



ZAŁĄCZNIK nr 13 - Przykładowy program wyjazdu integracyjnego –witajcie w naszej bajce...

**Przykładowy program wyjazdu integracyjnego –
...WITAJCIE W NASZEJ BAJCE...**

Dzień 1

- 10⁰⁰ – przyjazd do miejsca zakwaterowania
- 10¹⁵ – powitanie uczestników przez operatora informacji i zakwaterowanie w pokojach
- 11⁰⁰ – 14⁰⁰ – zajęcia animacyjne w podgrupach:

I Dzieci

- Zabawy integracyjne
 - ✚ z wykorzystaniem chusty animacyjnej,
 - ✚ zabawy słowne z fabułą, np. powtarzanie imion,
 - ✚ zabawy z piłką „podaję piłkę do..”,
- Zabawy plastyczne:
 - ✚ prace plastyczne z użyciem kolorowego papieru (maski, laurki, zwierzątka itp.),
 - ✚ proste płaskie origami z kółek i kwadratów (słoneczka, zwierzątka, choinki i inne),
 - ✚ zabawa konstrukcyjna „wieża” wykonywana ze słomek i plasteliny.

II Młodzież

- Ćwiczenia integracyjne i budujące zespół,
- Zabawy ruchowe i taneczne,
 - ✚ przy użyciu chusty animacyjnej, tunelu animacyjnego, worków do skakania, przyborów gimnastycznych: woreczków, szarf, skakanek.

III Rodzice

- Ćwiczenie integracyjne,
- Ćwiczenia z zakresu aktywnego słuchania, poznanie swoich imion, zainteresowań,





- Ćwiczenie z zakresu komunikacji werbalnej i niewerbalnej, np. ukryty sejf:
 - Uczestnicy zostają podzieleni na 2 osobowe zespoły.
 - Prowadzący poleca, aby uczestnicy w ramach dobranych par usiedli plecami do siebie, a następnie rozdaje im papier i flamastry.
 - Prowadzący wyznacza, kto będzie osobą nadającą komunikat, a kto odbiorcą.
 - Zadaniem nadawcy komunikatu będzie narysowanie planu budynku i zaznaczenie na nim ukrytego w jednym z pomieszczeń firmowego sejfu oraz drogi do niego prowadzącej.
 - Osoba rysująca musi jednocześnie opowiadać o tym, co rysuje, tak, aby osoba odbierająca komunikat mogła odtworzyć na swojej kartce plan budynku i zaznaczyć na nim sejf.
 - Dozwolona jest wyłącznie komunikacja werbalna. Uczestnicy nie mogą się do siebie odwracać, ani patrzeć na swoje rysunki.
 - Po wykonaniu rysunków pary prezentują swoje prace na forum, potem zaś następuje dyskusja nad przebiegiem zadania.

- 14³⁰ - 15³⁰ – wspólny obiad

- 16⁰⁰ – 18⁰⁰ – zabawy rodzinne – rodzice wraz z dziećmi otrzymają „bony rozrywkowe” – każda rodzina za okazaniem „bonu” może wziąć udział w jednej z zaproponowanych przez wykonawcę atrakcji:
 - Paintball,
 - Kajaki,
 - Ścianka wspinaczkowa,
 - Tor survivalowy,
 - Strzelanie z łuku lub z wiatrówki.

- 19⁰⁰ – kolacja i wspólne ognisko wraz z oprawą muzyczną

Dzień 2

- 9⁰⁰ – 9³⁰ wspólne śniadanie
- 10⁰⁰ – 13⁰⁰ – rodzinna gra plenerowa np. „Bajkowe podchody”:
 - Grupa zostaje podzielona na dwie drużyny: *Bajkowi tropiciele* i *Bajkowi uciekinierzy*
 - Pierwsza drużyna – uciekający – wyrusza w teren, pozostawiając za sobą ślady, czyli znaki patrolowe oraz zadania (listy). Druga drużyna – szukający – wyrusza około 20 minut po pierwszej i ma za zadanie odnaleźć i rozwiązać wszystkie zadania pozostawione przez uciekających.
 - Jeśli wszystkie zadania nie zostaną poprawnie rozwiązane, wygrywa drużyna uciekająca. Jeśli natomiast pierwsza grupa zostanie złapana wcześniej, niż dotrze do swojej kryjówki – wygrywa drużyna poszukująca.
- 13³⁰ - 14³⁰ – wspólny obiad
- 15⁰⁰ – 16³⁰ – zajęcia animacyjne w podgrupach:

I Dzieci:

- Zabawy dowolne:
 - ✚ gry planszowe i zabawki: minigolf, minibilard, lotki, rybki, domino, gorący ziemniak, kalambury, chińczyk, warcaby, „Zgadnij kto to?”
- Zabawy relaksujące i wyciszające:
 - ✚ masażyki wg Marty Bogdanowicz
 - ✚ zabawy oddechowe z użyciem piórek
 - ✚ relaksacja na podstawie bajki wg Treningu autogennego Schultza.

II Młodzież

- Zajęcia teatralne:
 - ✚ Zabawy z wykorzystaniem pacynek.
 - ✚ Stworzenie szablonów do teatru cieni i przedstawienie krótkiej inscenizacji.



III Rodzice

- Warsztaty wzmacniające kompetencje rodzicielskie na bazie team buildingu:
 - ✚ ćwiczenia integrujące i budujące zespół,
 - ✚ prezentacja sposobów na wspólną zabawę dzieci i rodziców.

- 17⁰⁰-18⁰⁰ – wykwaterowanie, pożegnanie uczestników i odjazd do miejsca zamieszkania.