

ZIELONA SZKOŁA

<i>Ramowy rozkład zajęć w ciągu dnia:</i>	
godz. 8⁰⁰	pobudka, toaleta poranna
godz. 8³⁰ - 9⁰⁰	śniadanie
godz. 9¹⁰ - 13³⁰	zajęcia programowe: edukacja przyrodniczo-ekologiczna, zajęcia sportowo-rekreacyjne
godz. 13³⁰ - 14⁰⁰	obiad, podwieczorek
godz. 14¹⁰ - 17³⁰	zajęcia programowe: terenowe, sportowo-rekreacyjne, świetlicowe
godz. 17⁴⁵ - 18¹⁵	kolacja
godz. 18³⁰ - 20³⁰	wieczorne zabawy integracyjne dla wszystkich grup
godz. 20³⁰ - 21³⁰	toaleta wieczorna, relaksacja
godz. 22⁰⁰	cisza nocna

Edukacja przyrodniczo - ekologiczna

Cele ogólne:

- poznanie fauny i flory naszego regionu;
- doskonalenie umiejętności obserwacji jako podstawowego sposobu zdobywania;
- wiadomości o przyrodzie;
- rozwijanie zainteresowań i kształtowanie postaw badawczych;
- integracja uczniów.

Cele szczegółowe będą realizowane w ramach bloków tematycznych (do wyboru):

Tematyka i treści spotkań przyrodniczo - ekologicznych

dla klas I – III	dla klas IV – VI
<p>1. W leśnym skarbcu</p> <ul style="list-style-type: none">• warunki życia w lesie• warstwowa budowa lasu - znaczenie każdej z nich dla ekosystemu• ochrona lasów i ich mieszkańców• rodzaje lasów i ich znaczenie gospodarcze i przyrodnicze <p>2. Mieszkańcy lasu ich zwyczaje</p> <ul style="list-style-type: none">• rozpoznawanie i nazywanie owadów i ptaków leśnych• sytuacja niebezpieczna dla życia zwierząt leśnych• łańcuchy pokarmowe• zwierzęta poszczególnych warstw• rola paśnika w lesie• pożyteczne funkcje zwierząt <p>3. Woda w przyrodzie</p> <ul style="list-style-type: none">• woda w życiu człowieka; oszczędne gospodarowanie wodą• zasada krążenia wody w przyrodzie – konieczność jej znajomości• rodzaj środowisk wodnych• warunki życia w wodzie, rośliny wodne• właściwości wody• różne rodzaje zanieczyszczonych wód, potrzeba ochrony wód• badanie czystości wody <p>4. Drzewa przyjaciółmi człowieka</p> <ul style="list-style-type: none">• elementy budowy drzewa• rozpoznawanie gatunków drzew• znaczenie drzew w przyrodzie• określanie wieku drzew• praca służby leśnej	<p>1. Poznajemy las i jego mieszkańców</p> <ul style="list-style-type: none">• charakterystyczne gatunki roślin i zwierząt dla biocenozy leśnej• warstwowość układu roślinności lasu• rozpoznawanie i nazywanie roślin i zwierząt poszczególnych warstw• znaczenie i ochrona lasów• zależności pomiędzy poszczególnymi organizmami: łańcucha pokarmowego, producenci, konsumenci, reducenty <p>2. Woda najcenniejszym źródłem życia</p> <ul style="list-style-type: none">• właściwości fizyczne i chemiczne wody• klasy czystości wody – sposoby badania• zanieczyszczanie wody• sposoby oczyszczania wody• znaczenie wody w życiu codziennym człowieka <p>3. Jakie to drzewo ?</p> <ul style="list-style-type: none">• elementy budowy drzewa i liścia• charakterystyczne gatunki drzew• znaczenie gospodarcze i przyrodnicze lasów• rozpoznawanie i nazywanie poszczególnych drzew <p>4. Ptaki nasi skrzydlaci przyjaciele</p> <ul style="list-style-type: none">• rozpoznawanie ptaków po ilustracjach i odgłosach• znaczenie pojęć: rezerwat, nieloty, podlotki, ornitolog• zasady zachowania w rezerwacie• obserwacja ptaków w rezerwacie <p>5. Łąka i jej mieszkańcy</p> <ul style="list-style-type: none">• rośliny i zwierzęta zamieszkujące łąkę• rodzaje ziół i ich znaczenie

5. Nasze łąki i lasy to apteka

- warstwowy układ roślinności łąk
- ochrona roślin i zwierząt żyjących na łące
- znaczenie i wykorzystanie ziół
- gospodarcze i rekreacyjne znaczenie łąk
- zapoznani z roślinami zielarskimi

6. Ptaki – śpiewające zwierzęta

- rozpoznawanie wybranych gatunków ptaków
- butki lęgowe w lesie
- znaczenie ptaków
- budowa pióra

7. Kolorowy świat owadów

- ciekawostki z życia owadów
- owady pożyteczne i szkodliwe
- rozpoznawanie owadów
- znaczenie owadów i konieczności ich ochrony
- fazy rozwojowe owadów

8. Czy ktoś mnie polubił? Jestem płazem

- różnorodność płazów i formy ich ochrony
- rozpoznawanie płazów
- fazy rozwojowe płazów

9. Co wiem o powietrzu

- znaczenie powietrza w życiu człowieka
- źródła zanieczyszczeń powietrza
- określenie czystości powietrza za pomocą skali porostowej

10. Poznajemy Kaszuby

- poznanie legendy „ Jak powstały Kaszuby ”
- próby śpiewania „ Kaszubskich nut ”
- znaczenie siedmiu kolorów w hafcie kaszubskim
- kolorowanie stroju kaszubskiego
- poznawanie kilku słów w języku kaszubskim

- ochrona roślin i zwierząt żyjących na łące
- gospodarcze i rekreacyjne znaczenie łąki
- znaczenie owadów i konieczność ich ochrony

6. Mikrokosmos – świat u twoich stóp

- rozpoznawanie owadów
- rozpoznawanie odnóży i aparatu gębowego owadów
- znaczenie pojęć: mrowisko, odnóża
- znaczenie owadów i konieczność ich ochrony

7. Dlaczego warto poznać Kaszuby ?

- legenda o powstaniu Kaszub
- położenie Kaszub na mapie
- nauka „ Kaszubskich nut ”
- tradycje Kaszubskie i ciekawe miejsca na Kaszubach
- kaszubski strój i znaczenie siedmiu kolorów w hafcie

ZABAWY SPORTOWO – REKREACYJNE

Realizowane są w formie gier i zabaw ruchowych na boiskach i placach zewnętrznych oraz w sali gimnastycznej.

KWADRANT	Gra drużynowa rozwijająca celność rzutu, odbicie piłeczki baysbolowej oraz szybkość i współpracę zespołową. Każdy z graczy powinien tak podbić piłkę, aby mieć jak najwięcej czasu na obiegnięcie dookoła poszczególnych baz i zdobycia punktu dla swojej drużyny.
BEZPIECZNIE I WESOŁO	Zabawy na placach zabaw oraz małym parku linowym.
POLOWANIE NA SMOCZE JAJO	Zabawa bieżna rozwijająca spryt i współpracę w grupie. Zadaniem grup jest wykraść smocze jajo i przenieść je do własnego gniazda. Można osłabiać drużynę przeciwną poprzez wyciąganie ogonków.
ŻYWY KOSZ	Koszykówka dla najmłodszych, ale nie tylko. Jeden gracz z zespołu stoi na materacu i jest „żywym koszem”. Zawodnicy mogą poruszać się w dowolny sposób. Podczas gry żaden gracz oprócz „żywego kosza” nie może wejść na materac. Drużyna ma za zadanie trafić piłką do swojego Żywego Kosza.
ZŁAP MNIE	Kilka wybranych zabaw, które mają służyć doskonaleniu sprawności fizycznej, podnoszeniu poziomu szybkości i zwinności, wyzwaniu pozytywnych emocji podczas zabawy, ćwiczeniu refleksu i spostrzegawczości oraz integracji grupy.
SZWAJCARSKA FLAGA	Zabawa bieżna wymagająca współpracy. Zawodnicy muszą wykazać się spostrzegawczością oraz opracować taktykę działania. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przeniesie swoją flagę na linię startu.
ATAK NA FORT	Zabawa polega na odebraniu piłki przeciwnikowi i przeniesieniu jej na swój teren tak aby nie zostać dotkniętym. Jeśli zostanie złapany na polu przeciwnika czeka, aż zawodnik z jego grupy go uratuje.
WILKI I LISY	Wilk musi naśladować wszelkie ruchy lisa ten natomiast wykorzystując nieuwagę wilka musi wykraść przedmiot i usiąść na swoim miejscu.

<p>ZABAWY Z CHUSTĄ KLANZY</p>	<p>Chusta przypomina kolorowy spadochron, który daje wiele pozytywnych emocji. Wszystkie zabawy wywołują falę śmiechu i radości na twarzach dzieci. Zabawy z chustą stwarzają warunki do współpracy, integracji grupy oraz rozwijania własnej wyobraźni.</p>
<p>PIĘĆ PODAŃ</p>	<p>Zawodnicy każdego zespołu mają za zadanie podawać do siebie piłkę dowolnym sposobem. Jeśli uda im się wykonać 5 podań bez straty piłki otrzymują punkt. Drużyna przeciwna ma za zadanie odebrać piłkę i nie dopuścić do uzyskania pięciu podań.</p>
<p>HOW</p>	<p>Honorowy Obywatel Wygonina. Zapoznanie dzieci z legendą o powstaniu Wygonina, podział na cztery grupy, osady. Zadaniem tych czterech osad jest "walka" między sobą o zdobycie Wygonina dla siebie, a także o dostęp do jeziora Wygonin gdzie został ukryty skarb.</p>
<p>MURARZ I CEGŁY</p>	<p>Murarz musi wylapać wszystkie cegły i zbudować z nich przepiękny mur. Dotknięte dzieci siadają na linii w siadzie skrzyżnym bądź stają jeden za drugim. Zabawa kończy się w momencie wylapania wszystkich cegieł.</p>
<p>ZŁODZIEJE BUTELEK</p>	<p>Każda drużyna musi postarać się wykraść cztery pachołki tego samego koloru, jeśli którejkolwiek z drużyn uda się tego dokonać otrzymują punkt. W zabawie liczy się szybkość, spryt oraz umiejętność współpracy w zespole.</p>
<p>GONIEC</p>	<p>„Goniec” stoi z piłką za linią startową. Rzuca piłką w przód, w dowolnym kierunku, po czym biegnie do pachołka, dotyka go, a następnie biegnie z powrotem za linię startową. Należy złapać gońca uderzając go piłką poniżej kolan. Gońca nie wolno dotykać a piłki nie wolno kopać.</p>
<p>ŚLEPIEC</p>	<p>Zadaniem przewodnika jest przeprowadzenie swojego partnera lub partnerki – ślepcy z zawiązanymi oczami, używając tylko wskazówek słownych przez trasę małego parku linowego. Dzieci uczą się pokonywać lęki, kompensują zmysł wzroku, ale i tak nie wygrają, jeśli nie będą dobrze współpracowały ze swoim przewodnikiem. W podsumowaniu rozumieją jak ważne są dokładne komunikaty i potrzeba wzajemnego zrozumienia.</p>

<i>CESARZE I ŻOŁNIERZE</i>	Dwie armie pod wodzą Cesarską stoją naprzeciw siebie walcząc o żołnierzy. Wygra armia, której Cesarz dostał się do niewoli.
<i>KRZESŁO ELEKTRYCZNE</i>	Zadanie polega na tym, aby zmusić sąsiadów do dotknięcia krzesła. Ten, kto dotknie krzesła, odpada z gry i opuszcza krąg. Krąg robi się coraz mniejszy. Wygrywa ten, kto zostanie ostatni. Jest to blok przeróżnych zabaw integrujących grupę, pomagających w nawiązywaniu satysfakcjonujących kontaktów koleżeńskich, tworzących atmosferę życzliwości i bezpieczeństwa.
<i>WĘDRUJĄCE PIŁKI</i>	Gra polegająca na jak najszybszym przerzuceniu swojej piłki na pole drużyny przeciwnej.
<i>WIEDŹMY</i>	Wybrane osoby z grupy zostają wiedźmami, które łapią pozostałych członków grupy, osoby złapane stają w bezruchu i krzyczą „odczaruj”. Dzieci te mogą zostać uratowane przez pozostałych kolegów za pomocą dotknięcia.
<i>MAŁPI FUTBOL</i>	Zasady gry są takie same jak w piłkę nożną, różnica jest taka, że gra się za pomocą rąk, gdzie zawodnik w momencie kontaktu z piłką musi zrobić przysiad.
<i>TERYTORIUM</i>	Każdy gracz wybiera swoje terytorium, nadaje nazwę oraz tworzy jego logo lub herb. Należy wykonać zadanie lub odpowiedzieć na pytanie zadane przez przeciwnika, jeśli uczestnik nie odpowie oddaje część swojego terytorium. Wygrywa zespół, który ma największe terytorium.
<i>PRZEPRAWA PRZEZ LAS</i>	Zabawa pozwalająca na wcielenie się przez dzieci w rolę drzew, które inni uczestnicy muszą ominąć z chustką zawiązaną na oczach. Gdy któreś dziecko niebezpiecznie zbliży się do „drzewa”, daje mu ono znak udając szum drzew.
<i>WODNY ŚWIAT</i>	Blok zabaw opierających się na mieszkańcach mórz i oceanów. Okrutne mureny to jedna z zabaw wchodzących w skład bloku. Zadaniem muren jest przechwycenie piłki rzucanej przez inne rybki. Jeśli murenie uda się przechwycić piłkę, osoba rybka, która ją rzuciła odpada.
<i>RAZEM JESTEŚMY SILNI</i>	W dwóch przeciwległych rogach stoi jedno z dwojga dzieci, które są berkami; mogą one łapać pozostałe osoby dopiero wtedy, gdy złapią się za ręce – w tym celu muszą spotkać się na terenie gry przeszkadzają im pozostałe dzieci – nie używają rąk. Zabawa doskonaliła sprawność fizyczną, podnosząca poziom szybkości i zwinności, ćwicząca refleks i spostrzegawczość.

ZABAWY W TERENIE

Realizowane są na terenie ośrodka oraz poza jego granicami

KOMANDOSI	Grupy zostają podzielone na zespoły i przygotowują się do zabawy : wymyślają nazwę drużyny, malują twarze w barwy swojej drużyny oraz wymyślają okrzyk zespołu. Zabawa odbywa się w kilku etapach. Każdy etap zabawy jest punktowany. Uczestnicy szkolenia otrzymują dyplom „ Młodszego Komandosa DWD Wygonin „
PRZEJŚCIE STRZEŻONEJ DROGI	Jeden zespół strzeże drogi, drugi ma za zadanie przedarcie się przez nią i dotarcie do punktu po drugiej stronie strzeżonego odcinka.
ŚWIETLIKI	Podczas zmierzchu latarki są przydatne na ograniczonym terenie ośrodka. Świetliki ukrywają się na terenie ośrodka świecąc latarką co 30sekund. Zadaniem ścigających jest ujęcie posiadaczy latarek.
HASŁA	W lesie pochowane różne kolorowe kartki. Tyle kolorowych karteczek ile jest grup. Każda z nich wybiera mądrą głowę osobę, która będzie rozwiązywała hasło. Pozostali wbiegają do lasu szukając kartek swojego koloru i przynosząc je mądrej głowie. Grupa która ułoży pierwsza hasło wygrywa.
POGOŃ ZA LISEM	Pogoń za lisem pomaga nam sprawdzić swoją orientację w terenie oraz upolować wspaniałego lisa. Zadaniem polujących jest złapanie lisa na wyznaczonym terenie poprzez zerwanie mu ogona, którym jest szarfa.
W POSZUKIWANIU CZARNEGO NESESERA	Zadaniem grupy jest zdobycie trzech cyfr będących szyfrem do czarnego nesesera. Każdą z cyfr muszą zdobyć poprzez wykonanie trzech zadań, które uczą dziecko współpracy, umiejętności czytania z mapy, logicznego myślenia oraz poprawienia ogólnej sprawności fizycznej.
ROZPOZNAWANIE OBRAZKÓW	Drużyny wytyczają swoje bazy, dzielą zawodników na atakujących oraz obrońców. Atakujący próbują wbiec na bazę przeciwników, jeśli uda się to atakującemu, tamtejszy kapitan pokazuje mu przez trzy sekundy obrazki, które musi zapamiętać i przekazać do swojej bazy. Zabawa rozwijająca nie tylko pamięć ale także sprawność fizyczną, spryt oraz umiejętność współpracy w zespole.

STRATEGIA	Zdobycie jednej właściwej flagi spośród siedmiu, daje drużynie zwycięstwo, pozostałe flagi są bombami. Aby tego dokonać trzeba pokonać przeciwnika, który ma określoną rolę i zadanie do wykonania.
MIASTA	Każda ekipa buduje w wyznaczonym sektorze miasto. Należy odszukać resztę miast i zdobyć kartki ze swoją literą. Można wchodzić tylko do swojego miasta. W obcych miastach można grzebać ręką w poszukiwaniu kartek. Można bronić swojego miasta zrywając życie z przeciwnika. Wygra ekipa, która pierwsza dostarczy kartki.
POLOWANIE NA CZAROWNICE I CZARNOKSIĘŻNIKÓW	Do wyznaczonego terenu leśnego wbiegają czarownice, które muszą wydawać co jakiś czas okrzyk indiański po chwili za nimi wyznaczone są wilki, które mają zadanie uniemożliwić pozostałym osobom złapanie czarownic poprzez wydawanie dźwięku wycia. Osoba która złapie czarownicę wychodzi na polanę i sama staje się czarownicą.
BŁOCKO	Należy wykraść jak najwięcej szarf zawieszonych pośród choinek. Nie będzie to łatwe ponieważ strażnik bacznie będzie obserwował osoby skradające się wśród bujnej roślinności lasów.
TERENOWE KÓŁKO I KRZYŻYK	Na mapach zaznaczony jest diagram do gry w kółko i krzyżyk. W każdym polu gracze szukają wywieszonych przez nas kartki z numerem pola. Zwycięża drużyna która zbierze kartki z pól układających się w pionową, poziomą lub skośną linię.
LEŚNICY I KLUSOWNICY	Prowadzący informuje, że w okolicy ukryli się kłusownicy. Patrole otrzymują zadanie przeszukania terenu i dopomożenia policji w schwytaniu ich.
ZAWIADOWCA	Zawiadowca musi dotrzeć do określonego celu, kontrolerzy łapią wszystkich zawodników, którzy nie stoją na bezpiecznym terenie. Pozostałe osoby uciekają i mylą kontrolerów, w taki sposób aby zawiadowca mógł dotrzeć do celu.
STRAŻNIK TWIERDZY	Jeden z graczy znajduje się w polu między dwoma okręgami. Jego zadaniem jest niedopuszczenie do tego, aby znajdujący się na zewnątrz kół gracze przewrócili wieżę piłką.
KOJOT	Zabawa w myśliwych poszukujących kojota używającego gwizdka jako dźwięku rozpoznawczego

<i>BASKUCJA</i>	Zabawa na leśnej polanie blisko, której wyznaczony jest okrąg z szyszek lub liny. W środku okręgu zostawiamy piłkę, której musi pilnować strażnik. Strażnik ma za zadanie szukać ukrytych w pobliżu pozostałych dzieci. Dzieci mają za zadanie wybić strażnikowi piłę pozostając niezauważonym.
<i>CHATKA ROBINSONA</i>	Cofamy się w czasie kilka tysięcy lat i budujemy prawdziwe szałas. Uczymy się współpracy grupowej, bezpieczeństwa, ćwiczymy własną kreatywność i potrzebę zrozumienia.
<i>WYCIECZKA ROWEROWA</i>	Podziwianie przepięknych krajobrazów Kaszub. Wycieczka przystosowana do wieku oraz umiejętności dzieci. Przejazd do Zamku Kiszewskiego.
<i>STRZELANIE Z ŁUKU</i>	Robin Hood nie ma najmniejszych szans strzelając do naszej tarczy. Tylko mieszkańcy DWD Wygonin nabywają celności i umiejętności strzelania z łuku przerastając samego mistrza.
<i>POLICJANCI I ZŁODZIEJE</i>	Dzieci podzielone na dwie jednakowe grupy policjanci i złodzieje. Zadaniem policjantów jest wyłapanie złodziei w jak najkrótszym czasie i doprowadzenie ich do więzienia. Wygrywa drużyna sprytniejsza i lepiej współpracująca.
<i>KOLOROWA BITWA</i>	W lesie dzieci ukrywają swój drogocenny skarb. Do ręki każde z nich otrzymuje jedną kartę do gry. Zabawa polega na staczaniu karcianych pojedynków między sobą w celu wydobycia skarbu drużyny przeciwnej.
<i>SPACER Z LEGENDĄ</i>	Poznawać będziemy tutejszą okolicą podziwiając przepiękne jeziora i lasy. Odwiedzimy i poznamy wiele legend dotyczących naszej miejscowości Wygonin. Udamy się do „Drzewa Miłości” przy którym, każdy będzie mógł zostawić karteczkę z życzeniem.
<i>WALKA O OGIEŃ</i>	Zadaniem grup jest przedostanie się na teren przeciwnej drużyny i ugaszenie (wodą) ich ognia. Gra osadzona jest w fabule, której głównymi bohaterami są dwa klany, zamieszkujące miejscowość Wygonin.
<i>ORŁY I SOKOŁY</i>	Drużyny muszą wykonać jajo, które będą pilnowały w swoich gniazdach znajdujących się po przeciwnych stronach boiska. Zadaniem ich jest wykraść jajo z gniazda przeciwnika staczając pojedynek w walce ptaków. Zawodnicy umiejętnie doskonalią szybkość oraz swój spryt.

<i>POSZUKIWANIE KASZUBSKIEGO SKARBU</i>	Podczas tej zabawy dzieci oglądają pokaz multimedialny dotyczący kultury i obrzędowości regionu Kaszub. W terenie będą mogły wykazać się swoją sprawnością fizyczną i intelektualną wykonując konkurencje sportowe i logiczne związane tematycznie z Kaszubami.
<i>JARK</i>	Nauka kamuflażu w krainie „na opak”. Strażnik krainy wpuszcza na jej teren tylko tych, których nie rozpozna. Pozostali muszą przyjąć taką postawę, tak się zakamuflować, aby strażnik ich nie rozpoznał.
<i>DETEKTYWI</i>	Zabawa wymagająca wzajemnej znajomości. Każde dziecko musi wypisać na swojej kartce kilka cech określających jego charakter oraz co lubi robić. Zadanie polega na wyszukaniu kartek przyczepionych do drzew i dopasować do imion uczestników zabawy. Wygrywa uczestnik, który popełni najmniej błędów.
<i>ZABAWY ŚWIETLICOWE</i>	
<i>BAJECZNE ZAMIESZANIE</i>	Turniej wiedzy o bajkach składający się z czterech etapów. Przedstawienia bajek za pomocą pantomimy, sprawdzianu znajomości tytułów i bohaterów bajek, określenie przedmiotu z jakiej bajki pochodzi oraz sprawdzian znajomości treści bajek.
<i>MILIONERZY</i>	Słynna gra telewizyjna w której dzieci odpowiadają na piętnaście pytań do miliona. Drużyna zwycięska otrzymuje czek DWD Wygonin na sumę którą wygrało.
<i>NASZE JAJO RATUNKU</i>	Zbudowanie przez dzieci amortyzującej konstrukcji, która zapobiegnie stłuczeniu jajka, kiedy zostanie ono upuszczone na twardą powierzchnię z wysokości ok. 2,5 metra.
<i>FANTY</i>	W kręgu w rytm muzyki dzieci podają sobie określony przedmiot, gdy muzyka ucichnie osoba, która posiada przedmiot odpowiada na zagadkę lub wykonuje zadanie. Jeśli nie potrafi wykonać zadania lub rozwiązać zagadki oddaje swojego fanta. Zabawa zapewnia dużą ilość śmiechu i powoduje przełamanie strachu i wstydu wśród dzieci, której stają się bardziej.
<i>KALAMBURY</i>	Zabawa polegająca na odgadywaniu hasel dotyczących bajek, powiedzeń, przedmiotów za pomocą gestów lub rysunku bez używania słów.

<i>OLIMPIADA ZWIERZĘCA</i>	Konkurencje sportowe podczas których dzieci, będą mierzyły się z rekordami zwierząt przyrównując do możliwości każdego człowieka. Do każdej konkurencji objaśnienie wiedzy na tematy rekordów zwierząt.
<i>WIRUJĄCA BUTELKA</i>	Zabawa polegająca na kręceniu butelką wewnątrz koła na obwodzie, którego siedzą dzieci. Tworzy ona atmosferę życzliwości, pomaga w nawiązaniu kontaktów koleżeńskich oraz pomagająca w przyjaznym współistnieniu w grupie.
<i>MAFIA</i>	Uczestnicy wcielają się w rolę obywateli miast, policjantów i mafiosów, których celem jest stoczenie słownego pojedynku. Zabawa kończy się w momencie kiedy mafia lub pozostali obywatele miasta pierwsi siebie wyeliminują. Gra uczy spostrzegawczości, obrony własnej oraz argumentacji własne zdania.
<i>SPOTKANIE SŁAWNYCH OSOBISTOŚCI</i>	Uczestnicy zabawy muszą odgadnąć kim są, zadając ciąg pytań na które można odpowiadać tylko tak lub nie.
<i>TABU</i>	Gra składa się z tysiąca haseł, które drużyna musi odgadnąć. Zabawa polega na wylosowaniu karty, której wyraz należy wytłumaczyć własnej drużynie, bez używania wskazanych na karcie słów.
<i>EINSTEIN</i>	W zależności od miejsca, grupy wiekowej będą wykonywane różne „eksperymenty”, o których nauczyciel fizyki milczy jak grób.
<i>ŚPIĄCY PIRAT</i>	Zdaniem pirata z zawiązanymi oczami jest pilnowanie skarbu, który chcą wykraść pozostali uczestnicy zabawy. Dzieci potrafią się wyciszyć oraz nabywają umiejętności skradania.
<i>ŻYWE MEMORY</i>	Zadaniem zabawy jest odnalezienie i wyeliminowanie takich sam par osób, które wymyśliły podobny układ ciał.
<i>GINITIS? ILE?</i>	Szereg zabaw polegających na treningu pamięci podczas, których dzieci nauczą się technik szybkiego zapamiętywania.
<i>PLOTKA</i>	Zabawa polega na przekazaniu rysunku rysując go na plecach osobie siedzącej z przodu. Kiedy rysunek dojdzie do osoby siedzącej na początku rzędu musi ona narysować to co poczuła na swoich plecach. Dzieci w tej zabawie uświadamiają sobie wpływ plotki na życie człowieka oraz nabywa umiejętność poprawnego przekazania obrazu.

<i>PLASTUŚ</i>	Dzieci mają okazję wykazania się swoimi ukrytymi talentami, podczas rysowania i wykonywania różnego rodzaju prac plastycznych i nie tylko.
<i>SZARADY EDUKACYJNE</i>	Zabawy polegające na skojarzeniach literowych, układaniu jak największej ilości wyrazów z określonego słowa oraz kształcą pamięć i spostrzegawczość.
<i>KOŁO FORTUNY</i>	Zadaniem drużyny jest ustalenie tytułu bajki lub filmu dla przeciwnej drużyny, która musi odgadnąć główne hasło. Litery do hasła zdobywa się poprzez odpowiedzi na pytania z quizu. Zabawa dzięki, której dzieci doskonałą wiedzę z zakresu różnych dziedzin.
<i>PARADA OSZUSTÓW</i>	Zabawa polega na wytypowaniu, który z oszustów mówi prawdę. Dwoje z nich kłamie, a tylko jeden daje prawidłową odpowiedź.
<i>SZCZĘŚCIA CHODZA PARAMI</i>	Dzieci działając w parach zbierają punkty i rywalizują między sobą w różnych konkurencjach. Poszerzają swoją wiedzę na temat rówieśników, ćwiczą sprawność manualną oraz umiejętnie pracują w parach.
<i>ZABAWY WIECZORNE</i>	
<i>ĆWIERĆLAND</i>	Dzieci podzielone na cztery kraje, każdy kraj posiada swój kolor. Zadaniem danego kraju jest namalować swoje logo, ułożyć menu restauracji oraz stworzyć Hymn Narodowy a wszystko to w kolorze swojego kraju. Zabawa rozwijająca wyobraźnię dzieci, ucząca umiejętnej współpracy w grupie oraz kreatywnego myślenia.
<i>WIECZÓR DETEKTYWISTYCZNY</i>	Jest wieczorem zagadek i konkurencji sprawnościowych. Słowem chodzi o to, aby każdy uczestnik wieczoru poczuł się prawdziwym detektywem i tak jak słynny Sherlock Holmes spróbował rozwiązać różne zagadki.
<i>OLIMPIADA SPORTOWA</i>	Konkurencje sportowe połączone z wiedzą o sporcie. Drużyny rywalizują w konkurencjach sprawnościowych ucząc się zasad fair play oraz zdrowej rywalizacji.
<i>WIECZÓR MAGICZNY</i>	Zręczne popisy iluzjonistów interesują chyba wszystkich. Wszyscy chcieliby też poznać tajemnicę „czytania w myślach”, a także widzieć jak znikają materialne przedmioty. Wieczór ten jest pokazem sztuczek (w wykonaniu wychowawcy), a także nauczanie ich wybranych uczestników. Podczas wieczoru odbywają się konkursy magiczne.

<i>KOCHAM CIĘ POLSKO</i>	Zabawa oparta na turnieju telewizyjnym. Rywalizacja między grupowa w rozwiązywaniu zagadek logicznych , muzycznych , przyrodniczych dotyczących Ojczyzny.
<i>EKOGRUPA ROKU</i>	Tu nie wystarczy być sprawnym, ale i to się przyda, wiedza ekologiczna też będzie oceniana, przeberzemy eko przedstawiciela, pośpiewamy, wymyślimy hasła, a to wszystko w duchu ekologii.
<i>RANDKA W CIEMNO</i>	Dzieci ośmielą się występując w różnych rolach, będą odgrywać role postaci ze znanego programu rozrywkowego. Za parawanem siedzą trzy osoby, które odpowiadają na pytania zadawane przez osobę po drugiej stronie parawanu. Po uzyskaniu wszystkich odpowiedzi, krótko podsumuje je Edyta. Wybrane pary będą mogły udać się na ciekawą randkę swoich marzeń.
<i>OGNISKO</i>	Nie tylko będziemy piec kielbaski, ale przede wszystkim będziemy się dobrze bawić. Każdy z nas zaśpiewa, zatańczy, wykaże się siłą podczas p rzeciągania liny lub przedstawi inny talent. Tego nie zobaczycie w żadnym programie!
<i>SKARB TWIERDZY SZYFRÓW</i>	Dzieci poznają siedem sposobów szyfrowania wiadomości. Odszyfrowując kolejne wskazówki docierają do miejsca ukrycia niewidocznej mapy, którą muszą odczytać a następnie odszukać skarb.
<i>WIECZÓR Z UNIA EUROPEJSKĄ</i>	Uczestnicy podzieleni na grupy zdobywają wiedzę dotyczącą Unii Europejskiej. Uczą się czytania z mapy oraz rozwiązywania różnorodnych krzyżówek i zadań.
<i>NAJLEPSI SPORTOWCY</i>	Poznanie dyscyplin sportowych oraz sportowców z nimi związanych. Uczestnicy wykonują indywidualne konkurencje sportowe z różnych dyscyplin. Sprawdzają swoje umiejętności i starają się ustanawiać nowe rekordy DWD Wygonin.
<i>LODOŁAMACZE</i>	Drużyny będą rywalizowały na przemian w różnych konkurencjach sprawnościowych. Kształtując ogólną sprawność fizyczną oraz wykazując się współpracą.

<p><i>BIEG PATROLOWY</i></p>	<p>Każda z drużyn dostaje mapę terenu, kartę startową oraz pierwszą kopertę z wskazówkami miejsca do którego musi dotrzeć. Na pokonywanych punktach zadaniowych drużyna będzie znajdować namiary na kolejne punkty na których musi wykonać określone zadania.</p>
<p><i>NA WESOŁO</i></p>	<p>Szereg zabaw integracyjnych, których zadaniem jest budowanie więzi, zaufania i współpracy w grupie.</p>
<p><i>DYSKOTEKA Z KONKURSAMI</i></p>	<p>Zabawa u nas to nie lada gratka, dla każdego dopasujemy muzykę oraz konkursy, które dają wiele radości oraz dostarczają dużo emocji.</p>
<p><i>ŚWIROBIEGI</i></p>	<p>Zadaniem każdej z grup jest odnalezienie w odpowiedniej kolejności z listy 5 ukrytych kartek. Wygra grupa, która w jak najszybszym czasie odnajdzie kartki i wykona wszystkie zadania. Uczestnicy doskonala swoje umiejętności sprawnościowe oraz uczą się logicznego myślenia.</p>
<p><i>KRÓLEWNA ŚNIEŻKA</i></p>	<p>Zapoznając się z pamiętnikiem krasnoludków należy uratować Śnieżkę. Po drodze do wykonania mnóstwo zadań dzięki którym uda się odnaleźć Śnieżkę. Główne trzy zadania do wykonania to wyeliminować złą Królową, znaleźć zatrute jabłko i nieśmiertelną duszę.</p>
<p><i>JEDZONKO</i></p>	<p>Uczestnicy utrwalają sobie podstawowe zasady dobrego wychowania i zachowania przy stole. Zdobywają nowe informacje na temat kuchni polskiej oraz kosztują i rozpoznają jej produkty.</p>
<p><i>W ZDROWYM CIELE ZDROWY DUCH</i></p>	<p>Promowanie zdrowia fizycznego poprzez różne zadania i konkurencje. Zapoznanie uczestników z zdrowym stylem życia oraz ekologią w życiu każdego człowieka.</p>
<p><i>PODCHODY Z ZADANIAMI</i></p>	<p>W zabawie biorą udział dwie drużyny uciekająca i szukająca. Jedna grupa dzieci ucieka w teren kaszubskich lasów, zostawiająca za sobą wskazówki i zadania o tematyce ekologicznej i nie tylko dla grupy poszukującej. Grupa poszukująca musi wykonać szereg zadań, które pozostawiła grupa uciekająca i pozbierać wszystkie znaki.</p>

<p><i>W ZDROWYM CIELE ZDROWY DUCH</i></p>	<p>Promowanie zdrowia fizycznego poprzez różne zadania i konkurencje. Zapoznanie uczestników z zdrowym stylem życia oraz ekologią w życiu każdego człowieka.</p>
<p><i>JEDEN Z DZIESIĘCIU</i></p>	<p>Zabawa oparta na słynnym teleturnieju telewizyjnym. Drużyny odpowiadają na pytania z różnych dziedzin wiedzy oraz wykazują się sprawnością fizyczną dobrze się przy tym bawiąc i pogłębiając swoją wiedzę.</p>
<p><i>MILION W MINUTĘ</i></p>	<p>Każde dziecko może osiągnąć sukces, ma szansę zmierzyć się w konkurencjach z tv show grając o czas który jest na wagę złota.</p>
<p><i>WYGOŚMIECH</i></p>	<p>Dzieci biorą udział w śmiesznych konkurencjach sportowych. Jest to olimpiada sportowa z nietypowymi konkurencjami w której nie tyle chodzi o wygraną co o dobra zabawę.</p>
<p><i>KARAOKE</i></p>	<p>Dzieci śpiewają piosenki różnych wykonawców z tekstu wyświetlanego z rzutnika lub DVD. Mogą śpiewać solo, w duecie lub większych grupach wylosowaną przez siebie piosenkę.</p>

ATRAKcje TURYSTYCZNE

ATRAKcje TURYSTYCZNE

Wycieczki za dodatkową odpłatnością:

- Centrum Edukacji i promocji Regionu w Szymbarku (www.cepr.pl).
- Basen AQUA Centrum w Kościerzynie (www.basen.koscierzyna.pl).
- Kaszubski Park Etnograficzny we Wdzydzach Kiszewskich (www.muzeum-wdzydze.gda.pl).
- Muzeum Hymnu Narodowego w Będminie (www.muzeum.narodowe.gda.pl).
- Trójmiasto: Oceanarium w Gdyni (www.akwarium.gdynia.pl). Starówka w Gdańsku (www.trojmiasto.pl). Rejsy statkiem po Zatoce (www.rejsyturystyczne.pl), Moło w Sopocie, Westerplatte.
- Łeba – ruchome wydmy w Słowińskim Parku, przewozy meleksami, Jurajski Park Dinozaurów (www.lebapark.pl, www.wydmy-leba.pl).
- Muzeum Zamkowe w Malborku (www.zamek.malbork.pl) Park Ruchomych Dinozaurów