

## **PROGRAM ANIMACYJNY – WAKACJE 2017**

*Motywym przewodnim tegorocznych wakacji będą animacje inspirowane tajemniczymi zagadkami, mitami oraz legendami na przestrzeni dziejów - od prehistorii, aż do czasów współczesnych. Poznamy dotąd nieznane nam kultury.*

*Będziemy rozwiązywać zagadki zniknięcia miecza Króla Artura oraz razem z detektywem Sherlock Holmes rozwiążemy tajemnicę „Włochatej Ręki”, która na dobre zadomowiła się w Zamku. Razem ze swoimi chochlikami płata psikusy oraz systematycznie zaczynają znikać zabawki i słodycze z sali zabaw. Razem wszyscy zgodnie stwierdzimy, że tak dalej być nie może! Kiedy wszystko wydaje się być na dobrej drodze, nagle znika jeden z animatorów - to wszystko za sprawą ducha Księżnej Anny, która za wszelką cenę nie chce dopuścić do Olimpiady.*

*Jak prawdziwi harcerze nauczymy się podstawowych zasad harcerstwa, stworzymy nasz zastęp i pomożemy w rozszyfrowaniu kolejnej części zagadki. Całą dokumentację zapiszemy w księdze, aby w następnych tygodniach, kolejni uczestnicy mogli sugerować się naszymi wskazówkami oraz dobrymi radami.*

*Czy wszystkie zagadki zostaną rozwiązane tego lata? Tego nie wiemy, jedno jest pewne – czeka nas niesamowita przygoda!*

### **I TYDZIEŃ**

**(Terminy realizacji: 3-8.07, 17-22.07, 31.07-05.08, 14-19.08, 28-30.08)**

#### **Poniedziałek: Prehistoria - Tajemniczy labirynt Minotaura**

11.00-13.00 – Warsztaty recyklingu - Tworzenie postaci z legend i Minotaura sali zabaw;

14.00-16.00 – Podchody - „W tajemniczym labiryncie Zamku w Rynie”;

16.00-16.30 – Kalambury;

16.30-17.00 – Tworzenie legendy Hotelu ZAMEK RYN\*\*\*\*

18.00-19.00 – Mini Disco.

Poznamy najślynniejsze mity oraz dowiemy się jaka jest różnica między mitem, a legendą. Razem stworzymy naszego potwora Minotaura, który będzie strzegł sali zabaw, po czym wyruszymy po hotelu w poszukiwaniu części mapy chronologicznej dziejów Ziemi.

### **Wrorek: Starożytne znaki**

10.30-12.30 – Warsztaty manualne - nauka pisania oraz szyfrowania hieroglifów;

13.30-14.30 – Warsztaty masy solnej oraz porcelanowej – tworzenie magicznych talizmanów;

15.00-16.30 – Przygotowania do wieczornej ucztu Królowej Kleopatry;

18.00-19.30 – Pokaz mody Królowej Kleopatry.

Poznamy jedno z najwcześniejszych pism naszej ludzkości. Nauczymy się pisać oraz czytać hieroglify na kamieniach lub papirusie. Stworzymy magiczne talizmany, na których zaszyfrujemy zagadki dla kolejnej grupy uczestników w następnych tygodniach. Wieczorem pojawimy się na salonach u Królowej Kleopatry, zaprezentujemy naszą kolekcję strojów oraz biżuterii. Zakończymy to wszystko ucztą Boga Słońca i odańczymy nasz taniec.

### **Środa: W wiosce Indiańskiej**

11.00-12.30 – Warsztaty wykonywania biżuterii;

13.30-15.00 – Budowa tipi, zabawy na świeżym powietrzu;

15.00-16.00 – Warsztaty malowania węglem;

18.00-19.30 – Malowanie buziek oraz Mini Disco Indiańskie.

Tego dnia poznamy jedną z najstarszych kultur ludzkości. Dowiemy się jak wyglądało ich codzienne życie, poznamy zwyczaje oraz nauczymy się wykonywać biżuterię. Każdy z nas zrobi swój łapacz snów, który będzie nas chronił przed koszmarami.

### **Czwartek: Dzień Bystrzaka**

10.30-11.30 – Poranne zajęcia na świeżym powietrzu;

11.30-12.30 – Turniej gry w boule na świeżym powietrzu;

13.00-14.00 – W kolorowym świetle baniek mydlanych;

15.00-16.30 – Warsztaty origami;

18.00-19.00 – Turniej bystrzaka.

Każdy z nas uważa się za bystrzaka – a jak jest naprawdę? Tego dnia czeka nas dużo ruchu, łamigłówek i wesołych rozgrywek.

### **Piątek: Rycerze Króla Artura**

10.30-12.00 – Zajęcia manualne – tworzenie zbroi rycerskiej;

12.00-13.00 – Zajęcia na świeżym powietrzu - Pasowanie na rycerza czyli zajęcia sprawnościowe;

14.00-16.00 – Podchody - „Poszukiwanie zaginionego miecza Króla Artura”;

16.00-16.30 – Quiz rycerski;

18.30-18.00 – Animatorzy kontra dzieciaki;

18.00-19.00 – Rycerskie Mini Disco.

Trzeba będzie się wykazać nie lada zdolnościami oraz sprytem, aby dostać się do zespołu Króla Artura. Sprawa będzie bardzo poważna, ponieważ zaginął miecz króla Artura (Exkalibur). Uwaga: aby go odszukać, uczestników czeka wyprawa pełna mrocznych doznań i tajemnic, które trzeba będzie rozwikłać.

### **Sobota: Holmes na tropie przygody**

11.00-13.00 – Warsztaty detektywistyczne;

14.00-15.30 – Podchody - poszukiwanie „Włochatej ręki”;

15.30-16.30 – Zgadnij - zgadula;

18.30-19.30 – Jaka to nutka?

Znikają zabawki z sali zabaw oraz słodycze, a to wszystko za sprawą „Włochatej ręki”. Jej szybkość i spryt nie są doskonałe, gdyż zostawia odciski palców. Dzięki naszemu zestawowi detektywistycznemu nauczymy się jak pobrać odciski palców. Dzięki temu odzyskamy zabawki i słodycze.

## **II TYDZIEŃ**

**(Terminy realizacji: 10-15.07, 24-29.07, 07-12.08, 21-26.08)**

### **Poniedziałek: Harcerskie przygody**

10.30-12.00 – Przygotowanie kodeksu harcerskiego drużyny Zuchów Zamku w Rynie;

12.00-13.00 – Warsztaty manualne – tworzenie munduru oraz plakietki środowiska;

14.00-15.00 – Zajęcia sportowe – pasowanie na harcerza;

15.30-16.30 – Podchody - „Miej oczy i uszy szeroko otwarte”;

16.30-17.00 – Harcerskie łamigłówki;

18.00-19.00 – Bingo rodzinne.

W tym dniu wstąpimy do drużyny harcerzy Zamku Ryn, poznamy zasady jakie panują na dworze, będziemy uczestniczyć w pasowaniu na harcerza. Zrobimy plakat z treścią „Przyrzeczenia” do harcówki. Pokażemy, że nic nie jest nam trudne, stworzymy mundur oraz plakietkę naszego środowiska. Na zakończenie zrobimy kronikę, w której na bieżąco, będziemy relacjonować nasze dobre uczynki oraz kolejne instrukcje (zadania) dla kolejnej drużyny w następnych tygodniach zabaw.

## **Wtorek: Wróżby i czary**

11.00-12.30 – Podchody - poszukiwanie tajemniczej wiadomości od dobrej wróżki sali zabaw;

13.30-14.30 – Magia i czary;

14.30-15.30 – Zabawy teatralne - „Uśmiechnij się!”;

16.00-17.00 – Turniej czarodziejów – Jungle Speed i Dixit;

18.00-19.00 – Party Disco Czarodziejów.

Dobra wróżka Zamku przekazuje nam niepokojącą wiadomość, iż chochliki rzuciły na nas zły urok. Do tego będą potrzebne tajemnicze zaklęcia i czary, które nie tylko stworzymy, ale też nauczymy się, że najprostszą drogą do wszystkich serc jest uśmiech. Za pomocą dobrych uczynków odwrócimy zły urok.

## **Środa: Talent Show Zamku w Rynie**

10.30-12.30 – Przygotowania do wieczornego show;

13.30-14.30 – Zajęcia sportowe na świeżym powietrzu;

15.00-16.30 – Generalne próby do wieczornego show;

18.30-19.30 – Talent Show Zamku w Rynie.

W tym dniu skupimy naszą uwagę na talent show. Każdy z nas będzie mógł przygotować piosenkę, wierszyk czy taniec, a wieczorem zaprezentujemy podczas pokazu, gdzie oceniać nas będzie wyjątkowe jury. Nie może zabraknąć rodziców, dlatego też przygotowujemy dla nich specjalne zaproszenia.

### **Czwartek: Dzień Bystrzaka**

10.30-11.30 – Poranne zajęcia na świeżym powietrzu;

11.30-12.30 – Turniej boule na świeżym powietrzu;

13.00-14.00 – W kolorowym świecie baniek mydlanych;

15.00-16.30 – Warsztaty origami;

18.00-19.00 – Turniej bystrzaka.

Każdy z nas uważa się za bystrzaka, a jak jest naprawdę? Tego dnia czeka nas dużo ruchu, łamigłówek i wesołych zabaw.

### **Piątek: Holmes na tropie przygody**

11.00-13.00 – Warsztaty detektywistyczne;

14.00-15.30 – Podchody - poszukiwanie „Włochatej ręki”;

15.30-16.30 – Zgadnij - zgadula;

18.30-19.30 – Jaka to nutka?

Znikają zabawki z sali zabaw oraz słodycze, a to wszystko za sprawą „Włochatej ręki”. Jej szybkość i spryt nie są doskonałe, gdyż zostawia odciski palców. Dzięki naszemu zestawowi detektywistycznemu nauczymy się jak pobrać odciski palców. Dzięki temu odzyskamy zabawki i słodycze.

### **Sobota: Duchy przeszłości**

10.30-12.00 – Przygotowania do Olimpiady Rodzinnej;

13.00-14.00 – Tajemnicze podchody;

15.00-17.00 – Olimpiada czas START!;

18.30-19.30 – Koronacja zwycięzców Olimpiady rodzinnej.

Tego dnia wszyscy będą przygotowywać się do rodzinnej Olimpiady. Nikt nie przypuszcza, że sprawy się trochę skomplikują, kiedy dziwnym trafem zniknie jeden z animatorów. To wszystko za sprawką ducha Księżnej Anny, która nie chce dopuścić, aby odbyły się rozgrywki. Czy uda się odnaleźć na czas animatora? Jedno jest pewne - to będzie walka z czasem!

\* W dniu 01.07.2017 r. (Sobota) zapraszamy na gry i zabawy animacyjne już od godziny 14.00.