



# Oferta atrakcji piknikowych dla dzieci i rodzin

GMS Innowacje



## Doświadczenie GMS Innowacje

- **kilkanaście lat doświadczeń** związanych z organizacją imprez plenerowych dla dzieci w Polsce i **zagranicą** (Chorwacja),
- doświadczenie we współpracy z:
  - dużymi agencjami eventowymi (Sol Service Group, ZPRSA, EBD),
  - znanymi firmami (**Alstom, Santander, Polsat, Plus, Tetra Pak, Julinek**),
  - z miastami (Poznań, Wrocław, Białystok, Sieradz)
  - jednostkami samorządu terytorialnego (Ursynów, Żoliborz i Chlebno),
  - ze szkołami (w Warszawie, Gdańsku, Sieradzu)
- **stanowiska piknikowe** z możliwością dostosowania do każdego wymagania i tematyki głównej pikniku,
- wyspecjalizowana kadra animatorów, z przygotowaniem pedagogicznym, w tym **eksperci** z dziedzin ekologii, nowych technologii i bezpieczeństwa dzieci w sieci,
- doświadczenie w pracy z dziećmi i młodzieżą ze specjalnymi potrzebami,
- autorskie scenariusze stanowisk piknikowych dla rodzin z dziećmi,
- **kreatywne podejście do młodego człowieka.**

# Współpraca

CONCORDIA  
DESIGN

Qlturka.pl  
dziecko i kultura

miasto  
DZIECI.pl

SAMSUNG

ebo  
EUROPEAN BUSINESS DIALOGUE

ego  
dziecka.pl

Tetra Pak®

polsat

plus

SOLSERVICE GROUP  
BUSINESS & EVENTS MANAGEMENT COMPANY

grupazpr  
media

iwentarium  
MOC WYDARZEŃ

Sieradz

WROCLAW

CK Kielce

Białystok

tu bije serce  
stolicy



BIBLIOTEKA  
ŁĄPY

UNIWERSYTET DZIECIĘCY  
W WYŻNIEWIE

Julinek Park

## Stanowiska piknikowe GMS – nowoczesne technologie

### Nowoczesne technologie:

- stanowisko wyścigi robotów (roboty zdalnie sterowane, 2 tory) – 3500 zł,
- stanowisko wirtualnej rzeczywistości (aplikacje VR i Oculus Go) – 3600 zł,
- stanowisko wyścigi robotów kulistych (rywalizacja na 2 torach) – 3700 zł,
- stanowisko Lego (kilkanaście zestawów kreatywnych do składania) – 3700 zł.
- stanowisko animacji poklatkowej (nauka tworzenia filmów) – 3800 zł,
- stanowisko programowania z robotami (Ozobot) – 3900 zł,
- stanowisko ceramiki i medali w glinie (online i offline) – 4100 zł,
- stanowisko wybijania znaczków lub magnesów (w tematyce pikniku) – 4200 zł,
- stanowisko drukowania przedmiotów w 3D – 4300 zł,

## Stanowiska piknikowe GMS – piknikowe aplikacje dedykowane

Piknikowe aplikacje dedykowane:

- Aplikacja recyklingowa i stanowisko zgniatania opakowań, nauka zgniatania opakowań online a następnie nauka w świecie rzeczywistym, elementy zręcznościowe – 5000 zł,
- **Maszyna losująca:** stanowisko zdobywania wiedzy o tematyce głównej pikniku, a następnie losowanie online nagród dla uczestników – 5500 zł,
- **Spacer w wirtualnej rzeczywistości:** stworzenie dedykowanego spaceru VR na potrzeby pikniku (spacer po miejscu odbywania się pikniku, elementy edukacyjne, filmy, lektor, infografiki) – od 8000 zł

## **Stanowiska piknikowe GMS – dodatkowe atrakcje piknikowe 1**

### **Dodatkowe atrakcje piknikowe 1:**

- pneumatyczna bramka piłkarska (z piłkami) – 3100 zł,
- basen z kulkami – 3300 zł,
- konkursy dla dzieci (3 konkursy) – 3500 zł,
- zaplatanie warkoczyków – 3500 zł,
- tatuaże brokatowe – 3500 zł,
- malowanie buziek – 3800 zł,
- cymbergaj (mini i standardowy) – 3800 zł,
- bule (2 zestawy kul) – 3900 zł,
- dart (tablice elektroniczne) – 4000 zł,
- tworzenie wspólnej kolorowanki uczestników pikniku – 4100 zł,

# Stanowiska piknikowe GMS – dodatkowe atrakcje piknikowe 2

## Dodatkowe atrakcje piknikowe 2:

- wykład zawody i kompetencje przyszłości – **4100 zł**,
- pokazy i warsztaty żonglerki piłką nożną lub Teqball z medalistą Igrzysk Europejskich Kraków 2023 (pokazy, warsztaty, autografy) – **4200 zł**,
- rękodzieło artystyczne (robienie mydeł lub świec ozdobnych) – **4500 zł**,
- Fotobudka 360 stopni (akcesoria związane z tematyką pikniku) – **4500 zł**,
- konferansjer (wraz z pełnym nagłośnieniem i muzyką) – **5000 zł**,
- zespół muzyczny - folkowa muzyka kaszubska / irlandzka / szanty (pieśni zespołu) – **12000 zł**, dodatkowo pokazy tańca irlandzkiego – **5500 zł**.

# Organizacja pikniku

## Organizacja pikniku:

- organizacja stanowisk w formule otwartej (każdy zwiedzający może w każdej chwili uczestniczyć w zabawie),
- liczba uczestników pikniku: od kilkudziesięciu do kilku tysięcy (do ustalenia)
- czas prowadzenia pikniku: 1 dzień, od 2 do 7 godzin (do ustalenia)
- termin pikniku: wg zapotrzebowania Klienta
- miejsce organizacji pikniku: dowolne miejsce w Polsce
- zapewniamy kompleksową obsługę warsztatów (odpowiednia ilość osób z kilkunastoletnim doświadczeniem w prowadzeniu atrakcji dla dzieci),
- dostarczamy na miejsce pełne wyposażenie stanowisk i atrakcji,
- dodatkowo do wyceny doliczany jest koszt logistyki (w zależności od miejsca pikniku i ilości stanowisk) – **500 – 2500 zł**,
- podane w ofercie ceny są cenami **netto**, należy do nich doliczyć podatek VAT.

# Stanowisko wyścigi robotów

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności manualnych dziecka, wprowadzenie w atrakcyjny i nowoczesny temat robotyki.
- ⊕ Opis: specjalnie zaprojektowane tory dla robotów w tematyce parku miejskiego lub fabryki, po których dzieci poruszają się zdalnie sterowanymi robotami. Zadaniem dzieci jest przeprowadzanie robota od startu do mety po stworzonym labiryncie. Intuicyjne sterowanie oraz chęć sprawdzenia własnych umiejętności przyciąga każde dziecko.



# Stanowisko wirtualnej rzeczywistości

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: zapoznanie się z zasadami bezpieczeństwa podczas korzystania z wirtualnej rzeczywistości, pobudzenie wyobraźni dziecka, wykorzystanie nowoczesnego sprzętu i aplikacji, możliwość obejrzenia wyjątkowych miejsc, zwierząt, poznanie historii.
- ⊕ Opis: dzięki okularom VR dzieci mogą obejrzeć filmy w wirtualnej rzeczywistości lub przenieść się do wirtualnego świata dinozaurów. Nie zabraknie także najlepszych aplikacji VR dla dzieci: m.in. sterowanie orłem w przestworzach za pomocą ruchów głowy, czy lot statkiem z gwiazdnych wojen. Dodatkowo uczestnikom zostaną udostępnione 2 okulary Oculus Go będą mogli przenieść się do wirtualnego świata dinozaurów i w pełni odkryć wszystkie elementy wirtualnej rzeczywistości.
- ⊕ Dodatkowo istnieje możliwość wyprodukowania kartonowych okularów VR z grafiką i logo klienta.



# Stanowisko robotów kulistych

- ⊕ Adresat: dzieci od 7 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: poprawa zdolności manualnych dzieci, nauka tworzenia i programowania.
- ⊕ Opis: 2 roboty kuliste z mechanizmem żyroskopowym na specjalnym torze przeszkód. Dzieci mają wpływ na układ przeszkód dla robota na torze, następnie uczą sterować się nim przy pomocy aplikacji mobilnej. Starają się pokonać każdą przeszkodę, skaczą robotem na specjalnych rampach, jeżdżą tunelami lub slalomem pomiędzy przeszkodami.



# Stanowisko Lego

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: nauka cierpliwości i wytrwałości, rozwija twórcze myślenie, rozwój zdolności projektowania przestrzennego, rozbudzanie u dzieci architektonicznych pasji.
- ⊕ Opis: Na tym stanowisku dorośli wraz ze swoimi dziećmi będą mogli kreatywnie spędzić czas przy układaniu klocków Lego. Na rodziny będzie czekało kilkanaście zestawów Lego z różnych serii, od tych dla najmłodszych (Duplo) poprzez zestawy dla dzieci szkolnych (Friends, City, Star Wars, Ninjago) do młodzieży (Technic, Vidiyo). Wśród zestawów będą także te najbardziej kreatywne, z serii Lego Classic, gdzie z 1 zestawu klocków rodziny będą mogły ułożyć wiele różnych przedmiotów oraz popuścić wodze fantazji i stworzyć coś zupełnie nowego. Natomiast zestawy z serii Lego Creator 3in1 pozwalają na budowę kilku modeli w jednym!



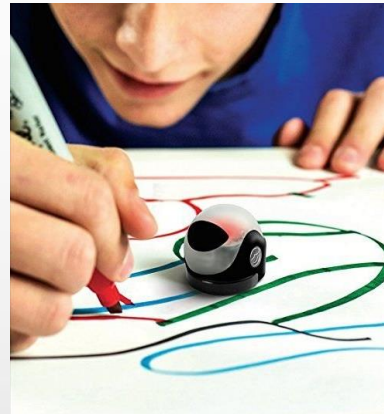
# Stanowisko animacji komputerowej

- ⊕ Adresat: dzieci od 6 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności manualnych dziecka, pobudzenie wyobraźni dziecka, nowoczesna nauka elementów programowania, animacji poklatkowej i reżyserowania.
- ⊕ Opis: dzieci tworzą scenariusz własnego filmu o wybranej tematyce. Następnie wykonują wszystkie postacie z plasteliny lub z innych elementów oraz tworzą elementy tła. Wtedy zaczyna się prawdziwa zabawa: dzieci ustawiają postacie na tle przed tabletem i robią sekwencje zdjęć postaci w różnych pozach. Następnie w specjalnej aplikacji zdjęcia są nakładane na siebie i tak powstaje film, który może być udostępniony rodzicom po pikniku.



# Stanowisko programowania z robotami

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: nauka jasnego wyrażania swoich oczekiwań, poczucie sprawstwa, nauka logicznego myślenia, rozwijanie umiejętności konsekwentnego dążenia do celu, nauka cierpliwości i wytrwałości, rozwija twórcze myślenie i szukania nowych rozwiązań.
- ⊕ Opis: wprowadzenie dziecka w świat programowania z robotami Ozobot. Za pomocą flamastrów dzieci mogą w prosty sposób napisać swój pierwszy program. Robot rozpoznaje odpowiednie sekwencje kolorowych linii i podąża ich śladem. Nieograniczone możliwości programowania robota po torze np. w kształcie szkoły, projektując cykl rozwojowy płazów czy programując drogę ze szkoły do domu.



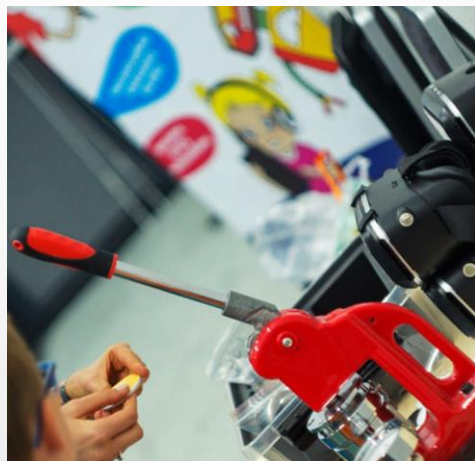
# Stanowisko ceramiki i medali w glinie

- Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- Φ Korzyści: rozwój motoryki małej, doskonalenie umiejętności napinania i rozluźniania mięśni, ćwiczenia ruchu nadgarstka, przedramienia i ramienia, rozwijanie kreatywności, rozwój obu półkul mózgowych.
- Φ Opis (ceramika): dzieci na tabletach, w specjalnej aplikacji wykonują naczynia na kole garncarskim. Malują je, przyozdabiają i wystawiają na wirtualnej aukcji, za co otrzymują punkty. Następnie dzieci otrzymują glinę szybkoschnącą i tworzą prawdziwe przedmioty z gliny, które potem zabierają do domu.
- Φ Opis (medale w glinie): istnieje także możliwość wykonania specjalnych odlewów (np. z patriotami, robotami, znakami recyklingowymi), którymi dzieci będą wybijały medale pamiątkowe na glinie.



# Stanowisko wybijania znaczków lub magnesów

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój umiejętności plastycznych, pełne uczestnictwo dzieci w procesie tworzenia przedmiotów.
- ⊕ Opis: dzieci mogą same projektować i wykonywać znaczki lub magnesy, a następnie układać wszystkie elementy na maszynie i same go wybić, by w końcu zabrać je ze sobą do domu. Istnieje możliwość przygotowania graficznie elementów znaczków lub magnesów, zgodnych z tematyką główną pikniku.



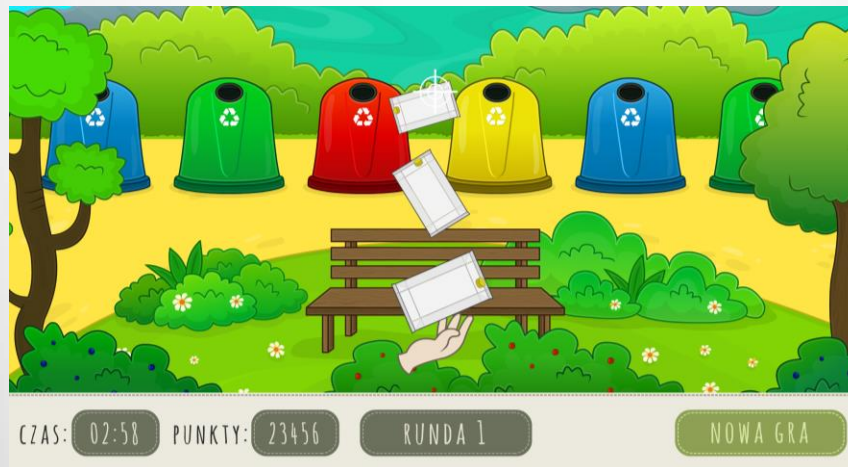
# Stanowisko drukowania w technologii 3D

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Korzyści: rozwój zdolności projektowania przestrzennego, pobudzanie wyobraźni dziecka, poznanie zaawansowanego sprzętu do druku 3D, rozbudzanie u dzieci architektonicznych pasji.
- ⊕ Opis: na początku następuje prezentacja urządzenia i technologii drukowania w 3D. Potem dzieci wybierają kształt do drukowania z dostępnych (np. pierścionki, diamenty, zwierzęta, itp.) i następuje drukowanie przedmiotu. Po wydrukowaniu dzieci dołączają do przedmiotu zawieszki i zabierają własne modele do domu.



# Aplikacja recyklingowa

- ⊕ Adresat: dzieci od 5 roku życia, młodzież.
- ⊕ Opis: stanowisko łączy zabawę z nauką na tabletach. Aplikacja recyklingowa nauczy dzieci jak poprawnie zginać i wyrzucać kartoniki. Gra zręcznościowa pozwoli na odróżnianie kolorów koszy w zależności od wyrzucanych rzeczy. Po nauce online dzieci same będą mogły poprawnie zgnieść przygotowane wcześniej kartoniki i poćwiczyć celność rzutów do kosza na odpady recyklingowe. Dodatkowo wyselekcjonowane aplikacje edukacyjne dla najmłodszych przeniosą dzieci m. in. w świat dinozaurów, na pustynię, do dżungli oraz do starożytnego Egiptu, Rzymu, czy Japonii.

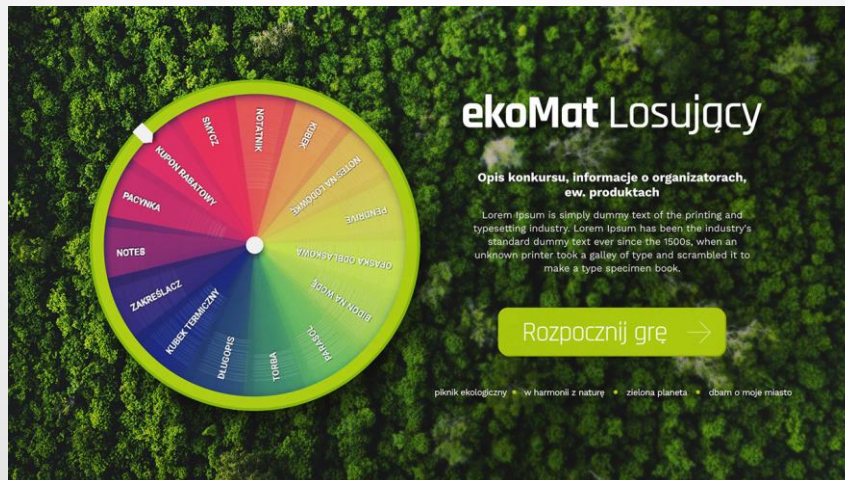


# EkoMat Losujący

Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.

Opis: EkoMat Losujący to idealna zabawa dla dzieci, które chcą zdobyć wiedzę na temat ochrony środowiska w atrakcyjnej i interaktywnej formie.

Dzieci będą miały okazję podejść do dużego ekranu dotykowego i wykonywać zadania związane z ekologią. Pytania będą dotyczyły różnych aspektów ekologicznych, takich jak segregacja śmieci, recykling, zużycie wody, a także zjawiska związane z klimatem i globalnym ociepleniem. Po poprawnej odpowiedzi na pytanie, dzieci będą mogły wylosować nagrodę - ekologiczną zabawkę, która zachęci do dalszej nauki i działań proekologicznych.



# Spacer w wirtualnej rzeczywistości

- ⊕ Adresat: dzieci od 6 roku życia, młodzież, dorośli.
- ⊕ Opis: stworzenie spaceru wirtualnego na potrzeby pikniku. Spacer może odbywać się np. po miejscu odbywania się pikniku lub obiektach kultury w okolicach. Spacer może być dodatkowo wzbogacony o edukacyjne grafiki, filmy, lektora, czy aktorów. Stworzony spacer może być wyświetlany uczestnikom pikniku na stanowisku wirtualnej rzeczywistości.



# Bramka piłkarska pneumatyczna

- Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.
- Φ Opis: Pneumatyczna bramka piłkarska sprawdza się zarówno dla dzieci, młodzieży, jak i dorosłych. Każdy może spróbować swoich sił w trafieniu do 3 otworów. Mimo, że czynność ta wydaje się prosta, trafienie do każdego z celów jest trudne już z kilku metrów. Trudność rośnie proporcjonalnie do wysokości otworów. Do stanowiska dostarczone jest 10 piłek, tak aby zabawa odbywała się w miarę płynnie. Możliwe różne warianty zabawy, np. turniej strzałów z różnej odległości lub do różnych otworów.



## Basen z kulkami

- ⊕ Adresat: dzieci od 3 roku życia.
- ⊕ Opis: Suchy basen dla dzieci z setkami kulek do skakania, nurkowania, zagrzebywania się. Kolorowe kulki, którymi dzieci uwielbiają się bawić. Wszystko w atrakcyjnym namiocie, który jest ogrodzony siatką z 3 stron, aby piłki nie uciekały z basenu. Dzieci wpuszczane są grupami, aby miały odpowiednio dużo miejsca na zabawę. Nad całą zabawą czuwa animator.



# Konkursy

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Konkursy: 3 konkursy w ciągu dnia, atrakcyjne nagrody dla zwycięzców i upominki dla każdego. Przykładowa tematyka konkursów:
  - tworzenie własnej koszulki,
  - wyścigi robotów po torze w kształcie parku,
  - zaprojektowanie najładniejszego znaczka lub magnesu,
  - zaprogramowanie robotów po torze w dowolnym kształcie,
  - najładniejszy przedmiot wykonany z gliny,
  - modelowanie własnych okularów VR.



# Warkoczyki / tatuże brokatowe / malowanie buziek

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Opis:
  - Zaplatanie warkoczyków - kolorowe pasemka dopinane do włosów i następnie wiązane przez animatorów w warkoczki. Duży wybór kolorów warkoczów.
  - Tatuże brokatowe – dzieci będą miały do wyboru kilkadziesiąt wzorów i kilkadziesiąt kolorów brokatu. Po wybraniu wzoru i koloru, tatuże wykonywane będą na skórze uczestnika pikniku przez doświadczonego animatora.
  - Malowanie buziek – profesjonalna makijażystka, która zajmuje się charakteryzacją nie tylko dzieci ale i gwiazd filmowych. Pełne wyposażenie do makijażu, wiele ciekawych, śmiesznych wzorów i ekologiczne, nieuczulające farby. Pełen profesjonalizm i kilkunastoletnie doświadczenie.



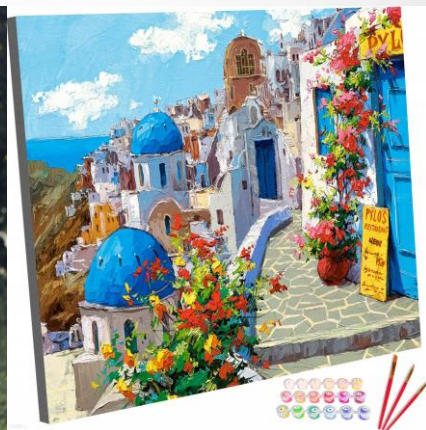
# Cybergaj / Dart / Bule

- ⊕ Adresat: dzieci od 3 roku życia, młodzież, dorośli.
- ⊕ Opis:
  - Cybergaj - 2 stoły do cybergaja wraz z pełnym wyposażeniem. Duży stół dostosowany do osób dorosłych i dzieci od lat 7, mały dostosowany do dzieci od lat 3. Doskonała rozrywka i elementy rywalizacji.
  - Dart - 2 tablice elektroniczne wraz z rzutkami dobrej jakości. Dla dorosłych i młodzieży tablice ustawione wg oficjalnych wymogów, dla dzieci tablice ustawione niżej i bliżej rzucającego. Możliwość gry samemu lub w grupie do kilku osób. Animator tłumaczy zasady, pomaga dzieciom i czuwa nad przebiegiem gry. Duży zapas elementów lotek na wypadek zepsucia.
  - Bule - 2 zestawy buli po 8 kul, co daje możliwość gry od 1 do 8 osób jednocześnie. Barierki odgradzające i zabezpieczające pole gry. Doskonała gra zręcznościowa, ćwicząca wiele zmysłów jednocześnie. Animatorzy tłumaczą zasady, dbają o bezpieczeństwo i czuwają nad przebiegiem gry.



# Tworzenie wspólnej kolorowanki uczestników pikniku

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.
- ⊕ Opis: stanowisko przeznaczone dla każdego uczestnika pikniku. Tematyka kolorowanki ustalana przed piknikiem z klientem. Profesjonalny grafik przygotowuje kontury elementów kolorowanki, a następnie jest to drukowane w drukarni na kartonie formatu A0 lub większym. Kolorowana wraz z kredkami / pisakami udostępniana jest uczestnikom pikniku. Każdy ma za zadanie pokolorowanie 1 elementu kolorowanki lub domalowanie jakiegoś, tak aby pasował do tematyki. Po pikniku kolorowanka jest oprawiana w ramki i przekazywana klientowi w celu eksponowania go pracownikom jako miłe wspomnienie wspólnie spędzonego czasu.





# Nauka i pokazy żonglerki piłką nożną lub Teqball

- Φ Adresat: dzieci od 5 roku życia, młodzież.
- Φ Opis: Wyjątkowe pokazy i warsztaty ze srebrnym i brązowym medalistą Igrzysk Europejskich Kraków 2023, Międzynarodowym Mistrzem żonglerki z Berlina oraz aktualnym Wice-Mistrzem Świata w Teqball z Węgier. Nasz mistrz zaczyna elektryzującym pokazem swoich umiejętności przy muzyce. Pokazy żonglerki mogą być przeplatane atrakcyjnymi pokazami gry w Teqball. Po pokazach widownia zapraszana jest do wzięcia udziału w nauce podstawowych tricków piłkarskich lub gry przy stole teqballa. Potem wybrane osoby prezentują nauczone tricki przed wszystkimi. Po pokazie Mistrz będzie rozdać autografy chętnym dzieciom.



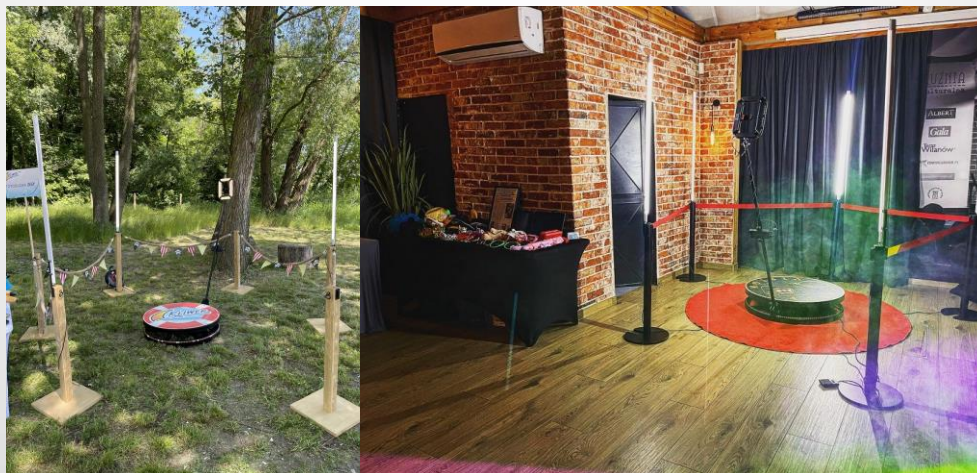
# Rękodzieło artystyczne w klimacie ekologii

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież.
- ⊕ Opis: tworzenie własnych mydełek z wykorzystaniem parafiny lub świeczek. Dzieci otrzymują słoiczki, parafinę i elementy do przystrajania, by wykonać własne mydła lub świeczkę ozdobną i zabrać je potem do domu.



# Fotobudka 360 stopni

- ⊕ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.
- ⊕ Opis: Uczestnicy pikniku będą mogli zrobić sobie zdjęcia w fotobudce 360 stopni. To wyjątkowo fotobudka, gdzie tworzony jest film z uczestnikami i od razu po wykonaniu przesyłany na maila lub smsem na telefon komórkowy. Uczestnicy wykorzystają do przebrania m.in. akcesoria kolejowe, przygotowane specjalnie dla nich. Film z przyjaciółmi lub rodziną może być idealną pamiątką udanego pikniku i długo będzie przywoływać wspomnienia o nim. Wszystkie filmy mogą być udostępnione organizatorowi po pikniku.



# Konferansjer

Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.

Opis: Konferansjer, autor tekstów, wokalista, gitarzysta, kompozytor, lider zespołu, juror kaszubskiego Idola i wielu konkursów muzyki kaszubskiej. Człowiek wielu talentów. Od wielu lat na bazie swojego doświadczenia scenicznego prowadzi warsztaty muzyczne dla dzieci i młodzieży łącząc zabawę muzyczną z poznawaniem folkloru.

Bogate doświadczenie jako konferansjer, współpracował m.in. z Filharmonią Kaszubską, Telewizjami Gdańsk, Łódź, Kaszuby, Instytutem Edmunda Volky, czy gminami Ustka, Wejherowo.

Nagłośnienie przy pomocy systemu aktywnego ElectroVoice (2x700 W) oraz muzyka puszczona w tle.



# Zespół muzyczny

Φ Adresat: dzieci od 4 roku życia, młodzież, dorośli.

Opis: Zespół muzyczny „FUCUS”, którego głównym wypracowanym przez muzyków nurtem są tradycyjne pieśni kaszubskie oraz własne kompozycje do tekstów poetów tego regionu, które w warstwie muzycznej inspirowane są m.in. folklorem irlandzkim. Wykonuje również muzykę folkową: irlandzką, bretońską i szkocką. Jednak nie ogranicza swoich zainteresowań tylko do tego gatunku muzycznego. W bogatym repertuarze zespołu znajdują się również szanty, pieśni morskie. Zespół wylansował wiele przebojów współczesnej muzyki kaszubskiej znanych z anten radiowych i telewizyjnych. Wielokrotny laureat prestiżowych konkursów muzyki szantowej i folk. Zespół występuje od 2003r.

W składzie zespołu mamy wokalistów, flety, gitarę, skrzypce, akordeon, instrumenty klawiszowe, bas, perkusję, akustyka.

Zapewniamy nagłośnienie zespołu. Dodatkowo istnieje możliwość wynajęcia sceny mobilnej 8x6.

Istnieją następujące możliwości wyboru koncertu (czas trwania od 45 do 90 minut):

- Koncert muzyki Irish folk,
- Koncert muzyki szantowej,
- Koncert muzyki kaszubskiej ( muzyka kaszubska w klimacie współczesnego folku,
- Koncert z połączonymi 3 nurtami muzycznymi,
- Koncert połączony z pokazem tańca Irlandzkiego.

Pokaz tańca irlandzkiego prowadzony jest przez szkołę tańca Ista School z Gdańska.

# Kontakt



## **Grzegorz Majsterek**

grzegorz.majsterek@gmsinnowacje.pl

telefon: 501 615 935

## **GMS Innowacje Sołodki Majsterek Sp. J.**

biuro@gmsinnowacje.pl

www.gmsinnowacje.pl