

Ośrodek Wypoczynkowy „Złota Rybka”

ul. Kamieńska 14, 72-420 Dziwnów

położony w Dziwnówku – nadmorskiej miejscowości letniskowej, leżącej na Mierzei Dziwnowskiej oddzielającej Morze Bałtyckie od Zalewu Kamieńskiego. Dziwnówek oddalony jest 8 km od Kamienia Pomorskiego i 20 km od Międzyzdrojów. Ogrodzony, oświetlony, zadrzewiony i ładnie zagospodarowany teren ośrodka dzieli zaledwie 150 m od nadmorskiej plaży. Stanowią go 3 dwukondygnacyjne pawilony hotelowe. Uczestnicy zakwaterowani będą w pokojach 2, 3, 4 i 5 osobowych z łazienkami (umywalka, natrysk, WC), telewizorami i chłodziarkami. Do dyspozycji obozowiczów: jadalnia, sala dyskotekowa, sala gier i zabaw, tenis stołowy, bilard, boisko do gry w bule, siatkówkę i koszykówkę, plac zabaw, 4 drewniane wiaty i miejsce na ognisko.



Uwagi:

- **Ceny** na stronie z opisem każdego obozu; **promocje** - str. 3.
- **Oplaty za transport**, rozkład jazdy i lista przystanków - str. 40.
- **Ze względu na warunki atmosferyczne i stan psychofizyczny większości uczestników program może ulec zmianie.**
- Zajęcia odbywać się będą z zastosowaniem niezbędnych elementów zapewniających bezpieczeństwo.
- Jeżeli **dziecko przyjmuje leki**, prosimy o zaopatrzenie uczestnika w te leki i kartkę z informacją o ich dawkowaniu. Uczestnik po przyjeździe ma obowiązek przekazać leki z informacją kierownikowi.
- Od każdego uczestnika pierwszego dnia pobytu pobierzemy **kaucję w wysokości 30 zł** na pokrycie ewentualnych strat spowodowanych przez niego w sprzęcie lub w wyposażeniu ośrodka. Jeśli takich strat nie będzie - kaucję w całości oddamy w dniu wyjazdu.
- Każdy uczestnik otrzyma na własność **bidon na wodę**.
- **Przyjazd indywidualny w dniu rozpoczęcia od godziny 18:00, a wyjazd w dniu zakończenia do godziny 8:00.**

www.aktywne-obozy.pl



Program

sprawnościowy tor przeszkód: selekcja przyszłych agentów.

elementy terenoznawstwa i survivalu: nauka czytania mapy, rysowanie planów i szkiców terenu, posługiwanie się busolą, odnadywanie północnego kierunku różnymi metodami, rozpalanie ognia, rozpoznawanie pozostawionych śladów.



poszukiwania: ukrytych wskazówek i zagubionych przedmiotów zawierających informacje niezbędne do wykonania kolejnych zadań za pomocą elektronicznych wykrywaczy metalu i specjalnych macek saperskich.

szyfry i kody: nauka szyfrowania i rozszyfrowania informacji i zagadek.

rozwiązywanie: zagadek i rebusów podczas gier planszowych („Agent”, „Sherlock”, „Pędzące żółwie”, „Pędzące ślimaki”, „Zgadnij kto to”, Wyprawa po skarb”, „5 sekund”, „Bum bum”).

trening strzelecki: z użyciem krótkiej broni pneumatycznej, broni prymitywnej (łuki, proce) oraz wyrzutni piankowych pocisków NERF.

trening militarny: musztra, rzut granatem na odległość i do celu, wykonywanie zadań w terenie zagrożonym atakiem chemicznym, maskowanie.

trening wodny: budowa jednostki pływającej, która musi utrzymać się na wodzie, przeprawy na dętkach, „bitwa morska” balonami napelnionymi wodą.



broń biała: przygotowywanie własnej zbroi, tarczy i bezpiecznej gąbkowej broni, zakończone turniejem szermierczym.

I pomoc: symulacja akcji ratunkowej, konstruowanie noszy, udzielanie I pomocy oraz transport rannego w trudnych warunkach terenowych, gra samarytańska sprawdzająca zdobytą przez uczestników wiedzę.

szalone zajęcia sprawnościowe: wyścigi w workach i „Spodniach Clowna”, nauka chodzenia na szczudłach i nartach wieloosobowych, zabawy z chustą animacyjną, trickline – chodzenie po taśmie zawieszonych kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią.

wycieczka gokartami rowerowymi: po Dziwnówku połączona z wieloma zadaniami, obserwacją terenu i zapamiętywaniem niezbędnych szczegółów.

wodna olimpiada: ćwiczenia gimnastyczne na plaży, turnieje piłki wodnej, „baloniada”, wyścigi rzędów, przeprawy na dętkach, przelewanie wody przez dziurawe rury.

wieczór filmowy: z popcornem.

piesza wycieczka: brzegiem morza, a na koniec obserwacja zachodu słońca.

zaawansowane gry terenowe: z fabulą i licznymi zagadkami.

„Test Agenta”: podsumowanie obozu - gra podczas której sprawdzone będą nabyte podczas obozu odruchy i umiejętności.

ognisko: z pieczeniem kielbasy zakończone wieczornym bawkim pod gołym niebem i obserwacją gwiazd.

turnieje sportowe, plażowanie i kąpiele: w morzu (pod opieką ratowników wodnych).

Obóz dla tych, którzy chcą poznać dreszczyk emocji i przy tym nauczyć się nowych, nietypowych umiejętności.

Podczas całego obozu uczestnicy – będą zdobywać punkty za poszczególne aktywności; najlepsi dostaną gadżet „Super Agenta”, a wszyscy pamiątkowe odznaki.

Cena podstawowa	Promocje 3 Pory Roku		
	ZIMOWA	WIOSENNA	LETNIA
Turnus I - V	01.01 - 13.02	21.02 - 03.04	11.04 - 22.05
2.599 zł	2.399 zł	2.449 zł	2.499 zł

- Promocje 3 Pory Roku - ilość miejsc ograniczona (decyduje kolejność zgłoszeń).
- Promocje 3 Pory Roku - łączą się z promocjami ze str. 3.