

## Integracyjny – 2 dni

Liczba osób: 20-50

Termin: wrzesień 2016

Wiek: dzieci 12-18 lat

Uwagi: Istnieje możliwość wynajęcia autokaru, obowiązek posiadania ubrań sportowych.

## Ramowy program pobytu

**I dzień – Przyjazd do Janowa** (zakwaterowanie, zapoznanie się z regulaminem )

### Godzina 9:00 - "CEL"

Jest to zabawa, w której uczniowie podzieleni na 4 zespoły mają za zadanie w jak najkrótszym czasie dotrzeć do wyznaczonego celu. Uczestnicy będą mieli do pokonania liczne korytarze, w których będą znajdowały się różne przeciwności losu. Bardzo często pokonanie trasy będzie zależało od drugiego zespołu, który będzie musiał pomóc w wykonaniu określonego zadania.

Głównym celem tej zabawy jest:

- pomoc innym
- sens rywalizacji w zespołach (klasach)
- współpraca w zespole (klasie)
- dążenie do wyznaczonego celu

„Prototyp”



Projekt ten w doskonały sposób ukazuje potrzebę sprawnej komunikacji pomiędzy poszczególnymi komórkami organizacyjnymi dla efektywności podejmowanych przez nie działań. Na czas trwania projektu uczniowie zamieniają się w firmę produkcyjną podzieloną na kilka działów. Ich zadaniem jest jak najszybsze odwzorowanie modelu samochodu zbudowanego z klocków.

Jak wgląda model wiedzą tylko obserwatorzy. Przekazują informacje gońcom, którzy z kolei biegają do budowniczych. Ci ostatni mają za zadanie zbudowanie dwóch identycznych z oryginałem modeli prototypowego pojazdu. O sukcesie w tym projekcie decyduje efektywna komunikacja, świadomość wspólnego celu, dobra współpraca i organizacja procesu produkcyjnego.

**CELE:**

- Jak skutecznie przekazywać informacje w zespole.
- Obszary odpowiedzialności za realizowane zadania.
- Czym jest proaktywność i jakie daje rezultaty.
- Czym może być i jak powinno wyglądać aktywne dzielenie się wiedzą.

**Godzina 13:00** - obiad

**Godzina 15:30 Zwariowana Olimpiada**

Zwariowana olimpiada uczestnicy w grupach 5-osobowych rywalizują w 20 różnych konkurencjach np.

- **Narty 5-osobowe** – członkowie zespołu mają za zadanie przejść określony odcinek drogi na specjalnie przygotowanych nartach. Głównym problemem w tej konkurencji jest skoordynowanie ruchów całego zespołu.

- **Spodnie 5-osobowe** - wesoła konkurencja, która polega na wyścigu w specjalnych, gigantycznych spodniach.

- **Worki 5-osobowe** – konkurencja z dziecięcych lat, która przy dopingu pozostałych uczestników stanowi bardzo dobrą, wesołą zabawę

- **Wyścig chomików** – konkurencja, w której 5-osobowe zespoły mogą wczuć się w „los biednego chomika”, pokonującego wyznaczoną trasę.



- **Wyścig rydwanów** – konkurencja, w której oprócz siły, sprawności, zaufania, współpracy wymagana jest odwaga osoby znajdującej się na rydwanie.
- **Bolkowe narty** - konkurencja, w której 5-osobowe zespoły pokonują trasę na specjalnych nartach. Jest to zabawa wymagająca zgrania, współpracy całego zespołu
- **Przeciąganie liny** - najbardziej popularna konkurencja na wszystkich imprezach integracyjnych przeznaczona dla dzieci i dorosłych
- **Siatka tekli** - wesoła konkurencja przeznaczona dla osób dorosłych polegająca na pokonaniu sieci przez dwa 6 osobowe zespoły
- **Walka kogutów** – konkurencja polega na przeciąganiu się dwóch osób
- **Rura** - zadanie zespołowe polegające na napełnieniu specjalnie przygotowanej rury wodą. Bardzo wesoła konkurencja
- **Cyrkiel** - zgrywająca zabawa zespołowa, polegająca na wyścigu dwóch specjalnie przygotowanych cyrkli
- **Gąsienica** - wesoła konkurencja dla trzech 5-osobowych zespołów polegająca na wyścigu gąsienic
- **Twister** – popularna zabawa strategiczna w gigantycznych rozmiarach



**Godzina 18:30** – kolacja

**Godzina 21:00** – ognisko

**Godzina 22:00** - nocne podchody

**Zajęcia Nocne** - głównym zadaniem zajęć prowadzonych w nocy jest przezwyciężenie strachu uczestników przed ciemnościami, połączonych z dobrą, bezpieczną zabawą. Wszystkie zajęcia prowadzone są w grupach maksymalnie 15-osobowych plus instruktor i wychowawca. Każda grupa zostaje wyposażona w mapę, kompas, latarkę oraz ma możliwość korzystania z łączności radiowej. Realizujemy m.in. następujące programy:



1. **Nocne podchody** (możliwość stosowania dowolnych scenariuszy)
  - łowcy skarbów

- podchody
- poszukiwanie świetlika

## II dzień

**Godzina 8:00** - śniadanie

**Godzina 9:00**

**12 prac herkulesa**- jest to szereg konkurencji o charakterze siłowo-umysłowym, w którym uczestnicy zostają podzieleni na 10-12 osobowe zespoły rywalizujące w różnych konkurencjach. Projekt ten zmusza uczestników do kreatywnego podejścia do różnych konkurencji, generowania pomysłów oraz formowania ich w konkretne rozwiązania. Często zamiast siły będzie liczył się spryt i inteligencja całego zespołu. Poniżej przedstawiamy konkurencje, z którymi zmierzą się uczestnicy:

**1. Ucieczka z Olimpu** - jest to konkurencja polegająca na jak najszybszym pokonaniu trasy za pomocą specjalnych elastycznych 10 osobowych nartach. Jest to konkurencja, w której uczestnicy muszą złapać wspólny rytm aby ukończyć konkurencję.



**2. Sieć Meduzy** - W projekcie tym zespoły, na które podzieleni są uczestnicy, stają przed „pajęczynami” (siatkami rozpiętymi między podtrzymującymi je palikami). Zadaniem każdego zespołu jest przeprowadzenie wszystkich jego członków przez „oka” pajęczyn” (otwory w siatce), z zachowaniem określonych reguł. W tym projekcie najważniejsza jest współzależność oraz współodpowiedzialność za realizację zadania.



**3. Na skrzydłach Gryfa** - konkurencja, w której każdy zespół będzie musiał wyłonić lidera potrzebnego do wykonania tego zadania. Zadanie polega na przemieszczeniu się dziesięciu osób z grupy, na drugą stronę trasy bez dotykania podłoża. Jedynym artefaktem, którym będą dysponowali uczestnicy jest specjalny dywan. Zadanie wymagające od uczestników zgrania, dokładności i sporej kondycji fizycznej.

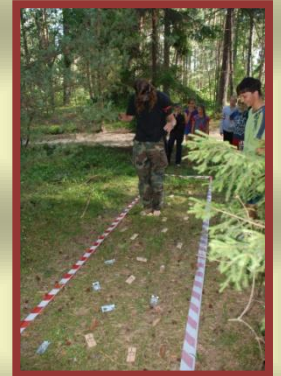




**4. Kamienie Kronosa** - zadanie polega na włożeniu zestawu różnych piłek za pomocą specjalnych pałeczek do kosza. Jest to program wymagający od uczestników dużej precyzji i zgrania całego zespołu.



**5. Labirynt Minosa** - Projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznane środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczą jednocześnie kilka zespołów. Każdy zespół ma za zadanie dotrzeć do punktu końcowego trasy, której znana jest tylko jej pierwsza część. Instrukcje dotyczące dalszej części trasy posiada inny zespół. Prawidłowa wymiana tych informacji stanowi o wzajemnym powodzeniu wszystkich zespołów w tym projekcie. Projekt ten pokazuje jak ważnym w procesie komunikacji jest sposób formułowania komunikatów.



**6. Przeprowa przez Styks** - projekt, w którym uczestnicy podzieleni na zespoły mają za zadanie przeprowanie się przez "niebezpieczną i zdradliwą rzekę". Jedynym sprzętem jakim dysponują jest płytki, opona,.... Prąd rzeki jest bardzo wartki w związku z czym bardzo łatwo można stracić płytki i "utonąć".



**7. Zaprzęg Cerbera** - konkurencja siłowa polegająca na przetransportowaniu jednego z uczestników za pomocą specjalnego zaprzęgu na wyznaczonej trasie. Zadanie wymagające od uczestników sporej wytrzymałości fizycznej.



**8. Tropem Centaura** - tym razem na uczestników czeka konkurencja wymagająca dużej precyzji, dokładności oraz zgrania zespołowego. Zadaniem uczestników jest pokonanie specjalnego toru według ściśle określonych zasad. Bardzo wyczerpująca konkurencja.



**9. Nić Ariadny** - kolejnym wyzwaniem czekającym na uczestników jest przewleczenie w odpowiedni sposób sznura na czas. Wesoła konkurencja wymagająca od uczestników ogromnej współpracy i zaufania.



**10. Oko Cyclopa** - zespół podzielony na dwie podgrupy musi przekazać sobie prawidłowo informację na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, w których każda zajmuje wskazaną przez instruktora pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie.



**11. Syzyfowa praca** - konkurencja polegająca na wydobyciu piłeczki pomocą rąk z specjalnej rury. W tej konkurencji wymagana jest ogromna precyzja, dokładność i koordynacja całego zespołu.



**12. Wspinaczka do gniazda Harpi** - w tym arcytrudnym zadaniu na uczestników czeka wspinaczka po drabince speleo do gniazda w celu wykradnięcia jaja. Głównym problemem w tym zadaniu jest nierozbicie jaja. Uczestnicy oczywiście zabezpieczeni są profesjonalnym sprzętem alpinistycznym.



**Godzina 13:00** - obiad

## **Godzina 15:30 Zajęcia do wyboru Paintball lub Samochody Terenowe**

**Paintball** – Dwie lub więcej drużyn walczą ze sobą strzelając do siebie kulkami z farbą przy pomocy pneumatycznych karabinków. Zabawa może być oparta na wielu różnych scenariuszach np.

- **Telegrafista** – jeden z zespołów ma zbudować 300-metrową linię telefoniczną, natomiast drugi zespół to zadanie utrudnia.
- **Łowy** – zabawa, w której uczestnicy wyposażeni w broń muszą upolować 3 wyszkolonych, nieuzbrojonych uciekinierów.
- **Misja** – zabawa z użyciem samochodów terenowych, zajęć linowych, przepraw bagiennych polegająca na odbiciu zakładników.
- **Zdobywanie flagi przeciwnika** – najbardziej popularny scenariusz gry leśnej.



**Wyprawa samochodami terenowymi** po bezdrożach leśnych. Istnieją różne możliwości:

- ❖ Off-road – ok. 1 godzinna przeprawa po terenie leśnym (mokradła, wzniesienia, wydmy, bagna)
- ❖ Off-road wariant ekstrem - polega na przeprawie samochodem terenowym terenu bagiennego ok. 1 godzina



**Godzina 16:00** – Wyjazd grupy

**Cena: 135zł/osoba**

**CENA ZAWIERA:**

- zakwaterowanie w 1 z naszych ośrodków
- wyżywienie (1 X śniadanie, 2 x obiad, 1 x kolacja)
- ognisko z pieczeniem kiełbasek lub dyskoteka z napojami
- realizację programu (opieka doświadczonej kadry animatorów, atrakcje, bilety wstępu)
- ubezpieczenie NNW

**CENA NIE ZAWIERA:**

- kosztów dojazdu do Janowa Lubelskiego

**Adam Mak - „MAKADAN”**

**[makadan@wp.pl](mailto:makadan@wp.pl),**

**Tel 606230429**

**[www.makadan.pl](http://www.makadan.pl)**