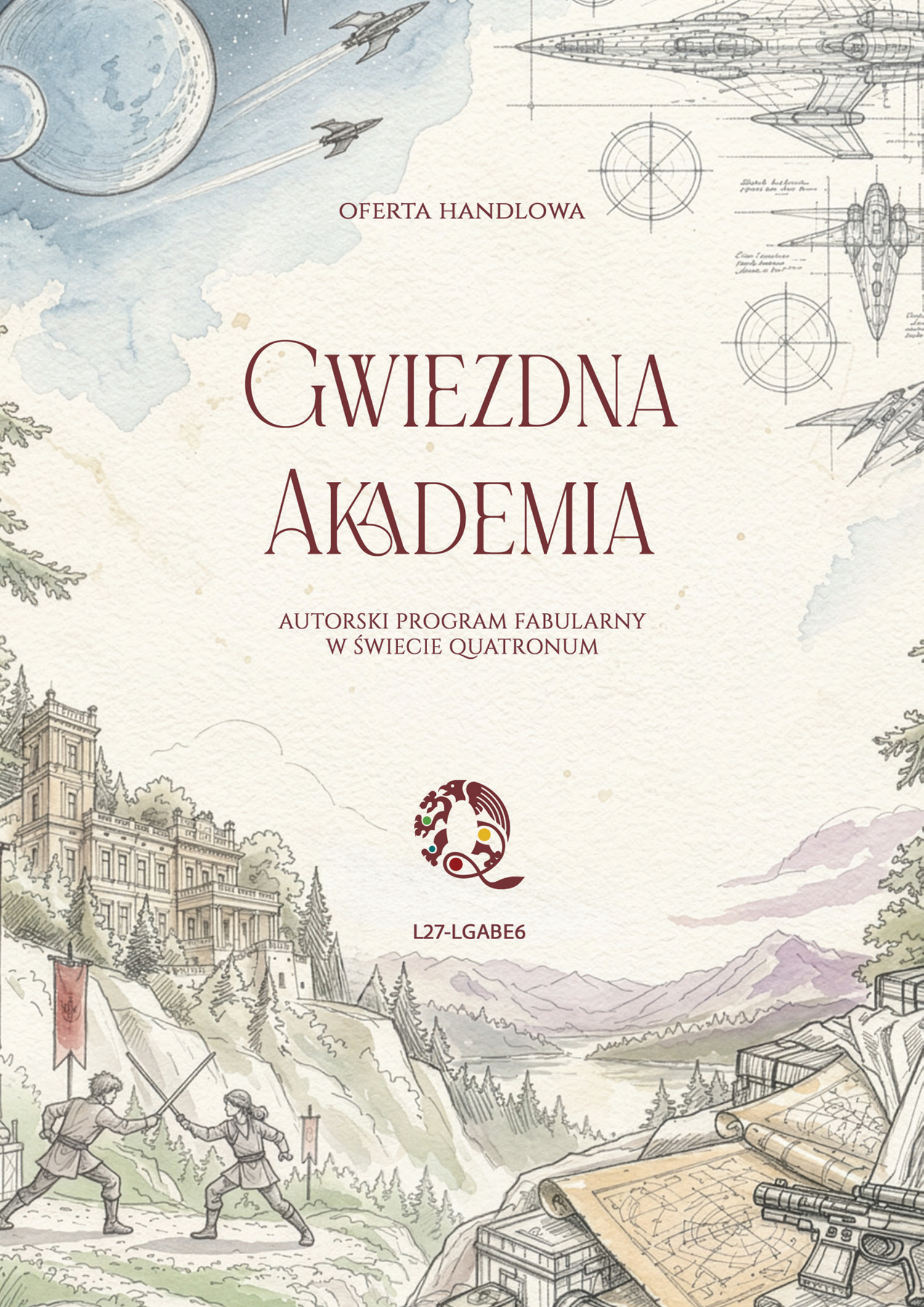
OFERTA HANDLOWA

Gwiezdna Akademia

AUTORSKI PROGRAM FABULARNY
W ŚWIECIE QUATRONUM



L27-LGABE6

GWIEZDNA AKADEMIA

ODLEGŁA GALAKTYKA CZEKA

Autorska kosmiczna historia, której uczestnik staje się częścią.

Wyobraź sobie świat odległych układów, tajemniczych planet, kosmicznych konfliktów i wypraw w nieznane. Rekruci uczą się walczyć bezpiecznymi mieczami treningowymi, rozwiązują szyfry, projektują wyposażenie przyszłości, podejmują strategiczne decyzje i uczestniczą w misjach, od których zależy dalszy przebieg historii.

Nie oglądasz kosmicznej sagi z boku.
Stajesz się jej bohaterem.



Gwiezdna Akademia® to autorski program fabularny Quatronum dla dzieci i młodzieży, łączący klimat kosmicznej przygody, twórcze zajęcia, ruch, strategię, zagadki i wielowątkową opowieść rozgrywającą się przez cały turnus.

DLA KOGO JEST GWIEZDNA AKADEMIA?

NIE MUSISZ ZNAĆ ŻADNEJ KOSMICZNEJ SAGI. WYSTARCZY, ŻE MASZ OCHOTĘ NA PRZYGODĘ.

Gwiezdna Akademia jest przeznaczona dla dzieci i młodzieży w wieku 8-18 lat, które chcą spędzić wakacje inaczej niż zwykle - wejść do autorskiego świata science fiction, stać się częścią opowieści i przez cały turnus przeżywać ją razem z innymi uczestnikami.



W programie mogą uczestniczyć dzieci od 8 roku życia, samodzielne w zakresie podstawowych codziennych czynności, w tym higieny osobistej, jedzenia i ubierania się. Uczestnictwo wymaga również spełnienia warunków określonych w dokumentach Organizatora.

TO MIEJSCE DLA CIEBIE, JEŚLI:

KOCHASZ KOSMICZNE OPOWIEŚCI - Odległe planety, tajemnicze układy, futurystyczne technologie i wielkie konflikty natychmiast uruchamiają Twoją wyobraźnię.

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

CHCESZ PRZEŻYĆ HISTORIĘ, A NIE TYLKO JĄ OGLĄDAĆ - Tutaj uczestnicy podejmują decyzje, wykonują misje i wpływają na rozwój wydarzeń.

LUBISZ RUCH I WYZWANIA - Fechtunek, laserowe gry terenowe, nawigacja i zadania zespołowe łączą fabułę z aktywnością.

MASZ W SOBIE CIEKAWOŚĆ - Chcesz budować, projektować, eksperymentować, negocjować i sprawdzać własne pomysły.

LUBISZ DZIAŁAĆ Z INNYMI - Układy, sojusze, misje i strategiczne rozgrywki tworzą przestrzeń do współpracy i nowych znajomości.

NIE CZEKASZ NA PRZYGODĘ.
WYRUSZASZ JEJ NAPRZECIW.

WAKACJE 2027

WYBIERZ SWOJĄ HISTORIĘ

Jeden turnus. Jedno niezwykłe miejsce. Jedna wciągająca opowieść.

02.08-13.08.2027 • PAŁAC BIEDRUSKO

„SYGNAŁ SPOZA KRAINY”

Kod turnusu: [L27-LGABE6]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle historycznego pałacu**

3399 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS



nocleg w historycznej lokalizacji • pełne wyżywienie • autorski program fabularny • opieka kadry • pakiet rekruta • 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 inauguracji nowego turnusu każdy uczestnik otrzymuje specjalne kimono Rekruta. Następnie odbywa się Ceremonia Przydziału do jednego z Układów Gwiezdnej Akademii. **Rekruci sami nadają swoim Układom nazwy.**

UKŁAD

Drużyna Rekrutów, która wspólnie przeżywa historię.

MISJE

Zadania i wydarzenia rozwijające kosmiczną fabułę.

MISTRZOWIE

Kadra prowadząca uczestników przez zajęcia i świat Quatronum.

Przyjeżdżasz jako uczestnik.

Zostajesz przydzielony do Układu

i wspólnie nadajecie mu nazwę.

Zostajesz Rekrutem.

PROGRAM

SZTUKA PRZETRWANIA I DZIAŁANIA

Zajęcia są częścią historii - nie kolejnym planem lekcji.

FECHTUNEK

Podstawy fechtunku z wykorzystaniem specjalnych, bezpiecznych mieczy treningowych z osłoną.

NAWIGACJA

Orientacja w terenie, wyznaczanie kierunków i odnajdywanie właściwej drogi podczas misji.

PROTOKOŁY RATUNKOWE

Podstawowe umiejętności reagowania i niesienia pomocy w wybranych sytuacjach.

MASKOWANIE

Wykorzystywanie otoczenia, kamuflażu i obserwacji terenu, by pozostać niezauważonym w trakcie zadań.

POJEDYNEK RYCERZY

Turniej umiejętności zdobytych podczas zajęć fechtunkowych.

LASEROWA GRA TERENOWA

Drużynowa rozgrywka terenowa wykorzystująca bezpieczną technologię laserową.

PROGRAM

DYPLOMACJA I STRATEGIA

W odległych układach nie każdy konflikt rozwiązuje się mieczem.

MEDYTACJA

Ćwiczenia koncentracji, uważności i wyciszenia, pomagające zachować spokój, skupienie oraz kontrolę.

ARKANA DYPLOMACJI

Negocjacje, mediacje, budowanie porozumień i poszukiwanie kompromisów.

RETORYKA MIĘDZYGWIEZDNA

Dyskusja, argumentacja, obrona przed intrygami i zawieranie sojuszy.

KRYPTOGRAFIA

Kodowanie i dekodowanie wiadomości za pomocą szyfrów oraz autorskich systemów znaków.

TAJEMNICE DAWNYCH ZNAKÓW

Odczytywanie symboli i systemów znaków wykorzystywanych w fabularnych misjach.

GALAKTYCZNY SENAT

Strategiczna gra negocjacyjna osadzona w autorskim świecie Quatronum.

PROGRAM

TECHNOLOGIA I KREATYWNOŚĆ

Przyszłość trzeba najpierw wymyślić.

SZTUKA SKŁADANIA PAPIERU

Rozwijanie wyobraźni przestrzennej i precyzji poprzez tworzenie papierowych konstrukcji.

PANCERZE PRZYSZŁOŚCI

Projektowanie z dostępnych materiałów elementów stroju dla galaktycznych wojowników.

ZNAKI I BARWY UKŁADÓW

Projektowanie symboli, znaków i wzorów identyfikujących drużyny Gwiezdnej Akademii.

WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ

Turniej zręcznościowy realizowany z wykorzystaniem gogli VR.

GWIEZDNE STARCIE

Autorska planszowa gra strategiczno-ekonomiczna osadzona w kosmicznym świecie Quatronum.

NIE WSZYSTKO JEST TRENINGIEM

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

POJEDYNEK RYCERZY - Turniej fechtunku z wykorzystaniem bezpiecznego sprzętu treningowego.

QUESTY I MISJE - Indywidualne i grupowe zadania zlecane przez Mistrzów, również wieczorne i nocne - dla chętnych.

ZNAJDŹ SZPIEGA - Logiczno-strategiczna gra, w której liczą się obserwacja, dedukcja i współpraca.

WIELKI QUIZ KOSMICZNY - Quiz wiedzy o filmowych adaptacjach kultowej kosmicznej sagi - jej bohaterach, niezwykłych światach, wydarzeniach i historiach znanych z wielkiego ekranu.

GWIEZDNE STARCIE - Autorska strategiczno-ekonomiczna gra planszowa, w której Układy rywalizują ze sobą, zdobywają punkty pozwalające wykonywać kolejne ruchy, bronią swoich statków i próbują przełamać obronę przeciwników.

WIELKI FINAŁ - Każdy turnus posiada własny epizod fabularny. Uczestnicy stopniowo odkrywają jego historię, podejmują decyzje, realizują zadania i wspólnie zmierzają do wielkiego finału.

PAMIĄTKI WŁASNEJ HISTORII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- kimono Rekruta szyte na miarę
- herb Układu Gwiezdnej Akademii
- świadectwo ukończenia Gwiezdnej Akademii
- unikalną koszulkę z nadrukiem
- kolekcjonerską torbę Quatronum z logo
- zdjęcie pamiątkowe



Materiały potrzebne do realizacji programu zapewnia Organizator.

UCZYMY PRZEZ DZIAŁANIE

Misje wymagają współpracy. Szyfry - logicznego myślenia.
Dyplomacja - komunikacji. Gry strategiczne - planowania.

Program poprzez fabułę i zabawę rozwija kreatywność, komunikację, samodzielność, pracę zespołową, logiczne myślenie i rozwiązywanie problemów.

KREATYWNOŚĆ

LOGICZNE MYŚLENIE

KOMUNIKACJA

PRACA ZESPOŁOWA

SAMODZIELNOŚĆ

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

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 autorskim świecie Gwiezdnej Akademii sprawiają, że zdobywanie nowych umiejętności staje się naturalną częścią zabawy i przygody. Uczestnicy uczą się poprzez działanie, eksperymentowanie, współpracę i rozwiązywanie problemów - podczas misji, treningów i fabularnych wyzwań. Zakres oraz sposób realizacji wybranych zajęć może być dostosowany do pory roku i aktualnych warunków atmosferycznych.

PAŁAC BIEDRUSKO CZĘŚCIĄ ATMOSFERY

PAŁAC BIEDRUSKO

Neorenesansowy pałac z ponad 130-letnią historią, otoczony rozległym, zabytkowym parkiem krajobrazowym. Wśród jego około 14 hektarów znajdują się m.in. amfiteatr, Altana Westchnień Zakochanych, dwa stawy oraz fontanna otoczona różami. Historyczna architektura i parkowe otoczenie tworzą niezwykły kontrast dla futurystycznego świata Gwiezdnej Akademii.



ZAKWATEROWANIE

Uczestnicy mieszkają w hotelu pałacowym położonym na terenie kompleksu pałacowo-parkowego, w pokojach 2-4 osobowych - samodzielnych lub typu „studio". W każdym pokoju lub „studio" znajduje się łazienka. Pokoje wyposażone są w łóżka, w tym możliwe dostawki i wersalki, szafę, stolik, krzesło oraz gniazdko elektryczne.

PRZESTRZENIE PROGRAMU

Uczestnicy na stałe korzystają z Sali Jana Henryka oraz Sali Krzywej. Zajęcia i wydarzenia programu odbywają się w dostępnych przestrzeniach kompleksu pod opieką kadry.

WYCIECZKI FAKULTATYWNE

Dodatkowa przygoda poza murami pałacu.

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

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

BIEDRUSKO - PYRLAND PARK LINOWY, POZNAŃ

Pyrland Park Linowy to miejsce aktywnej zabawy, w którym różnorodność tras i atrakcji pozwala każdemu znaleźć wyzwanie dopasowane do swoich możliwości. Pokonywanie przeszkód rozwija równowagę i koordynację, uczy opanowania i odpowiedzialności, a także pomaga przełamywać własne bariery i oswajać lęk wysokości.



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

GWIEZDNA AKADEMIA

Autorski świat. Autorska historia. Prawdziwa przygoda.

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

1. Wybierz turnus
Wybierz „Gwiezdną Akademię” w panelu rezerwacyjnym.

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