

Program "Półkolonie na skraju puszczy"

AKADEMIA SUPERBOHATERÓW

06-10.07.26 (dzieci lat 6-12)

załącznik nr 2.1

ZAŁOŻENIA ORGANIZACYJNE

1. Organizator: Oak Crew Studio, Ludomicko 2, 64-603 Ludomy.

2. Rodzaj i termin: półkolonie letnie, 06-10.07.2026.

3. Charakterystyka uczestników i kadry: Uczestnikami na półkolonii są dzieci w wieku 6-12 lat z różnych środowisk i szkół województwa wielkopolskiego.

Łącznie na półkolonii wypoczywać będzie do 12 osób.

4. Kadre półkolonii stanowią osoby posiadające uprawnienia do pełnionych funkcji.

Kierownik wypoczynku: Katarzyna Stachowska

Wychowawca wypoczynku: Marianna Stachowska

5. Lokalizacja: Ludomicko 2, 64-603 Ludomy. Miejsce półkolonii zlokalizowane jest na skraju Puszczy Noteckiej. To świetna lokalizacja dla energicznych dzieci, chcących aktywnie spędzać czas na świeżym powietrzu.

6. Wyżywienie to zapewniony przez organizatora obiad oraz przekąski.

Drugie śniadanie uczestnicy przynoszą we własnym zakresie, przygotowane przez opiekuna.

7. Dojazd dzieci każdego dnia na miejsce półkolonii przewidziany jest we własnym przez rodziców.

ZAŁOŻENIA WYCHOWAWCZE

1. Realizacja programu półkolonii i hasła przewodniego: **„Odkrywamy Moc Natury i Współpracy!”**

ma służyć:

- Wypoczynkowi dzieci w sposób czynny i ciekawy.
- Organizacji gier terenowych dla poznania piękna Puszczy Noteckiej.
- Kształtowaniu umiejętności empatycznego współdziałania w grupie.
- Poszerzaniu wiedzy o otaczającym nas środowisku, rozwijaniu wrażliwości na naturę oraz odkrywaniu, jak każdy z nas może być bohaterem swojej małej ojczyzny.
- Kształtowaniu szacunku do istot żywych oraz pracy innych osób.
- Rozwijaniu pasji i zainteresowań, odkrywaniu talentów oraz wzmacnianiu wiary we własne możliwości.

2. Zamierzenia wychowawcze:

- Integracja dzieci poprzez pracę w zespole i zabawy na świeżym powietrzu.
- Rozwijanie poczucia odpowiedzialności i samodzielności.
- Rozbudzanie inwencji twórczej.
- Kształcenie kultury obcowania z przyrodą.

3. Założenia programowe:

- Zdobywanie „Mocy Wiedzy” poprzez eksperymenty i doświadczenia – uczestnicy będą odkrywać tajemnice przyrody i świata nauki poprzez bezpieczne eksperymenty, obserwacje oraz proste doświadczenia rozwijające ciekawość i logiczne myślenie.
- Stworzenie warunków do wypoczynku w miłej i przyjaznej atmosferze.
- Leśne Misje Odkrywców – poznawanie walorów przyrodniczych okolicy poprzez gry terenowe, spacerory oraz zadania zespołowe rozwijające spostrzegawczość i umiejętność działania w grupie.
- Warsztaty plastyczne mające na celu rozwój kreatywności u dzieci.
- Aktywności ruchowe na świeżym powietrzu w formie gier, zadań grupowych.

WEWNĘTRZNE ZASADY PÓŁKOLONII Skierowane do dzieci!

1. Bawimy się bezpiecznie:

- Słuchamy opiekunów i stosujemy się do ich poleceń.
- Nie oddalamy się od grupy bez zgody wychowawcy.
- Jeśli coś cię boli lub źle się czujesz, od razu informujesz opiekuna.

2. Szanujemy innych:

- Jesteśmy dla siebie mili, nie popychamy się i nie bijemy!
- Pomagamy kolegom i koleżankom, jeśli tego potrzebują :)
- Nie korzystamy z telefonu podczas półkolonii, aby nie tracić kontaktu z rówieśnikami!
- Telefony oddawane są opiekunom na czas każdego dnia zajęć.
- Nie krzyczymy i nie przeszkadzamy innym w zabawie.

3. Dbamy o przyrodę:

- Nie śmiecimy – wszystkie odpadki wyrzucamy do kosza.
- Nie niszczymy roślin i nie płoszymy zwierząt.
- Nie zbieramy roślin, grzybów leśnych!
- Nie dokarmiamy zwierząt, mają one zapewnione posiłki :)

4. Korzystamy ze sprzętu z rozważą:

- Dbamy o rzeczy, których używamy podczas zabawy.
- Dzielimy się sprzętem sportowym i bawimy się nim zgodnie z przeznaczeniem.

5. Dbamy o zdrowie i dobre samopoczucie:

- Pijemy wodę, zwłaszcza w upalne dni.
- W ciepłe dni nosimy czapkę i używamy kremu z filtrem.
- Zakładamy wygodne buty, które chronią stopy.
- Półkolonie to czas zabawy i przygód, więc ciesz się każdą chwilą!

PROGRAM PÓŁKOLONII

W przypadku niesprzyjających warunków pogodowych kolejność dni/zajęć może ulec zmianie.

DZIEŃ 1

Narodziny Superbohaterów!

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | **Zbiórka.**
- **9:10 - 9:30** | Rozpoczęcie półkolonii! Zapoznanie dzieci z zasadami półkolonii.
Przedstawienie kadry. Przedstawienie zasad panujących na zajęciach i w stajni.
- **9:30 - 10:30** | Zajęcia plastyczne – otwarcie Akademii Bohaterów: losowanie kryptonimów, tworzenie własnego superbohatera!
- **10:30 - 11:00** | **Przerwa na drugie śniadanie.**
- **11:00 - 12:00** | Gra terenowa – "Poszukiwanie zaginionej Mocy Wiedzy!"
- **12:00 - 13:00** | Eksperymenty! – tworzenie hodowli kryształów oraz wybuchowych pułapek.
- **13:00 - 14:00** | **Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).**
- **14:00 - 15:00** | Gry ruchowe na świeżym powietrzu, zawody zręcznościowe, tor przeszkód.
- **15:00 - 16:00** | Patrol Czterech Kopyt – podstawy pielęgnacji koni: czyszczenie, głaskanie, dawanie smakołyków koniom.

DZIEŃ 2

Odkrywanie Supermocy!

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | Zbiórka.
- **9:10 - 10:30** | Gry ruchowe na świeżym powietrzu.
- **10:30 - 11:00** | Przerwa na drugie śniadanie.
- **11:00 - 13:00** | Eksperymenty sensoryczne – tworzenie mistycznych eliksirów, poznanie mocy ziemi i wybuchów, piankowy-zapachowy-kolorowy-brokatowy- slime.
- **13:00 - 14:00** | Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).
- **14:00 - 16:00** | Zajęcia plastyczno-fizyczne – lecący bohater, odlotowy pojazd superbohatera.

DZIEŃ 3

Bohaterowie nie boją się... ubrudzić!

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | Zbiórka.
- **9:10 - 10:30** | Gry ruchowe na świeżym powietrzu.
- **10:30 - 11:00** | Przerwa na drugie śniadanie.
- **11:00 - 11:30** | Malowanie kredą symboli herosów.
- **11:30 - 12:00** | Zajęcia sensoryczne – hydrożelowe gniotki.
- **12:00 - 13:00** | Balonowe szaleństwo – tworzenie generatora baniek i wybuchowej piany!
- **13:00 - 14:00** | Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).
- **14:00 - 16:00** | Eksperymenty! – szukanie odpowiedzi na pytanie "Dlaczego Posejdon nie jest mokry od wody?", odlotowe wyścigi bohaterów, tajemnicze Mutanty z Laboratorium Bohaterów.

DZIEŃ 4

Portal do innego wymiaru!

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | Zbiórka.
- **9:10 - 10:30** | Interaktywne obrazki – kolorujemy i edukujemy jednocześnie!
- **10:30 - 11:00** | Przerwa na drugie śniadanie.
- **11:00 - 13:00** | Gra terenowa – "Tajemnica Zatrutej Mikstury."
- **13:00 - 14:00** | Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).
- **14:00 - 16:00** | Eksperymenty kosmiczne! – galaktyka w słoiku, galaktyczny portal, meteoryt i gwiazdzista droga.

DZIEŃ 5

Wielki finał Akademii Superbohaterów!

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | Zbiórka.
- **9:10 - 10:30** | Piknik na łące. Gry ruchowe na świeżym powietrzu.
- **10:30 - 11:00** | Przerwa na drugie śniadanie.
- **11:00 - 13:00** | Eksperymenty – eliksiry zmieniające kolor, Gigantyczna Dłoń Superbohatera,
- **13:00 - 14:00** | Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).
- **14:00 - 15:00** | Zajęcia plastyczne – tworzenie prac upamiętniających miniony tydzień "Musujące obrazki".
- **15:00 - 16:00** | Podsumowanie tygodnia zajęć, wręczenie dyplomów i podarunków Superbohaterom!

*** Plan dnia na BARDZO ulewny dzień!**

- **7:00 - 9:00** | Świetlica (dla chętnych, dodatkowo płatna).
- **9:00 - 9:10** | Zbiórka.
- **9:10 - 10:30** | Eksperymenty! – szukanie odpowiedzi na pytanie “Dlaczego Posejdon nie jest mokry od wody?”, odlotowe wyścigi bohaterów, tajemnicze Mutanty z Laboratorium Bohaterów.
- **10:30 - 11:00** | Przerwa na drugie śniadanie.
- **11:00 - 13:00** | Seans filmowy – film np. “Wielka Szóstka”, “Iniemamocni”, “Megamind”.
- **13:00 - 14:00** | Pora obiadowa + czas wolny (pod opieką).
- **14:00 - 16:00** | Zajęcia plastyczno-fizyczne – lecący bohater, odlotowy pojazd superbohatera.