

„ÉLET A FÖLDÖN”

FÖLDRÉSZEK NYARA

Európa/ Ázsia/ Afrika/ Amerika/ Ausztrália/ Antarktis

INTERAKTÍV NAPKÖZIS TÁBOR

ÉRD



2020.

I. BEVEZETÉS

Érd Megyei Jogú Város Önkormányzata a Szociális Gondozó Központ közreműködésével, működtetésével 2020.06.29 - 2020.08.14. napjáig nyári napközis tábort indít Érd közoktatási intézményeiben tanuló gyermek lakosság részére.

II. CÉL

- Érdén a COVID-19 új koronavírus-járvány idején járványügyi szempontból biztonságos körülmények között működő gyermektábor elérhetőségének biztosítása.
- A nyári szünetben korcsoport specifikusan a 6-16 éves általános iskolai tanulók részére biztonságot és élményt garantáló, különleges, formabontó interaktív táborozás, hasznos időtöltés biztosítása és a szülők tehermentesítése.
- A közös élmények és örök emlékekkel való gazdagodás mellett kiemelt figyelmet fordítunk az értékek és a környezetvédelmi információk átadására, illetve a napi programokon belül a fizikai és mentális egészség, egészséges életmód megjelenésére mind egyéni, mind csoport szinten, melynek eszköze maga a játék, az alkotás és a versenyszellem.

III. HELYSZÍN, KAPACITÁS

Tábor helyszíne: Érdi Bolyai János Általános Iskola és a Magyar Földrajzi Múzeum, Érd.

A közegészségügyi hatóság által engedélyezhető maximális gyermeklétszám 120 fő/nap.

IV. BIZTOSÍTOTT SZOLGÁLTATÁSOK, TÁBOR DÍJA

A nyári tábor működtetéséhez a forrást Érd Megyei Jogú Város Önkormányzata költségvetése és a tábor bevételi díjai biztosítják.

- Gyermek programok biztosítása
- Napi háromszori étkezés
- Szakmai és támogató felügyelet
- Orvosi felügyelet

Tábor díja

- Érdi gyermek részére a tábor teljes térítési díja 10.000,- Ft/fő/hét
- Érdén kívüli gyermek részére a tábor teljes térítési díja 25 000 Ft/fő/hét

V. JELENTKEZÉSI IDŐ, ELJÁRÁSREND, TURNUSOK

- Jelentkezési adatlap benyújtása, befogadása, befizetés
 - Jelentkezés, befizetés helye: Érd Megyei Jogú Város Intézményi Gondnokság, 2030 Érd, Budai út 14.
 - Információ:
 - Telefonszám: +36 23-521-164; +36 23-521-166
 - , e-mail: gondnoksag@erd.hu
 - Jelentkezés határideje: minimum 1 héttel a turnusok megkezdése előtt, bármelyik időpontra!
- Szülői hozzájáruló nyilatkozatok
- Orvosi igazolás leadása / Szülői nyilatkozat
- Nemzeti Népegészségügyi Központ által kiadott betartandó járványügyi megelőző szabályok útmutató tudomásulvétele
<https://www.nnk.gov.hu/index.php/koronavirus-tajekoztato/652-tajekoztatas-a-taboroztatas-soran-betartando-jarvanyugyi-megelozo-szabalyokrol>

Választható turnusok

1. turnus: 2020.06.29. – 2020.07.03.
2. turnus: 2020.07.06. – 2020.07.10.
3. turnus: 2020.07.13. – 2020.07.17.
4. turnus: 2020.07.20. – 2020.07.24.
5. turnus: 2020.07.27. – 2020.07.31.
6. turnus: 2020.08.03. – 2020.08.07.
7. turnus: 2020.08.10. – 2020.08.14.

Egy gyermek több különböző turnusidőpontban is igénybe veheti a tábor szolgáltatásait.

VI. BIZTONSÁGI INTÉZKEDÉSEK, TÁBOR MŰKÖDTETÉSE

- Fokozott, rendszeres tisztítás, fertőtlenítés minden helyiségben a táborhelyszínen
- Fertőtlenítő pontok kialakítása – kézfertőtlenítő szerek, papírtörölő
- Szabályos kézfertőtlenítés oktatása, 2 méteres távolságtartásra figyelemfelhívás
- Orvosi, védőnői felügyelet biztosítása
- Minden 10 fő gyermekre 1 fő csoportvezető, 1 fő programvezető
- Táborvezető 1 fő

TÁBOR MŰKÖDTETÉSE

SZAKMAI PROGRAM ADATLAP

1. PROGRAM SZÁMA

1.1. A program száma	1.
1.2. A program szakmai irányító szervezet	Szociális Gondozó Központ

2. A PROGRAM ÖSSZEGZŐ ADATAI

2.1. A program címe	NAPKÖZIS TÁBOR
2.2. A program megvalósulás helyszíne	
Település:	Érd
Cím 1.: Érd, Erzsébet u. 24	Érdi Bolyai János Általános Iskola
Cím 2: Érd, Budai u. 4.	Magyar Földrajzi Múzeum, Érd

2.3. A program megvalósítás kezdete:	2020. év június hó 29. nap
--------------------------------------	----------------------------

2.4. A program megvalósítás befejezése:	2020. év augusztus hó 14. nap
---	-------------------------------

3. A PROGRAM SZAKMAI MEGVALÓSÍTÓ ADATAI

3.1. Szervezet neve, képviselő adatai:	Szociális Gondozó Központ
Név:	Bertalan Ildikó Zsuzsanna
Beosztás:	intézményvezető
Telefon:	+36307409924
e-mail:	intezmenyvezeto@szocgond.hu

Táborvezető: Bereiné Petrik Mária tagintézményvezető

Feladata:

- Irányítás, tábor működtetése
- Tábori rend és preventív járványügyi intézkedések betartatása
- Zavartalan program megvalósítás, szakmai beszámoló elkészítése
- Kapcsolattartás az intézményvezetővel
- Szükség esetén orvosi ellátás megszervezése

Gazdasági felelős: Érd Megyei Jogú Város Intézményi Gondnokság

Feladata:

- Tábor díjak beszedése, pénzügyi-számviteli ügyintézés
- Tábor költségvetésének kezelése, a számlák összesítése
- Pénzügyi beszámoló elkészítése

Csoportvezető = Szociális Gondozó Központ munkavállalói

Feladata:

- Folyamatos kapcsolattartás a Táborvezetővel
- Előzetesen megadott mobiltelefonszámon kapcsolattartás
- Csoport kísérése, gyermekek állandó felügyeletének ellátása
- Felelős a csoportjába tartozó gyerekek biztonságáért
- Felel az adott programok megszervezéséért, koordinációjáért
- Napkezdő preventív oktatás – kézfertőtlenítés, tüsszentés és papír zsebkendő helyes használatának etikettje, szellőztetés
- Orvosi ellátás szükségességének jelentése a táborvezető felé

Programvezető = Program megvalósító, koordináló. Bármely pedagógia és / vagy szociális/művelődésszervező/táboroztatás területen jártas szakember.

Feladata:

- Feladata a szabadidős programok megszervezése és megvalósítása
- Felelős minden ehhez tartozó feladat elvégzéséért
- Ügyel a biztonságos 1-1,5 m távolság betartására

Önkéntesek = Kötelező önkéntes munkában érdekelt fiatalok, támogató segítő fiatalok

Feladata:

- Program előkészületekben és végén történő munkálatokban segédkezés felügyelet mellett

Letölthető mellékletek – Érd Megyei Jogú Város Önkormányzat honlapjáról

1. Tájékoztató
2. Jelentkezési lap
3. Szülői nyilatkozat
4. Megállapodás

VII. SZAKMAI PROGRAM TERVEZETEK RÉSZLETES BEMUTATÁSA Európa/Ázsia/Afrika/Amerika/Ausztrália/Antarktis

MENTÁLIS EGÉSZSÉG

Témakör lehetőségek fizikai/mentális/szabadidő programok tervezéséhez.

- Földtörténet/ásványok
- Földrész lakói
- Kultúra/Sport
- Növényvilág
- Állatvilág
- Tenger/óceán világa

Szabadidős programok

Alprogram témakör megnevezése: Névtanulós játék ismerkedéshez

Célja: Új emberek megismerése

Módszere: Név és hobbi: A játékosok körben állnak. Valaki kezdi a kört: mondja a saját nevét és elmutogatja, hogy mi a hobbija. A csoport kitalálja, hogy milyen tevékenységet mutogatott el. Ezután a mellette álló játékos elismétli az előtte álló nevét és hobbiját, majd bemutatja a sajátját. Minden játékos csak az előtte álló nevét és hobbiját ismétli el!

Időtartama/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Névtanulós játék ismerkedéshez

Célja: Új emberek megismerése

Módszere: Pókháló névjáték: A csoport, esetleg az osztály tagjai körben ülnek. Az első gyerek megfogja egy pamutgombolyag kezdő szálát, megmondja a nevét, és a gombolyagot átdobja az egyik társának. Ő is megmondja a nevét és tovább dobja a gombolyagot, és így megy tovább, amíg ilyen módon valamennyi tanuló részese a hálónak. A hálót aztán le kell fejteni olyan módon, hogy fordított sorrendben dobja vissza mindenki a gombolyagot annak a társának, akitől eredetileg kapta. A visszadobásnál mindig meg kell nevezni a fogadót.

Megjegyzés: A játék játszható nevek mondása nélkül is. Fontos, hogy a gombolyagot mindig a fonal fölött dobják. A játék ügyességet és figyelmet érdemel, fegyelmezettséget feltételez. Nagy létszámú csoport esetén javasoljuk a csoport kettéosztását: az egyik társaság figyeli a játékot, a másik játssza, majd szerepcseré.

Időtartama/óra: 10-15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	erősebb szálú fonal	I

Alprogram témakör megnevezése: Névtanulós játék ismerkedéshez**Célja: Új emberek megismerése**

Módszere: A játékosok körben ülnek vagy állnak, és mindenki sorban bemondja a nevét. Ha ez megtörtént, a játékosok egy labdát dobálnak egymásnak a következő szabály szerint: aki a labdát dobja, annak a nevét mondja, akinek dobja. Változat: Mondhatja emellett a saját nevét is, és azét is, akitől kapta a labdát.

Időtartama/óra: 10 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	labda	I

Alprogram témakör megnevezése: Névtanulós játék ismerkedéshez**Célja: Új emberek megismerése**

Módszere: Felállítjuk a székeket egy sorba és mindenki feláll az egyikre. A feladat: a nevek egyszeri elmondása után névsorba állni a székeken úgy, hogy senki nem léphet le a földre. Miközben tülekedünk, rákérdezhetünk társaink nevére, ezzel is segítve memorizálásukat.

Időtartama/óra: 3 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	székek	I

Alprogram témakör megnevezése: Jégtörő játék ismerkedéshez**Célja: Ismerkedés játékosan**

Módszere: Emlékezős rajz: A csapattól távol (vagy nem túl messze, de valamivel letakarva) egy képet/szobrot helyezünk el. A csapatból egyszerre egy játékos mehet az alkotáshoz, azután visszatér a csapathoz, és beszámolója alapján a többiek megpróbálják lerajzolni/megépíteni megfigyeléseit. Azután a következő játékos mehet a képhez, és a megfigyelései alapján további részletekkel bővíti a csapat rajza. A csapatból mindenki egy alkalommal mehet ki az alkotáshoz, de többször is rajzolhat. A játék végén összehasonlítják az eredeti alkotást a csapatéval.

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Rajzlap	N
2	Színes ceruzák	I

Alprogram témakör megnevezése: Jégtörő játék ismerkedéshez**Célja: Ismerkedés játékosan**

Módszere: Ki mit tud? A játékosok párba állnak. A pár mindkét tagja 2-2 perc alatt megtanít valami apró dolgot a másiknak, amit ő tud, amiben ügyes. Lehet ez például egy dal, egy mondatvalami idegen nyelven, egy táncmozdulat, egy trükk. Amikor az idő lejárt, körbe állunk, és mindenki bemutatja, hogy mit tanult a párjától–segítséget kérni bármikor lehet!

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Jégtörő játék ismerkedéshez**Célja: Ismerkedés játékosan**

Én még soha. A körben ülő játékosok sorban mondanak valamit, amit még sohasem tettek. Például: „Én még sohasem ettem káposztát.” A többiek jelzik, hogy van-e az éppen soron következő játékoson kívül olyan, akire ez szintén igaz. Ha ő az egyetlen a körben, aki az adott dolgot nem csinálta, kap egy pontot, ha más is van ilyen, akkor nincs pont. Ezért célszerű minél hétköznapiabb dolgokat megemlíteni. Ha azt mondom: „Én még

sohasem ejtőernyőztem.”Bizonyára nem maradok egyedül ezzel. Ha azonban valamilyen sajátos ok miatt tényleg nem ettem még káposztát, akkor már jóval nagyobb erre az esély. A játéknak akkor van vége, ha bármelyik játékos eléri a 3 pontot, ő nyer. Természetesen, mint szinte minden játéknál, a versengés momentumát itt is mellőzhetjük, ha úgy látjuk jónak.

Célkitűzés: Egyszerű játék, gondolkodtat és alkalmat ad élmények felelevenítésére. Közben, pedig néha egészen meglepő dolgokat tudhatunk meg játékostársainkról

Időtartama/óra:45pec

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Tenger/Óceán világa-KALÓZ nap

Célja: Általános ismeretátadás a kalózok életével kapcsolatban

Módszere: játékba ágyazott ismeretátadás a BESZÉLGETÉS, MAGYARÁZAT módszerével, valamint a mozgásos és kreatív TEVÉKENYKEDTETÉS módszerével.

Rövid leírás: „Szigetek” = újságpapírszigetekre kell a - megálló zenére/táncolni rá- rálépniük, aki nem fér rá, kiesett, és figyeli a többieket. (10-15 perc,8-14 éves korig) Kötélhúzás= kagylók a határ(10 perc,8-14 éves korig), Kidobás=2 különböző kalózcsoport van egymás ellen (15 perc,8-14 éves korig). Célba dobás= nagy hulladék kartonra X-et rajzolunk és babzsákkal/labdával a közepére kell dobniuk (10 perc 8-14 éves korig).

Időtartama/óra:45-55 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	óriás újságpapírok	N
2	magnó	I
3	Kötél	N
4	labda	N
5	nagy karton	N
6	babzsákok	N

Alprogram témakör megnevezése: Kultúra/lakosok-Indiánok

Célja: Indián kultúra megismertetése

Módszere: játékba ágyazott ismeretátadás a BESZÉLGETÉS, MAGYARÁZAT módszerével, valamint a mozgásos és kreatív TEVÉKENYKEDTETÉS módszerével.

Rövid leírás: Pignatta = széles szájú lufik kicsi cukorral+csokival megtöltve-ezt bottal verik szét és a megszerzett édesség az övék.(8-14 éves,10 perc), „bölényvadászat”= karikadobálás a bolyára.(8-14 éves, 15 perc), aranymosás= (8-9 éves,15 perc)=kicsi kavicsok közül az értékeset ki kell válogatniuk.

Időtartam/óra:45-50 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Mini cukor sok és mini csoki	N
2	Kötél	N
3	jelző bolya	N
4	Tálak az aranymosáshoz	N
5	Kis vödör	N
6	Mosogató tál	N
7	széles szájú lufik	N
8	színes karikák	N

Alprogram témakör megnevezése: Farmok állat és növényvilága/Ranchok

Célja: a farmok világának bemutatása, jellemző növények-állatok bemutatása

Módszere: játékba ágyazott ismeretátadás a BESZÉLGETÉS, MAGYARÁZAT módszerével, valamint a mozgásos és kreatív TEVÉKENYKEDTETÉS módszerével.

Rövid leírás: Lasszó dobálás= kötél, bolya segítségével megvalósuló játék, ami nehezíthető pl a bolyák messzebbre tevésével vagy a lasszó hurkának kisebbitésével (8-14 éves, 30 perc) Állatterelő verseny=bolyákat kell kislabdával kerülgetni egy bot, partvisnyél segítségével.(8-14 éves,20 perc)

Időtartam/óra:50 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Kötél	I
2	Bolya	I
3	Kislabda	I
4	Partvisnyél	I

Alprogram témakör megnevezése: Western nap

Célja: Vadnyugati élet sajátosságaival való megismertetésük.

Módszere: játékba ágyazott ismeretátadás a BESZÉLGETÉS, MAGYARÁZAT módszerével, valamint a mozgásos és kreatív TEVÉKENYKEDTETÉS módszerével.

Rövid leírás: Aranymosás =(8-9 éves, 15 perc) = kicsi kavicsok közül az értékeset ki kell válogatniuk. Célba dobás(8-14 éves,15 perc), lasszóvetés(8-14 éves, 10 perc), Aktivitás- Rajzos, mutogatós formában.(8-14 éves, 60 perc)

Időtartama/óra: 1.40 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	papír	I
2	toll	N

Alprogram témakör megnevezése: Állatvilág

Célja: tápláléklánc megismerése

Módszere: Tápláléklánc - a számháború analógiájára

A játék leírása:

A gyerekek homlokára állatnevet rögzítünk. A tápláléklánc alapján a csapatok küzdenek egymással (előtte beszélgetünk velük a tápláléklánc felépüléséről).

Időtartama/óra: 1,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papíralarc	N
2	Dípa	N
3	Lamináló fólia	I
4	Lamináló gép	I

Alprogram témakör megnevezése: Ép testben ép lélek

Célja: a mozgás fontossága az egészség megőrzésében, a test, lélek, szellem harmóniája

Módszere: energetizáló, irányított intenzív testmozgás

Időtartam/óra: 5 x 15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Ugráló kötél	
2	Hulahopp karika	
3	Labda	
4	Aszfaltkréta	

Alprogram témakör megnevezése: Napindító reggeli torna

Célja: testi, szellemi felfrissülés

Módszere: játékos, reggeli testmozgás irányítottan

Időtartam/óra: 5 x 15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: nemzetek táncai, népzene, néptánc

Célja: testkultúra fejlesztése, egyensúlyérzék, állóképesség fejlesztése, élmény, örömforrás

Módszere: népzenei táncok tanítása (polka, kóló, szirtaki, ír néptánc)

Alprogram leírása: Minden nap egy nép táncával, zenéjével ismerkedünk meg. A zene többször megjelenik a nap folyamán (pl reggeli torna helyett reggeli tánc). Táncház szervezése, esetleg hangszerbemutató. A tábor záró napján bemutatjuk a közösen tanult és gyakorolt táncokat.

Időtartam/óra: 1,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Laptop	I
2	Hangszóró	I
3	Hosszabbító	I
4	Projektor	I

Alprogram témakör megnevezése: Kalózok Élete-motívumok, jellemzőik

Célja: kalóz motívumok, jellemzők (pl. halálfej, stb) elkészítése, megismertetése a fantázia, a belső képalkotás fejlesztésével

Módszere: A játékos foglalkoztatás - gondolkodás fejlesztése. Kézműves kreatív tevékenységek segítségével hívása, mely a két agyfélteke összehangolását segíti, melynek gerincét az agyagozás technikája, tevékenysége adja.

Rövid leírás: Agyagozás technikájának megismerése-kalóz motívumok, jelek, hajók stb. ábrázolása (8-14 éves, 1-2 óra) Kalóz kvíz= általunk összeállított kérdésekre kell válaszolniuk kb. 15 kérdés (8-14 éves, 45 perc), Kalóz rejtvény= szókereső technika alkalmazása a rejtvények világából, általunk készítve. (8-14- éves, 40 perc) Önismereti hajó- csoportos feladat adása. (8-14 éves, 1- 1.5 óra). Csoportalkotás létszám szerint: általában 5 fős szokott lenni. Mindenki kap egy alkatrészt (ezt előre kell otthon legyártani a játékvezetőnek a hajótesttel együtt) és a feladatuk az, hogy találjanak 5 közös tulajdonságot, mely minden tagra jellemző. Lehet bármi, nincs megkötés. Ha ezzel elkészültek, kijönnek a hajóhoz, a megfelelő részére teszik az alkatrészt, és csapatukat a jellemzők szerint bemutatják a többieknek. Javaslatok: Nagyobbaknak lehet nagyobb számú közös jellemzőt kiadni. (nehezítés)

Időtartama/óra: 4-5 óra is akár.

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Fehér karton	N
2	A2 tekercses papír	N
3	Színes ceruza készlet	N
4	Filctoll készlet	N
5	marker filc	N
6	papír	I
7	Agyagozás	N

Alprogram témakör megnevezése: Indiánok mindennapjai

Célja: indián kultúra jellegzetességeit mutatjuk meg a gyerekeknek

Módszere: játékos cselekedtetés, tevékenykedtetés, kreativitásuk fejlesztése, a beszélgetés, magyarázat módszerével.

Rövid leírás: Névválasztós játék= felkínálunk egy csomó indián nevet, ki kell választaniuk egyet-miért azt? - beszélgetés a beszélő nevek jellegzetességéről. (8-14 éves, 45 perc), Bőr karkötő készítése - uniszex jellegű, hogy ne csak lányos kreatív foglalkozás legyen.-Robi segítségével.(8-14 éves, 1-1,5 óra), indián szimbólumok-jelek képei= válasszon egyet, hogy miért az tetszett neki-mesélje el. (8-14 éves,15 perc), Osonó indián játék = 1 gyerek háttal ül becsukott szemmel a többieknek. Kiválasztok 2 gyereket, akik halkán odaosonnak a háttal ülőhöz. Annak pedig ki kell találnia az érzékeire hagyatkozva, hogy melyik irányból érkezik az „ellenség”. Ha kitalálta helycsere, ha nem a következő próbálkozás után, akkor is csere van, ha nem találta el az irányt.(haladjon a játék) 8-14 éves, 15 perc Indián törzsfőnök fejdísz készítése, harci dísz arcfestés.

Egyvalaki kimegy. A többiek kiválasztanak egy vezetőt. A vezető feladata mozdulatokat vagy mozdulatsorokat mutatni, melyeket a többiek valamennyien utánoznak. A vezető megfelelő időközönként változtat a mozdulatsoron. A többiek ezt mindig követik. A kiküldött személy visszatér, és a csoportot figyelve megpróbálja kitalálni, ki lehet a vezető. (8-14 éves, 20 perc)

Időtartam/óra:2.5-3 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papír	I
2	Toll	I
3	Bőr	N
4	Kendő	I

Alprogram témakör megnevezése: Farmok-ranch állatok,növények-„ők etetik amerikát”

Célja: Állattartás, Jellemző növények termesztése-ezek megismertetése a gyerekekkel

Módszere: beszélgetés, magyarázat, ismétlés, javítás, dicséret módszerével segíteni elmélyíteni a megszerzett tudást.

Rövid leírás: Vaktérkép játék= először megmutatjuk az adott városokat az USA-ban, majd utána nekik-csoportmunkában,(3–5 fős.)- kell a vaktérképen post it segítségével megjelölniük az adott várost.(memória fejlesztése, fotográfus memória fejlesztése). Mit tudnak róla?- beszélgetés módszere. (8-14 éves,45 perc). 6×6 os memória játék= állatok, növények képeivel.(8-14 éves, 30 perc), Versbe faragva=15 jellemző szó, kifejezés és versikét kell faragniuk - csoportos feladat adás- 5 fő- általuk.(11-14 éves,30 perc). Kalap-szeánsz = kalapban vannak kifejezések, jellemző dolgok leírva, kihúz 1-1 gyerek egyet, és arról kell beszélnie, mi jut róla eszébe. Ez lehet pl: élmény, film, íz, bármi.(8-14 éves,30 perc)

Időtartam/óra:2-2.5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papír,toll	I
2	Posz it	N
3	Kalap	N

Alprogram témakör megnevezése: Western élet

Célja: asszociációs feladat megerősítése a gyerekekben.

Módszere: magyarázat, beszélgetés, megbeszélés módszerével a gondolkodás, szókincs fejlesztése valósul meg az anyanyelvi neveléssel együtt.

Rövid leírása: Western asszociáció = mondjanak bármit, ami eszükbe jut erről a témáról-miért,miértfontos?(lovaskocsi,bankrablás,vonatrablás,postakocsi,kocsmák,Pisztoly,lovaglás, stb... (8-14 éves, 45 perc)

Időtartama/óra:

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Hollywood-Csillogás

Célja: Mi a valódi, mi a fontos?-, elmaradhatatlan filmipar, talmi csillogás, fény.-ezekről a beszélgetés során információ átadása a gyerekeknek.

Módszere: a beszélgetés, a játék segítségével, információ elmélyítése, megerősítése

Rövid leírása: Beszélgetés kezdeményezése a kedvenc film élményükről. Miért az, Mi fogta meg bennük? cselekménye? Disney számháború = filmalakok a fejükön, és a klasszikusnak számító számháborús játék

Időtartam/óra:

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papír	N
2	Tűzőgép	I

Alprogram témakör megnevezése: Kalózok élete

Célja: kalózok életének megismerése játékos, mozgásos feladatokon keresztül

Módszere: játékos foglalkoztatás, kézműves kreatív tevékenységek keretein belül ismeret átadása a magyarázat, beszélgetés, kérdés, javítás, dicséret módszerével.

Rövid leírás: Agyagozás- Robi segítségével.(hajó,sziget,csónak készítése)8-14 éves, 60-90 perc, Szemtakaró készítése-Jucussal (8-14 éves, 45 perc), Tészta játék=Spagetti tészta+penne tészta= sp tésztát bele kell dugni szájjal a pennébe

Időtartama/óra: 2.30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Toll	N
2	Fekete anyag,szalagok,tű,cérna,olló filc	N
3	Agyag+ kellékek	N
4	Projektor	I
5	Számítógép	I
6	Mágnes tábla	N
7	Fehér matrica-neveknek	N
8	Spagetti és Penne tészta	N

Alprogram témakör megnevezése: Indiánok élete

Célja: indián lakosság kinézeti jellegzetességeinek megismertetése

Módszere: Kreatív tevékenységek során megismertetni a gyerekekkel a külső tulajdonságaikat, jellemzőiket, beszélgetés, magyarázat módszerével.

Rövid leírás: indián arcfestés-8-14 éves(1 óra), indián fejdísz készítése-Jucussal =8-14 éves(1 óra), gyöngyfűzés =8-14 éves(40 perc), Nyomolvasós memória játék= pl állatok lába nyoma(8-14 éves, 30 perc), Alomfogó készítése (8-14 éves, 45 perc),=== ezek a mentálba is beleférnek akár== Tollaslabda, Darts-fontos a tőpontos célzás(8-14éves, 60 perc)

Időtartam/óra: 4-5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	arcfestő készlet	N
2	színes tollak	N
3	szalag	N
4	vastag gumi	N
5	gyöngyök	N
6	damil-rugalmas	N

7	papír-nyomtató	I
8	puha drót	n
9	kis dekor	N
10	darts	N

Alprogram témakör megnevezése: Farmok-Ranchok élete

Célja: Farm életének bemutatása

Módszere: Kreatív tevékenységek során megismertetni a gyerekekkel a farmokon élők jellemzőit, beszélgetés, magyarázat módszerével.

Rövid leírás: kézműveskedés segítségével terménykép készítése=kukorica, búza, szója, babszemek segítségével (8-14 éves, 45 perc), Fűfej készítése =(8-14 éves, 45 perc)

Időtartam/óra: 1.5-2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	kukorica,szója, bab, búza szemek	n
2	karton lap	n
3	spárga	n
4	ragasztó	n
5	olló	n
6	virágföld	n
7	használt harisnya	-
8	fűmag	n
9	mozgó mű.a szemecske	n

4. Alprogram témakör megnevezése: Western élet

Célja: Vadnyugati civilizáció jellemzői

Módszere: játék, kézműveskedés,tevékenykedtetés segítségével a hétköznapi életük bemutatása a beszélgetés, cselekedtetés, magyarázat módszerével

Rövid leírás: Só-liszt gyurma =patkó készítése (8-14 éves, 1 óra), Lepedő anyagból-Rojtos sál készítése, dekorálása(8-14 éves, 1 óra)-Jucussal, Aktivitá= 15-15 rajzos vagy/és mutogatós játék (8-14 éves, 1-2-óra)

Időtartama/óra: 3-4 óra is akár

--	--	--

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	konyhasó	N
2	liszt	N
3	edény	I
4	lepedő	N
5	olló,ragasztó,spárga	I
6	gyöngy	I
7	aktivitíhez papír	I

Alprogram témakör megnevezése: Hollywood-Fények, csillóság

Célja: a város életére jellemzők bemutatása

Módszere: Játékos formában, - a kreativitás segítségével hívásával, néhány jellemző megmutatása, megismertetése, a beszélgetés, magyarázat, javítás, dicséret módszereinek eszköztárával.

Rövid leírás: Logó-kvíz= logók papírra nyomtatása, rajzolása és arról való csoportmunka keretében feldolgozása-beszélgetés, hogy minek a logója stb, (8-14 éves, 45 perc), Kareokee (8-14 éves,1 óra)=zenés, táncos, énekes bolondozás, Hawaii virág hajtogatása Jucussal (8-14 éves, 45 perc), egyszerű mese eljátszatása velük „Beugró” -stílusban, különböző instrukciók alapján (10-14 éves, 1. óra)

Időtartam/óra:3.5- 4 óra is akár

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	papír	I
2	számítógép,internet	N
3	mikrofon	I
4	hangszóró, hangfal	I
5	vékony hajtogatni való színes origami papírok	N

Alprogram témakör megnevezése: Élet Antarktison: évszakok, éghajlat

Célja: csoportkohézió

Módszere: **Bizalomjáték;** az egymásrautaltság megtapasztalása: (Keretmese: Elérkezett a tél Antarktison. Most hónapokig nem kel fel a nap...) A bekötött szemű gyereket végig kell vezetni a csoport által kialakított akadálypályán. Egyidejűleg 3 pár is lehet a pályán.

Mesekör: a résztvevők leülnek körbe. A játék lényege, hogy egy közös mesét kell „írni”, melynek címe: Antarktiszi meséje. Mindenki egy mondattal, mozzanattal gazdagíthatja a mesét. Több kör is lehetséges.

Időtartama/óra: 1 óra

--	--	--

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	kendők	I
2	székek	I

Alprogram témakör megnevezése: Állatvilág

Célja: Ismeretek bővítése

Módszere: Dokumentumfilm megtekintése, majd beszélgetés a látottakról

Időtartam/óra:

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	laptop	I
2	projektor	I
3	hangszóró	I
4	hosszabbító	I
5	internet	

Alprogram témakör megnevezése: KÖRNYEZETVÉDELLEM

Célja: A környezetvédelem jelentőségének kihangsúlyozása, beszélgetés a természet védelmének fontosságáról

Módszere: **Beszélgetés, ismeretátadás**

Időtartama/óra: **csütörtök 8.00-8.30 – 30 perc**

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Műszaki rajzlap (A/4-es)	N
2	Filctoll (12 db-os)	N

Alprogram témakör megnevezése: ISMERKEDÉS AZ AUSZTRÁL ŐSLAKOSOK ÉLETÉVEL, ÉLETMÓDJÁVAL

Célja: Az ausztrál őslakosok életének, életmódjának megismerése kapcsán beszélgetés arról, hogy milyen előnyei és hátrányai vannak a „civilizált életünknek”

Módszere: Beszélgetés, ismeretátadás

A gyerekekkel – körben, ülőpárnákon elhelyezkedve – beszélgetünk és különféle 'régi' tárgyakkal szemléltetjük, milyen volt gyerekek lenni a 'kütyük'előtt.

Időtartam/óra: péntek 8.00-8.30 – 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Vastag filctoll (4 szín)	N

Alprogram témakör megnevezése: Érzelemszobor

Célja: beleérző képesség fejlesztése a pillanatnyi állapotunktól eltérő érzelmek felidézése, eljátszása.

Módszere: csoportmunka

A drámajáték leírása:

Érzelmek (kommunikáció testnyelven)

Nehézségi fokozat: Nem könnyű feladat a pillanatnyi állapotunktól eltérő érzelmek felidézése, eljátszása. A játékvezető felsorol néhány érzelmet, állapotot (például: megvetés, félelem, gyűlölet, türelmetlenség, jókedv, meglepetés, közöny, izgalom, rettegés, aggodalom, dühstb.), amelyek közül a résztvevők választhatnak. Ezeket kell bemutatniuk szoborként, vagy mozgás közben (gesztusokkal, taglejtésekkel). A játékosok szabadon választhatnak, hogy ki mit akar bemutatni, míg a többiek feladata kitalálni, hogy mi lehet a bemutatott érzelmi állapot.

Időtartama/óra: 15 - 20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Jelbeszéd

Célja: koncentráció, kommunikáció testnyelven, memóriafejlesztés

Módszere: csoportmunka

A drámajáték leírása:Jelbeszéd (koncentráció, kommunikáció testnyelven, memóriafejlesztés)

Körben ülünk a földön. Minden csoporttag választ magának egy beszélő nevet. (lásd az indiántörténetekben szereplő neveket). Sorban közöljük azokat és bemutatjuk nonverbális jelzésüket is. Innen beszéd nélkül folytatjuk. A kezdő játékos először a saját jelét mutatja, majd valaki másét. A hívott fél megismétli a sajátját, majd hív egy másik játékost és így tovább. Aki téveszt, az kiesik.

Időtartam/óra: 15-20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Zenei kavalkád

Célja: ismeret bővítés, más népek zenei kultúrájának megismerése

Módszere: csoportmunka, verseny

Ki ismeri fel melyik nemzet zenéjét? Az országok jellegzetes zenéit hallgatjuk, és közben szabadon táncolgatunk. Verseny, hogy melyik csoport ismer fel több az adott népekre jellemző zenét. Amennyiben zárt térben vagyunk, akkor projektor segítségével képek vetítése is lehetséges az adott zenéhez, így színesebbé téve a feladatot.

Időtartam/óra: 15-20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	laptop	I
2	hangfalak	I
3	hosszabbító	I

Alprogram témakör megnevezése: Zenélj azzal, ami körülötted van

Célja: kreativitás fejlesztés

Módszere: csoportmunka

Nemzetközi kulturális fesztivál: most Ázsia szegényebb országairól megemlékezve „zenélj azzal, ami körülötted van”. Ki mit tud bemutatni. Ha bent vagyunk, lehet ez a függöny elhúzásának a hangja, a cipő kopogásának, ha kint vagyunk a kövek ütügetésének a fűszál sípolása bármi, ami ad egy ritmust.

Időtartam/óra: 10-15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Tolerancia

Célja: mások, más kultúrák megismerése, elfogadása; bizalomépítés, együttműködés

Módszere: arcfestés

Leírás: Arcfestés 3 fős csoportokban - a egyik gyermeknek bekötjük a szemét. Ő fog a társa arcára vagy karjára országzászlót festeni. A harmadik gyerek segíti a bekötött szeműt, foghatja a kezét, szavakkal irányíthatja.

Időtartama/óra: 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	arcfesték	N

Alprogram témakör megnevezése: Társas viselkedés

Célja: együttműködés, konfliktuskezelés

Módszere: különféle társasjátékok, kooperatív játékok

Leírás: társasjátékozás

Időtartam/óra: 2 x 1,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	pozitivty	N
2	kártyák	N
3	dominó	N
4	Európa quiz társasj	N

Alprogram témakör megnevezése – AFRIKA PUZZLE ELKÉSZÍTÉSE, KIRAKÁSA

A földrész megismertetése olvasmány, térkép megismerés formájában. Ki-mit tud, ki mit hallott már Afrikáról?- közös beszélgetés. Kézműves foglalkozás: A puzzle elkészítése. Kartonból kivágjuk a földrész formáját, majd azon belül megjelenítjük (katalógusból, újságból) kivágott képekkel, sajátkezű rajzokkal amiket a gyerekek rajzolnak meg az Afrikára jellemző nevezetességekről. Közben: a tábori dal megtanulása

Időtartama/óra: **hétfő 9.40 -11.00**

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	ragasztó-Suli fix	N
2	színes ceruza (12 színben)	N
3	vastag filctoll	N
4	olló	N

5	cellux	N
6	A/3 fehér lap	N
7	A/O Műszaki karton	N
8	vízfesték (12 szín)	N
9	tempera (6 szín)	N
10	csomagolópapír	N
11	grafit ceruza	N
12	ecset (6-8-10)	N
13	ecsettál	N

Hangtechnikai igény: a zene lejátszására alkalmas eszköz, mikrofon, wifi elérhetőség

Alprogram témakör megnevezése - AZ AFRIKÁBAN JELLEMZŐ NÖVÉNY ÉS ÁLLATVILÁG, NEVEZETESSÉGEK

Módszere: Kézműves foglalkozás: Só-liszt gyurmából tetszés szerint megjelenítik a gyerekek az ismeretátadás során szerzett információkból a földrészre jellemző növényeket, állatokat, nevezetességeket, a kiválasztott országok zászlóját. Mikor megszárad a gyurma, a gyerekek kifestik az alkotásokat.

Időtartam/óra: **2,5 óra**

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	liszt	N
2	só	N
3	csomagolópapír	N
4	műanyag edény	N

Alprogram témakör megnevezése: AFRIKAI JELMEZEK, HANGSZEK KÉSZÍTÉSE

Célja: A földrész jellegzetes törzsi viseletének bemutatása

Módszere: Kézműves foglalkozás

Törzsi fűszoknya, a smink és hangszerek elkészítése

előzetes egyeztetés, feladatleosztás szerint

Időtartam/óra: **1,5 óra**

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	arcfesték (6 szín)	N
2	natúr rafia szalag	N
3	széles gumiszalag	N
4	ecset	N
5	színes fagyöngy (közepes méretű)	N
6	fakanál	N
7	műanyagkanál	N
8	Kinder tojás	

Alprogram témakör megnevezése: Állatvilág

Célja: Ügyességi feladat; nevetés, hangulatoldás

Módszere: **Fókák a jégen.** A jégtáblákon (A3-as papíron) 1-1 foka álldogál. Körülöttük a tengerben kardszárnyú delfinek úszkálnak csak arra várva, hogy a fókák a vízbe pottyanjanak és megegyék őket. A fókák ügyesek, de a jégtáblákból mindig letörik egy darab. Vajon melyik foka bírja legtovább?

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papírok	N
2	Ollók	N

Alprogram témakör megnevezése: Expedíciók – egyedül nem megy

Célja: Együttműködés, figyelem, csapatépítés

Módszere: **Kooperációs „Szivárvány ernyő”.** Az ernyő fülei megfelelő távolságban helyezkednek el egymástól (minden gyerek fog 1 vagy 2 fület). Az ernyővel és a 100 labdával sokféle játékot játszhatunk (pl görgessük körbe a labdákat úgy, hogy ne essenek le; bújjunk az ernyő alá; emeljük a magasba, stb)

Időtartam/óra: 30 perc/csoport

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Szivárvány ernyő	N
2	kislabda	N

Alprogram témakör megnevezése: Jégtörő játék ismerkedéshez

Célja: Ismerkedés játékosan**Módszere: Számoljunk közösen!**

Komoly kihívás lehet, hogy a csapat körbe áll, majd a résztvevők elszámolnak létszámtól függően 15-50-ig, úgy, hogy 1. mindenki mond legalább egy számot 2. nem körben haladunk 3. ketten egyszerre nem szólalhatnak meg. Ha mégis ketten egyszerre mondanak egy számot, akkor újrakezdjük a kört. Megpróbálhatjuk lehunyttal szemmel is, ha összeszokott csapatról van szó.-

Időtartam/óra: 1,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Mozgásos játékok**Célja: A csoport aktivizálása**

Módszere: A székekből kört alkotunk, támlájukkal a kör közepe felé fordulva. Eggyel kevesebb széket helyezünk el, mint ahányan vagyunk. Az emberek a székeken kívül állnak és egy zenére elkezdnek a székek körül körbe vonulni. A zene hirtelen véget ér, ekkor mindenkinek villámgyorsan le kell ülnie valahova. Aki nem jut szék, kiesik a játékból. A következő fordulóhoz egy további széket kiveszünk a körből, és így tovább. Győztes, aki az utolsó székre le tud ülni.

Változat 1: Egyvalaki a kör közepén áll, a többiek ülnek. Amikor a közepén álló azt mondja: most, az ülőknek helyet kell cserélniük, úgy, hogy a szomszéd székét nem szabad elfoglalni. A bent álló célja az, hogy leüljön valahova. Az így kimaradó áll most középre.

Változat 2: Pontosán annyi szék van, ahány játékos, de a kör közepén állót nem engedjük leülni. Ezt csak úgy tehetjük meg, hogy valaki a körből gyorsan ráül arra a helyre, ahova a bent álló szeretne. (Vagy többen próbálják azt egyszerre lefoglalni.).

Időtartam/óra: 15-20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Székek	I

Alprogram témakör megnevezése: Mozgásos játékok**Célja: A csoport aktivizálása**

Módszere: Elhelyezünk a földön négy-öt szétterített újságpapírt. Dallamos muzsika szól magnóról. Mindenki mozog, táncol a papírok között. Ha leáll a zene, mindenki, aki ráfér, az újságpapírszigetre lép. Aki nem fér fel, kiesik a játékból. Ezután eggyel kevesebb papír marad a földön. Továbbengedjük a zenét, majd ismét csend és újra ugrás a papírra. Addig folyik a játék, amíg csak egy papír marad.

Időtartam/óra: 10-15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	4-5 lap újságpapír	I

Alprogram témakör megnevezése: Mozgásos játékok**Célja: A csoport aktivizálása**

Módszere: Fogócska játék. A játék elején meghatározzuk a terepet, és kijelöljük a fogó személyét. A kiválasztott játékosnak be kell jelenteni: „Én vagyok a fogó”. Ezután a játékosok szétszaladnak, a fogónak meg kell fognia valakit közülük. Ha két játékos egymás kezének megfogásával összekapaszkodik, akkor a fogó nem foghatja meg őket, de fontos szabály, hogy 5 másodpercnél tovább nem szabad összekapcsolódva maradniuk. Ha három játékos kapcsolódik össze, akkor viszont a fogó közülük bármelyiket megfoghatja. Ha valakit elkaptak, ő lesz az új fogó, de működésének megkezdése előtt köteles bejelenteni, hogy ő vette át a fogó szerepét.

Időtartam/óra: 10-15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Mozgásos játékok

Célja: A csoport aktivizálása

Módszere: A játékosok két azonos létszámú sort alkotva szemben állnak jókora távolságra egymástól. A két csoport emberei meg vannak számozva úgy, hogy mind a két csapatban azonos a sorszámozás, és az azonos számmal rendelkezők egymással szemben helyezkednek el. Középre, a két csapattól egyenlő távolságra egy kendőt helyezünk. A csapatok egyike támadó, másik a védő csapat lesz. A játékvezető kiált egy számot, erre mindkét csapat szólított játékosai rohanni kezd a kendő felé. A támadó csapat játékosának fel kell kapni és “haza” kell vinni a kendőt, a védő játékosnak pedig el kell kapni a támadót, de csak akkor foghatja meg, ha a kendő is nála van. Ha sikerült megszöktetni a kendőt, a lopó csapat kap pontot, ha elkapták a játékost, akkor a következő menetre szerepet cserélnek a csapatok. Előfordulhat, hogy patthelyzet alakul ki, például a védő csapat embere hamarabb ér a kendő közelébe. Ilyenkor a támadó játékosnak nem feltétlenül célszerű rávetnie magát a kendőre (tuti, hogy egyből elkapják). Ilyenkor bizonyos idő elteltével a játékvezető még egy számot mond, ami azt jelenti, hogy csapatonként újabb játékos kapcsolódik be a kendőért folytatott harcba. A támadó csapat tagjai egymást közt adogathatják a kendőt, a lényeg, hogy az biztonságban hazajusson. Ha a támadó játékosok nagyon határozatlanok, előfordulhat, hogy a két teljes csapat a pályán téblábol.

Időtartam/óra: 20-30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	kendő	I

Alprogram témakör megnevezése: Mozgásos játékok

Célja: A csoport aktivizálása

Módszere: A játékosok körben ülnek vagy állnak, a játék elején mindenkinek osztunk egy-egy számot. A kör közepén egy bekötött szemű játékos tartózkodik. A középső játékos mond két számot, erre a két szám tulajdonosának helyet kell cserélnie úgy, hogy a középső ember ne foghassa meg őket. Akit mégis megérintett, az kerül be ezután a kör közepére.

Időtartam/óra: 15-20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	szék	I
2	kendő	I

Alprogram témakör megnevezése: Koinobori – japán ponty szélzsák készítése

Célja: egy japán kulturális hagyomány megismertetése szabadidős kreatív program keretében

Módszere: Japánban a ponty alakú szélzsákok hagyományosan minden év tavaszán röpteti a szél egy ünnep keretében. <https://hu.pinterest.com/pin/31595634872846750/>

A/4-es sárga színű kartont vízszintesen helyezünk el az asztalon. Megrajzoljuk a szál zsák szemeit. Majd a lap alsó részébe 3 sor színes halpikkely formájú színes papírt ragasztunk tetszésünk szerint. Az A/-es lapot henger formájúra hajtjuk, melyet tűzőgéppel alul és felül összetűzünk. A szélzsákunk alá krepppapírt ragasztunk. A szélzsák tetejét 3 helyen kilukasztjuk, ahová végül a felfüggesztéshez szükséges madzagokat fűzzük.

Időtartama/óra: 45 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	olló	N
2	stift ragasztó	N
3	különböző színű krepp papír	N
4	fonal 1 gombolyag	N
5	lyukasztó	N
6	fekete, sárga rajzlap	N
7	tűzőgép+ tűzőkapocs	N

Alprogram témakör megnevezése: Párosító játék

Célja: korábbi ismeretek elmélyítése

Módszere: A, feladatlap: Az előre elkészített feladatlapon ismertebb ázsiai országok zászlaját valamint az országok neveit tüntetjük fel. Feladatuk, hogy párosítsák a zászlókat az ország nevekkkel. B, feladatlap: Az adott népre, országra jellemző állítást, furcsa szokást, jellemző növény vagy állatvilágot tüntetünk fel, melyet össze kell kötniük a megfelelő országgal.

Időtartam/óra: 15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	nyomtatott feladatlap	N
2	színes papír	N
3	grafit ceruza	N

Alprogram témakör megnevezése: zászlós memória

Célja: memória fejlesztés, gyorsaság, jó megfigyelőképesség

Módszere:

A, megvalósítás: E feladat 2 fő segítőt igényel. Az egyik segítőnél vannak a kinyomtatott zászlók, a másik segítő a rajzoló diákat és a csoport gyorsaságát figyeli. Sorverseny mintájára az első gyerekek megmutatjuk a memorizálandó zászlót, aki odafut az utolsóhoz és elmondja, hogy mit látott (Pl.: fehér színű a közepén egy piros pötty) az a csoport, aki elsőnek lerajzolja felmutatja. A rajzoló diák és a zászló között egy nagyobb távolság van.

B, megvalósítás: E feladat 2 fő segítőt igényel. Az egyik segítőnél vannak a kinyomtatott zászlók, a másik segítő a rajzoló diákat és a csoport gyorsaságát figyeli. Sorverseny mintájára az első gyerekek megmutatjuk a memorizálandó zászlót, aki a mellette álló fülébe súgja a látottakat, így halad végig az információ minden játékoson keresztül. Az utolsó ember lerajzolja, amit hallott. Az a csoport nyer, amelyik helyesen rajzolta le a zászlót

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	színes nyomtatott zászlók	N
2	A/4-es papír	N
3	színes ceruza	N
4	24 db-os filctoll készlet	N

Alprogram témakör megnevezése: Junior activity – Ázsia növény –és állatvilágából

Célja: Junior activity mintájára megismerkedünk Ázsia élővilágával.

Módszere: A már előre elkészített, kinyomtatott activity kártyák alapján kitalálni megfejtést, mely Ázsia növény-és állatvilágát mutatja be . Az élőlény megfejtés e kártyán szereplő instrukció(rajz, mutogatás, beszéd) alapján történik.

Időtartama/óra: 20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	színes nyomtatott és lelaminált kártyák	N
2	Lamináló fólia	N

Alprogram témakör megnevezése: Ázsia és gasztronómiája

Célja: egy-egy ország gasztronómiájának bemutatása: Törökország (Lokum kóstolás),

Japán, India. Fűszerek felismerése: curry, gömbér, ánizs, kurkuma, sáfrány, fahéj, menta.

Módszere: Minden csoport kap egy-egy papírtálcát, melyen a korábban felsorolt fűszerek találhatóak. Feladatuk beazonosítani a fűszereket. Az a csoport nyer aki a legtöbb fűszert beazonosítja.

Időtartam/óra: 1 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Curry fűszer 20g	N
2	Fahéj (őrölt) fűszer 20g	N
3	Kurkuma fűszer 20g	N
4	Sáfrány fűszer	N
5	Gyömbér (őrölt) fűszer 22g	N
6	Ánizs fűszer	N
7	Lokum	N

Alprogram témakör megnevezése: szabad játék

Célja: kikapcsolódás, kapcsolatok kialakítása, barátkozás

Módszere: A gyermekek személyiség fejlesztő játék (Lélek pillangó) használata során tesznek szert érzelmi intelligenciájuk fejlesztésére. Kapcsolj, a Föld körül nevű játékkal el tudják mélyíteni a már megszerzett tudást, mely sok vidámságot is jelent a számukra. Egy régi népszerű játék a gumizás, valamint más szabadtéri játék (tollas,) során fejleszthetik ügyességüket.

Időtartam/óra: 1- 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Lélek pillangó 2 db	N
2	Kapcsolj a Föld körül	N
3	Tollasütő + labda	N
4	gumi 4mm	N

Alprogram témakör megnevezése: Csoport zászló készítése

Célja: közösségi együttműködés fejlesztése

Módszere: Ázsia hatalmas kontinens számtalan országgal még egy átlag felnőtt sem tudja

felsorolni az összeset. A diákok saját fantáziájukat használva elkészítik a saját csoportra jellemző zászlót, majd nevet adnak a csoportnak.

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	csomagoló papír	N
2	12 db-os vízfestékkészlet	N
3	vizes edény	N
4	ecset	N

Alprogram témakör megnevezése: Európai fővárosok-csapatvetélkedő

Célja: Földrajzi alapismeretek elsajátítása, hasznos lehetőségek az internethasználatban, csapatkohézió erősítése

Módszere: játékos, kooperatív csoportmunka, interaktív tanulás. **Európa lobogóinak elkészítése.**

Játék leírása: A játék két elemből áll. 1.) Minden csapat kap egy Európa vaktérképet. A térképen a határokat behúztuk és a fővárosokat karikával jelöltük. Az európai fővárosok listáját szintén megkapják a csapatok. (Alternatíva-könnyítés: a fővárosok listáját ország megnevezésével együtt kapják meg pl.: Róma-Olaszország). A csapatok feladata a vaktérképre beírni a fővárosokat. Ahol bizonytalanok, írjanak be három lehetőséget, ez a játék második felében fontos lesz. 2.) Miután a fővárosok beírásával végeztek, minden csapat kijelöl egy képviselőt, aki a csapatmunkában kiegészített vaktérképpel a kezében, a projektoron kivetített online kvízzjátékban, a közös döntéseik alapján rákattint a játék által kért fővárosra. <https://online.seterra.com/hu/vgp/3051>

A játék három tippet enged, ha a harmadik is téves, jelöli a helyes választ. Ahol a csapatok több lehetőséget írtak be és az első nem talált, a csapatképviselő sorban halad. Ahol biztosak voltak, ám nem talált a tippjük, ott a csapatképviselő röviden „konzultálhat” a csapattal. A helyes tippel pontokat szerezhetnek. Elsőre találat 15, másodikra 10, harmadikra 5 pont. Ha a harmadik sem talált, nincs pont. A végén összesítjük a pontokat, a csapatok jutalmat kapnak, fontos, hogy a kevésbé jó eredményt elérő csapatok is kapjanak biztatást és elismerést.

Időtartam/óra: 60 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	A3-as karton vékony	N
2	laptop	N
3	projektor	N
4	hosszabbító, ha szükséges	N
5	internet	N

Alprogram témakör megnevezése: AUSZTRÁL JÁTÉKOK, HANGSZEREK

Célja: Miközben az ausztrálok játékaival, valamint hangszerekkel, különféle "hangadó szerekkel" ismerkednek a gyerekek – ezeket saját maguk is játszhatják, ill. elkészíthetik, kipróbálhatják

Módszere: Beszélgetés, ismeretátadás/-szerzés, kézműves foglalkozás. Játékok, különféle eszközök kipróbálása és hangszerek készítése – papírhengerekből, ill. különféle természetes anyagokból.

Időtartam/óra: 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Gyöngyök (100 db)	N
2	Tempera (6 színű)	N
3	Ecset (6-os)	N
4	Ecset (10-es)	N
5	Ecsettálka	N
6	Kemény papírhengerek	N

Alprogram témakör megnevezése: AUSZTRÁLIA ÁLLAT- ÉS NÖVÉNYVILÁGA

Célja: Az ausztrál növény-és állatvilág jellegzetességeinek megismerése, valamint kis állatfigurák készítése só-liszt gyurmából

Módszere: Beszélgetés, ismeretátadás/-szerzés, kézműves foglalkozás

Miközben a gyerekek megismerik a jellegzetes állatokat – meg is formázhatják őket.

Időtartama/óra: 2,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Liszt	N
2	Só	N
3	Étolaj	N

Alprogram témakör megnevezése: CZABAI BALÁZS TÚRA ÉS ELŐADÁSA

Célja: Túra, növényvilág

Módszere: Beszélgetés, ismeretátadás/-szerzés, játékos feladatok

Időtartam/óra: 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Szelet csoki	N

Alprogram témakör megnevezése: A TERMÉSZETVÉDŐ EGYESÜLET PROGRAMJA

Célja: A gyerekek figyelmének felhívása a természet védelmének fontosságára

Módszere: Beszélgetés, ismeretátadás/-szerzés, játékos feladatok

Időtartam/óra: 2,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	N

Alprogram témakör megnevezése: KÉZMŰVES FOGLALKOZÁSOK

Célja: Különféle kézműves foglalkozásokon vehetnek részt a gyerekek, forgószínpadszerűen váltják egymást a különféle helyszíneken – a téma: hagyományörzés (pl. szövés ausztrál módra), bőrművesség – pl. ausztrál nyaklánc készítése

Módszere: Ismeretátadás/-szerzés, kézműves foglalkozás

Időtartam/óra: 2,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Raffia szalag	N
2	Széles gumiszalag	N
3	Arcfesték	N

Alprogram témakör megnevezése: Állatvilág

Célja: Ügyességi feladat, egyensúly, mozgáskoordináció fejlesztése

Módszere: **Császárpatingvin-tojások (a hím 4 hónapon keresztül lábai közt a tojást)**

A gyerekeknek úgy kell végigmenniük a pályán, hogy közben lábuk között egy labdával egyensúlyoznak. Ha a labda leesik, előlről kell kezdeni. Ha egy csapattag visszaér, indul a következő.

Időtartama/óra: 40 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	labda	N

Alprogram témakör megnevezése: Fuss a Föld körül

Célja: erőnlét és a figyelem fejlesztése

Módszere: csoportmunka, verseny

Kijelöljük a játék területét az ugrókötel segítségével, majd minden csoporttag feláll egy földrésznek.. A versenyző megjegyzi honnan indult. 3 perc alatt ki hányszor tudja körbefutni a “földet”? Az adott földrészen kő-papír-ollót játszanak és aki nyert az a következő földrészhez futhat, aki veszít az újra kő papír ollózik addig amíg nem nyer.

Időtartama/óra: 10-20 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
--	----------------------------	-----------------------

1	ugrókötél	N
---	-----------	---

Alprogram témakör megnevezése: Kínai labdás játék

Célja: koncentráció fejlesztése

Módszere: csoportmunka

Körben állunk, egyik gyermek kezében egy gumilabda, dobja valakinek, a labdát elkapó gyerek mellett jobb és bal oldalán álló diákoknak fel kell emelniük a labdás emberhez közelebb lévő kezüket, kiesik, aki nem kapja el a labdát, aki rossz kezét emeli fel vagy azt késve teszi.

Időtartam: 10-15/perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	gumilabda	N

Alprogram témakör megnevezése: : Reggeli torna

Célja:vitalizálás, bemelegítés, aktivizálás

Módszere: frontális oktatás

Játékos joga vagy ízelítő az ázsiai táncokból (a teljesség és a profizmus igénye nélkül)

Időtartam/óra:10-15 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Számháború

Célja: kreativitás, ügyesség, figyelem, gyorsaság fejlesztése. Módszere: csoportmunka

Előkészület: a gumiszalaggal ellátott kartonlapokra két eltérő színnel írunk fel azonos hosszúságú számokat. A lapok mérete kb. egy A/4-es lap harmada legyen.

Osszuk el a játékosokat két csapatra. A játékvezető mutassa meg a gyerekeknek a játéktér, majd ossza ki a számokat. Az egyik csapat tagjainak az egyik színt, a másinak a másikat.

Feladat: a játékosok elszaladnak egy búvóhelyre a játéktéren, megjegyzik a számukat, majd a fejükre teszik a papírt, a gumi segítségével. A játék egy előre megbeszélt jelre indul. A játékosoknak le kell olvasniuk hangosan, a másik csapat játékosainak számát úgy, hogy közben a saját számukat ne lássa az ellenfél. Aki hallja a számát, vagyis a leolvasott játékos, egy előre megbeszélt helyre megy, ahol leteszi a számát, s ülve nézi a további játékot, ill. csöndben drukkol a csapattársainak. A játék addig tart, amíg valamelyik csapat el nem fogy.

Úgy is játszhatjuk a játékot, hogy az egyik csapat eldug egy zászlót, vagy pulóvert... a játéktéren, s a másik csapat próbálja ezt megtalálni. Közben persze mindkét csapat igyekszik az ellenfél számát leolvasni, s így kiejteni a játékosokat a játékból.

A „kincset” elrejtő csapat akkor nyer, ha az ellenfél csapata elfogy. A kereső csapat pedig akkor, ha megtalálja a zászlót, vagy az ellenfél csapatából mindenkit leolvas.

Mindenképpen fás, bokros területet jelöljünk ki játéktérnek!

Időtartam/óra:1 óra

--	--	--

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	A/4- es kartonlap	N
2	kalapgumi	N

Alprogram témakör megnevezése: Janken avagy kő-papír-olló

Célja: gyorsaság és ügyesség fejlesztése

Módszere: páros munka vagy csoport munka

Mi is ez a **janken**? Biztosan mindenki találkozott már kisiskolás éveiben a **kő-papír-olló** játékkal. Bármilyen vitás kérdésnél, vagy akár egy elosztandó csokoládénál a gyerekek ezt a játékot használták/használgák "döntőbíróként".

Nos, a Felkelő Nap országába érkezve a külföldiek gyakran meglepődnek, hogy ezt a játékot felnőtt férfiak és nők egyaránt használják. Mindennapos döntések meghozatalához a kő-papír-olló a "végső szó".

Kicsit talán furcsálljuk az elején, hogy ilyen véletlenszerű "játékkal" hozzák meg az emberek hétköznapi döntéseiket, de minél tovább élünk Japánban, annál jobban megértjük a mélyebb lényegét, s hogy milyen hasznos is a janken.

Az egyszerű szépsége a játéknak onnan ered, hogy nem lehet senkit sem felelősségre vonni az eredményt illetően, mert minden tekintetben a véletlen a döntő. Minden helyzetben - szó szerint - "kéznél van", és kikerüli a hosszas vitákat. Mindenki lehet nyertes ebben a döntési formában.

A "kő" nyer az "olló" felett (hisz a kőbe beletörik az olló éle), az "olló" nyer a "papír" felett (a papírt elvágja az olló), és a "papír" nyer a "kő" felett (a papír "becsomagolja" a követ).

Az első mozdulatok közben a játékosok a "Jan-ken-pon" mondókát mondják. Ha az eredmény döntetlen, jön a következő: "Aiko-desho".

A három szó japánul guu (ejsd: gú) (kő), choki (ejsd: csoki) (olló), paa (ejsd: pá) (papír).

A japánok alapvetően sokkal gyorsabban játsszák ezt a játékot, mint ahogy ez a nyugati kultúrában elterjedt. Ők képesek addig lejátszani egy egész menetet, míg mi még csak a kezünket rántjuk elő. Ha ennek a "művészetnek" valaki a mestere akar lenni, rengeteget kell hozzá gyakorolni, egészen addig, amíg szempillantás alatt nem tudod előrántani a kezéd, és számolod ki a következő menetet. A japánoknál gyakoriak a "tömeges" janken játékok is, amelyek első látásra még bonyolultabbnak tűnnek, pedig nem nehezebb, mint a páros játék, csak érteni kell a szabályokat.

Nézzük, hogyan néz ki a játék, ha három ember vesz részt a jankenben. Tegyük fel, hogy A és B játékos mindketten a követ választják, C pedig a papírt. Egyértelmű, hogy C lesz a nyertes, mert a "papír becsomagolja a követ". Ha A, B és C játékosok mind különböző kéztartást választ, nincs nyertes, mert minden felülüt valamit. Ha A és B mind a ketten követ mutatnak, míg C ollót, C kiesik, és csak A és B között folytatódik a játék (a páros szabályok szerint).

Ha öt vagy több játékos játszik, a versenyzők többsége által mutatott kéztartás mindenképp felülüti a kisebbség által mutatottat (de ez megegyezés szerint változhat). Például, ha két ember választja a követ, két ember a papírt, és egy az ollót, nincs nyertes, a játékot előlről kell kezdeni. Ha két ember választja a követ, és három ember az ollót, az "ollók" kiesnek, és a "kövek" játsszák tovább a játékot. Ha három "kő" van és két "olló", az "ollók" esnek ki, és a "kövek" játsszák tovább a jankent, a hármas felosztás szerint. Mivel néha 5-10 percesre is elhúzódhat a játék, a versenyzők változtathatnak a játékon (pl. csak papírral és kövel játszanak).

Amikor már elég ember kiesett, a játék folytatódhat tovább a megszokott kerékvágásban.

Időtartam: 10-15/perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: ÍGY TÁNCOLNAK AZ AUSZTRÁL ŐSLAKOSOK

Célja: Egy jókedvű, beöltözős táborzáró keretében, beöltözve búcsúztassuk, összegezzük a hetet

Módszere: Ismeretátadás, összegzés – a tanultak felidézése

A különféle foglalkozásokon elkészült eszközök, tárgyak, öltözékek (akár saját ötletekkel kiegészítve) most 'életre kelhetnek' és egy óriási dobolás kíséretében, Tar Gergely közreműködésével önfeledt szórakozás vár a gyerekekre.

Időtartam/óra: 2,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Tiszteletdíj	N

Alprogram témakör megnevezése: Sportverseny, akadályverseny

Célja: Egészséges versenyszellem

Módszere: Állomáshelyek kialakítása (több állomás legyen, mint csoport, hogy ne legyen torlódás! A csapatok útleveleket kapnak, melyet a feladat teljesítése után az állomásfőnök „lepecsétel”).

1. Konzervdoboz torony ledöntése labdával. (Előre eldönthető, hogy minden csapattag teljesítse vagy csak az általuk kijelölt/legügyesebb személy)
2. Vizes lufik megtöltése és egy több állomásos akadálypályán (slalom, ugróiskola, tyúklépés,...) célba juttatása. Minden akadályt más csapattag teljesít, tehát a vizeslufit több játékosnak is „életben” kell tartania.
3. Rövid, kontinensre/országra jellemző vers, versszak megtanulása és felmondása
4. Puzzle kirakása (pl. kontinensre jellemző térkép, festmény kinyomtatása és feldarabolása)
5. Kapura rúgás (minden játékosnak x alkalommal kell betalálni a képzeletbeli kapuba kicselezve a játékvezetőt)
6. Vaktérképre beírni a kontinens országait. (Ha nem tudja akkor kaphat segítséget, de a térkép használatért meg kell dolgozni! Vagy egy plusz feladat teljesítése pl. karikadobás vagy elfutni a térképig és vissza, ha nem tudja megjegyezni az összes országot akkor többször is kell futnia.)
7. Táblára ragasztott „nemzeti állat” farkának felragasztása/szúrása bekötött szemmel
8. Függő konzervdobozokba célba dobni
<https://hu.pinterest.com/pin/359725088985272885/>
9. Legalább 5 a hétre jellemző nemzet zászlajának lerajzolása. Segítségül kaphatnak pl. egy nemzetek zászlairól szóló könyvet.
10. Országok-fővárosok: feladatlapon összekötni az összetartozókat

Időtartama/óra: 1 – 1,5 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	konzervdobozok/műanya poharak	N
2	teniszlabdák	N
3	vizeslufik	N
4	focilabda	N
5	kendő	N
6	kartonpapírok	N
7	térképtű, gyúrmarasztó	N
8	földrajzi atlasz	N
9	nemzetek zászlai könyv	N
10	szalmakalap	N

Alprogram témakör megnevezése: Történelem – Ki lett volna a ... csata győztese, ha nem a furfang hanem az erő döntött volna?

Célja: Összetartás, közös cél

Módszere: Kötélhúzás. Kiválasztunk és röviden ismertetünk / átbeszélünk néhány európai csatát és a csapatok között kisorsoljuk a résztvevő feleket. Kötélhúzással döntjük el a nyerteseket. Lehet, hogy 2020-ban fordul a kocka és a régi vesztes kerül ki most győztesen a csatából?

Pl. Mohácsi csata 1526 (nyertes: török sereg, vesztes: magyar sereg). Kézműves foglalkozás keretében a csatát megelőzően elkészíthetik a seregük zászlaját, vagy más kiegészítőt (pl. fejfedő, papírkard), bizonyos csaták esetén akár ki is festhetik magukat (pl. Amerika esetén az indiánok harci festése)

Időtartam/óra: 30 – 60 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Kötél 25mm	N
2	Hurkapálca	N
3	Ragasztó	N
4	Tapétaragasztó	N

Alprogram témakör megnevezése: Kirándulás, az út vonalán teljesítendő feladatokkal

Célja: Ismerkedés a környezettel, növényismeret

Módszere: Az erdőben érvényes alapszabályok ismertetése után rövid séta az érdi levendulásba.

-A felnőttek által behatárolt területen játszhatunk, onnan csak felnőttel szabad másfelé felfedező utat tenni, nehogy eltévedjünk.

-Szaladhatunk, nevethetünk, beszélhetünk, de csak olyan mértékben, ami az erdő lakóit nem zavarja, és az erdő hangjait is halljuk.

-A növényeket, rovarokat megfigyeljük, de nem pusztítjuk el.

-Gyűjthetünk lehullott növényi részeket, szép köveket, kavicsokat, elpusztult rovarokat, üres csigaházakat, állatok által megrágott növényi részeket.

-Semmit nem veszünk a szánkba, és amit nem ismerünk, nem vesszük kézbe, hanem szólunk a közelben lévő felnőttnek.

-Száras, korhadó rőzséből (ha nincs tűzgyújtási tilalom, kizárólag kijelölt tűzrakó helyen) felnőtt gyűjthet tüzet. Azt távozás előtt biztonságosan el kell oltani.

-Az általunk termelt hulladékot a gyűjtőhelyre visszük. Ha nincs ilyen, külön tasakban hazavisszük, és otthon a megfelelő gyűjtőhelyre rakjuk.

Séta közben ismerkedés az útközben található növényekkel és játékos feladatok teljesítése!

Növényhatározóval keressük ki az ismeretlen növényeket, szedjük össze, hogy mit tudunk róluk! (pl. mire jó a levendula, mi készülhet az akácból)

Kincskeresés. A megkapott kincses térkép alapján teljesíteni az állomások feladatait.

Időtartam/óra: 1 – 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Csoki	N

Alprogram témakör megnevezése: Kultúra - Vers írása

Célja: Kreativitás fejlesztése

Módszere: Minden csapat kap egy adott országra jellemző 10 szót melyből verset kell írnia (ismeretlen szavak, nevek, kifejezések esetén segítséget kell nyújtani). (pl. Görögország: narancs, tenger, Akropolisz, baklava, vidámság, Zeusz, szigetek, forráság, olajbogyó, szieszta)

Időtartama/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Kultúra - Agyagozás

Célja: Kreativitás fejlesztése

Módszere: Csapatonként más-más alkotás a feladat. Pl. adott kontinens kialakítása, domborzattal, jellemző állatok készítése, nemzetek zászlainak készítése

Időtartam/óra: 1-2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	agyag	N
2	pala lapok a szállításhoz	N
3	tálak a víznek	N
4	szivacs	N
5	formázó eszközök	N

Alprogram témakör megnevezése: Tábori napló - Napi rajzom!

Célja: A tábori emlékek megőrzése

Módszere: A gyerekek a tábor elején kapnak / hoznak magukkal egy sima lapos füzetet, amelyet a tábor során kidekorálhatnak és a napi élményeiket megörökíthetik benne. Ebbe kerülhetnek be a tábor végén az újdonsült barátok nevei és elérhetőségei is, hogy a jövőben is tarthassák magukkal a kapcsolatot.

Időtartama/óra: 2óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Ragasztó	N
2	Színes papírok	N
3	Krepp papír	N
4	Színes ceruza	N
5	Olló	

Alprogram témakör megnevezése: Földrajzi játék, térképismeret

Célja: földrajzi ismeretek erősítése

Módszere: Adott kontinens / kontinens választott országának kiválasztása a földrajzi atlaszból vagy nyomtatott térképek közül (ez lesz a játék alapja).

Több verzió is lehetséges:

A játékvezető kiválaszt egy várost, folyót vagy a térképen feltüntetett egyéb földrajzi sajátosságot, melyet a

gyerekeknek meg kell találniuk a térképen. Aki megtalálta kézfeltartással jelzi és ha a válasza helyes azért pontot kap. (Pl. Magyarország térképén keresd meg Encs városát)

Előre felírt kérdéseket kalapból húzzuk ki. A felírt kérdést kihúzzuk, de nem a leggyorsabb csapat nyer, hanem az a csapat válaszolhat aki először / leggyorsabban teljesíti a kitűzött feladatot (pl. konzervdoboz torony ledöntése labdával). A nyertes csapat megválaszolhatja a kérdést, minél gyorsabban ad választ annál több pontot szerez. Ha nem találják meg, vagy gyorsítani szeretnének kérdést tehetnek fel a játékvezetőhöz (pl. Keleten vagy nyugaton található? Minden kérdés pontlevonással jár!). A gyerekek játékvezető irányítása nélkül a szabadidejükben is játszhatják a játékot. Ebben az esetben valamilyen módon el kell dönteni, hogy ki lesz a kezdő játékos, ő teszi fel az első kérdést, a következő kérdést pedig mindig az előző körben leggyorsabb játékos és így tovább.

A leggyorsabb jó válaszáért pont / zseton jár, melyekért ajándék jár / a játék vagy a tábor végén be lehet váltani.

Időtartama/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Térképek / földrajzi atlasz	N

Alprogram témakör megnevezése: Ország, város, híres ember,...

Célja: A tábor ideje alatt megszerzett ismeretek felelevenítése, a megszerzett tudás gyakorlása

Módszere: Az adott térségre vonatkoztatva kibővíteni a kategóriákat (pl. európai táncok, folyók, őshonos növények,...)

A legtöbb pontot elért versenyzők / csapatok pontot / zsetont kapnak.

A tábor folyamán adott/kapott információkra építhető ez a játék.

Időtartam/óra: 30 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Papír	N
2	Toll, ceruza	N
3	Vonalzó	N

Alprogram témakör megnevezése: Kultúra - Ismerkedés az európai nemzetek meséivel - Mesedélután

Célja: Ismerkedés az európai népmesékkal, mondákkal

Módszere: Választott nemzet meséjének olvasása. A gyerekek a mesemondót pokrócon, fürdőlepedőn heverve veszik körbe. Rajzverseny.

A mesét követően lerajzolhatják a hallott mese kedvenc jelenetét. Az elkészült művek a tábor területén kiállításra kerülhetnek és díjazhatóak is lehetnek. (pl. a jelenlévő felnőttek szakmai zsűrije is dönthet vagy a gyerekek is részt vehetnek titkos szavazáson / előre kiosztott, hitelesített cédulákon szavazhatnak majd)

A mese feldolgozása, előadása, eljátszása. Kézműves foglalkozás keretében a darab kellékei is elkészíthetők!

A mesék forrása lehet:

<https://egyszervolt.hu/eu/eumesek/lista.htm>

<https://www.nepmese.hu/index.php/mesetar/forras-helye>

Időtartam/óra: 30 – 60 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Színes ceruza	N
2	papír	N
3	pléd, strandtörülköző (a gyerekek hozzák otthonról	N

Alprogram témakör megnevezése: Sport, játékok

Célja: Ismerkedés Európa nemzeti sportjaival és játékaival

Módszere: A szabályok ismertetése után a tábor területén kialakított pályákon (pl. krikett, futball) / játékokkal (pl. kártyajátékok / rómi, svindli, csapd le csacsi,...; társasjátékok / ki nevet a végén, speciális tábori activity, Gazdálkodj okosan!,...) játszhatnak a gyerekek.

<https://www.antikvarium.hu/konyv/lukacsy-andras-nepek-jatekai-199051>

Időtartama/óra: 30- 60 perc

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Futball labda	N
2	Krikett csomag	N
3	Magyar kártya	N

Alprogram témakör megnevezése: Karaoke

Célja: szabadidő

Módszere: éneklés

Időtartam/óra: 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
--	-------------------------------	--------------------------

1	kareoke gép / program	N
2	számítógép	N
3	hangosítás	N

Alprogram témakör megnevezése: Színes (Avagy, variációk egy témára)

Célja: Az ország nemzeti színeinek megismerése

Módszere: Az ország zászlaján szereplő (vagy az adott földrajzi területre jellemző: Antarktiszt) színeket felhasználva karkötőt, medált, asztali díszet vagy kulcstartót készítünk bőrből, fonalból, agyagból.

A bőrből előzőleg méretre, formára kivágott és besliccelt karkötő alapokat a színes hímzőfonalakkal befűzik a gyerekek. A másik változatban színes virágocskákat szegecselnek a bőr alapra.

A bőrből készült medál alapokat, formabeütőkkel megmintázva, kilyukasztva és a már említett színekkel színezve készítik el a gyerekek a termékeiket. Ezeket akár nyakba-, táskára akasztva, akár kulcstartóként is használhatják.

Kötélverővel az országszínekből álló fonalakból karkötőnek, nyakláncnak használható zsinórokat készítünk, amelyeket különféle módokon díszíthetünk.

Nemezsből kivágott, az adott színű virágfejeket, a gyermek kezűgyességének, életkorának megfelelő módon összeállítja: varrja, szegecseli.

Agyaglapokból formakivágóval, vagy szabadkézzel munkadarabokat (növény, állat, jellemző tárgy) vágnak ki a gyerekek, amelyeket száradás vagy kiégetés után a megfelelő színekkel kifestenek

Időtartama/óra: 1-2 óra/csoport

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Bőr	N
2	Formakések	N
3	Fonal	N
4	Gyöngyök	N
5	Zseléstoll	N
6	Agyag	N
7	Tempera	N

Alprogram témakör megnevezése: Íjászat

Célja: Szabadidő eltöltése, koncentrációs- és fegyelmezettségi szint növelése.

Módszere: Az íjászat bemutatása szóban és gyakorlatban. Minimális mennyiségű elméleti tudásanyag átadása után, a **biztonsági előírások maximális betartása mellett**, a gyerekek kipróbálhatják a tevékenységet.

Időtartam/óra: 1 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Íj, nyilak	N
2	Vesszőfogó	N
3	Biztonsági eszközök	N
4	Tiszteletdíj	N

Alprogram témakör megnevezése: Ügyességi játékok

Célja: A résztvevő gyerekek egyensúlyérzékének, koncentráló képességének, távolságbecslésének, kéz-szem koordinációjának, kis- és nagymozgásainak fejlesztése. Valamint, hogy egyszerűen csak jól érezzék magukat...

Módszere: Páros „sítalp”, karika dobó, gólyaláb, billenődobó, egyensúlyozó, célbadobó, mocsárjáró, labdavezető, halfogó játékok használata.

Időtartam/óra: A rendelkezésre álló idő szerint

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Kézműves programok

Célja: A szabadidő hasznos és irányított kitöltése, a szépérzék, kreativitás, formakincs, finommotorika fejlesztése.

Módszere: Apró használati és ajándék- és dísz tárgyak (ékszerek, kulcstartó, kutya nyakörvére medál) készítése különböző természetes anyagok (gyékény, rafia, fávesszők, gyapjú, kender- és lenzsinór, hímzőfonal, bőr, filc, agyag) felhasználásával.

Időtartama/óra: 2-4 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Vágólap	N
2	gyékény, rafia, fávesszők, gyapjú, kender- és lenzsinór, hímzőfonal, bőr, filc, agyag	N
3	Metszőolló, olló	N
4	Sniccer	N
5	Bőrhöz való kiütők	N
6	Szám- és betűbeütők	N

Alprogram témakör megnevezése: Elsősegély-nyújtás

Célja: Az elsősegély alapjainak, kötözéseknek elsajátítása, életveszélyes helyzetek felismerése, korrekt segélyhívás.

Módszere: tréning módszerrel, gyakorlati oktatással sajátítják el a legfontosabb kötözési módokat.

Időtartama/óra:2óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Rugalmas pólya 10 főre	N
2	Ragtapasz	N
3	Sebfertőtlenítő	N

Alprogram témakör megnevezése: újraélesztés

Célja: az újraélesztés alapjainak (mellkas kompresszió, befúvás) elsajátítása, az újraélesztés szükségességének felismerése

Módszere: Tréning módszer gyakorlati oktatással Ambu-babán

Időtartam/óra: 2 óra/10 fő

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Ambu-baba	kölcsön

Alprogram témakör megnevezése: Mentő gépkocsi bemutatója

Célja: A mentőgépkocsi felszerelésének, működésének bemutatója éles bevetésen használatos jármű és szakszemélyzet segítségével

Módszere: Gyakorlati bemutató

Időtartam/óra: 2 óra/10 fő

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Mentő gépkocsi	kölcsön
2	Mentő ápololó	kölcsön

Alprogram témakör megnevezése: Felelős állattartás

Célja: A gyerekek ismerjék meg a felelős állattartás szabályait, az alapvető állatvédelmi szabályozást, a magyarországi menhelyek működését

Módszere: Tréning elvű, gyakorlati oktatás mentett kutyák és kiképzőjük segítségével

Időtartama/óra: 2 óra/10 fő

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Kiképző+kutya	N

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: Szabadidő hasznos eltöltése

Módszere: Túrával egybekötött lovarda látogatás

Időtartam/óra: 3óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	Tiszteletdíj	N

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: Antarktisz - fagyi gyár

Módszere: Fagylaltkészítelés

Időtartam/óra: 1 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	EISPRO	N

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: A csoport aktivizálása. Ismerkedés, névtanulás. Dramatikus foglalkozás

Módszere: Drámajátékok

Név-tár (névtanulás, feszültség oldása)

Leírás: Az előző játékhoz képest kevésbé kötött, kevésbé szabályozott a következő. A csoport szétszóródik a teremben. Adott jelre mindenki elindul és annyi emberrel fog kezét a rendelkezésre álló idő alatt, amennyivel csak lehet. Minden egyes kézfogásnál be kell mutatkozni. Általában nagy forgatag, zibvásári hangulat alakul ki. A játékosok feladata: a kötött játékidő alatt a lehető legtöbb nevet kell megjegyezniük, vagyis minél több nevet begyűjteni névtárukba..

Megjegyzés: Nagyobb létszámú csoportnál elégedjünk meg az utónevek, becéző nevek használatával.

Név-lánc

(névtanulás, memóriafejlesztés)

Életkor: Nagyobb létszámú csoportoknál (a sok név miatt) csak 8-9 év fölött.

Körülmények: Mivel a nevek az arcok nélkül is megjegyezhetők (!), fontos, hogy körben ültessük le a társaságot, így mindenki láthatja az összes résztvevő arcát. (Kérjük is: figyeljék a játékosok a többiek arcát.)

Nehézségi fokozat: Nagyobb létszámú csoport esetén teljes névvel nehéz feladat helyette megelégedhetünk az utónévvel.

Leírás: A vezetőtől jobbra ülő játékos bemutatkozik (teljes névvel). A szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját mondja. A mellette ülő így már a sajátjával együtt három nevet mond, a következő négyet és így tovább. A vezető marad utolsónak, az első körben az ő feladata a legnehezebb, neki kell a legtöbb nevet memorizálnia. A játék ismétlésénél, újabb, ellenőrző köröknél már a többieknek is a teljes név-láncot kell elmondaniuk.

Megjegyzés: A játékkal kapcsolatos tapasztalat: előfordulhat, hogy a résztvevők csak addig figyelnek a nevekre, amíg sorra kerülnek, az utánuk következők nevét már nem jegyzi meg. Ezért érdemes gyorsan végigfuttatni a játékot még egyszer ellentétes irányban. Az ellenpróbát (akár) előre is bejelenthetjük.

Nemcsak a neveket, más ismereteket is rögzíthetünk a játékkal: például a foglalkozást, a születési helyet, a kedvenc időtöltést stb.

Nevek gyakorlása:

A gyerekek körben ülnek és labdát gurítanak egymásnak. Aki kapja a labdát, bemutatkozik, majd annak a nevét mondja, akitől kapta a labdát. Ezután annak a nevét mondja, akinek gurítja. (Zita vagyok. Köszönöm a labdát Zsófi. Most neked gurítom Tomi.)

+ egy faladat, ha marad idő

Zsipp-zsupp

(névtanulás, koncentráció)

Életkor: Formanyelvi változtatással bármilyen korosztállyal játszható.

Nehézségi fokozat: Névtanulásra használva nehéz könnyebb, ha csak az új ismeretek rögzítését várjuk a játéktól.

Leírás: Körben állunk. Mindenki megkérdezi két szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepéről rámutat valakire, s azt mondja, hogy zsipp, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy zsupp, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondania. Ha zsipp-zsupp-ot mond, akkor mindenki helyet cserél, senki nem maradhat addigi szomszédja mellett, majd folytatódik a játék, csak a szomszédok változtak. Aki téveszt vagy nem tudja szomszédja nevét, esetleg sokat gondolkodik rajta, maga áll be a körbe, játékmesternek.

Megjegyzés: A (szervezési) forma maradhat, miközben a tartalom változik. A névtanulást szolgáló játékok többségéhez hasonlóan a Zsipp-zsupp is alkalmas más információk rögzítésére: nem csak a utó-, hanem a vezetéknévet vagy akár azt is megtanulhatjuk, hogy ki hol lakik, melyik iskolába-osztályba jár, sőt a továbbiak során még inkább tágíthatjuk az ismeret körét, például milyen a szomszéd kedvenc színe, miféle ételeket szeret stb.

d. Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem./

e. Lazító gyakorlat

https://www.youtube.com/watch?v=xfkzgdh_9Yc

Meditációs zene és gyakorlat

Időtartam/óra: 2 óra

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése: Kapcsolatteremtés

Módszere: Drámajátékok. **Kapcsolódás**

(csendreflex, koncentráció, együttműködés, ismerkedés, érintés, társválasztás)

Nehézségi fokozat: Idősebbek számára (középiskolásoknál is, de a felnőtt tanfolyamok résztvevőinél még gyakrabban) a mozgás . a gátlások miatt . problémát jelenthet.

Leírás: Zene szól, vidám hangulatú, táncolható muzsika. A játékosok úgy mozognak a zenére, hogy bejárják a rendelkezésükre álló teret. Amikor a zenét megállítjuk, mindenki azon a helyen és abban a pózban kell, hogy maradjon, amelyben a csend érte (mozgásstop). A szünetek alatt instrukciókat adhatunk, például a következő sorrendben:

„Mozgás közben ujjaiddal érintsd meg a melletted elhaladó kezét!”

„A vállak súrlódjanak egymáshoz!”

„A háta érintkezzenek!”

„Válasz valakit, s a kisujjakat kapcsolódják egymásba. Együtt mozogjatok tovább!”

„Együtt táncoljatok tovább!

- .Mozgás közben ujjaiddal érintsd meg a melletted elhaladók kezét!
- .A vállak súrlódjanak egymáshoz!
- .A hátak érintkezzenek!
- .Válassz ki valakit, s a kisujjaitok kapcsolódják egymásba. Együtt mozogjatok tovább!
- .Együtt táncoljatok tovább!

Megjegyzés: Az egyes instrukciók között az azoknak megfelelő szintű kapcsolatok létrejöttéhez természetesen időt kell hagyni. Szükség esetén beszéljük meg a történeteket, illetve adjunk segédutasításokat (ezekkel akár a játékkal kapcsolatos gátlásokat is oldani lehet).

Család

(társválasztás kiscsoportos játékokhoz, kapcsolatteremtés)

Körülmények: Nagyobb térigény, egész csoport mozog együtt.

Nehézségi fokozat: Az előző játék (Kapcsolódás) után könnyebb.

Leírás: Családokat, vagyis kis létszámú csoportokat alakítunk, ez a játék célja. A társaság létszámától függően 3-5 családfőt jelölünk ki. A családfők elindulnak, s a teremben zenére mozgó, sétáló, táncoló társaik közül szemkontaktus vagy érintés alapján választják ki párjukat. A már egymásra talált résztvevők kézen fogva mennek tovább, keresnek tovább.

Kiválasztják a család többi tagját, amíg csak el nem fogynak a még választhatók.

Megjegyzés: A játék érettebb változatában a családfő csak a kapcsolatteremtés kezdeményezésének jogát kapja meg, a kiválasztását nem. Tehát nem kötelező elfogadni a kezdeményezett partnerkapcsolatot, az csak a kezdeményezés nyelvén adott visszajelzéssel válik érvényessé.

Gumiember

(lazítás, együttműködés párokban)

Életkor: A közölt változat a kisebbek játéka, de formanyelvi változtatással még a felső tagozatban is alkalmazható.

Körülmények: Szőnyeg vagy szőnyegpadlós terem szükséges.

Leírás: Párokból játszunk. A pár egyik tagja a gumiember (számára feszítő-lazító gyakorlat lesz ez a játék).

Társa először felpumpálja a gumiembert (hangos be- és kilégzésekkel, tehát számára játékunk légző gyakorlat), amíg az tele nem lesz levegővel, vagyis meg nem feszül minden porcikája, majd kihúzza a dugót. A dugó nagyon kicsi, lassan áramlik kifelé a levegő.

Ahogy fogy a levegő, a gumiemberek fokozatosan elernyednek, s végül elterülnek a földön.

Megjegyzés: Az előző játékhoz hasonlóan itt is fontos a lassúság, a folyamat koncentrált követése.

Kapcsolatteremtő játék

A gyerekek zenére körbe járnak. Ha a zene elhallgat, utasításra minél gyorsabban kell a feladatot elvégezni. Például érintsd meg egy barna hajú társadat, fogd meg egy szőke hajú társad bal kezét stb.

+ 1 játék

Holnap, ha hozzád indulok

A gyerekek körben ülnek. Az első mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt (vagy amit akar).” A második mondja: „Holnap, ha hozzád indulok, magammal viszek egy bőröndöt és egy kalapdobozt.” A harmadik megismétli a bőröndöt és a kalapdobozt és hozzáad valamit. A játék folytatódik, és mindenkinek a pontos sorrendben kell elsorolnia, hogy miket visz magával. Ha valaki hibázik, kiesik a játékból. Addig tart a játék, míg mindenki ki nem esett. Nehezíteni lehet azzal, hogy a különböző tárgyakat ábécérendben kell megnevezni.

d. Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem./

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Célja: Koncentráció, kommunikációfejlesztés

Módszere: Drámajátékok

Labdadobás: (széken, földön vagy babzsákon ülünk mind)

„Én mondok egyet, te mondd az ellenkezőjét”(ellentétes értelmű szavak)

A gyermekek körben ülnek, és akihez érkezik a labda, annak kell mondania az általam mondott szónak az ellentétes formáját pl.: fehér-fekete, magas-alacsony stb.

Szívesen lennék..., Soha nem lennék... (széken vagy babzsákon körben ülünk)

Szívesen lennék... Soha nem lennék...

Szívesen lennék... Soha nem lennék... kezdetű mondatok befejezése révén lehetőséget kapunk az énkép vágyott és elutasított elemeinek feltárására. A gyermekeknek meg kell nevezni, hogy mi lenne szívesen és mi nem.

Jeruzsálem–Jerikó (koncentrációs játék) (széken ülünk hozzá)

Jeruzsálem–Jerikó (koncentrációs játék)

Mindenki keres magának egy széket. Körben leül mindenki. Ha a játékvezető Jeruzsálemet kiált, mindenkinek fel kell állnia, ha viszont Jerikót, le kell ülnie. A játékvezető megpróbálja megtéveszteni a játékosokat. Aki eltéveszti a fölállást, leülést, zálogot ad.

Jegyzed meg! (széken ülünk és 20-30 tárgy szükséges)

Fél tucat tárgyat (legtöbb 8-at) teszünk az asztalra. 20–30 másodpercnyi megfigyelés után letakarjuk a tárgyakat. A visszaidézésükre különböző szempontokat adhatunk meg: miket láttál, a tárgyak pontos leírása, milyen volt az elhelyezkedésük, melyek voltak az azonos színűek stb.

+ 1 játék**Szigetek (újságpapír szükséges hozzá)**

Lerakunk a földre eggyel kevesebb újságpapír darabot, mint ahányan a gyermekek vannak. Zenére a gyermekek elkezdnek táncolni, mozogni. Mikor a zene leáll, mindenkinek rá kell ugrania egy papírdarabra, de egy gyermeknek nem marad, így ő kiesett. Elveszünk egy papírt, és így folytatjuk tovább. Addig játszunk, míg a végén két gyermek verseng az utolsó darab papírért.

e, d, Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem./

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése:**Célja: Koncentráció, kommunikációfejlesztés**

Módszere: Drámajátékok

Érzékszervi felismerés, fejlesztés**Hallási gyakorlat- A kalóz kincse**

(mozgáskoncentráció, hallásérzékelés fejlesztése)

Körülmények: Mint a többi hallásérzékelést (is) fejlesztő játéknál, zavaróak lehetnek a külső zajok, csendre van szükség.

Leírás: A játékosok körben ülnek, középen a kalóz (csukott szemmel). A kalóz előtt néhány aprópénz van, ezek a kincsei. Valaki odalopakodik nesztelenül, csendben, és megpróbálja megszerezni észrevétlenül a kalóz kincsét. Ha sikerül neki (vagyis nem fogja meg a csukott szemű kalóz), akkor ő lesz az új kalóz. Ellenkező esetben másvalaki próbálkozhat.

Érzékszerveket finomító játék

Tükörjáték

A pár tagjai egymással szemben állnak, olyan távolságban, hogy kinyújtott karjuk (pontosabban az ujjhegyük) összeérjen. Egyikük az irányító, aki elmozdulhat, fintort vághat, gesztikulálhat. Társának feladata: mintha ő lenne a tükör, utána csinálni - a lehető legpontosabban, szinte vele együtt végezni - az összes mozdulatot (ha az irányító balkézssel mozdult, akkor a szemben lévő jobbal teszi ugyanezt stb.). A fokozatosság elvét betartva előbb lassú kézmozdulatokat tükrözzünk, később gyorsabbakat, majd akár az egész testre kiterjedő mozdulatsorokat is. Többféle variációban játszható.

Látási gyakorlat

Mi változott?

Valakit kiválasztunk, akit jól megnéznek a gyerekek tetőtől talpig, aztán befogják a szemüket, vagy hátat fordítanak, addig a játékvezető valamit megváltoztat azon a kisgyereken akit megszemléltek (pl. feltűri a nadrágszárát, összeköti a haját...), mikor a gyerekek kinyitják a szemüket, ki kell találniuk mi változott a társukon? Aki a leggyorsabban kitalálja, ő rajta változtatunk valamit. Lehet úgy is játszani, hogy egy valaki kimegy a teremből és neki kell kitalálnia mi változott a társán.

d, Hallási gyakorlat

Csendben add tovább!

Az egyik gyerek beáll a körbe, a többiek hátratett kézzel, szorosan egymás mellett állva kört alakítanak. Valamilyen tárgyat, például babzsákot, kulcsosomót, csengettyűt kézről, kézre adnak. A játék egyszerűbb változatában „hangtalan” tárgyakkal játszunk. A középső játékos megpróbálja kitalálni, hogy hol van a tárgy. Addig találgat, míg meg nem találja. Az, akinek a kezében lesz a tárgy, helyet cserél vele.

+ 1 játék

Figyelem, mozdulatok játéka

Titkos karmester

Az előző játék változata. Körben ülünk, s kiküldünk valakit a teremből. Választunk egy „karmester”-t, s mindannyian az ő pózát vesszük fel. A továbbiakban őt figyeljük, s követjük minden mozdulatát, de úgy, hogy a visszahívott játékos ne tudja megtalálni, hogy ki indítja a mozgást, ki a karmester. Ez nem tükörjáték, balnak a bal, jobbnak a jobb felel meg.

Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem./

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: Koncentráció, kommunikációfejlesztés

Módszere: Drámajátékok

Érzéseink

A gyerekek beszélgetnek arról, hogy hogyan mutathatjuk ki, mondhatjuk el érzéseinket. Pl. Boldognak érzem magam, amikor születésnapom van.

Félelmet érzek, ha orvoshoz megyek.

Történeteket alkotnak, melynek során kifejezhetik saját érzéseiket. Pl. Milyen érzéseid vannak...

Amikor reggel felébredsz?

Ha a barátod azt mondja, többé már nem lesz a barátod?

Ha valakit részegen látsz?

Ha fagyaltot eszel?

Ha beteg vagy?

Ha hallod a madarakat énekelni?

Ha valaki kiabál, durván beszél veled?

A gyerekek mesélnek az érzéseikről megtörtént emlékeiken keresztül.

Variáció:

Kivágnak közösen képeket magazinokból, újságokból, olyanokat, amelyek látványa örömet okoz, elszomorít, mérgessé tesz stb. Ezután megbeszélik, hogy melyik arcon milyen érzéseket látnak, mit fejeznek ki, miből látható az érzés.

Arcukra „varázsolnak” különböző érzéseket. A többieknek ki kell találniuk, hogy örülünk-e, bánatosak vagyunk, szorongunk stb. Könnyebb a játék, ha szituációt, történetet mutatunk be.

Érzelmek

A játékvezető felsorol néhány érzelmet, amelyekből minden gyerek választ egyet. Egyenként a csoport elé állnak és mozgással, gesztusokkal kísérve mutatják a választott érzelmet. A többieknek ki kell találniuk, milyen érzelmet látnak.

Grimaszjáték

A gyerekek félkörben ülnek, velük szemben ül a „grimasztükör”. Mindenki sorban torzporát vág, és a „tükör” utánozza. Egymás után végzik a gyakorlatot, s amint meglátták a grimaszukat a szemben ülőn, rögtön másik grimaszt vágnak. Legyenek a megnyilatkozások minél tarkábbak. Később segíthetjük a munkát dühös, vidám, irigy, bábész, gúnyos, sértődött, hiú, szemtelen, tudóskodó, gyáva jelzőkkel. A játéknak jelentős felszabadító hatása van, segíti a megfigyelőkészség elmélyülését, és még az agresszió levezetésére is alkalmas.

+ 1 játék

Lazító gyakorlatok

a) Pihentető- élénkítő gyakorlatok Napozás A hátunkra fekszünk, a lábakat kis terpeszbe helyezzük, karjaink lazán a testünk mellett heverésznek, Elképzeljük, amint a tengeren, nyári melegben gumimatracon fekszünk a hullámzó vízen. A nap melegen süti testünket, a víz, pedig kellemesen hűti. Instrukció: Feküdjetek a hátatokra és képzeljétek el, hogy vízen, a matracon fekszetek.

Pihentető relaxáció és meditáció (6:02 perc) https://www.youtube.com/watch?v=xfkzgdh_9Yc

Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: Koncentráció, kommunikációfejlesztés

Módszere: Drámajátékok

Testtartások, mozdulatok jelentése a kapcsolatban

Kígyógyakorlat

A résztvevők menetirány szerint vállfogással kígyót képeznek. A sor elején álló vezeti a többieket, meghatározza a mozgás irányát, ritmusát, a többieknek úgy kell követniük, hogy közben nem engedik el egymás vállát. A sor elején állót többször váltjuk. Instrukciók: Álljatok egymás háta mögé, es fogjátok meg az előttek levő vállát. Aki a sor elején áll, ő lesz a kígyó feje, arra vezeti a többieket, amerre kedve tartja, mehet lassan vagy gyorsan. Figyeljétek, ne engedjétek el egymás vállát.

Páros guggolás

A párok egymásnak háttal állnak kézfogás nélkül, csak a hátuk érintkezik. Jelre lassan le kell guggolniuk,

majd lassan felállnak. Instrukciók: Alljatok egymásnak háttal, és érintsetek össze a hátatokat. Ha tapsolok, lassan, egyszerre guggoljatok le, majd álljatok fel. Egyszerre kell mozognotok, vigyázzatok egymásra, fel ne lökjétek a társatokat.

Hullámjáték

A résztvevők szorosan egymás mellett helyezett székeken ülnek körben. Középen áll a kapitány, ő irányítja a játékot, az ő utasításai szerint kell a gyerekeknek helyet váltaniuk. Közben a kapitány éberen figyel, és ha üres széket talál, ráül. Akinek nem jut szék, az lesz a következő játékban a kapitány. Instrukció: A következő játékban szükségünk lesz egy hajóskapitányra. Ki vállalja? Többiek, fogjatok meg egyegy széket, és tegyétek körbe jó szorosan, üljetek rá. A hajóskapitány álljon a kör közepére. Figyeljétek, mindig azt kell csinálni, amit a kapitány parancsol. Ha azt mondja: Hullám jobbról - egy székkal balra kell ülni mindenkinek. Ha azt mondja: Hullám balról - egy székkal jobbra kell ülnötök.. Ha azt mondja: Dagály - össze-vissza kell helyet cserélnetek. A hajóskapitány nagyon résen van, ha talál üres helyet, gyorsan ráül. Akinek nem jut hely, az lesz a következő hajóskapitány.

Földrengés A résztvevők két sorban egymásnak háttal fordított székeken ülnek. Egy játékos folyamatosan körbesétál a játékosok körül, és mesél egy történetet. A történet folyásába egyszer csak beleszövi, hogy „földrengés” - ekkor mindenkinek fel kell állni a helyéről, és a mesélővel együtt másik helyet találni. Aki kimarad, az lesz a következő mesélő. Ha már gyakorlottak, igyekezhetnek becsapni egymást, olyan szöveggörnyezetet kitalálni, amelyikből következhetne a földrengés szó, de más kifejezést használhatnak. Instrukciók: Fogjatok meg egy-egy széket, tegyétek két sorba egymásnak háttal, és üljetek rá. én most elkezdek egy történetet, és ha azt a szót halljátok, hogy földrengés, gyorsan fel kell állnotok, és egy másik székre átülnotök.

Méreg

A résztvevők körben állnak és egy kisebb labdát (vagy más tárgyat) – nagyobb létszámú csoportnál akár többet is – adnak kézről-kézre. Teszik ezt addig, amíg a zene szól. Akinek éppen a zene leállításakor van a kezében a labda, az kiesik. „Utolsó menekülési lehetőség”: mikor a zene elhallgatott, még megpróbálhatja átadni a labdát a szomszédjának, és ha átveszi, akkor ő esik ki. Az utolsó résztvevőig, a győztesig megy a játék.

f. Körben ülünk és megbeszéljük a tapasztalatokat, érzéseket, gondolatokat:

/Visszajelzés: Az alkotó munka során személyre szabott visszajelzésre van szükség, míg a dramatikus szakaszokban inkább a csoport hangulatát és az együttműködés minőségét értékelem.

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Alprogram témakör megnevezése:

Célja: Koncentráció, kommunikációfejlesztés

Módszere: Drámajátékok

Verbális kommunikáció: hangunk, szavaink jelentése

Hangfelismerés

Egy gyermeknek kössük be a szemét. A többiek álljanak körbe, és a bekötött szemű gyermek mutasson rá valakire. A kiválasztott gyermek adjon ki egy hangot, amiből fel kell hogy ismerjék. Ha felismerte a kör közepén álló társa, cseréljenek.

Rejtett mondat

Körben állunk. Az egyik gyermek fülébe sűgunk valamilyen hosszabb mondatot. Egyenként egymás fülébe sűgják a kapott információt. Az utolsó hangosan kimondja amit megértett. Jól követhető az információtorzulás jelensége.

Képleírás

A csoportból 4–5 tagot kiküldünk a teremből. Egy képet mutatunk a bent maradt tagok közül egy kiválasztottnak. Neki kell a képet elmesélnie az első bejövőnek, aki nem kérdezhet, csak kérheti, hogy mondja el még egyszer a leírást. Ezután neki kell tovább mondania a kép leírását. Természetesen ő már csak a hallottakra hagyatkozhat. A legutolsónak kell lerajzolnia a képet, miközben magyarázza a hallottakat.

Lazító

gyakorlat:

(4:59perc

<https://www.youtube.com/watch?v=jZn0zSSPdgg&list=PLbPt7Ef25B6zQDTLERhOjAOXK0UHSewjs&ind>

[ex=11](#)

	Szükséges anyagok/eszközök	Rendelkezésre áll I/N
1	-	-

Egyéb alprogramok

- Gyerekjoga
- Gyerekzumba
- Trambulin

VIII. SZAKMAI PROGRAM FORRÁSA

Szakmai program támogató forrásai		
Támogató megnevezése	Támogatás megnevezése	Támogatás forrása
Érd Megyei Jogú Város Önkormányzata	Program megvalósítás	Önkormányzat költségvetés
Jelentkezők befizetése	Program megvalósítás	Tábor díjak
Szociális Gondozó Központ	Program megvalósítás	Munkabér/ eseti megbízás

IX. MUTATÓK

Mutató neve	Mutató forrása	Mérték egység	Mutató érték
Programok száma	Kijelölt programfelelősök	db	
Fizikai erőnlét programok száma	Kijelölt programfelelősök	db	
Mentális egészség programok száma	Kijelölt programfelelősök	db	
Szabadidő programok száma	Kijelölt programfelelősök	db	
Program megvalósításban résztvevő szakemberek száma	Jelenléti ív	fő	
Programban résztvevő tanulók száma összesen	Jelentkezési lap	fő	
Hetente átlag	Jelenléti ív	fő	
Programban résztvevő tanulók 6-7 éves	Jelentkezési lap	fő	
8-9 éves	Jelentkezési lap	fő	
10-11 éves	Jelentkezési lap	fő	
12-13 éves	Jelentkezési lap	fő	
14-15 éves	Jelentkezési lap	fő	
Megvalósításba bevont partnerek száma	Együttműködési megállapodások	db	
Díjazottak száma összesen	Beszerzett díjak	fő	

XI. KOMMUNIKÁCIÓS TERV

Kommunikációs terv			
Eszköz	✓		Célérték (darab)
	Igen	Nem	
Nyomtatott sajtó, cikk	✓		
Televízió - interjú	✓		
Rádió - interjú	✓		
Szövegtervezet - Nyomtatott sajtó, cikk			

Tisztelt Szülők!

Érd Megyei Jogú Város Önkormányzata és a Szociális Gondozó Központ

„ÉLET A FÖLDÖN” A FÖLDRÉSZEK NYARA



címmel, interaktív napközis táboroztatással készül az Önök gyermekei részére.

Számos színes, és tartalmas programmal készülünk szakemberekkel, professzionális előadókkal és meghívott vendégekkel a gyermekek biztonságos és örömteli időtöltésére.

Amíg Önök dolgoznak gyermekeik élményekkel, új ismeretekkel gazdagodnak egészen

2020. június.29 – 2020. augusztus 14. napjáig, heti turnusokban.

Táboroztatás alatt a programokon felül biztosítunk

- Csoportvezetőt
- Napi háromszori étkezést, ezen belül 1x meleg ételt
 - Orvosi felügyeletet
- COVID-19 járványügyi megelőzést

Helyszín

Érdi Bolyai János Általános Iskola

Magyar Földrajzi Múzeum, Érd

A jelentkezés benyújtásakor választható turnusok

- 01. turnus: 2020.06.29. – 2020.07.03.
- 02. turnus: 2020.07.06. – 2020.07.10.
- 03. turnus: 2020.07.13. – 2020.07.17.
- 04. turnus: 2020.07.20. – 2020.07.24.
- 05. turnus: 2020.07.27. – 2020.07.31.
- 06. turnus: 2020.08.03. – 2020.08.07.
- 07. turnus: 2020.08.10. – 2020.08.14.

Tábor térítési díja

Érdi gyermek részére 10.000,- Ft/fő/hét

Érden kívüli gyermek részére 25 000Ft/fő/hét

Jelentkezés, határidő – Minimum 1 héttel a turnusok megkezdése előtt, bármelyik időpontra!

Jelentkezés, befizetés helye: Érd Megyei Jogú Város Intézményi Gondnokság, 2030 Érd, Budai út 14.

Telefonszám: +36 23-521-160, **e-mail:** gondnoksag@erd.hu

ÉRD MEGYEI JOGÚ VÁROS NYÁRI NAPKÖZIS TÁBOR

2020. JÚNIUS 29. – AUGUSZTUS 14.

JELENTKEZÉSI LAP

Gyermek neve: Osztálya:

TAJ száma:Születési adatai:.....

Lakcíme:.....

Gyermek esetleges betegségei (allergia, gyógyszerérzékenység, stb.)

.....

Szülő, gondviselő neve:

Napközbeni elérhetősége (telefon)

E-mail címe:.....

Szülői nyilatkozat kötelező, melyet hétfőn a táborba érkezéskor kell leadni!

Kérjük, karikázza be, a napközis tábor melyik turnusát kívánja igénybe venni gyermeke számára!

- | | |
|----------------------------|----------------------------------|
| 1. június 29. – július 03. | 5. július 27. – július 31. |
| 2. július 06. – július 10. | 6. augusztus 03. – augusztus 7. |
| 3. július 13. – július 17. | 7. augusztus 10. – augusztus 14. |
| 4. július 20. – július 24. | |

Hozzájárulok a gyermekemről készült felvételek (újság, televízió) további felhasználáshoz: igen – nem

Hozzájárulok, hogy a megadott személyes adatokat a napközis tábor ideje alatt gyermekem érdekében használhatják. Az Intézményi Gondnokság vállalja, hogy az adatokat nem adja ki harmadik fél részére.

E-számlát igénylek: IGEN - NEM

Érd, 2020.

.....

Gondviselő

TÁJÉKOZTATÓ

Helye: Érdi Bolyai János Általános Iskola (2030 Érd, Erzsébet u. 24.) és a Magyar Földrajzi Múzeum, Érd

Szervező: Szociális Gondozó Központ

A táborvezető elérhetősége a tábor ideje alatt: 06-70/374-6353

Jelentkezés módja: Az Intézményi Gondnokságon elsősorban e-mailben (gondnoksag@erd.hu) vagy személyesen.

Térítési díj befizetése: A jelentkezéssel egyidejűleg az Intézményi Gondnokságon, illetve átutalással. **Átutalás esetén kérjük a gyermek nevét és a turnust a közlemény rovatba feltüntetni szíveskedjenek.**

A táborba kizárólag az első osztályt már elvégzett tanulók jelentkezhetnek.

A jelentkezést a térítési díj befizetésének időrendi sorrendjében fogadjuk el.

Intézményi Gondnokság címe: 2030 Érd, Budai u. 14.

Telefonszám: 06-23-521-164, 06-23-521-166

Bankszámlaszám: 12001008-00209692-00100009 (Raiffeisen Bank Zrt.)

Nyitva tartás: 2020. június 15. – 2020. augusztus 7. közötti időszakban:
hétfő: 8:00 – 15:30, kedd és csütörtök: 8.00 – 15.30 óráig

- Tábori térítési díj: 10.000,- Ft/ hét /fő. A térítési díjak számlázásakor lehetősége van e-számla* igénylésre.
- Szociális rászorultság esetén: 5.710,- Ft/hét/fő (kérelmet Érd MJV Szociálpolitikai Csoportjához kell benyújtani). Aki a 2019/20 tanévre/nevelési évre vonatkozóan rendelkezik érvényes Határozattal, az a Tábor idejére a kedvezményt igénybe veheti.
- diétás étkezés – tájékoztató az Intézményi Gondnokságon
- nem érdi lakosok részére: 25.000-Ft/ hét/ fő

A tábor teljes időtartama alatt a szervezők fokozott figyelmet fordítanak a fertőtlenítésre és az ÁNTSZ által megszabott óvintézkedések betartására a koronavírus járványra való tekintettel.

Szükséges felszerelés: papírsebkendő, időjárásnak megfelelő öltözk (zárt cipő, esőkabát, vászonsapka)

Lemondás betegség esetén: hétköznaponként 10 óráig tudja fogadni az Intézményi Gondnokság a következő napra történő lemondást (e-mailben vagy telefonon)

* Az elektronikus számla lényege, hogy a papírra nyomtatás helyett csak elektronikus módon kerül kibocsátásra és továbbításra. Az elektronikus úton kibocsátott számla (e-számla) ugyanazon adattartalommal rendelkezik, mint a papíron kibocsátott, formailag is azonos kinézetű; a hiteles elektronikus aláírás és időbélyegző révén a jogszabályi megőrzési elvárásoknak is maradéktalanul megfelel. A számlázó rendszerünkkel kiállított elektronikus számla mindössze egyetlen pdf formátumú fájl, melyet a megadott e-mailcímre továbbítunk. Ezt követően a számla banki átutalással kiegyenlíthető.

ÉRD MEGYEI JOGÚ VÁROS NYÁRI NAPKÖZIS TÁBOR

2020. JÚNIUS 29.– AUGUSZTUS 14.

Szülői nyilatkozat

A gyermek neve:.....

A gyermek születési dátuma:.....

A gyermek lakcíme:.....

A gyermek anyjának neve:.....

Nyilatkozat arról, hogy a gyermekem nem észlelhető az alábbi tünetek:

1. Láz
2. Torokfájás
3. Hányás
4. Hasmenés
5. Bőrkiütés
6. Sárgaság
7. Egyéb súlyosabb bőrelváltozás, bőrgennyesedés
8. Váladékozó szembetegség, gennyes fül,- és orrfolyás
9. A gyermek tetű és rühmentes
10. **COVID 19 (koronavírus) tünetei: láz, köhögés, légszomj, hidegrázás, izomfájdalom, fejfájás, torokfájás, ízlelés- és szaglás elvesztése**

Tartós betegsége van – nincs a gyermekemnek.

Amennyiben van, milyen gyógyszereket szed?

.....

Tudomásul veszem, hogy gyermekem gyógyszeréről magam gondoskodom.

Allergiás reakciója van – nincs.

Amennyiben van, milyen, mi a teendő?

.....

A nyilatkozatot kiállító törvényes képviselő neve, lakcíme, telefonos elérhetősége, e-mailcíme, aláírása:

NÉV:

LAKCÍM:

TELEFON:

E-MAIL:

Érd, 2020.

.....

aláírás

MEGÁLLAPODÁS

A megállapodás létre jött egyrészt a fent megnevezett tábor turnust szervező Szociális Gondozó Központ, mint Szervező, valamint az 1. oldalon megnevezett szülő (gyermek törvényes képviselője) továbbiakban, mint Szülő között az alulírott napon és helyen az alábbi tárgyban és feltételekkel.

A Szerződő felek rögzítik, hogy a Szervező a fent megjelölt időszakban részvételi lehetőséget biztosít a megjelölt kiskorú (6-16 éves) gyermek számára az „Élet a Földön” érdi interaktív napközis tábor elnevezésű programban. A részvétel feltétele, hogy a turnus díja befizetésre kerüljön és a Szülő jelen megállapodásban foglaltakat maradéktalanul elfogadja, melyet a jelentkezési lap kitöltésével és aláírásával tanúsít.

A Szerződő felek rögzítik, hogy a „napközis tábor” intenzív hetes (hétfőtől péntekig) turnusban zajlik, naponként 8.00 és 16.00 közötti időtartamban.

A turnus díja folyamatos gyerek felügyeletet, napi háromszori étkezést (tízórai, meleg ebéd, uzsonna) tartalmazza.

A Szerződő felek rögzítik, hogy a Szülő 7-8-ig terjedő időszakban a gyermeket a tábor képviselőjének átadja és a tábor, a programidejének befejezésekor (16.00) átveszi.

Szerződő felek rögzítik, hogy amennyiben a tábor ideje alatt a gyermek megbetegszik, abban az esetben a Szülő köteles a gyermek állapotáról a tábor képviselőjét haladéktalanul értesíteni, és a gyermeket a táborba - annak teljes gyógyulásáig, melyet orvos igazol- nem viheti.

Amennyiben a gyermek a tábori felügyeletét ellátó személy a gyermek megbetegedését észleli, haladéktalanul köteles értesíteni a Szülőt, aki gyermekét a táborból 1 órán belül hazaviszi.

A Szervező a gyermek felügyeletéért teljes körű felelősséget vállal, amely nem terjed ki a gyermek által a táborba magával hozott eszközökre (pl. elektronikus eszközök), illetve ruházatának koszolódására, megsérülésére. Lehetőség szerint a gyermekek ne hozzanak magukkal elektronikus eszközöket (pl. mobiltelefon, tablet, zenelejátszó, fényképezőgép). A tábor időtartama alatt ezek nem használhatóak, a mobiltelefonokat minden tábori napon az érkezést követően megjelölt tasakban le kell adni és csak a nap zárását követően kapják vissza a gyerekek. A tábor ideje alatt a szülő (fontos esetben) a megadott telefonszámon érdeklődhet gyermeke felől.

A Szerződő felek rögzítik, hogy a tábor ideje alatt mind a gyermek, mind a Szülő köteles betartani a jelen megállapodásban foglalt feltételeket, elfogadni a megbízott táborvezető/csoportvezetők irányítását.

A Szervező lehetőséget biztosít a Szülő számára, hogy részvételi szándékát módosítsa, a táborban történő részvételt lemondja. A megállapodás lemondásával kapcsolatban az alábbiak szerint járnak el a Szerződő felek.

A Szülő hozzájárul ahhoz, hogy a tábor folyamán készült felvételeken (fotó, videó) a gyermeke megjelenjen.

A Szerződő felek megállapodnak abban, hogy jelen megállapodást kizárólag abban az esetben tekintik érvényesnek, ha a Szülő a tábor részvételi díját az aláíráskor pénztárba befizeti/átutalja.

A Szerződő felek jelen megállapodást, mint akaratukkal mindenben megegyezőt jóváhagyólag írják alá.

Budapest, 2020.

.....

Szülő / gondviselő aláírása