OFERTA HANDLOWA

Liga Gwiezdnej Akademii

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

L27-LLGABE6

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.



Liga Gwiezdnej Akademii to kolejny rozdział historii dla tych, którzy znają już świat Gwiezdnej Akademii. To autorski program fabularny Quatronum dla młodzieży od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w Gwiezdnej Akademii. 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 GWIEZDNEJ AKADEMII?

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

Liga Gwiezdnej Akademii przeznaczona jest dla młodzieży od 14 roku życia, która przynajmniej raz uczestniczyła w programie Gwiezdna Akademia.

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 Gwiezdna Akademia. Uczestnictwo wymaga 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.

CHCESZ PÓJŚĆ O KROK DALEJ - Znasz już Gwiezdną Akademię i jej świat. 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

Jeden turnus. Jedno niezwykłe miejsce. Jedna wciągająca opowieść.

02.08-13.08.2027 • PAŁAC BIEDRUSKO

„SYGNAŁ SPOZA KRAINY”

Kod turnusu: [L27-LLGABE6]

Czas trwania: **11 noclegów**

Zakwaterowanie: **w bryle historycznego pałacu**

3499 zł
ZA UCZESTNIKA / TURNUS



nocleg 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 inauguracji nowego turnusu Ligi Gwiezdnej Akademii uczestnicy otrzymują specjalne stroje ligowe. 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.

Powracasz do świata Quatronum jako Rekrut.

Pierwszego wieczoru rozpoczynasz kolejny etap swojej drogi...

...by zostać Masterem.

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.

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 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, w tym bardziej wymagające misje wieczorne i nocne przygotowane dla Ligowców rozwijające kreatywność, współpracę i odpowiedzialność.

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.

PAKIET MASTERA

PAMIĄTKI WŁASNEJ HISTORII

Każdy uczestnik otrzymuje:

- specjalne ligowe kimono szyte na miarę,
- pamiątkowy nieśmiertelnik
- herb układu Gwiezdnej Akademii
- świadectwo ukończenia Ligi Gwiezdnej Akademii
- unikalną koszulkę z nadrukiem
- kolekcjonerskę torbę Quatronum z logo
- pamiątkowe zdjęcie



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 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 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 Ligi 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

LIGA GWIEZDNEJ AKADEMII

Autorski świat. Autorska historia. Prawdziwa przygoda.

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

1. Wybierz turnus
Wybierz „Ligę Gwiezdnej Akademii" 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