OFERTA HANDLOWA

LIGA CZARODZIEJÓW

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

L27-LLCD3 • L27-LLCW5

MAGIA TO DOPIERO POCZĄTEK

Znasz już Szkołę. Teraz czas wejść głębiej w świat Quatronum.

Wyobraź sobie miejsce, w którym magia nie kończy się na kartach książki. Stary zamek. Tajemnicze korytarze. Domy Szkoły. Profesorowie przekazujący uczniom wiedzę. Ukryte wiadomości, niezwykłe stworzenia, eksperymenty, zaklęcia i zagadki, których rozwiązanie może zmienić dalszy przebieg historii.

Znasz podstawy świata. **Czas zgłębić go bardziej.**



Liga Czarodziejów to kolejny rozdział historii dla tych, którzy znają już świat Szkoły Czarodziejów. To autorski program fabularny Quatronum dla młodzieży od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w Szkole. 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 CZARODZIEJÓW?

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

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

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 Czarodziejów. Uczestnictwo wymaga spełnienia warunków określonych w dokumentach Organizatora.

TO MIEJSCE DLA CIEBIE, JEŚLI:

KOCHASZ ŚWIATY FANTASY - Magia, niezwykłe stworzenia, tajemnicze artefakty, stare zamki i wielkie historie sprawiają, że wyobraźnia natychmiast zaczyna pracować.

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

CHCESZ PRZEŻYĆ HISTORIĘ, A NIE TYLKO JĄ OGLĄDAĆ - Tutaj uczestnicy nie są publicznością. Podejmują wyzwania, zdobywają wiedzę, rozwiązują problemy i wpływają na wydarzenia.

MASZ W SOBIE CIEKAWOŚĆ - Chcesz eksperymentować, odkrywać, tworzyć i poznawać rzeczy, których nie spotyka się podczas zwykłego dnia.

LUBISZ DZIAŁAĆ Z INNYMI - Domy Szkoły, wspólne misje, turnieje i zadania tworzą mnóstwo okazji do współpracy, integracji i zawierania nowych znajomości.

CHCESZ PÓJŚĆ O KROK DALEJ - Znasz już Szkołę Czarodziejów 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. Dwa niezwykłe miejsca. Dwie różne opowieści.

12.07-23.07.2027 • ZAMEK GOLUBSKI

„TURNIEJ CZTERECH ŻYWIOŁÓW”

Kod turnusu: [L27-LLCD3]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle zamku**

3599 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS

26.07-06.08.2027 • PAŁAC WĄSOWO

„LABIRYNT SZEPTÓW”

Kod turnusu: [L27-LLCW5]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w Pałacu Szczanieckich / Domku Ogrodnika**

3599 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 Czarodziejów. Uczestnicy otrzymują specjalne szaty ligowe. W tajemniczym miejscu zostają przydzieleni do jednego z Domów Krainy Quatronum i otrzymują herby Domów.

DOM

Drużyna, z którą uczestnik przeżywa historię i zdobywa punkty.

MISJE

Zadania, zagadki i wydarzenia rozwijające fabułę turnusu.

PROFESOROWIE

Kadra prowadząca uczestników przez zajęcia i świat Quatronum.

Powracasz do świata Quatronum jako Czarodziej.

Pierwszego wieczoru
rozpoczynasz kolejny etap swojej drogi…

…by zostać Masterem.

PROGRAM

WYDZIAŁ NAUK STOSOWANYCH

Zajęcia są częścią historii - nie kolejnym planem lekcji.

ZIELARSTWO

Rośliny, ich właściwości, historia i tradycyjne zastosowania.

KRYPTOGRAFIA

Szyfry, zakodowane wiadomości i sztuka odkrywania ukrytych informacji.

TAJNIKI MAGII OCHRONNEJ

Podstawowe umiejętności reagowania w wybranych sytuacjach i niesienia pomocy.

WARSZTAT KREATYWNOŚCI

Wyobraźnia, nieszablonowe myślenie i poszukiwanie nieoczywistych rozwiązań.

ELIKSIRY I EKSPERYMENTY

Doświadczenia inspirowane fizyką i chemią, osadzone w świecie Quatronum.

PROGRAM

WYDZIAŁ UMIEJĘTNOŚCI NADZWYCZAJNYCH

Niemożliwe jest początkiem czegoś niesamowitego.

WRÓŻBIARSTWO

Zabawa historycznymi i kulturowymi sposobami przepowiadania przyszłości i odkrywania tajemnic przeszłości.

SZTUKA ZAKLĘĆ

Nauka autorskich zaklęć świata Quatronum oraz wykorzystywanie ich podczas zajęć, zagadek i misji.

HISTORIA MAGII

Legendy, wierzenia i magiczne tradycje pochodzące z różnych kultur i epok.

RUNY I DAWNE ZNAKI

Poznawanie symboli i dawnych systemów znaków oraz wykorzystywanie ich w zadaniach fabularnych.

RÓŻDŻKOZNAWSTWO

Rodzaje, budowa i znaczenie różdżek w autorskim świecie Quatronum.

TALIZMANY I AMULETY

Niezwykłe przedmioty, ich rodzaje, historia, symbolika i znaczenie w różnych kulturach.

MAGICZNE STWORZENIA

Smoki, bestie i niezwykłe istoty znane z mitologii, legend oraz świata Quatronum.

PROGRAM

WYDZIAŁ ROZRYWKI NIEKONWENCJONALNEJ

Bo każda wielka przygoda potrzebuje chwili oddechu.

QUATRO

Autorska sportowa gra świata Quatronum, łącząca ruch, strategię, współpracę i rywalizację drużynową.

RYTM I EKSPRESJA

Taniec, ruch i poznawanie różnych stylów tanecznych.

SZACHY I STRATEGIA

Podstawy gry w szachy, planowania i strategicznego myślenia.

ŚWIAT CZARODZIEJÓW

Autorska gra karciana łącząca logiczne myślenie, strategię i rywalizację.

GRY I ZABAWY

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

FABRYKA GŁOSU

Podstawy emisji głosu, recytacji, interpretacji oraz 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.

MISJE NOCNE - Nocne zadania i fabularne wyzwania przygotowane dla Ligowców, wymagające współpracy, zaufania i odpowiedzialności za zespół.
DODATKOWE QUESTY - Specjalne zadania i wyzwania przygotowane dla Ligowców, rozwijające kreatywność, współpracę i odpowiedzialność.
TURNIEJ QUATRO - Emocjonujące rozgrywki autorskiej gry sportowej Quatronum, w których liczą się ruch, strategia, współpraca i drużynowa rywalizacja.
DANCEFEAST - Turniej taneczny, podczas którego uczestnicy i Domy mogą zaprezentować swoje umiejętności, energię i kreatywność.
ARCHIWUM TAJEMNIC - Zespołowe wyzwania logiczne inspirowane mechaniką escape room - wskazówki, szyfry i zagadki prowadzące do rozwiązania tajemnicy.
OCZARUJ MNIE GŁOSEM „OMG” - Turniej wokalny dla tych, którzy chcą oczarować publiczność głosem, interpretacją i sceniczną osobowością.
WIELKI TURNIEJ WIEDZY MAGICZNEJ - Quiz sprawdzający wiedzę o magii, legendach, niezwykłych stworzeniach oraz świecie Quatronum.
WIELKI FINAŁ - Każdy turnus posiada własny epizod fabularny. Uczestnicy stopniowo odkrywają jego historię, podejmują decyzje, realizują zadania i wspólnie zmierzają do wielkiego finału.

PAKIET MASTERA

PAMIĄTKI WŁASNEJ HISTORII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- specjalną szatę ligową szytą na miarę
- drewnianą różdżkę
- herb Domu Ligi Czarodziejów
- świadectwo ukończenia Ligi Czarodziejów
- unikalną koszulkę z nadrukiem
- kolekcjonerską torbę Quatronum z logo
- pamiątkowe zdjęcie



Materiały potrzebne do realizacji programu zapewnia Organizator.

UCZYMY PRZEZ DZIAŁANIE

Zagadki wymagają myślenia. Misje - współpracy.
Eksperymenty - ciekawości. Gry - strategii.

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.

HISTORYCZNE WNĘTRZA CZĘŚCIĄ ATMOSFERY



Sale i przestrzenie do dyspozycji uczestników: Do realizacji programu wykorzystujemy kilka sal zajęciowych oraz dostępne przestrzenie zamku lub pałacu. W zależności od charakteru zajęć i warunków atmosferycznych korzystamy również z terenu otaczającego obiekt. Dzięki temu część przygód, gier i wydarzeń fabularnych może rozgrywać się zarówno we wnętrzach, jak i na zewnątrz. Wszystkie aktywności odbywają się pod opieką kadry.

Zakwaterowanie: Uczestnicy mieszkają w pokojach 2-6 osobowych - samodzielnych lub typu „studio". W każdym znajduje się łazienka. Pokoje wyposażone w łóżka (w tym łóżka turystyczne tzw. „dostawki" oraz wersalki), szafę, stolik, krzesełko, gniazdko elektryczne. O miejscu zakwaterowania decyduje kierownik wypoczynku.

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 CZARODZIEJÓW

Autorski świat. Autorska historia. Prawdziwa przygoda.

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

1. Wybierz turnus
Wskaż termin, miejsce 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