

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.



Uwagi:

- **Ceny** na stronie z opisem każdego obozu; **promocje** - str. 3.
- **Oplaty za transport**, rozkład jazdy i lista przystanków - str. 36.
- **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 mogli korzystać z **telefonów komórkowych** tylko w **wyznaczonych godzinach**; w pozostałych będą one zdeponowane u wychowawców.
- 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.**



www.aktywne-obozy.pl

Program:

zajęcia integracyjne: zapoznanie się uczestników, wprowadzenie dobrego klimatu, nawiązanie więzi między uczestnikami i kadra obozową; podczas zajęć trzeba wykazać się bystrością umysłu, sprawnością fizyczną i kreatywnością.

I pomoc na wesoło: udzielanie I pomocy przedmedycznej, symulacja akcji ratunkowej, teleturniej sprawdzający posiadaną przez uczestników wiedzę dotyczącą udzielania pomocy oraz zachowania się w niebezpiecznych sytuacjach.

szalone zajęcia sprawnościowe: zabawy w workach i 3-osobowych „Spodniach Clowna”, chodzenie na szczydlach i nartach wieloosobowych, zabawy z „Chustą Klanzy” na plaży i w morzu, trickline-nauka chodzenia po taśmie zawieszonych kilkadziesiąt centymetrów na ziemi.

„Wodna Olimpiada”: ćwiczenia gimnastyczne na plaży, turnieje piłki wodnej, wyścigi rzędów, przelewanie wody przez dziurawe rury.



warsztaty tworzenia postaci: zajęcia, które pomogą wykreować/stworzyć własną postać, stylizację oraz rekwizyty zgodnie z motywem przewodnim obozu; malowanie twarzy i robienie tatuaży.

podstawy orientingu: „czytanie mapy”, odnajdywanie północnego kierunku, wędrówki na orientację, gry terenowe, sygnalizacja i komunikowanie się w terenie.

turnieje sportowe: bule, siatkówka, kometka, zajęcia gimnastyczne na plaży, zabawy ruchowe.

„Poszukiwanie Skarbu Neptuna”: gra terenowo-fabularna tocząca się w ośrodku, lesie i na plaży rozgrywająca się przez cały czas trwania obozu - rozszyfrowywanie wiadomości i wskazówek, wykonywanie zadań w celu odnalezienia skarbu.

zakręcone alarmy: nikt nie wie, kiedy i co go czeka.

ozdabianie: pamiątkowych czapek obozowych oraz ramki na zdjęcie znad morza.

wieczór filmowy: z popcornem.

gry fabularne: toczące się przez cały czas trwania obozu.

ognisko: z pieczeniem kielbasek i śpiewaniem pirackich szantów.

wieczorny biwak: połączony z oglądaniem spadających gwiazd.

„Holy Day” (karnawał kolorów): obrzucanie się bezpiecznymi, kolorowymi proszkami zakończone sesją zdjęciową.

plażowanie i kąpiele: w morzu pod opieką ratowników wodnych.

Program PIRACI:

piesza wycieczka: brzegiem morza połączona z oglądaniem zachodu słońca i nauką posługiwania się busolą pirata.

poszukiwania skarbu: przy użyciu elektronicznego wykrywacza metalu.

trening strzelecki: przy pomocy pistoletów i karabinów na wodę.

trening wodny: budowa małego stateczku, którego zadaniem będzie utrzymać się na wodzie oraz stworzenie pirackiego zagła, który umożliwi mu popłynięcie; przeprawy na dętkach, bitwa morska balonami napelnionymi wodą w okopach.

Program SYRENKI:

piesza wycieczka: brzegiem morza połączona z sesją fotograficzną.

zajęcia artystyczne:

- Kumihimo – nauka robienia bransoletek z tasiemek przy użyciu specjalnych dysków;
- Malowanie llnianych toreb profesjonalnymi farbami malarskimi;
- Ozdabianie styropianowej kuli z zebranych nad morzem muszelek;
- Tworzenie diademu syrenki z koralików, perełek i muszelek;
- Wykonanie własnego breloka do kluczy.

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

„Wodne szaleństwo”: wodna siatkówka, zabawy w „Chustą Klanzy” w morzu, zabawy w pianie na gigantycznych plandekach, aerobik w wodzie pod opieką ratowników wodnych.

malowanie: na foliach stretch.

Przez cały czas trwać będzie punktowany konkurs, którego zwycięzca wśród Syrenek otrzyma tytuł i „Diadem Księżniczki”, a wśród Piratów tytuł i „Busolę Kapitana”.



kod imprezy: DZIW	FIRST MINUTE
Cena podstawowa	01.01.2024 – 29.02.2024
Turnus I - V	3.499 zł 3.199 zł

- First Minute - ilość miejsc ograniczona (decydujący kolejność zgłoszeń).
- First Minute - łączy się ze zniżkami ze str. 3.