



I. ZAJĘCIA SPORTOWE

Realizowane są w formie gier i zabaw ruchowych na boiskach i placach zewnętrznych oraz w sali gimnastycznej.

Cele zajęć:

- ✓ zaspokojenie biologicznej potrzeby zwiększonej aktywności ruchowej oraz stworzenie dzieciom szerokiej możliwości jej realizowania pod okiem nauczyciela,
- ✓ wdrożenie uczniów do przestrzegania zasad współżycia zespołowego,
- ✓ kształtowanie samodyscypliny,
- ✓ rozwijanie poczucia odpowiedzialności za zdrowie i bezpieczeństwo swoje oraz kolegów,
- ✓ kształtowanie potrzeby podporządkowania się określonym regułom gier i zabaw poprzez ukazywanie negatywnych skutków nieprzestrzegania ustalonych zasad,
- ✓ propagowanie zasad „czystej gry” (fair play),
- ✓ rozwijanie wiary we własne siły, przełamywanie lęków i obaw

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|---|
| ➤ Zbijany kwadrat | ➤ Kwadrant | ➤ Piłka pod sznurkiem |
| ➤ Dwa ognie | ➤ Wędrujące piłki | ➤ Leżące naleśniki |
| ➤ 5 podań | ➤ Biegające kółko i krzyżyk | ➤ Dwóch wędkarzy |
| ➤ Piłka do kapitana | ➤ Indiana Jones | ➤ Chusta animacyjna |
| ➤ Rybki żarłoczki | ➤ Strażnicy | ➤ różne rodzaje berków (dzieci młodsze) |
| ➤ Polowanie na smocze jajo | ➤ Ruchoma bramka | ➤ Muchy i pająki |
| ➤ Sztafeta gwiazdzista | ➤ Pochodnia | ➤ Zaklepany |
| ➤ Unihokej | ➤ Celni i szybcy | |

II. ZAJĘCIA TERENOWE

Realizowane w formie gier zabaw w lesie na terenie ośrodka oraz poza nim.

Cele zajęć:

- ✓ kształtowanie pożądanых postaw: samodzielność, kreatywność, odwaga;
- ✓ zaspokajanie naturalnej potrzeby przeżycia przygody, rywalizacji,
- ✓ poprawa kondycji i sprawności fizycznej;
- ✓ ćwiczenie sprawności zmysłów,
- ✓ wdrażanie do przewidywania zagrożeń,
- ✓ poprawa stanu bezpieczeństwa.

Uczestnictwo w grach wymaga ustalania i respektowania zasad, współdziałania grających, przyzwyczajają do rzetelności i uczciwości, uczy przewyżczania trudności, pokazuje jak rezygnować z własnych celów dla dobra zespołu.

- *Afera bombowa*
- *Avengers*
- *Baskucja*
- *Strzelanie z łuku*
- *Diamenty*
- *Podchody z zadaniami*
- *Pirackie potyczki*
- *Złap Gumisia*
- *Zdobądź flagę*
- *Wampir*
- *Szarże*
- *Terenowe kółko i krzyżyk*
- *Polowanie na zwierzynę*
- *Do boju*
- *Przesyłka*
- *Smerfy*
- *Kłusownik i myśliwy*
- *Leśnicy szukają zwierzyny*
- *Z wizytą u wodza*
- *Walka o ogień*
- *Polowanie na czarownice i czarnoksiężnika*
- *Policjanci i złodzieje*
- *Pogoń za lisem*
- *Myśliwi, wilki zające*
- *Leśny zwierz*
- *Las Sherwood*
- *Infekcja*
- *Budowanie szalaśców*
- *Bitwa na obrazki*
- *Zwierzogród*
- *Emotki*

III ZAJĘCIA ŚWIETLICOWE

integrujące i aktywizujące grupę, rozwijające logiczne i strategiczne myślenie;
quizy i gry planszowe

Cele zajęć:

- ✓ kształtowanie umiejętności racjonalnego i kreatywnego zagospodarowania czasu wolnego i wspólnej zabawy,
- ✓ inspirowanie do szukania i poznawania nowych pomysłów gier i zabaw, odkrywania własnych możliwości, predyspozycji, talentów oraz ich twórczego wykorzystywania,
- ✓ rozwijanie sprawności umysłowych, kształcenie umiejętności działania w różnych sytuacjach, utrzymywania poprawnych kontaktów z koleżankami i kolegami w grupie.

- *5 sekund*
- *Fanty*
- *Bystre oczko*
- *Vabank*
- *Cluedo*
- *Pif -paf*
- *Mafia*
- *Gorący ziemniak*
- *Gra w statki*
- *Kim jestem?(Hendenz)*
- *Pictureka*
- *Pojedynek gangów*
- *Kalambury*
- *Olimpiada zwierzęca*
- *Olimpiada roślinna*
- *Tajniacy XXL*
- *Spotkanie z zagadką*
- *Dukaty*
- *Dixit (tajemnicze karty)*
- *Detektyw*
- *Uratuj jajko*
- *Państwa – miasta*
- *Awantura o fasolkę*
- *Parada oszustów*
- *Ryzyk fizyk*
- *Szybkie liczby*
- *Czacha dymi*
- *Taboo*
- *Bezludna wyspa*
- *Jaka to melodia*
- *Zabójcze spojrzenie*



IV WSPÓLNE ZABAWY WIECZORNE

Cele zajęć:

- ✓ budowanie pozytywnych relacji w zespole,
- ✓ doskonalenie umiejętności współdziałania i współpracy w grupie,
- ✓ budowanie klimatu zaufania, otwartości, wzajemnej akceptacji,
- ✓ obserwacja stopnia integracji i panującej wśród uczniów atmosfery
- ✓ doskonalenie umiejętności współdziałania podczas realizacji zadań grupowych.

- | | | |
|----------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| ➤ <i>Jumanji</i> | ➤ <i>Karaoke</i> | ➤ <i>Wyścigi na wesolo</i> |
| ➤ <i>Dyskoteka z nauką</i> | ➤ <i>Koło fortuny</i> | ➤ <i>Bajkoladnia</i> |
| ➤ <i>tańców integracyjnych i</i> | ➤ <i>Milion w minutę</i> | ➤ <i>Ognisko z pieczeniem</i> |
| ➤ <i>konkursami</i> | ➤ <i>Zalóżysz się</i> | ➤ <i>kielbasek</i> |
| ➤ <i>Świetlik</i> | ➤ <i>Wyspa skarbów</i> | ➤ <i>Randka w ciemno</i> |

V – ATRAKCJE TURYSTYCZNE

Wycieczki za dodatkową odpłatnością:

- Centrum Edukacji i Promocji Regionu w Szymbarku (www.cepr.pl).
- Basen AQUA Centrum w Kościerzynie (www.basen.koscierzyna.pl).
- Kaszubski Park Etnograficzny we Wdzydzach Kiszewskich (www.muzeum-wdzydze.gda.pl).
- Muzeum Hymnu Narodowego w Będminie (www.muzeum.narodowe.gda.pl).
- Oceanarium w Gdyni (www.akwarium.gdynia.pl).
- Starówka w Gdańsku (www.trojmiasto.pl).
- Rejsy statkiem po Zatoce (www.rejsyturystyczne.pl), Molo w Sopocie, Westerplatte.
- Łeba – ruchome wydmy w Słowińskim Parku, przewozy meleksami, Jurajski Park Dinozaurów (www.lebapark.pl, www.wydmy-leba.pl).
- Muzeum Zamkowe w Malborku (www.zamek.malbork.pl), Park Ruchomych Dinozaurów