



Ściegny / Karpacz

palomino@western.com.pl ;
tel. 75 76 19 560, kom. 601 911 817; 604 516 871

OFERTA DLA GRUP IMPREZY Z KOWBOJSKIMI SCENARIUSZAMI

NOWOŚĆ!!! TYLKO w WESTERN CITY! NOWOŚĆ!!!



Konkurs ranczerski:

1. Pędzenie bydła
2. Zaganianie owiec
3. Wyścig farmerski
4. Spacer na koniu

Konkurs kowbojski:

1. Strzelanie z łuku;
2. Strzelanie z wiatrówek;
3. Rzut lassem;
4. Rzut nożami;
5. Płukanie złota (latem);
6. Wejście na pal męczarni;
7. Rzut włócznią;
8. Jazda na byku mechanicznym;
9. Dojenie krowy;
10. Rzut Podkową

(opisy konkursów w załączonych grafikach)

PROGRAM DNIA:

- 11.00 Pokaz bicia kowbojskiego**
- 12.00 Pojedynek Rewolwerowców**
- 13.00 Taniec Indiański**
- 14.00 Pokaz Rewolwerowca**
- 15.10 Napad na bank**
- 16.00 Nauka - konkurs dojenia krowy**
- 17.30 Napad na bank**

Przykładowy SCENARIUSZ POBYTU podczas imprezy integracyjnej:

I.

- 1. Przyjazd grupy na parking Western City.**
- 2. Przywitanie gości przez szeryfa i kowbojów.**
- 3. Przejście z parkingu do Saloonu.**
- 4. W Saloonie na powitanie goście częstowani są szklaneczką Whisky lub Tequili (na zamówienie).**

II.

- 1. Pierwszy poczęstunek wg zamówienia.**
- 2. Omówienie zasad udziału w konkursach.**
- 3. Podział na grupy.**
- 4. Konkursy kowbojskie / ranczerskie na terenie miaseczka.**

III.

Po zakończeniu konkursów goście wracają do Saloonu, biorą udział w grze w ruletkę. Przez cały czas trwania imprezy muzyka z płyt CD lub na zamówienie koncert zespołu country. W trakcie zabawy kowboje przeliczają punkty zdobyte przez poszczególne grupy i ogłaszają zwycięzców. Szeryf wręcza certyfikaty oraz nagrody.

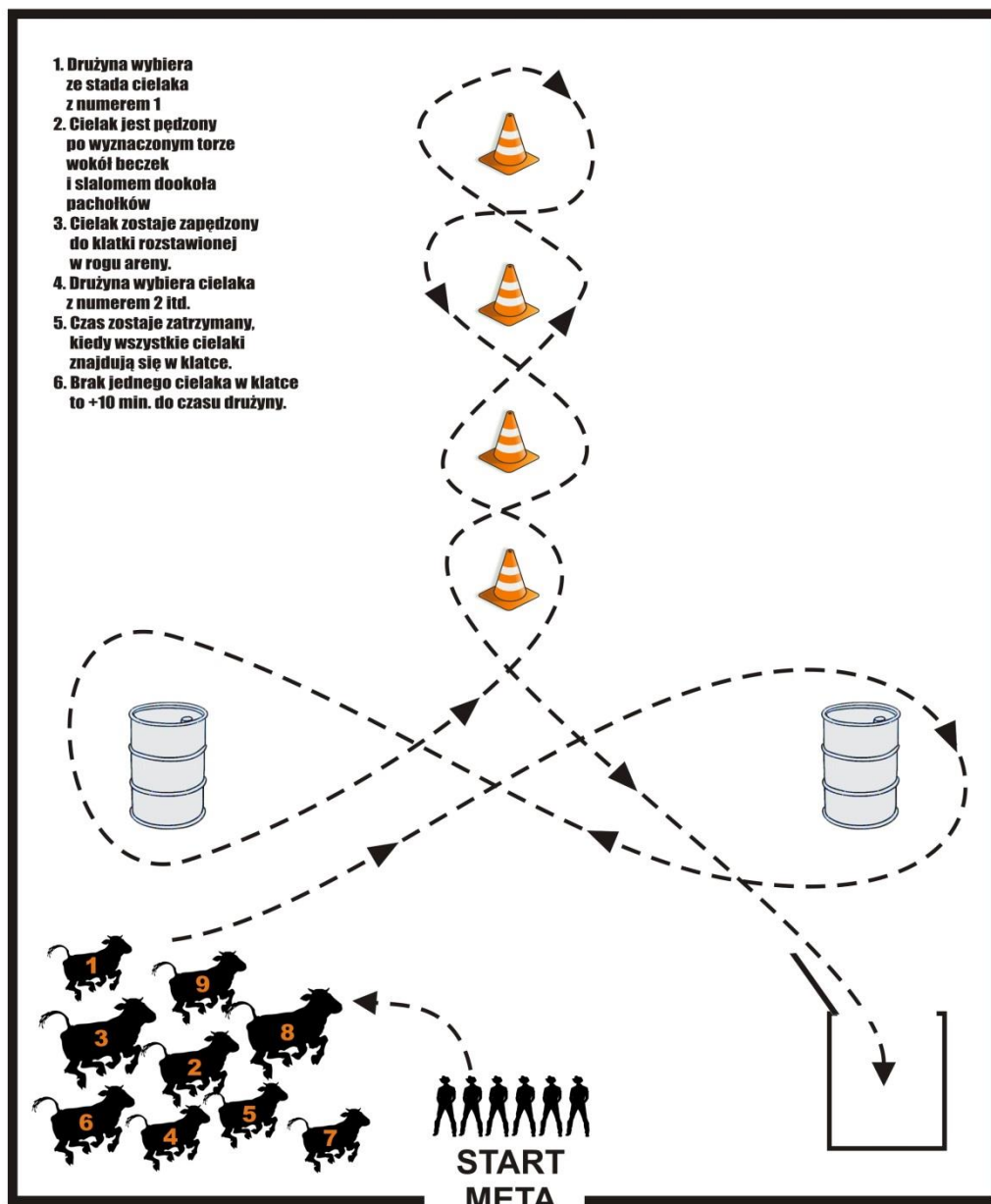
Czas trwania imprezy do 6 godzin. Całość prowadzi szeryf z zastępcami i kowbojami. Zastrzegamy sobie możliwość zmiany konkursów w zależności od pogody

Więcej informacji:

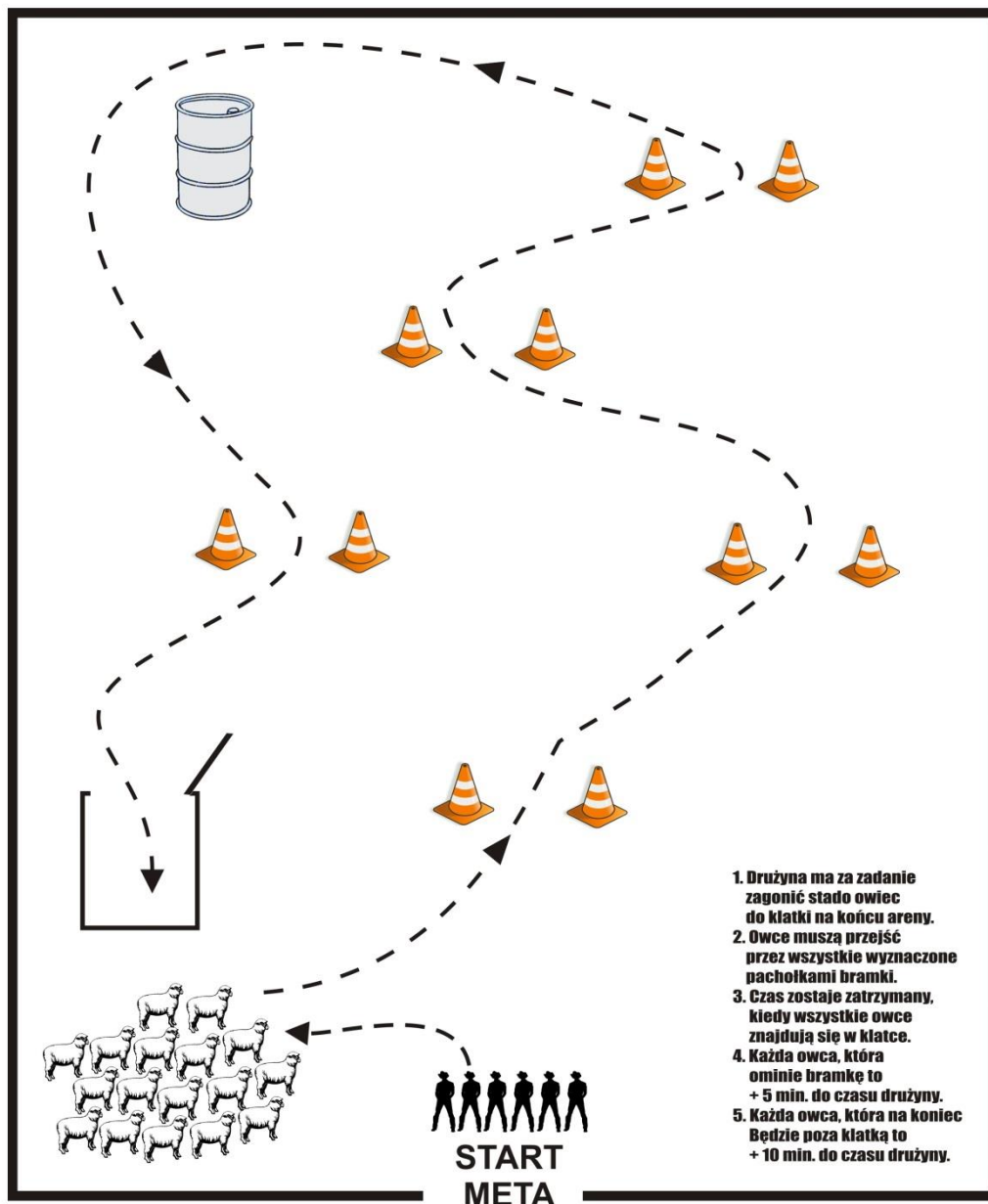
palomino@western.com.pl; tel. 75 76 19 560, kom. 601 911 817; 604 516 871

PĘDZENIE BYDŁA

1. Drużyna wybiera ze stada cielaka z numerem 1
2. Cielak jest pędzony po wyznaczonym torze wokół beczek i słalomem dookoła pachofków
3. Cielak zostaje zapędzony do klatki rozstawionej w rogu areny.
4. Drużyna wybiera cielaka z numerem 2 itd.
5. Czas zostaje zatrzymany, kiedy wszystkie cielaki znajdują się w klatce.
6. Brak jednego cielaka w klatce to +10 min. do czasu drużyny.



ZAGANIANIE OWIEC



WYŚCIG FARMERSKI

