OFERTA HANDLOWA

Liga Tropicieli

AUTORSKI PROGRAM FABULARNY
W ŚWIECIE QUATRONUM
DLA UCZESTNIKÓW POWYŻEJ 14 ROKU ŻYCIA

L27-LLTFT2 • L27-LLTFT6

LIGA TROPICIELI

ŚLAD TO DOPIERO POCZĄTEK

Znasz już Szkołę. Teraz czas ruszyć dalej.

Znasz już mapy, szyfry, Bractwa i świat Tropicieli. Wiesz, że pozostawiony w terenie znak może być początkiem większej tajemnicy, a zdobyte umiejętności potrafią zdecydować o dalszym przebiegu historii.

Znasz podstawy świata. **Czas pójść o krok dalej.**



Liga Tropicieli to kolejny rozdział historii dla tych, którzy znają już świat Szkoły Tropicieli. To autorski program fabularny Quatronum dla młodzieży od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w Szkole Tropicieli. Tym razem nie chodzi już tylko o poznawanie świata. Ligowcy przygotowują się do roli przyszłych Masterów - poznają związane z nią sekrety, podejmują bardziej wymagające wyzwania i stopniowo uczą się brać odpowiedzialność nie tylko za własną przygodę, ale również za innych.

DLA KOGO JEST LIGA TROPICIELI?

**DLA TYCH, KTÓRZY JUŻ ZNAJĄ SZKOŁĘ.
I SĄ GOTOWI NA KOLEJNY ETAP.**

Liga Tropicieli przeznaczona jest dla młodzieży od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w programie Szkoła Tropicieli.

Ligowcy to przyszli Masterzy. Odkrywają sekrety niedostępne dla innych, podejmują bardziej wymagające misje i uczą się tworzyć własne zajęcia oraz historie. Z czasem sami zaczynają współtworzyć świat, który wcześniej poznawali jako uczestnicy.



W programie może uczestniczyć młodzież od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w programie Szkoła Tropicieli. Uczestnictwo wymaga spełnienia warunków określonych w dokumentach Organizatora.

TO MIEJSCE DLA CIEBIE, JEŚLI:

KOCHASZ ŚWIATY FANTASY - Legendy, niezwykłe krainy, stare forty, mapy i wielkie historie sprawiają, że wyobraźnia natychmiast zaczyna pracować.

LUBISZ ZAGADKI I TAJEMNICE - Szyfry, ukryte wiadomości, tropy, mapy i fabularne misje brzmią dla Ciebie jak zaproszenie, a nie problem.

CHCESZ PRZEŻYĆ HISTORIĘ, A NIE TYLKO JĄ OGLĄDAĆ - Tutaj uczestnicy podejmują wyzwania, zdobywają umiejętności, rozwiązują problemy i wpływają na wydarzenia.

LUBISZ DZIAŁAĆ W TERENIE - Kartografia, nawigacja, łucznictwo, tropienie i zadania zespołowe przenoszą część przygody poza salę zajęciową.

LUBISZ DZIAŁAĆ Z INNYMI - Bractwa, wspólne misje, turnieje i zadania tworzą okazje do współpracy, integracji i nowych znajomości.

CHCESZ PÓJŚĆ O KROK DALEJ - Znasz już Szkołę Tropicieli i świat Quatronum. Teraz chcesz nie tylko brać udział w przygodzie, ale także współtworzyć ją, podejmować większą odpowiedzialność i przygotowywać się do roli Mastera.

PIERWSZY ROZDZIAŁ JUŻ ZA TOBĄ.

CZAS ZACZĄĆ DROGĘ MASTERA.

WAKACJE 2027

WYBIERZ SWOJĄ HISTORIĘ

Dwa turnusy. Jeden niezwykły fort. Dwie różne opowieści.

05.07-16.07.2027 • FORT IV W TORUNIU

„BESTIA Z PUSZCZY UGBARRA”

Kod turnusu: [L27-LLTFT2]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w forcie, w kwaterach 2-6 osobowych**

3399 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

02.08-13.08.2027 • FORT IV W TORUNIU

„ŚLAD SZKARŁATNEGO WILKA”

Kod turnusu: [L27-LLTFT6]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w forcie, w kwaterach 2-6 osobowych**

3399 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

noclegi w historycznej lokalizacji • pełne wyżywienie • autorski program fabularny • opieka kadry • pakiet Mastera • niezapomniane wrażenia

Liczba miejsc ograniczona.
Rezerwacja wymaga 500 zł zadatku (do 5 dni roboczych).
Pozostała kwota płatna najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

POCZĄTEK TURNUSU

PIERWSZY WIECZÓR ZMIENIA WSZYSTKO

Po uroczystej kolacji rozpoczyna się inauguracja turnusu Ligi Tropicieli. Uczestnicy wracają do świata znanego ze Szkoły Tropicieli, poznają swoje Bractwa i rozpoczynają kolejny etap przygody. Od pierwszego wieczoru czekają na nich nowe misje, wyzwania i historia rozwijająca się przez cały turnus.

BRACTWO

Drużyna, z którą uczestnik przeżywa historię i rywalizuje podczas turnusu.

MISJE

Zadania indywidualne i grupowe, zagadki oraz wydarzenia rozwijające fabułę.

MISTRZOWIE

Kadra prowadząca uczestników przez zajęcia, wyzwania i świat Quatronum.

Powracasz do świata Quatronum jako Tropiciel.

Pierwszego wieczoru rozpoczynasz kolejny etap swojej drogi...

...by zostać Masterem.

PROGRAM

SZTUKA ORIENTACJI I DZIAŁANIA

Zajęcia są częścią historii - nie kolejnym planem lekcji.

KARTOGRAFIA

Mapy, ich odczytywanie i graficzne kodowanie przestrzeni - ważny element rywalizacji między Bractwami.

NAWIGACJA I MASKOWANIE

Poruszanie się w terenie, orientacja oraz wykorzystywanie elementów środowiska naturalnego.

KRYPTOGRAFIA I KRYPTOANALIZA

Kodowanie i dekodowanie wiadomości za pomocą szyfrów.

JĘZYK SEMAFOROWY

Przekazywanie informacji za pomocą ustalonych znaków i sygnałów.

ŚLADAMI ZWIERZĄT

Rozpoznawanie tropów i śladów pozostawianych przez zwierzęta.

ZIELARSTWO

Poznawanie ziół, ich tradycyjnych zastosowań i znaczenia.

PROGRAM

UMIEJĘTNOŚCI TROPICIELA

Niemożliwe jest początkiem czegoś niesamowitego.

ŁUCZNICTWO

Nauka podstaw bezpiecznego posługiwania się łukiem i ćwiczenia celności prowadzone pod opieką instruktorów.

FECHTUNEK

Zajęcia ruchowe inspirowane sztuką walki bronią treningową, prowadzone w bezpiecznej formule.

SZTUKA PRZETRWANIA

Podstawowe zasady reagowania w wybranych sytuacjach, niesienia pomocy i dbania o własne bezpieczeństwo.

GALERIA TALIZMANÓW

Wybrane elementy wiedzy o talizmanach i amuletach, ich historii i symbolice.

RUNY I DAWNE ZNAKI

Symbole i dawne systemy znaków wykorzystywane w zadaniach fabularnych.

JĘZYKI KRAIN FANTASY

Zabawa konstruowaniem prostych słów, znaków i komunikatów inspirowanych językami światów fantasy.

PROGRAM

ROZRYWKA, STRATEGIA I EKSPRESJA

Bo każda wielka przygoda potrzebuje chwili oddechu.

RYTM I EKSPRESJA

Taniec, ruch i poznawanie różnych stylów tanecznych.

SZACHY I STRATEGIA

Podstawy gry w szachy, planowania i strategicznego myślenia.

ŚWIAT TROPICIELI

Autorska logiczno-strategiczna gra karciana.

GRY I ZABAWY

Aktywności ruchowe, integracyjne i zespołowe - również na świeżym powietrzu.

FABRYKA GŁOSU

Podstawy emisji głosu, recytacji, interpretacji i pracy z wybranymi utworami.

PROGRAM

DROGA MASTERA

Nie tylko uczestniczysz. Uczysz się tworzyć przygodę dla innych.

TWORZENIE ZAJĘĆ

Planowanie celu, przebiegu i czasu zajęć, dobieranie zadań do wieku grupy oraz przygotowywanie się na nieprzewidziane sytuacje.

PROWADZENIE ZAJĘĆ

Ligowcy samodzielnie prowadzą przygotowane przez siebie zajęcia, zdobywając doświadczenie w pracy z grupą, planowaniu i odpowiedzialności.

WARSZTAT AKTORSKI

Praca z głosem, ruchem i improwizacją, rozwijająca swobodę występowania przed grupą i pewność siebie.

PISANIE SCENARIUSZY

Tworzenie historii, postaci i zaskakujących zwrotów akcji oraz poznawanie podstaw konstruowania fabularnych przygód.

Po zajęciach otrzymują od kadry konkretną informację zwrotną, która pomaga im rozwijać swoje umiejętności.

NIE WSZYSTKO JEST LEKCJĄ

Turnieje, nocne misje, zagadki i wielkie wydarzenia fabularne sprawiają, że historia trwa również po zakończeniu zajęć.

QUESTY I MISJE - Zadania indywidualne i grupowe zlecane przez Mistrzów, w tym misje wieczorne i nocne.

TURNIEJ ŁUCZNICZY - Rywalizacja sprawdzająca celność, koncentrację i opanowanie.

BAL TROPICIELA / DANCEFEAST - Wydarzenie taneczne i okazja do wspólnej zabawy oraz prezentacji umiejętności.

OCZARUJ MNIE GŁOSEM „OMG” - Turniej wokalny dla uczestników, którzy chcą zaprezentować głos, interpretację i sceniczną osobowość.

ARCHIWUM TAJEMNIC - Dodatkowe wątki fabularne, poszukiwanie wskazówek i artefaktów oraz zespołowe wyzwania logiczne inspirowane mechaniką escape room.

MANEWRY - Autorska planszowa i interaktywna gra strategiczna oparta na głównym epizodzie danego turnusu.

WIELKI FINAŁ - Uczestnicy łączą zdobyte informacje i umiejętności, by wspólnie doprowadzić historię turnusu do wielkiego finału.

PAMIĄTKI WŁASNEJ HISTORII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- specjalną tunikę masterską szytą na miarę
- pamiątkowy nieśmiertelnik
- herb Bractwa Szkoły Tropicieli
- świadectwo ukończenia Ligi Tropicieli
- unikalną koszulkę z nadrukiem
- kolekcjonerską torbę Quatronum z logo
- zdjęcie pamiątkowe



PRZYGODA, KTÓRA ROZWIJA

UCZYMY PRZEZ DZIAŁANIE

Mapa wymaga orientacji. Szyfr - logicznego myślenia.
Misja - współpracy. Teren - samodzielności.

Program poprzez fabułę i działanie rozwija kreatywność, umiejętność planowania, komunikację, odpowiedzialność, pracę zespołową i pewność siebie.

KREATYWNOŚĆ

PLANOWANIE

KOMUNIKACJA

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

PRACA ZESPOŁOWA

PEWNOŚĆ SIEBIE

Ligowcy nie tylko wykonują przygotowane dla nich zadania - sami uczą się je planować, prowadzić i omawiać z kadrą. Każdego dnia uczestników czeka aż 6 godzin pełnych przygód, wyzwań i niezwykłych zajęć oraz 1,5 godziny programu wieczornego.

Starannie dobrana tematyka oraz osadzenie zajęć w świecie fantasy sprawiają, że zdobywanie nowych umiejętności staje się naturalną częścią zabawy i przygody. Uczestnicy uczą się poprzez działanie, eksperymentowanie, współpracę i rozwiązywanie problemów - w atmosferze sprzyjającej ciekawości i kreatywności. Zakres oraz sposób realizacji wybranych zajęć może być dostosowany do pory roku i aktualnych warunków atmosferycznych.

FORT CZĘŚCIĄ OPOWIEŚCI

Fort IV w Toruniu: XIX-wieczny fort pruski jest historycznym obiektem Twierdzy Toruń. Jego kazamaty, korytarze, dziedzińce i stylizowane przestrzenie tworzą naturalne tło dla fabularnego programu Ligi Tropicieli.



Zakwaterowanie: uczestnicy mieszkają w kwaterach 2-6 osobowych, wzorowanych na stylu dawnych koszar. W każdym pokoju znajduje się łazienka. Pokoje wyposażone są w łóżka (w tym możliwe dostawki i wersalki), szafę, stolik, krzesło i gniazdko elektryczne. O miejscu zakwaterowania decyduje kierownik wypoczynku.

Przestrzenie programu: restauracja fortowa, stylizowane sale, korytarze fortowe, podziemna trasa i dziedzińce. Uczestnicy korzystają z nich w ramach programu pod opieką kadry.

WYCIECZKA FAKULTATYWNA

Dodatkowa przygoda poza murami fortu.

Program Ligi Tropicieli można rozszerzyć o dodatkowo płatną wycieczkę fakultatywną. To nieobowiązkowy element programu, pozwalający na chwilę opuścić świat fortecznych misji i wspólnie przeżyć kolejną przygodę.

(udział jest dobrowolny i dodatkowo płatny - cena wycieczki: 250 zł)

CENTRUM POPULARYZACJI KOSMOSU „PLANETARIUM – TORUŃ”

Jedno z najchętniej odwiedzanych planetariów w Europie zabierze uczestników w podróż daleko poza granice naszej planety. Podczas seansu poznają rozgwieżdżone niebo, niezwykłe obiekty kosmiczne i zjawiska astronomiczne. W interaktywnej Bazie MARS#17 staną się częścią misji na Czerwoną Planetę, a Sala Geodium pozwoli im odkryć historię Ziemi oraz procesy i zjawiska kształtujące naszą planetę.



PEŁNE WYŻYWIENIE
KADRA | BEZPIECZEŃSTWO

WYŻYWIENIE - Śniadanie w formie bufetu, dwudaniowy obiad, podwieczorek, kolacja z ciepłym daniem, napoje i stały dostęp do wody pitnej.

KADRA - Kadrę tworzą doświadczeni wychowawcy i instruktorzy o zróżnicowanych kompetencjach - m.in. pedagogicznych, artystycznych, aktorskich i organizacyjnych. Kadra kierownicza i wychowawcza spełnia formalne wymagania dotyczące zorganizowanego wypoczynku dzieci i młodzieży. Organizator prowadzi proces rekrutacji oraz regularne szkolenia kadry, ze szczególnym uwzględnieniem bezpieczeństwa uczestników.

DIETY SPECJALNE - Możliwość wykupienia diety wegetariańskiej, wegańskiej, bezlaktozowej lub bezglutenowej - zgodnie z aktualnymi warunkami Organizatora **(płatne dodatkowo +255 zł)**

Organizatorem, posiadającym niezbędne uprawnienia do organizacji wypoczynku dzieci i młodzieży jest:

QUBUS Group Sp. z o.o.

40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68

NIP 954-274-52-73 • REGON 243377021 • KRS 0000477970

Spółka wpisana jest do Rejestru Organizatorów Turystyki i Pośredników Turystycznych Marszałka Województwa Śląskiego pod numerem 1016, posiadająca gwarancję ubezpieczeniową.

ZABIERZ SIĘ Z NAMI

Transport organizatora „Tam i Powrót”
Realizowany przy grupie minimalnej 5 osób z miast: Gdańsk Główny, Warszawa Centralna, Katowice, Kraków, Łódź, Wrocław Główny, Poznań Główny. Transport łączony, kolejowo-autokarowy - pociągi klasy ekonomicznej z obowiązkową rezerwacją miejsc (klasa 2) oraz autokary klasy turystycznej. **(płatne dodatkowo +350 zł)**

Transport Organizatora w jedną stronę tylko tam lub tylko powrót
Transport Organizatora w jedną stronę realizowany przy grupie minimalnej 5 osób z miast: Gdańsk Główny, Warszawa Centralna, Katowice, Kraków, Łódź, Wrocław Główny, Poznań Główny. Transport łączony, kolejowo-autokarowy - pociągi klasy ekonomicznej z obowiązkową rezerwacją miejsc (klasa 2) oraz autokary klasy turystycznej. **(płatne dodatkowo +250 zł)**



Transport organizatora „Tam i Powrót” oraz w jedną stronę są dodatkowo płatne. Zmiana formy transportu może nastąpić najpóźniej na 30 dni przed rozpoczęciem turnusu. Szczegółowa informacja transportowa - miejsce zbiórki, godziny, trasa i dane osoby odpowiedzialnej - przekazywana jest przed rozpoczęciem turnusu.

REZERWACJA

TWOJA HISTORIA
ZACZYNA SIĘ TUTAJ

LIGA TROPICIELI

Autorski świat. Autorska historia. Prawdziwa przygoda.

ZAREZERWUJ MIEJSCE
Rezerwacji dokonasz poprzez panel rezerwacyjny na stronie www.Quatronum.pl

1. Wybierz turnus
Wskaż termin i historię, w której chcesz wziąć udział.

2. Dokonaj rezerwacji
Wypełnij formularz uczestnika w panelu rezerwacyjnym na naszej stronie **www.quatronum.pl** w zakładce **Rezerwacje**

3. Wpłać zadatek 500 zł (do 5 dni roboczych)
W przypadku wyboru ubezpieczenia od kosztów rezygnacji, składkę należy opłacić wraz z zadatkiem.

4. Pozostałą kwotę wpłać najpóźniej 30 dni przed rozpoczęciem turnusu.

Dane do przelewu:
QUBUS GROUP Sp. z o.o.
40-750 Katowice, ul. Boya Żeleńskiego 68
Numer konta bankowego:
ALIOR BANK 11 2490 0005 0000 4600 5848 3177
w tytule: imię i nazwisko uczestnika oraz KOD turnusu

1. Każda forma wypoczynku, organizowana przez QUBUS Group Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach jest zgłaszana w Śląskim Kuratorium Oświaty.

2. Informacje dotyczące transportu: Transport Organizatora: miasta, z których organizowany jest transport na poszczególne formy wypoczynku, wpisane są do druku Umowy o świadczenie usług turystycznych. Transport kolejowo-autokarowy, odbywa się:

- Pociągami TLK, EIC, lub IC klasy ekonomicznej (klasa 2 z obowiązkową rezerwacją miejsc) przy czym dla każdego Uczestnika przewidziany jest bilet ze zniżką szkolną. W przypadku braku dokumentu uprawniającego do zniżki szkolnej Opiekun Prawny zobowiązany jest do poinformowania Organizatora o braku wymaganych dokumentów oraz pokrycia dopłaty do pełnego biletu.
- Autokarami klasy turystycznej.
- Uczestnicy pierwszego dnia turnusu wyjeżdżają ze wskazanego miejsca transportowego zazwyczaj w godzinach porannych (czasami wczesno porannych), a wracają z turnusu w godzinach popołudniowych bądź wieczornych. Miejsce oraz godzina zbiórki w danym mieście publikowane są w Informacji Transportowej przesłanej e-mailem , oraz w panelu rezerwacji użytkownika na 7 dni przed rozpoczęciem turnusu . Informacja zawiera również dane dotyczące środka transportu, trasy przejazdu, godzin wyjazdu, dojazdu do miejsca zakwaterowania, godzin powrotu oraz osoby odpowiedzialnej, z ramienia organizatora, za przeprowadzenie transportu - jej imię oraz numer telefonu. Transport własny Rodzica: 7 dni przed rozpoczęciem turnusu w Informacji Transportowej przesłanej e-mailem , oraz w panelu rezerwacji użytkownika informujemy Rodziców, niekorzystających z transportu organizatora, o której należy przywieźć dziecko do zamku w pierwszym dniu wypoczynku oraz o której należy dziecko odebrać w ostatnim dniu wypoczynku. Rodzic, który nie odbierze Uczestnika w godzinach określonych w Informacji Transportowej ponosi dodatkowe koszty w wysokości 100 zł za każdą rozpoczętą godzinę. Uczestnik może zostać odebrany przez osobę niebędącą Rodzicem lub Opiekunem Prawnym, po spełnieniu wymagań określonych w Ogólnych Warunkach Uczestnictwa.

3. Informacja dotycząca rozpoczęcia i zakończenia każdej formy wypoczynku (każdego turnusu): Każdy turnus rozpoczyna się obiadem ok godziny 14.00 - 15.30 w zależności od godziny przybycia na zamek/do pałacu/do obiektu - w pierwszym dniu turnusu, a kończy śniadaniem ok. godziny 8.00 - 9.00 w zależności od zaplanowanego transportu powrotnego. Dodatkowo w ostatnim dniu uczestnik, korzystający z transportu organizatora, otrzymuje suchy prowiant na drogę. Informujemy, że dzień pierwszy i ostatni przeznaczony jest na czynności organizacyjne, a nie właściwy wypoczynek.

4. Informacja dotycząca kontaktu rodzica/prawnego opiekuna z uczestnikiem wypoczynku: Rodzic/prawny opiekun może kontaktować się ze swoim dzieckiem (uczestnikiem wypoczynku) na telefon komórkowy dziecka w czasie ciszy poobiedniej, kiedy uczestnik przebywa w swoim pokoju, w czasie pobytu dzieci na zajęciach telefony komórkowe uczestnicy mają obowiązek pozostawiania w pokoju, za wyjątkiem wycieczek. Rodzic/prawny opiekun może zasięgnąć informacji o swoim dziecku wyłącznie od kierownika turnusu w określonych godzinach. Numer telefonu kierownika turnusu oraz godziny kontaktu będą podane w informacji transportowej, która zostanie przesłana e-mailem , oraz w umieszczona wpanelu rezerwacji użytkownika. W trakcie trwania wypoczynku Rodzic nie może kontaktować się z wychowawcą/opiekunem dziecka.

5. Informacje dla rodziców korzystających z dofinansowania DO WYPOCZYNKU Z ZAKŁADOWEGO FUNDUSZU ŚWIADCZEŃ SOCJALNYCH I/LUB INNYCH DOFINANSOWAŃ: Organizator Turystyki QUBUS Group Sp. z o. o. z siedzibą w Katowicach wystawia faktury potwierdzające udział dziecka w zorganizowanym wypoczynku, faktury wystawia się na prośbę rodzica zaznaczoną w panelu użytkownika podczas rezerwacji, bądź przesłaną e-mailem na adres qubus@qubusgroup.com.pl. Prośba powinna zawierać dokładne informacje, co ma znajdować się na fakturze (zgodnie z regulaminem zakładowego funduszu świadczeń socjalnych lub innych dokumentów). Organizator wystawia fakturę VAT marża do 21 dni od dnia zakończenia imprezy turystycznej i przesyła w formie elektronicznej na wskazany adres e-mail. Wszystkie faktury wystawiane są na Rodzica (klienta) zgodnie z zaznaczeniem w panelu użytkownika na dane zawarte w polu „dane do faktury" lub na dane przesłane w wiadomości e-mail do Organizatora. Organizator wystawia zaświadczenia, faktury zaliczkowe lub jakiekolwiek inne dokumenty do 21 dni od dnia przyjęcia e-maila ze stosowną prośbą Rodzica.



QUATRONUM