

Przykładowy program pobytu

-wakacje -

turnus 7-dniowy

(bez dodatkowo płatnych zajęć)

| | |
|----------|--|
| Dzień 1. | <ul style="list-style-type: none"> • Przyjazd grupy, zakwaterowanie w ośrodku; • Spotkanie organizacyjne – powitanie, przedstawienie kadry, programu pobytu oraz regulaminu obowiązującego w domu wczasów celem zapewnienia bezpieczeństwa fizycznego i psychicznego przybyłym dzieciom; • Zapoznanie z najbliższą okolicą domu wczasów – przechadzka brzegiem Jeziora Myśliborskiego, zwiedzanie przystani żeglarskiej, spacer po plaży, swobodne ćwiczenia na siłowni na świeżym powietrzu, relaks na placu zabaw; • Moja wizytówka – autoprezentacja w formie pracy plastycznej wywieszanej na drzwi pokoju; umożliwienie dzieciom zaprezentowania siebie, swoich talentów i zainteresowań przed grupą; • Dyskoteka – muzyka, tańce oraz konkursy i zabawy integracyjne „na przełamanie lodów” i odreagowanie napięcia i stresu; |
| Dzień 2. | <ul style="list-style-type: none"> • Quest „Akcja- Atrakcja”- zabawa terenowa mająca na celu ukazanie atrakcji turystycznych w najbliższym otoczeniu domu wczasów - praca w zespołach; • Wyjście na plażę – zapoznanie dzieci z regulaminem plaży, kąpiel w jeziorze pod opieką ratownika, swobodne zabawy na piasku, siatkówka plażowa; podnoszenie umiejętności pływania, rekreacja na świeżym powietrzu; • Sport na wesoło – konkurencje sprawnościowe w formie wyścigów rzędów na świeżym powietrzu; stworzenie radosnego nastroju, zachęcanie do ruchu warunkującego zdrowie; • Wieczór z planszówkami – zajęcia w grupach z wykorzystaniem gier planszowych rozwijających strategiczne myślenie; |
| Dzień 3. | <ul style="list-style-type: none"> • Bezpieczne wakacje– spotkanie z ratownikiem WOPR– pogadanka profilaktyczna na temat zagrożeń związanych przebywaniem nad wodą, szkolenie z pierwszej pomocy; podnoszenie poziomu wiedzy oraz umiejętności zachowania się w sytuacjach trudnych; • Plażowanie. Konkurs na najładniejszą piaskową budowlę: aktywne spędzanie czasu wolnego; • Karaoke – występy wokalne solowe i zespołowe umożliwiające rozwijanie zainteresowań i talentów; |
| Dzień 4. | <ul style="list-style-type: none"> • Plenerowe zajęcia plastyczne – Miasto nad Myślą; rozwijanie umiejętności obserwacji elementów krajobrazu; parku, rzeki, jeziora...; wystawa prac; • Chrzest kolonisty- wykonywanie zadań sprawdzających samodzielność, zręczność i umiejętność pracy zespołowej; kultywowanie tradycji kolonijnych oraz nawiązywanie więzi koleżeńskich; • Oglądanie na dużym ekranie – seans filmowy w świetlicy; |
| Dzień 5. | <ul style="list-style-type: none"> • Wakacyjne podchody na leśnych szlakach – piesza wędrówka za miasto i zespołowe rozwiązywanie łamigłówek, zagadek i innych zadań z wykorzystaniem wiedzy ogólnej i umiejętności współpracy; • „Myślibórz – miejsce wybrane” – wizyta w sanktuarium, poznanie historii i zwiedzanie obiektu, wdrażanie norm stosownego zachowania w miejscach kultu religijnego; • W grupie weselej – gry i zabawy towarzyskie w świetlicy; |
| Dzień 6. | <ul style="list-style-type: none"> • Quest „Akcja- Atrakcja”- zabawa terenowa mająca na celu ukazanie atrakcji turystycznych w najbliższym otoczeniu domu wczasów - praca w zespołach; • Spotkanie z legendą – wizyta w bibliotece miejskiej, wysłuchanie legend związanych z Myśliborzem opowiadanych przez bibliotekarkę; popularyzacja opowiadania jako żywej narracji rozwijającej wyobraźnię; • Baloniada - zajęcia integracyjne na świeżym powietrzu z użyciem balonów; zabawa i zdrowa rywalizacja; • Spotkanie przy ognisku – biesiada z pieczeniem kiełbasek oraz popisami artystycznymi w formie skeczów i piosenek; |
| Dzień 7. | <ul style="list-style-type: none"> • Bieg Żółtodzioba – grupowe rozwiązywanie zadań dotyczących domu wczasów; podsumowanie gry oraz wrażeń z kolonii; • ABC podróżnika – pogadanka na temat pakowania walizki i bezpieczeństwa w podróży, zdobywanie praktycznych umiejętności oraz podnoszenie poziomu bezpieczeństwa własnego i innych; • Pożegnanie, wyjazd. |