

## Integracyjny – 3 dni

Liczba osób: 40-200

Termin: do ustalenia

Wiek: dzieci 14-20 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 Zajęcia integracyjne

**Wyspa** - 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



Projekt ten w doskonały sposób ukazuje potrzebę sprawnej komunikacji pomiędzy poszczególnymi komórkami organizacyjnymi dla efektywności podejmowanych przez nie działań. Na czas trwania projektu uczestnicy zamieniają się w firmę produkcyjną podzieloną na kilka działów. Ich zadaniem jest jak najszybsze odwzorowanie modelu zbudowanego z klocków. Jak wgląda model wiedzą tylko obserwatorzy. Przekazują informacje gońcom, którzy z kolei przekazują 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 może być i jak powinno wyglądać aktywne dzielenie się wiedzą.
- Integracja w zespole.

#### **PROJEKT „KRECIA ROBOTA”**



Projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznanne środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczy 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.

#### **cele:**

- umiejętność widzenia problemu z szerszej perspektywy,
- umiejętność spojrzenia na sytuację z pozycji „drugiej strony”,
- podstawowe elementy zapewniające prawidłowy przepływ informacji,

## PROJEKT „MISJA”



Projekt ten należy do kategorii zadań strategicznych. Uczestnicy zostają podzieleni na kilka zespołów, które mają do wykonania określone zadania.

Każdy zespół ma za zadanie odnaleźć jak najwięcej punktów ukrytych w terenie.

Podczas zabawy na uczestników czekają różnorakie zadania do wykonania, w których będą potrzebowali odpowiedniej strategii oraz dużego sprytu.

W swej drugiej fazie projekt ten wymaga od uczestników umiejętności szybkiego reagowania, błyskawicznego podejmowania decyzji i kreatywnego podejścia w zaskakujących i nieprzewidzianych sytuacjach, ale przede wszystkim udzielania sobie odpowiedzi na pytanie: „Co nam się bardziej opłaca – rywalizować czy współpracować?”. Nie bez znaczenia dla końcowego rezultatu jest tutaj również motywacja zarówno zespołowa, jak i indywidualna.

**Godzina 13:00** - obiad

**Godzina 15:00** -

## MAFIA

*Mafia to wciągająca gra psychologiczna, oparta na schemacie popularnej gry towarzyskiej. Gra pozwala bawić się dużej grupie graczy. W pewnym terenie grasuje mafia. Bandyty terroryzują miasto i jego mieszkańców. Są doskonale przygotowani, działają w pełnej tajemnicy. Policja przystępuje do kontrataku. Do miasta wysyła swoich najlepszych funkcjonariuszy, a w szeregi mafii wprowadza tajnego agenta. Czy stróżom prawa uda się rozbić gang? Czy mafiosom uda się wyeliminować wszystkich policjantów? Zaczyna się niezwykle niebezpieczna rozgrywka.*

**Krecia robota** -projekt ten wprowadza uczestników w nowe, nieznane środowisko poprzez pozbawienie ich jednego ze zmysłów - wzroku. W projekcie tym uczestniczy 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



**Trop** - tym razem w świecie mafijnych porachunków na uczestników będzie czekało bardzo trudne zadanie polegające na rozpoznaniu z pośród 25 postaci wszystkich członków elitarnej mafii. Bardzo dużym utrudnieniem jest fakt iż policji udało się znaleźć tylko oczy i kawałki twarzy słynnych mafiosów. Czy to arcytrudne zadanie uda się wydziałowi pościgowemu.



**Uwikłani** - kolejnym zadaniem czekającym na uczestników będzie uwolnienie związanego zakładnika. Aby to zadanie wykonać cały zespół będzie musiał włożyć w to ogromną pracę zespołową.

**Szala** - tym razem uczestnicy będą musieli wykupić jednego z swoich kompanów z rąk mafijnego gangu. Aby to zadanie wykonać będą musieli ustawić szale wagi w pozycji poziomej. Jedynym możliwym obciążeniem na wadze będą pozostali członkowie zespołu. W tym zadaniu bardzo ważna będzie precyzja całego zespołu oraz zaufanie do pozostałych członków ekipy.



**Konstrukcja** - w projekcie tym, uczestnicy zostaną postawieni przed wyzwaniem, które wymagać będzie od nich generowania, zgłaszania oraz implementowania własnych pomysłów na rozwiązanie sytuacji problemowej. W tym przypadku, zadaniem uczestników będzie zaprojektowanie i zbudowanie konstrukcji umożliwiającej przetransportowanie, bez użycia siły mięśni, dowodów zbrodni aby nie pozostawić odcisków palców.

**Kontakt** - podzielony na dwie podgrupy zespół musi przekazać sobie prawidłowo informacje na odległość nie posługując się przy tym przekazem ustnym. Po zakończeniu fazy planowania zespół dzieli się na dwie podgrupy, z których każda zajmuje wskazaną przez trenerów pozycję. Wówczas rozpoczyna się druga faza projektu, czyli jego praktyczne wykonanie. Zespół musi pamiętać o bardzo ważnej sprawie ponieważ mafiosi nie śpią i chętnie przejmą Waszą wiadomość.

**Godzina 21:00** – Ognisko

**II dzień**

**Godzina 8:00**- śniadanie

**Godzina 9:00** -



**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.





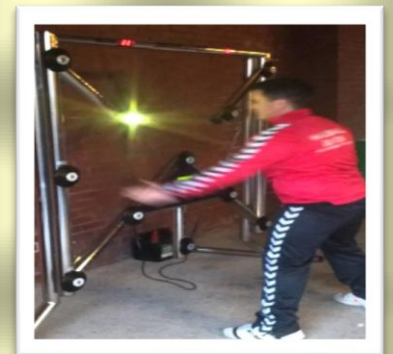
**Godzina 13:30 Obiad**

**Godzina 15:00**

**Eliminator** - to zdecydowanie najlepsze urządzenie do przeprowadzenia konkurencji zespołowych. Dmuchana arena pomieści jednocześnie aż sześciu uczestników, których zadaniem jest utrzymanie się jak najdłużej na wystających platformach. Zadanie utrudnia pałka, która porusza się z zmienną prędkością w obydwu kierunkach. Uczestnicy muszą się wykazać ogromnym refleksem i sprawnością fizyczną.



**Batak** - jest to urządzenie, które służy sportowcom do mierzenia refleksu. Jest to doskonała zabawa przeznaczona dla dzieci i dorosłych.



**Żyroskop**-cywilna wersja trenażera lotniczego używanego w wojsku, lotnictwie i



astronautyce, pozwalająca doświadczyć wrażeń, jakie towarzyszą podczas lotu. W pewnym momencie nie wiemy gdzie jest góra a gdzie dół. Możemy uzyskać przeciążenia do 3G

**Godzina 18:30** – kolacja

**Godzina 21:00** – 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.



### **III dzień**

**Godzina 8:00**- śniadanie

**Godzina 9:**

**Runmageddon** – jest „ekstremalny bieg z przeszkodami, w której uczestnicy będą mieli możliwość pokonania trasy usłanej przeróżnymi przeszkodami. Każdy z uczestników bierze dobrowolnie udział w biegu i oświadcza iż jego stan zdrowia pozwala na wzięcie udziału w takiej formie zawodów. Przed wyruszeniem na start uczestnicy otrzymają opaski z numerem startowym oraz podpiszą oświadczenie iż są świadomi wzięcia udziału w tego typu imprezie. Nad całością imprezy będą czuwali przeszkoleni instruktorzy oraz będzie zabezpieczenie medyczne, które jest niezbędne przy takich imprezach. Najlepsi dostaną puchary a każdy uczestnik dostanie dyplom ukończenia biegu.



Na uczestników będzie czekała trasa o długości ok 1 lub 2 km usłana 15 przeszkodami terenowymi o różnym stopniu trudności.



**Godzina 14:00** – obiad i wyjazd grupy

**Cena: 280zł/osoba – ośrodek Zoom Przygody, Karino**

**Cena 340 zł ośrodek Edukacji Ekologicznej, Almatu, Hotel Królewski**

**CENA ZAWIERA:**

- zakwaterowanie w 1 z naszych ośrodków
- wyżywienie (2 X śniadanie, 3 x obiad, 2 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

**Uwaga: obowiązuje doba hotelowa danego ośrodka i istnieje możliwość że grupa będzie musiała się wykwaterować np. po śniadaniu z możliwością pozostawienia rzeczy w ustalonym miejscu**

**Adam Mak - „MAKADAN”**

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

**Tel 606230429**

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



