koszty dodatkowych opiekunów ustalane indywidualnie przy podpisywaniu umowy.







JEDZIESZ DO ZAMKU MOSZNA NA ZIELONĄ SZKOŁĘ? TO WARTO ZOBACZYĆ PO DRODZE!

OGRÓD ZOOLOGICZNY OPOLE

ul. Spacerowa 10, 45-094 Opole

tel. 77 4542858

e-mail: zoo@zoo.opole.pl

www.zoo.opole.pl

odległość od Zamku Moszna około 35 km, czas dojazdu około 45 minut

MUZEUM POLSKIEJ PIOSENKI W OPOLU

ul. Piastowska 14A, 45-082 Opole (adres ekspozycji stałej)

tel. dot. rezerwacji +48 534 210 074

e-mail: muzeum@muzeumpiosenki.pl

www.muzeumpiosenki.pl

odległość od Zamku Moszna około 35 km, czas dojazdu około 45 minut

MUZEUM WSI OPOLSKIEJ

ul. Wrocławska 174, 45-835 Opole

tel. 77 4572349

www.muzeumwsiopolskiej.pl

odległość od Zamku Moszna około 35 km, czas dojazdu około 45 minut

PARK NAUKI I ROZRYWKI W KRASIEJOWIE

JuraPark Krasiejów

ul. 1 Maja 10, 46-040 Krasiejów k. Opola

tel. +48 519 346 149

e-mail: rezerwacja.krasiejow@jurapark.pl

www.juraparkkrasiejow.pl

odległość od Zamku Moszna około 60 km, czas dojazdu około 70 minut

FABRYKA ROBOTÓW

ul. Zamkowa 2, 47-370 Moszna

tel. +48 515 953 394

e-mail: skafs@interia.eu

www.fabrykarobotow.com.pl

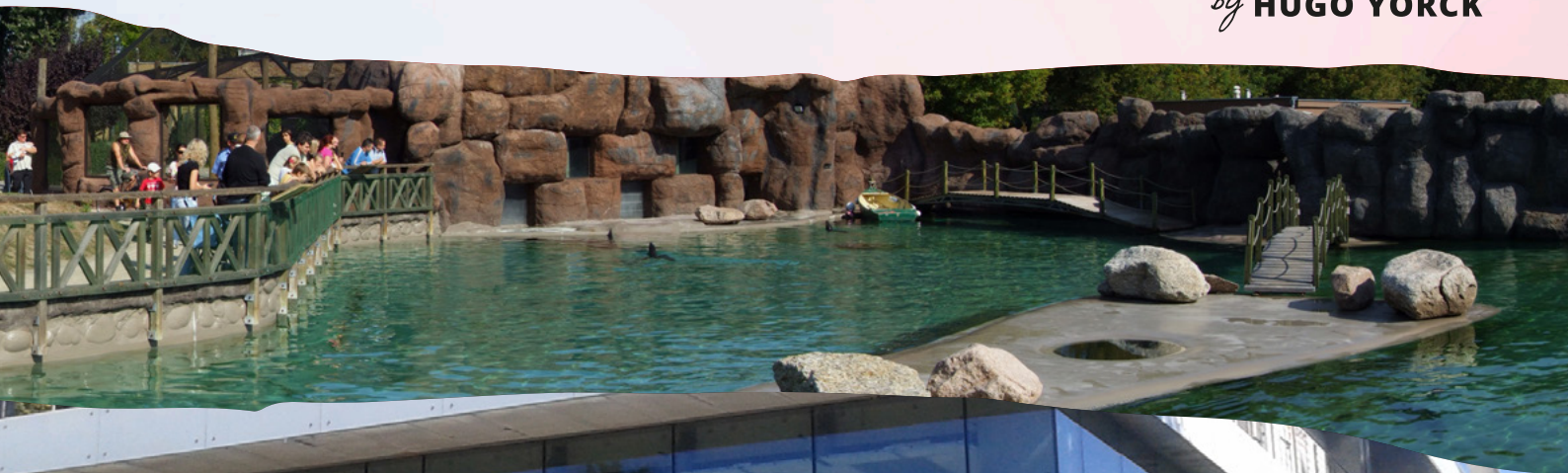
odległość od Zamku Moszna około 700 metrów, czas dojścia pieszo około 8 minut



OPOLSKA
REGIONALNA
ORGANIZACJA
TURYSTYCZNA

**WIĘCEJ ATRAKCJI NA STRONIE OPOLSKIEJ
REGIONALNEJ ORGANIZACJI TURYSTYCZNEJ**

tel. +48 77 44 12 522 e-mail: info@ocit.pl www.visitopolskie.pl





by **HUGO YORCK**

ZIMOWISKA I KOLONIE W ZAMKU MOSZNA

ŚWIAT CZARODZIEJÓW HUGONA YORCKA CZEKA NA FANÓW LITERATURY I FILMU FANTASY
ZAMEK MOSZNA DLA FANÓW HARRY'EGO POTTERA

We wszystkich terminach ferii zimowych i dwa miesiące wakacji pełne magicznych przygód.

To wszystko dla Was!

- 🏰 mieszkanie w zamku z całodobową ochroną,
- 🏰 wyżywienie – potrawy przygotowywane przez zamkową kuchnię,
- 🏰 czas wypełniony warsztatami, zajęciami i epickimi imprezami,
- 🏰 czarodziejska peleryna szyta na miarę,
- 🏰 haftowany herb domu do własnoręcznego przyszycia,
- 🏰 pamiątkowa, drewniana różdżka oraz uroczyste obwieszczenie – dyplom specjalny,
- 🏰 pamiętnik podróżnika – do sporządzania notatek z magicznej przygody oraz długopis,
- 🏰 koszulka z sezonowym nadrukiem,
- 🏰 opieka Arcymistrzów (wychowawców) oraz Ambasadora HY (kierownika),
- 🏰 wszystko to, co stworzysz w trakcie warsztatów, np.: eliksir, figurkę z gliny itp.

WWW.HUGOYORCK.PL

