

OFERTA
WYCIECZKI SZKOLNEJ

INTEGRACJA



- 1. Wprowadzenie.**
- 2. Jaki będzie program?**
- 3. Agenda.**

1. Wprowadzenie.

Program ten przedstawia wstępną propozycję wycieczki szkolnej dedykowanej klasom I gimnazjum i liceum. Głównymi założeniami tego programu są takie aspekty jak: zwiększenie integracji, poprawienie komunikacji i motywacji uczestniczącej w programie grupy oraz uświadomienie roli celów na wielu płaszczyznach funkcjonowania.

2. Jaki będzie program?

Przedstawiona w tym programie oferta stanowi wstępne propozycje, które mogą podlegać wszelkim modyfikacjom, jakie mogą okazać się konieczne w wyniku dalszych rozmów między stronami.

Projekty będą wykonywane zespołowo bądź indywidualnie, przy czym uczniowie będą pracowali w kilku zespołach, bądź to rywalizujących między sobą w poszczególnych konkurencjach, bądź to współpracujących podczas realizacji dużego, wspólnego przedsięwzięcia. Konfiguracje poszczególnych zespołów mogą być poddane dowolnym modyfikacjom w trakcie programu.

Każde z zadań jest opracowane w taki sposób, aby zapewnić uczniom odpowiedni poziom fizycznego, ale również i intelektualnego wyzwania, a następnie po jego zakończeniu będzie przeprowadzane omówienie procesów i interakcji zaistniałych podczas jego wykonania.

To wspólne doświadczenie wpłynie pozytywnie na zacieśnienie nieformalnych relacji między uczestnikami oraz poprawę komunikacji między nimi.

Główną intencją jest, aby program ten:

- był ciekawy, stawiał różne wyzwania i inspirował,
- motywował uczniów i dodawał im energii,
- przełamywał wszelkie bariery i budował wzajemne zaufanie,
- przyczynił się do poprawy komunikacji i motywacji,
- dostarczył dużo niezapomnianych wrażeń,
- zapewnił dobrą zabawę.

Projekty, które zostaną przedstawione w poniższej ofercie:

- wyznaczają limity czasowe,
- dają do dyspozycji ograniczone środki i zasoby,
- stawiają fizyczne i intelektualne wyzwania.

Jestem przekonany, że przedstawione poniżej propozycje programowe powinny umożliwić skonstruowanie najbardziej optymalnej wersji programu, która pozwoli na zrealizowanie założonych pod adresem tego programu celów.

3. Agenda.

09:00 **Spotkanie na miejscu realizacji programu**

09:30 **WPROWADZENIE DO PROGRAMU**

ĆWICZENIE ROZGRZEWAJĄCE „DO PARY”

Ćwiczenie „rozgrzewające” ma na celu:

- przełamanie barier między uczestnikami,
- wzbudzenie zaangażowania uczestników,
- wprawienie uczestników w wesoły i pozytywny nastrój,
- humor, śmiech i dobra zabawa.

„Do pary”

Zadaniem uczniów będzie wylosowanie po jednej karteczce z trzema prostymi czynnościami oraz odnalezienie swojej „drugiej połówki” czyli osoby, która wylosuje kartkę z identycznym zestawem. Ćwiczenie pozornie łatwe okazuje się nie lada wyzwaniem, ponieważ w jego trakcie nie można komunikować się werbalnie. Jedynym sposobem na zidentyfikowanie partnera w tłumie jest wykonywanie wylosowanych czynności, takich jak np. poklepanie innej osoby po ramieniu, podrapanie kogoś za uchem, uściśnięcie dłoni, klepięcie pod kolaniem i inne.

10:00 „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

10:45 „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 gościom, którzy z kolei biegną 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.

12:00

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 dopingiu 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 bolkowych nartach. Jest to zabawa wymagająca zgrania, współpracy całego zespołu
- **Przeciąganie liny** - najbardziej popularna konkurencja na wszystkich imprezach integracyjnych przeznaczona dla dzieci i dorosłych
- **Siatka tekili** - 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** - zgrzewająca zabawa zespołowa, polegająca na wyścigu dwóch specjalnie przygotowanych cyrkli
- **Gąsienica** - wesoła konkurencja dla trzech 5 osobowych zespołów polegająca na wyścigu gąsienic.



- **Mega super!** – konkurencja zmuszająca wszystkich do kreatywnego działania w zespole
- **Jazda na rowerze przeciwnym** – konkurencja polegająca na pokonaniu slalomu na rowerze. Jedynym utrudnieniem jest fakt, iż w rowerze wszystko działa odwrotnie. W tej zabawie można się przekonać jak trudno jest wyeliminować wyuczone nawyki
- **Obwód** – konkurencja logiczna, w której zespół ma do wykonania zadanie wydające się w pierwszej chwili niemożliwe do zrealizowania.
- **Skoczek** – jest to wspianała zabawa, w której cały zespół musi wyskakać sobie zwycięstwo



14:30 – ognisko z kiełbaskami

15:30 ĆWICZENIE ROZGRZEWAJĄCE: „ KARŁY, OLBRZYMY I RYCERZE”

Ćwiczenie to opiera się na popularnej metodzie podejmowania decyzji wykorzystującej w tym celu trzy wzajemnie eliminujące się elementy, a mianowicie: papier, nożyczki, kamień. W proponowanej przez nas wersji tymi trzema elementami są: olbrzymy, karły i rycerze.

Zagadka Kryminalna



Jest to gra, która pozwala uczestnikom na wcielenie się w rolę detektywów mających do rozwiązania pewną zagadkę kryminalną. Uczestnicy podzieleni na zespoły poszukiwawcze będą musieli odnaleźć w terenie ukryte szczątki 25 informacji związanej z śmiercią wilka. Aby zdobyć niektóre elementy historii będą musieli stawiać czoła różnym wyzwaniom fizycznym, umysłowym. Kryminalna zagadka jest to gra o skomplikowanej fabule, która wciąga uczestników w dobrą, bezpieczną zabawę. Podczas gry na uczestników czeka szereg zadań praktycznych.



17:00 ZAKOŃCZENIE PROGRAMU

KOSZTORYS

Czas trwania – ok. 8 godzin
Koszt 70 zł/osoba