



Strefa 4 Żywiołów to wyjątkowa, interaktywna przestrzeń animacyjno-edukacyjna stworzona z myślą o dzieciach w wieku 3–12 lat, łącząca kreatywną zabawę z elementami edukacji, ruchu i sensoryki.

Podczas czterodniowego festiwalu WITARIADA uczestnicy wyruszą w niezwykłą podróż przez świat natury – odkrywając kolejno energię ognia, płynność wody, harmonię ziemi oraz lekkość powietrza. Każdy dzień to nowa historia, nowe doświadczenia, warsztaty i unikalne aktywności dopasowane do tematyki danego żywiołu.

STAŁE STREFY ANIMACYJNE (czynne przez cały czas trwania wydarzenia)

STREFA SENSORYCZNA

Przestrzeń wyciszenia i eksploracji, ścieżki sensoryczne, podświetlane stoliki led z piaskiem kinetycznym, zabawki sensoryczne i drewniane zabawki montessori. Dodatkowo pufy sako do odpoczynku i leżaki, które przydadzą się, jeśli rodzice będą z dziećmi i będą mieli ochotę na chwilę relaksu. Idealna jako „przerwa” między warsztatami oraz możliwość wyciszającej zabawy.

STREFA KLOCKOWA (KREATYWNA)

Klocki konstrukcyjne, budowle tematyczne, klocki drewniane i magnetyczne - do dyspozycji uczestników będą różnego rodzaju klocki, z których dzięki dziecięcej wyobraźni powstają wspaniałe budowle i konstrukcje.

STREFA MALUCHA

Strefa zadba również o najmłodsze dzieci, które będą mogły skorzystać z zabawek dopasowanych do ich wieku (0-3): bujaków, minibasenów z piteczkami, matych zjeżdżalni.

STREFA HOPS (RUCHOWA)

Skoczki, pogo jumper, mini tor aktywności – rozwój motoryki i integracja dzieci



CZWARTEK - OGIEŃ

PLAN DNIA



11:00 – Otwarcie STREFY ANIMACJI: „Iskra zabawy”

- animacje integracyjne z chustą klanzą, nauka tańca ogników (bezpieczna forma z ze wstążkami gimnastycznymi), płomienny tor przeszkód

11:45 – 12:45 EKSPERYMENTY I STREFY ANIMACJI

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Eksperymenty „Szalone reakcje” (wulkany, kolorowe reakcje i wiele innych)
- BROKATOWE TATUAŻE - świecąca pamiątka z festiwalu
- MALOWANIE TWARZY: Face painting (smoki, płomienie) i wiele innych wybranych przez dzieci wzorów.

12:45 – 13:30 - BROKATY, TWARZE I ZABAWA

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- BROKATOWE TATUAŻE - świecąca pamiątka z festiwalu
- MALOWANIE TWARZY: Face painting (smoki, płomienie) i wiele innych wybranych przez dzieci wzorów.

13:30 – 14:30 STREFY WARSZTATOWE

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Robotyka LEGO LEGO WEDO 2 – zabawa z klockami LEGO i programowaniem - budujemy robot wóz strażacki (6–12 lat)
- Kodowanie – misja gaszenia pożaru (4–6 lat) - zabawa z klockami korbo, robotami doc i robotem Photonem
- Warsztaty kreatywne “Ogniste breloczki” - uczestnicy wykonają breloczki nawiązujący do ognia. Do wyboru będą koraliki, flamastry i materiały nawiązujące kolorystycznie do tego żywiołu.

14:30 – 15:30 - ZAGRAJMY

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- STREFA GIGA GIER PLANSZOWYCH: DOBBLE XXL, GIGA CHIŃCZYK, GIGA WARCABY i inne

15:30 – 16:30 STREFY WARSZTATOWE I ANIMACYJNE

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Warsztaty plastyczne MAGICZNE ŚWIECZNIKI OGNIĄ - warsztaty z wykorzystaniem słoiczek, farb witrażowych, bibuły, brokatów cekinów i tealightów
- Strefa modelowania baloników - balonowe ogniste miecze i inne

16:30 - 17:30 - ANIMACJE

- Fire dance party - zabawy animacyjne taneczne i ruchowe
- Bańki XXL + wizyta GIGA maskotki ptaka FŁOŁKA

17:30 – 18.00 - zakończenie

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- STREFA GIGA GIER PLANSZOWYCH: DOBBLE XXL, GIGA CHIŃCZYK, GIGA WARCABY i inne.



PIĄTEK - WODA

PLAN DNIA

11:00 – 11:45 animacje WODNE POWITANIE

- Zabawy z chustą animacyjną – fale, piosenki morskie i zabawy animacyjne z wodą

11:45 – 12:45 STREFY WARSZTATOWE

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Eksperymenty wodne (ciecz, gęstość, kolorowe warstwy)
- Warsztaty SLIME – „glut oceaniczny”

12:45 – 13:30 - TATUAŻE

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- TATUAŻE WODNE

13:30 – 14:45 - WIELKA BITWA WODNA

- BITWA NA BALONY WODNE i ANIMACJE WODNE (jeśli pogoda pozwoli) - prosimy o DOPASOWANY DO ANIMACJI STRÓJ - najlepiej strój kąpielowy, ręczniczki lub suche ubrania

w przypadku niesprzyjającej pogody:

- ZABAWY TERENOWO - SENSORYCZNE - Zaginione skarby oceanu
- Gra terenowa - dzieci wyruszają na misję jego odnalezienia ukrytego skarbu (wiek 6-12 lat)
- Zabawy z kulkami hydrożelowymi oraz giga niebieskimi balonami - gry i animacje nawiązujące do tematyki wody.
- Zabawy z puzzlami i układankami - dzieci w wieku 3-6 lat

14:45 – 15:30 - PODWODNA KRAJNA

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- PODWODNA KRAJNA - malowanie na folii stretchowej

15:30 – 16:30 - BUBBLE HOUSE

- Bubble House – „bańkowa burza” - wejdź do naszego namiotu – magicznej przestrzennej kuli, gdzie wirujące baloniki stają się częścią wspaniałej zabawy
- Zabawy z bańkami mydlanymi XXL

16:30 – 17:30 STREFY ANIMACYJNE | WARSZTATY PLASTYCZNE

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Ocean 3D – przestrzenne obrazy z efektem wody
- Laska deszczu – tworzenie instrumentów natury
- Błotna kuchnia - sensoryczna strefa dla maluchów z wodą, piaskiem garnuszkami, naczyniami imitująca zabawę w gotowanie

17:30 – 18.00 - zakończenie

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS





EDU FLOW KIDS
Planeta Zabaw i Edukacji

SOBOTA - ZIEMIA PLAN DNIA



11.00 - 11:45 - Przygoda odkrywców natury

- Gra terenowa - animacyjna - poszukiwacze skarbów łąki

11:45 - 12:45 WARSZTATY KREATYWNO - PLASTYCZNE

(do wyboru - możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Warsztat ogród w miniaturze - sadzimy własną roślinkę i ozdabiamy małe, ceramiczne doniczki
- Malowanie kamieni - eko warsztaty tworzenia własnych amuletów szczęścia

12:45 - 13:15 - KOLOROWE WŁOSY

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- Kolorowe warkoczki i farbowanie włosów - sprayami (alternatywa dla chłopców).

13:15 - 14:30 WARSZTATY KREATYWNE

(do wyboru - możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Budujemy miasto z klocków corbo (challenge zespołowy) - dzieci - 4 - 6 lat
- Robotyka LEGO WEDO 2 - Maszyny budowlane - dzieci 6-12 lat
- Warsztaty bransoletkowe - stwórz swoją własną pamiątkę z festiwalu. Tworzymy bransoletki przyjaźni.

14:30 - 15:30 - ciąg dalszy stylizacji

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- Warkoczki / stylizacje

15:30 - 16:30 WARSZTATY KREATYWNO - PLASTYCZNE

(do wyboru - możliwość udziału w obu aktywnościach)

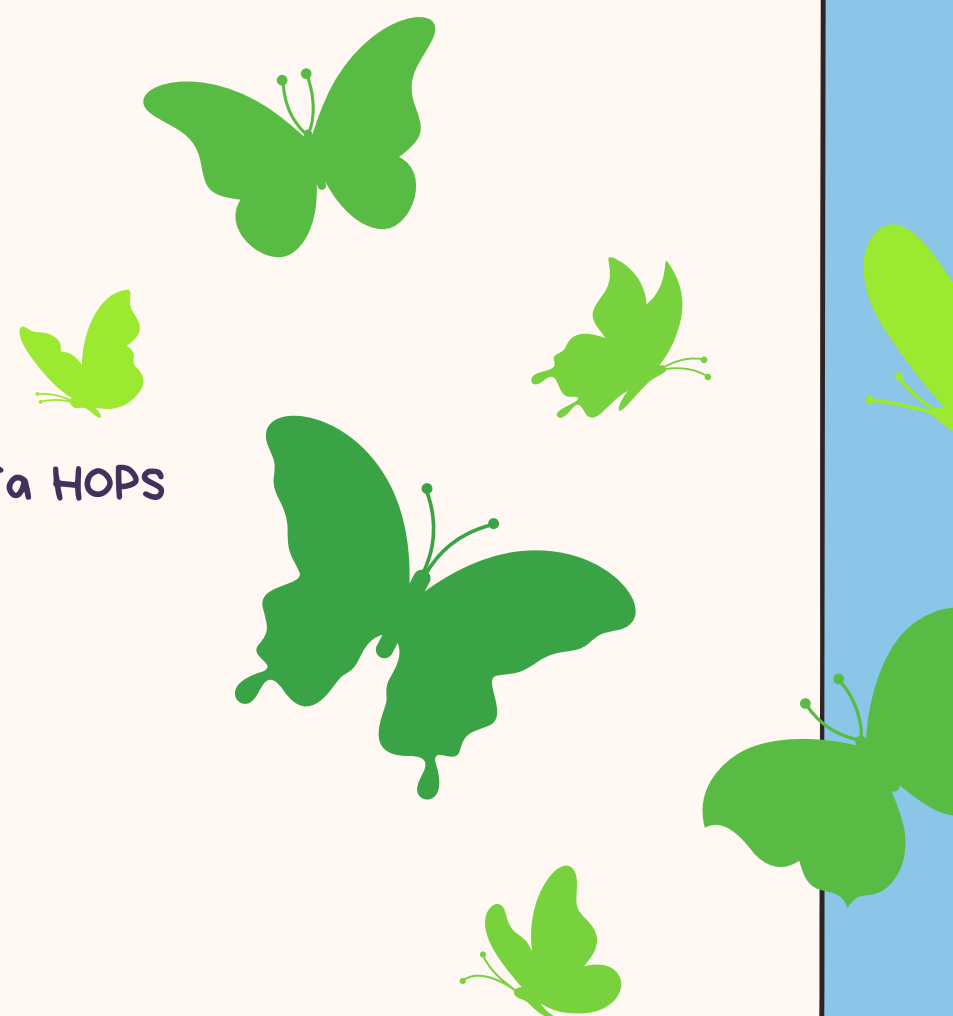
- MAŁY CERAMIK - tworzenie prac z naturalnej gliny
- MINI LAS W SŁÓJKU - budowanie mini ekosystemów

16:30 - 17:30 ANIMACJE RUCHOWE - LEŚNA PRZYGODA

- tory przeszkód inspirowane naturą
- rzuty do celu
- zabawy zespołowe i konkurencje ruchowe

17:30 - 18.00 - zakończenie

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS





NIEDZIELA - POWIETRZE

PLAN DNIA



11:00 – 11:45 PODMUCHY PRZYGODY – ANIMACJE OTWIERAJĄCE

Lekka, dynamiczna rozgrzewka inspirowana żywiołem powietrza:

- zabawy z chustą animacyjną (wiatr, burza)
- „Wyścigi piórek” – zabawy oddechowe i zręcznościowe
- aktywności z lekkimi kulkami i kolorowymi balonami.

11:45 – 12:45 WARSZTATY KREATYWNO-PLASTYCZNE – STREFA POWIETRZA

(do wyboru – możliwość udziału w kilku aktywnościach)

- Tworzenie własnych latawców – projektowanie i ozdabianie lekkich konstrukcji unoszących się na wietrze
- Wiatraczki powietrza – kolorowe, ruchome ozdoby reagujące na każdy podmuch
- Strefa kreatywna dla maluchów – kolorowanki i proste aktywności plastyczne inspirowane niebem i chmurami

12:45 – 13:30 - BUBBLE HOUSE

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- BUBBLE HOUSE - magiczna przestrzeń kuli pełna wirujących elementów i lekkiej zabawy

13:30 – 14:30 STREFA POWIETRZA - WARSZTATY

- Warsztaty VR – podróż w powietrzu (6+)
- Wirtualna wyprawa w przestworza – lot nad krajobrazami i niezwykle doświadczenia w świecie powietrza
- Warsztat kreatywny łapacze snów – lekkie dekoracje inspirowane wiatrem
- Tworzenie delikatnych ozdób z piórkami, wstążkami i koralikami
- Strefa sportu „Szybcy jak wiatr”
 - zabawy z kosmicznymi wyrzutniami
 - minibadminton
 - minikoszykówka – rzuty do celów

14:30 – 15:00 - BUBBLE HOUSE C.D.

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- BUBBLE HOUSE - magiczna przestrzeń kuli pełna wirujących elementów i lekkiej zabawy
-

15:00 – 15:30 WIELKI FINAŁ – ANIMACYJNE AIR SHOW

Wspólne, radosne zakończenie festiwalu w atmosferze lekkości i zabawy:

- animacje taneczne i ruchowe
- zabawy z balonami
- taniec z bańkami
- wizyta dwóch GIGA maskotek
- wspólna zabawa i integracja wszystkich uczestników

15:30 – 16:00 zakończenie

- STAŁE STREFY OTWARTE - Strefa sensoryczna, Strefa Klockowa, Strefa HOPS
- Pamiątkowy balonik dla każdego uczestnika





REGULAMIN STREFY

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.Regulamin określa zasady korzystania ze Strefy Animacyjnej „4 Żywioły” organizowanej przez EDUFLOW KIDS podczas festiwalu WITARIADA 2026.
- 2.Strefa animacyjna przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 3 do 12 lat.
- 3.Korzystanie ze strefy oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
- 4.Animatorzy prowadzący zajęcia posiadają doświadczenie w pracy z dziećmi i dbają o bezpieczeństwo uczestników podczas prowadzonych aktywności.

§ 2. ZASADY UCZESTNICTWA

- 1.Dzieci mogą korzystać ze strefy:
 - pod opieką rodzica lub opiekuna prawnego,
 - lub zostać czasowo przekazane pod opiekę animatorów po wypełnieniu Formularza Zgłoszeniowego / Karty Dziecka.
- 2.Rodzic lub opiekun prawny pozostawiający dziecko pod opieką animatorów zobowiązany jest do:
 - podania aktualnego numeru telefonu kontaktowego,
 - pozostawania dostępnym telefonicznie przez cały czas pobytu dziecka w strefie,
 - niezwłocznego odbioru dziecka w przypadku kontaktu ze strony animatora.
- 3.Organizator zastrzega sobie prawo odmowy przyjęcia dziecka pod opiekę animatorów w przypadku:
 - agresywnego zachowania,
 - złego samopoczucia dziecka,
 - braku możliwości kontaktu z rodzicem/opiekunem,
 - niewypełnienia formularza zgłoszeniowego.

§ 3. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

- 1.Uczestnicy zobowiązani są do stosowania się do poleceń animatorów oraz zasad bezpieczeństwa obowiązujących w poszczególnych strefach i atrakcjach.
- 2.Zabrania się:
 - niszczenia wyposażenia strefy,
 - stwarzania zagrożenia dla innych uczestników,
 - korzystania z atrakcji niezgodnie z ich przeznaczeniem.
- 3.Animatorzy mają prawo wyłączyć uczestnika z aktywności w przypadku zachowania zagrażającego bezpieczeństwu własnemu lub innych uczestników.
- 4.W przypadku zauważenia sytuacji niebezpiecznej należy niezwłocznie poinformować animatora lub organizatora.

§ 4. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

- 1.Za dzieci przebywające na terenie strefy bez przekazania ich pod opiekę animatorów odpowiadają rodzice lub opiekunowie prawni.
- 2.Od momentu podpisania Formularza Zgłoszeniowego / Karty Dziecka oraz przekazania dziecka animatorowi odpowiedzialność za opiekę podczas udziału w animacjach przejmuje Wykonawca poprzez swoich animatorów.
- 3.Rodzice lub opiekunowie prawni ponoszą odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone przez dziecko z winy umyślnej.
- 4.Organizator oraz Wykonawca nie ponoszą odpowiedzialności za:
 - rzeczy pozostawione bez opieki,
 - szkody wynikające z nieprzestrzegania Regulaminu,
 - samowolne oddalenie się dziecka poza teren strefy animacyjnej.

§ 5. PIERWSZA POMOC I ZDROWIE UCZESTNIKÓW

- 1.Animatorzy mają prawo do podjęcia podstawowych działań z zakresu pierwszej pomocy przedmedycznej w sytuacjach wymagających natychmiastowej reakcji.
- 2.W przypadku zagrożenia zdrowia lub życia dziecka organizator lub animatorzy mają prawo do wezwania odpowiednich służb ratunkowych oraz kontaktu z rodzicem/opiekunem.
- 3.Rodzic lub opiekun prawny zobowiązany jest do poinformowania organizatora o:
 - alergiach,
 - chorobach,
 - szczególnych potrzebach dziecka,
 - innych okolicznościach mogących mieć wpływ na bezpieczeństwo uczestnictwa dziecka w wydarzeniu.

§ 6. WARUNKI ORGANIZACYJNE

- 1.Program atrakcji może ulec zmianie z przyczyn organizacyjnych, technicznych lub pogodowych.
- 2.Organizator zastrzega sobie możliwość czasowego wyłączenia wybranych atrakcji w przypadku:
 - niekorzystnych warunków atmosferycznych,
 - zagrożenia bezpieczeństwa uczestników,
 - awarii technicznych.
- 3.Wybrane aktywności mogą posiadać ograniczenia wiekowe lub limit uczestników wynikający z charakteru atrakcji.

§ 7. WIZERUNEK

- 1.Na terenie wydarzenia mogą być wykonywane zdjęcia i materiały filmowe dokumentujące przebieg wydarzenia.
- 2.Wizerunek dziecka może zostać wykorzystany wyłącznie po uzyskaniu odpowiedniej zgody rodzica/opiekuna prawnego zawartej w Formularzu Zgłoszeniowym / Karcie Dziecka.

§ 8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1.Regulamin dostępny jest:
 - u organizatora wydarzenia,
 - w strefie animacyjnej,
 - oraz na żądanie uczestników i opiekunów.
- 2.Organizator oraz Wykonawca zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie wynikających z konieczności zapewnienia bezpieczeństwa lub prawidłowej organizacji wydarzenia.
- 3.W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Organizator oraz Wykonawca.