

**Przykładowy program - pobyt 5 dniowy
„Ruch to zdrowie - każdy Ci to powie”**

<p style="text-align: center;"><u>DZIEŃ I</u></p> <p>Poznajemy siebie. Poznajemy najbliższą okolicę.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przyjazd grupy - rozlokowanie w pokojach i czynności organizacyjne (rozpakowanie bagaży, podział na grupy, ubieranie pościeli); • spotkanie organizacyjne (zapoznanie grupy z regulaminem placówki, zasadami bezpieczeństwa i higieny obowiązującymi w ośrodku, oprowadzenie po budynku, zapoznanie z zasadami ewakuacji) - kształtowanie umiejętności przestrzegania obowiązujących reguł; • „Autoprezentacja”- wykonywanie wizytówek pokoi - zajęcia plastyczne z wykorzystaniem różnorodnych technik – wdrażanie do pracy w grupach; • Quest „Akcja- Atrakcja”- zabawa terenowa mająca na celu ukazanie atrakcji turystycznych w najbliższym otoczeniu DWDz - kształtowanie umiejętności orientacji w terenie oraz pracy w zespole ; • Dyskoteka – wspólna zabawa przy muzyce – popisy taneczne- rozbudzanie kreatywności oraz budowanie prawidłowych relacji w grupie rówieśniczej;
<p style="text-align: center;"><u>DZIEŃ II</u></p> <p>Poznajemy Myślibórz - jego historię, zabytki i legendy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ruch to zdrowie” - poranna gimnastyka; • "Zdobywanie Tarczy Myślibora" - spotkanie z przewodnikiem, poznanie historii i architektury średniowiecznego miasta, podsumowanie zajęć w muzeum, wręczenie Tarcz i certyfikatów; zwiedzanie Muzeum Pojezierza Myśliborskiego; • „Integracja grupy” - zajęcia integracyjne z wykorzystaniem chusty animacyjnej, metod aktywizujących i muzyki - budowanie prawidłowych relacji rówieśniczych i przynależności do grupy; • "Miejsce, które mnie urzekło" – praca plastyczno-techniczna związana z najciekawszym miejscem w naszym mieście; wykorzystanie różnych technik; usprawnianie zdolności manualnych, rozwijanie poczucia estetyki; • „Myślibórz – miejsce wybrane” – wizyta w sanktuarium, poznanie historii i zwiedzanie obiektu, wdrażanie norm stosownego zachowania w miejscach kultu religijnego; • „Wieczór z planszówkami”– zajęcia w grupach z wykorzystaniem gier planszowych rozwijających strategiczne myślenie;
<p style="text-align: center;"><u>DZIEŃ III</u></p> <p>Zdrowa rywalizacja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ruch to zdrowie” - poranna gimnastyka; • „Wyścigi rzędów na wesoło” - zajęcia sportowe - wdrażanie zasad zdrowej rywalizacji, propagowanie aktywnych form spędzania czasu wolnego; • „W grupie siła” - podchody – zabawa terenowa, drużynowe rozwiązywanie zadań – kształtowanie właściwych relacji rówieśniczych oraz umiejętności współpracy w zespole; • „Moja Mandala” - warsztaty relaksacyjno-wyciszające- propagowanie różnorodnych form relaksacyjnych, rozwijanie kreatywności i zdolności manualnych; • „Kino domowe” - projekcja filmu – propagowanie dziedziny sztuki jaką jest film;

<p><u>DZIEŃ IV</u></p> <p>Blżej natury.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Ruch to zdrowie” - poranna gimnastyka; • "Doskonalenie umiejętności pływania i zachowania się w wodzie" – zajęcia na pływalni krytej, zabawy ruchowe w wodzie, aktywne spędzanie czasu; • „Blżej natury” - spacer leśnymi szlakami z wykorzystaniem kart pracy, tematyka przyrodnicza i ekologiczna – kształtowanie umiejętności podejmowania działań na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku oraz orientacji w terenie; • „Pyszne co nieco” - mini warsztaty kulinarne- samodzielne przygotowanie deserów lodowych;
<p><u>DZIEŃ V</u></p> <p><u>Nauka w innym wydaniu.</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • „Bieg Żółtodzioba” - grupowe rozwiązywanie zadań dotyczących pobytu w domu wczasów – kształtowanie właściwych relacji rówieśniczych oraz podstawowych umiejętności komunikacyjnych; • przygotowania do wyjazdu – porządki w pokojach, pakowanie bagaży • podsumowanie pobytu, pożegnanie z grupą, wyjazd do domów;

Możliwość zorganizowania dowolnej wycieczki zgodnie z ofertą.