

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 i siatkówkę, plac zabaw, 4 drewniane wiaty i miejsce na ognisko.



Świadczenia:

zakwaterowanie: 10 noclegów, **wyżywienie:** 3 x dziennie + podwieczorek (od kolacji w dniu przyjazdu do śniadania w dniu wyjazdu + suchy prowiant na drogę powrotną) - śniadania i kolacje w formie bufetu, opieka pedagogiczna i instruktorska, realizacja programu, nagrody i pamiątki, dojazd lokalny, ubezpieczenie NNW (10.000 zł) Signal Iduna SA. **Kadra:** ratownicy wodni i instruktorzy poszczególnych form rekreacji.

Turnusy:

I • 26.06-06.07.2023
II • 07.07-17.07.2023
III • 18.07-28.07.2023

Obozy i wiek uczestników:

„Artystki i Agenci” 8-13 lat str. 30
„Wakacyjna Przygoda” 8-13 lat str. 31

Wymagany ekwipunek:

mały plecak, śpiwór, karimat, ciepły sweter lub polar, dres sportowy, kurtka przeciwdeszczowa, buty turystyczne, latarka z zapasem baterii, letnie nakrycie głowy, okulary słoneczne, krem ochronny z filtrem UV, spray przeciw komarom, strój kąpielowy; **mile widziane:** instrumenty muzyczne.



Uwagi:

- Ceny na stronie z opisem każdego obozu; **promocje** - str. 3.
- **Opłaty 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 od lekarza o ich dawkowaniu. Uczestnik po przyjeździe musi przekazać leki z informacją kierownikowi.
- Uczestnicy będą zdawać **telefony komórkowe** wychowawcom na czas ciszy nocnej.
- Od każdego uczestnika pierwszego dnia pobytu pobierzemy **kaucję w wysokości 50 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.**



Program wspólny:

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

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

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

wieczór filmowy: z popcornem.

ozdabianie: pamiątkowych czapeczek obozowych.

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

zaawansowane gry terenowe: z fabułą i licznymi zagadkami.

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

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

Program - Artystki



zajęcia artystyczne (7 bloków):

- **kumihimo** - (nauka robienia bransoletek);
- **decoupage** - (ozdabianie szkatułki na skarby znad morza);
- **dekorowanie** - (liniowych worków na buty lub toreb);
- **wykonanie** - (ramki na pamiątkowe zdjęcie znad morza oraz okładki na pamiętnik z kolorowych tasemek);
- **malowanie** - (kamieni i szyszek);
- **budowa** - (styropianowej kuli z muszelek nazbieranych nad morzem).

kod imprezy: DZIW	Promocje 3 Pory Roku		
	ZIMOWA	WIOSENNA	LETNIA
Cena podstawowa	01.01 - 12.02	20.02 - 02.04	10.04 - 21.05
Turnus I - V	3.249 zł	3.049 zł	3.099 zł

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

„Dzień latawców”: projektowanie, wykonanie oraz puszczanie latawców na plaży przy zachodzie słońca.

„Holy Day”: obrzucanie się bezpiecznymi, kolorowymi proszkami zakończone sesją zdjęciową.

Wszystkie wykonane własnoręcznie przedmioty będą niezapomnianymi pamiątkami z wakacji.

Program – Agenci

sprawnościowy tor przeszkód: selekcja przyszłych agentów.

elementy terenoznawstwa: nauka czytania mapy, rysowanie planów i szkiców terenu, odnajdywanie północnego kierunku różnymi metodami, rozpalanie ognia.



poszukiwania: ukrytych wskazówek, łusek, atrap pocisków 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 karabinków i pistoletów na wodę.

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.

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

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