

Názov: Jozef Egyptský

Rok:

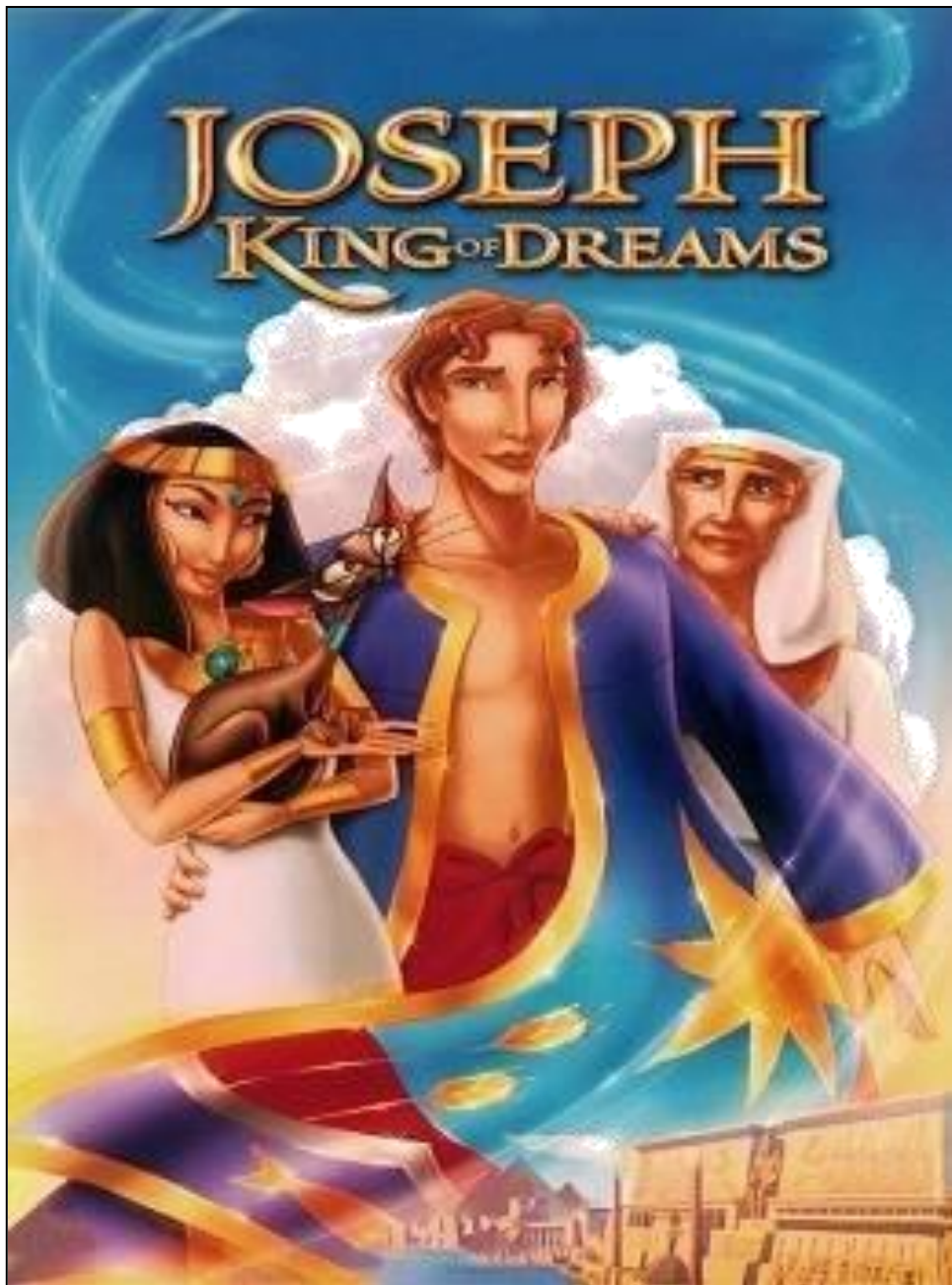
2017

Stredisko: Poprad mesto

Kontaktná osoba:

**Peter
Kanský SDB**

Typ: Prímestský tábor



Tábor sa konal v Poprade a zúčastnilo sa ho 100 detí a 38 animátorov.

Témou tábora bol život Jozefa Egyptského. Deti spoznávajú život Jozefa, ktorého bratia predali do otroctva do Egypta. Hoci bol Jozef otrokom v Egypte, stal sa veľmi obľúbeným, neskôr aj povýšeným. Napriek rôznym ťažkostiam, ktoré ho v zajatí postretli, nezabudol na Pána Boha, odovzdával mu do rúk svoj talent vykladania snov, zodpovednosť a čestnosť. Odpustil bratom, ktorí sa k nemu nezachovali čestne a pomohol nie len svojej rodine ale aj celému kraju.

Cieľom bolo, aby si deti uvedomili svoje vyvolenie. Každý jeden má svoje poslanie, pre ktoré ho Pán Boh povolal a pripravuje ho naň rôznymi spôsobmi – aj cez ťažkosti. Niekedy je ťažké vidieť zmysel života a význam toho, čo sa deje ale všetko má svoj význam. Taktiež cieľom bol poukázať na hodnotu čistoty, odpustenia a aká milosť z nich prúdi.

„Život v zajatí“ zahŕňal:

- fyzickú aktivitu u detí
- spoznávanie vlastnej originality, jedinečnosti, identity
- uvažovanie nad svojím povoláním, poslaním
- čnosť čistoty a odpustenia
- využívanie darov a talentov pre spoločné dobro
- spoluprácu v skupinke a medzi skupinkami; tímovosť
- dynamickosť
- empatiu

Jozef, Kráľ snov
1. DEŇ

čas	podrobný popis bloku	pomôcky	animátor
7:00	Modlitby animátorov		
7:30	Príchod detí	prezenčky	
9:00 Scénka	Bratia idú pracovať na pole, Jozef sa ostáva s otcom učiť. Bratia žiarlia, ohovárajú Jozefa, závidia, že otec ho má najradšej.	kostýmy	určené postavy +
9:10	predstavenie nástupovky, modlitba	ozvučenie	
9:15 Rozdelenie do skupín	Na plote sú rozvešané klasy z papiera s menami detí a farebným číslom. Dieťa nájde svoj klas, hľadá deti s rovnakou farbou čísla. Ak je celá skupinka spolu, deti spočítajú všetky čísla a podľa súčtu čísel nájdu animátora s daným číslom.	123 klasov s menom dieťaťa a číslom vo farbe skupiny	animátori skupín +
9:30 Čas pre skupinku	Názvy kmeňov – Rúben, Simeon, Lévi, Júda, Isachar, Zabulon, Neftali, Dan, Gad, Benjamín Zoznamovačky (viď nižšie), pokrik Predstavenie hymny, pravidiel. Pravidlá: 1.Poslúchať animátorov na prvé slovo. 2.Aktívne sa zapájať do všetkých činností a hier. 3.Byť slušný, priateľský a ochotný pomôcť slabším.	Názvy kmeňov na kartónových snopoch;	animátori skupín
ZOZNAMOVAČKY:			
<ul style="list-style-type: none"> - Hráči sa rozdelia na dve skupiny, pričom každá stojí na opačnej strane steny vytvorenej pomocou deky tak, že sa nevidia. Skupiny vyšlú po jednom hráčovi tesne k deke. Keď sa deka odtiahne a hráči sa navzájom uvidia, majú povedať meno hráča na opačnej strane deky. Rýchlejší vyhráva, hráči sa zaradia do skupinky a k deke vybiehajú ďalší dvaja. (môže sa bodovať) - Hráči môžu na papier nakresliť nejaký svoj symbol (zvieratko), ktorý ich vystihuje a potom ostatným popísať čo ten symbol znamená, prečo ho nakreslili. - Hráči stoja (sedia) v kruhu, v strede je jeden dobrovoľník, vykrikuje sa meno jedného hráča a hráč v strede sa ho snaží dotknúť. On musí rýchlo vykriknúť meno iného hráča, vtedy sa snaží hráč v strede dotknúť jeho. Ak sa stredový hráč dotkne menovaného hráča skôr, ako tento vykrikuje meno iného. Dotknutý hráč ide do stredu. (Rovnaká zoznamovačka sa môže hrať s loptou, hráči si v kruhu nahrávajú loptu, tak, že ten, kto nahráva, vykrikuje správne meno hráča, ktorému chce nahráť a súčasne mu nahrá loptu. Hráč v strede sa buď snaží chytiť loptu, alebo dotknúť hráča s loptou skôr ako ju nahrá.) - Hráči sa pohybujú vo vyznačenom priestore. Animátor vykrikuje meno jedného hráča, tento okamžite zdvihne ruku a ostatní ho začnú naháňať, on sa snaží rýchlo vykriknúť meno iného hráča, ktorý zas musí zdvihnúť ruku a vykriknúť iné meno. Ak hráča niekto chytiť, určuje on nové meno. 			
10:00 Scénka	Otec chce vyrobiť tuniku pre svojho syna Jozefa. Nemá látku a niť.	Ušiť tuniku	Otec
10:15 Mestská hra	Sú dva druhy stanovísk: stanoviská s látkou, na ktorých je animátor a ktoré sú bodované hodnotnejšie a stanoviská s niťou, bez animátora, kde stačí zobrať kúsok špagátu (niť). 20 stanovísk označených na mape: 10 – stanoviská s látkou a animátorom, je bodované za 0-3b; 10 – dostanú niť, bez animátora, bez úlohy, 1b;	Mapa sídliska, označiť stanoviská, 100 ks látky, 100 ks niť,	10 animátorov na stanoviskách miesta stanovísk: viď mapa

Úlohy na stanoviská s animátorom:			
	1. So striekačkami prederaviť papier (pripevnený štipcami niekde na plote)	papier, striekačky, vedro s vodou,	
	2. Baseball – odpáliť loptičku za určenú hranicu	pálka, loptička, vzdialenosť,	
	3. Nájsť v pieskovisku 10 predmetov	10 rôznych predmetov	
	4. Zabehnúť 5 kôl na bežeckej dráhe – štafeta		
	5. Strelba na bránku	bránka, futbalová lopta	
	6. Strelba na kôš	kôš, basketbalka	
	7. Urobiť živú pyramídu (kľačiac na sebe)		
	8. Zaspievať 5 pesničiek, v ktorých sa spomína oblečenie		
	9. Zjesť 3 šumienky	30 šumienok	
	10. Fotka s dopravnou značkou prechod pre chodcov		Animátor skupiny
	Získaný materiál odovzdáme Jozefovmu otcovi. BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6		
12:00	Scénka: Jozefa oblečú do tuniky + odovzdanie tričiek.	Tričká	animátori skupín
12:15	Sv. Omša (Ruben, Simeon)		
12:45	Obed	plastový riad	MTZ
13:30 Siesta	Animované voľno. Futbal, punisher, šalenota, bansy (animátori skupiniek, ktoré skončia obed skôr, vonku animujú)		
14:00	Scénka: Sen o stratenom baranovi.		Jozef a bratia
14:10 Hra: hľadanie ovečky	10 animátorov je v okolí oratka, každý má hádanku. Skupinka chodí za animátormi a hádajú hádanky, 3 pokusy. Ak uhádnu idú ďalej. Ak neuhádnu dostanú trest. Skupina po uhádnutí všetkých hádaniek dostane tajničku, ktorú musí vylúštiť. Zistia kde majú ísť (Stanovisko bez trestu 3b, s trestom 1b). BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6	tajničky, tresty, hádanky	10 animátorov s hádankami (tí čo mali doobeda stanoviská)
15:00 Boj s vlkami	Deti bojujú proti animátorom – vlkom. Vlk ma na sebe pripevnených veľa šatiek. Deti majú za pásom šatku ako chvost. Snažia sa strhnúť vlkom všetky šatky a vlci vyťahujú šatky deťom. Ak vlk vytiahne šatku dieťaťu, dieťa stráca život, musí sa vrátiť a ide ďalšie. Život si dieťa môže obnoviť 10 drepmi. Ak vlk nemá žiadne šatky, je porazený a končí. Ak sú všetci vlci porazení, ovečka je oslobodená. Ovečka je animátor postavený za protihlolu čiarou ihriska. Na začiatku vybiehajú z každej skupinky 3 deti.	Šatky (väčšie pre deti, menšie pre vlkov)	Vlci (10 animátorov zo stanovísk) + ovečka (môže mať kostým Lamy)
15:45 Scénka	Sen o klasoch a hviezdach, ktoré sa klaňajú Jozefovým klasom a hviezdám; Bratia hodia Jozefa do cisterny		Jozef a bratia
16:00	Bansy, hry (animátor skupiny zostáva s deťmi, až kým všetky deti neodídu domov).	Lopty, kalčeta	Animátori skupín

Jozef, Kráľ snov
2. DEŇ

čas	podrobný popis bloku	pomôcky	animátor
7:00	Modlitby animátorov		
7:30	Príchod detí		
9:00	Nástup, modlitba	ozvučenie	
9:10 Scénka	Jozefa vyťahnu z cisterny, bratia ho predávajú Madiánskym kupcom. Idú do Egypta, aby ho tam predali do otroctva.	Ťava (2 animátori), deka, hlava lamy	
9:15 Odchod na Kvetnicu	<p>Ide sa cestou na Kvetnicu, pričom deti plnia úlohy:</p> <p>Voda Putovanie do Egypta. Putujeme púšťou. Potrebujeme získať vodu. Voda je rozmiestnená okolo cesty. Úlohou skupinky je po ceste nazbierať čo najviac vody. Vodu symbolizujú papieriky. Zabezpečiť vyrovnané podmienky pre zbieranie vody. Jeden animátor zo skupinky bude rozhadzovať modré papieriky (voda) za skupinkou, pre ďalšiu skupinku. Pozn. pred prvou skupinkou rozhadzuje vodu MTZ-kár</p> <p>Púštna búrka Skupinka vytvorí „torpédo“, skupinka vytvorí zástup, pričom každý člen má previazané oči šatkou a posledný člen vidí a riadi zástup pred sebou poklepaním po ľavom a pravom pleci (doľava, doprava, rovno).</p> <p>Jazda na ťave Skupinka sa musí držať, pričom musí mať na zemi 15 nôh a 5 rúk a musí niesť jedného jazdca a prejsť určenú vzdialenosť.</p> <p>Obchodník s vodou Animátor (obchodník) dá skupinke úlohu (zaspievať hymnu, urobiť 100 drepov, zaspievať ľudovku, urobiť spoločne 20 znožmých výskokov a pod.) Za splnenie úlohy dostane skupinka vodu (5 modrých papierikov).</p> <p>BODOVANIE (počet papierikov): 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1</p>	<p>Voda (modré papieriky 300 ks)</p> <p>15 šatiek</p> <p>50 modrých papierikov</p>	
10:15 Príchod na Kvetnicu	Scénka: Trh s otrokmi. Putifar kupuje Jozefa. Jozef teraz pracuje v jeho službách a dostáva hneď prvú úlohu - upratať Putifarov dvor.		
10:30 V službách Putifara	<p>1.Etapa - Upratovanie dvora 10:30 Zbierame kamene – skupina bude mať za úlohu nazbierať vedro kameňov, keď úlohu splní, postupuje do ďalšej funkcie. (nebodované)</p> <p>2.Etapa – Čašník 1. Pre každú skupinku je pripravená plastová gulášová miska v strede ktorej je prilepený plastový pohár a každý člen skupiny, štafetovým spôsobom musí preniesť vodu v pohári do vedra (cieľa), tak, aby sa vystriedala celá skupinka. Hráč, ktorému miska s pohárom spadne z hlavy už nemá ďalší</p>	<p>10 vedier</p> <p>Číslovanie stanovísk, tabuľky s rozpisom misky s prilepeným pohárom,</p>	

	<p>pokus, ale vypadol z hry. Je na rozhodnutí hráča (animátora), koľko vody si hráč naleje do pohára. Kto prenesie väčší objem vyhrá. (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b)</p> <p>2. V priestore sú na papieroch napísané názvy jedál a skupinka má 5 minút nato, aby si zapamätala čo najviac jedál a po 5 minútach v cieľi musia presné názvy jedál nadiktovať animátorovi, ktorý ich zapíše na papier. (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b)</p> <p>3. Každá skupinka si vyberie štyroch hráčov (dvaja chlapci, dve dievčatá), ktorí majú čo najdlhšie oboma vystretými rukami udržať plastovú fľašu plnú vody. Bodovanie stanoviska. (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b)</p> <p>4. Každá skupinka dostane 3 fľaše a do každej z nich majú hráči naliať určený objem, 0,25 litra, 0,5 litra, 1 liter (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b)</p> <p>5. (pitný režim) Každý člen skupinky dostane 3dcl. pohár vody a slamkou ho musí čo najrýchlejšie vypiť. Vyhráva skupina, ktorej všetci členovia dopili všetky poháre. (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b)</p>	<p>2 vedrá, 2 plast. fľaše</p> <p>názvy jedál, papiere, perá, pripínáčky, zoznam jedál</p> <p>8 plastových fliaš</p> <p>6 plastových fliaš, 2 vedrá, odmerka</p> <p>130 slamiek, 12 pohárov</p>	
--	--	---	--

	I.	II.	III.	IV.	V.
1. stanovisko	Ruben - Simeon	Lévi - Benjamín	Isachar - Dan	Neftali - Zabulon	Gad - Júda
2. stanovisko	Lévi - Júda	Isachar - Simeon	Neftali - Benjamín	Gad - Dan	Ruben - Zabulon
3. stanovisko	Isachar - Zabulon	Neftali - Júda	Gad - Simeon	Ruben - Benjamín	Lévi - Dan
4. stanovisko	Neftali - Dan	Gad - Zabulon	Ruben - Júda	Lévi - Simeon	Isachar - Benjamín
5. stanovisko	Gad - Benjamín	Ruben - Dan	Lévi - Zabulon	Isachar - Júda	Neftali - Simeon

11:45 Scénka	Stretnutie Jozefa s Asenat. Putifar kupuje koňa, Jozef ho upozorní na klamstvo obchodníka. Putifar ho odmení povýšením.		
12:00	Sv.Omša (Lévi, Júda)		
12:45	Obed		
13:30 Scénka	Jozef pracuje v sklade. Potrebuje pomocníkov. Budeme s Jozefom chrániť sklad. Putifarova žena sa pomocou svojich sluhov snaží získať poklad, ktorý je v sklade.		Jozef, Putifarova žena, sluhovia
13:45 Chránenie skladu	Je rozmiestnených 10 základní (priemer 3 metre) pre skupinky a 1 základňa pre animátorov - pomocníkov Putifarovej ženy. Každá skupinka má vo svojej základni poklad – 50 diamantov. Každý sa snaží čo najlepšie chrániť svoj poklad a zároveň sa snaží okrádať ostatné skupinky. Skupinka má 4 útočníkov, 5 obrancov, 3 špiónov. Útočník má šatku na čele, špión na ruke a obranca za opaskom. Obranca chytá útočníka. Špión chytá obrancov a špión, potom ako chytí obrancu, musí sa ísť oživiť do svojej základne. Zároveň sú v poli aj 4 animátori - pomocníci Putifarovej ženy, ktorí okrádajú skupinky o poklad, avšak svoj poklad nemajú. Týchto pomocníkov chytajú všetci obrancovia a ak je pomocník chytený, musí sa ísť oživiť do svojej základne. Každý kto stratí šatku, podľa hore uvedených pravidiel, sa môže oživiť vo svojej základni (10 drepan)	500 diamantov, páska na označenie základní, 200 šatiek	

	Diamant má hodnotu 1b. BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6		
14:45 Scénka	Jozef sa rozhodne poklad ukryť na iné miesto. Pritom ho prichytí Putifar a obviní ho z krádeže.		Jozef, Putifar
15:00	Odchod z Kvetnice		
16:00	Príchod do oratka		

<u>Jozef, Kráľ snov</u> 3. DEŇ					
čas	podrobný popis bloku			pomôcky	animátor
7:00	Modlitby animátorov				
7:30	Príchod detí				
9:00	Nástup, modlitba			ozvučenie	
9:10 Scénka	Jozef je vo väzení. Asenat mu chce pomôcť, poprosí deti, aby jej pomohli. (Deti jej pomôžu tak, že v dielňach za veci ktoré si vyrobia, dostanú od animátora dielne „jedlo“ – cukrík, fazuľu a pod. a prinesú to Asenat, ktorá bude jedlo zbierať a pred obedom to Jozefovi v rámci scény prepašuje)			balené cukríky, fazuľa, kukurica	
9:15	Turnaje(pravidlá sú uvedené nižšie)				
	9:15 – 9:40	11:20 – 11:45	13:40 – 14:05	15:00 - 15:25	15:30 - 15:55
Pac Man	Ruben - Simeon	Lévi - Benjamín	Isachar - Dan	Neftali - Zabulon	Gad - Júda
Doge Ball	Lévi - Júda	Isachar - Simeon	Neftali - Benjamín	Gad - Dan	Ruben - Zabulon
Klávesnica	Isachar - Zabulon	Neftali - Júda	Gad - Simeon	Ruben - Benjamín	Lévi - Dan
Piškôrky	Neftali - Dan	Gad - Zabulon	Ruben - Júda	Lévi - Simeon	Isachar - Benjamín
Triafačka	Gad - Benjamín	Ruben - Dan	Lévi - Zabulon	Isachar - Júda	Neftali - Simeon
9:40 Dielne	Sportová (futbal, basketball, basseball)			lopty, ihrisko, pátky, méty	
	Anti-stresová loptička			balóny, múka	
	Maňuška			látky, vata, ihly, nite, gombíky, predlohy	
	Záložka do knihy			výkres, lepidlo, farby, nožnice, motívy príbehu	
	Origami			papier, predlohy	
	Pečenie			marcipán, muffiny	
	Výrobky z cesta			hladkú múku, vodové farby	
	Vejáre			paličky, látka, papier, farby	
	Tanečná – bansy, ľudovky			Ozvučenie	
	Chodúle			chodúle, trasa	
	Sol' vo fľaši			fľaše, farebná krieda, sol', motúz, látka	

	Náramky	repp šnúra, klipy, šnúrky na náramky priateľstva	
	Rambo dráha		
	Prvá pomoc	Zdravotnícke pomôcky	
	Vzduchovka	Vzduchovka, broky	
	Egyptský make-up – maľovanie na tvár	Farby na tvár	
	Bojové umenie		
	Kreslenie na chodník	kriedy	
	Náušnice z umelohmotných fliaš	Fľaše, háčiky, sviečka, zápalky	
	Výroba drevených príveskov s egyptskými motívmi		
11:20	Turnaje: (Bodovanie: víťazi 5b, porazení 3b) Dielne sa nebudujú		
11:50 Scénka	Asenat odovzdá vyzbierané jedlo strážnikovi, ktorý ho zanesie Jozefovi do väzenia a on vyloží sny pekárovi a čašníkovi.		
12:00	Sv. Omša (Isachar, Zabulon)		
12:45	Obed		
13:30	Scénka v ktorej prepustia čašníka a pekára a naplní sa ich osud podľa Jozefovej predpovede.		
13:40 Turnaje	<p>Pac man Na ihrisku sú nakreslené rôzne prepojené cestičky (labyrint), dve skupinky stoja oproti sebe na opačných stranách. Prvý polčas chytá vždy jedna skupinka druhú, potom sa to vymení. Každé dieťa ma číslo. Rozhodca vykrikuje číslo, hráč s týmto číslom skočí do labyrintu. Hráč skupinky ktorá chytá naháňa po cestičkách protihráča. Stopuje sa čas ako rýchlo ho chytí. Podľa súčtu časov skupiniek ako rýchlo dokázali protihráčov chytiť sa určí víťaz.</p> <p>Dodgeball Ihrisko je rozdelené na 2 polovice s 5 loptami na stredovej čiare. Po hvizde rozhodcu sa oba tímy sa snažia zobrať lopty a vybiť protihráča (bez nabitia). Hráč nesmie opustiť ihrisko ibaak je vybitý. Ak tím 1 vyhodí loptu z ihriska bude vrátená do hry na strane tímu 2.</p> <p>Klávesnica Na štvorcovom ihrisku sú rozmiestnené papieriky s dvoma farbami čísel od 1 do 70. Každá skupinka vytvorí zástup. Na hvizd rozhodcu vbehne do poľa 1. zo zástupu a zoberie z hracieho poľa číslo 1 danej farby tímu. 2. zo zástupu číslo 2 atď...(2. člen tímu môže vbehnúť do poľa až keď sa 1. vráti) Vyhráva skupinka ktorá vynesie číslo 70 z poľa ako prvá.</p>	<p>Drevené kolíky, povraz, stopky</p> <p>Páska na vymedzenie ihriska, 5x lopta</p> <p>Papieriky s číslami, Páska na vymedzenie ihriska</p>	

	<p>Piškôrky Hrací plán sa vytvorí ako pri klasických piškôrkach (3x3 políčka), ale väčšie a na zemi. Každý tím dostane 3 predmety (gule, kolky), ktoré budú predstavovať jeho značku. Skupinka stojí od hracieho plánu cca 15m a po 1 vybiehajú a ukladajú predmety na políčka, a snažia sa vytvoriť čiaru (klasicky ako v piškôrkach), ak už má tím všetky 3 značky na ihrisku, môžu ich hráči presúvať. Bod získava tá skupinka, ktorá prvá zloží čiaru. Hráč, ktorý zloží čiaru pozbiera, všetky značky svojej skupinky a beží späť, kde ich odovzdá ďalším hráčom. Samozrejme aj hráč zo súperiacej skupinky pozbiera svoje značky a beží k svojej skupinke. A všetko sa opakuje kým neskončí hra. (keďže sa hrá na čas nie na dosiahnutie určitého počtu bodov).</p> <p>Triafačka Turnaj sa hrá na 2 polčasy. V prvom polčase sa skupinka č. 1 postaví do priestoru vymedzeného páskou (nie veľkého). Skupinka č.2 vytvorí zástup o 10m ďalej a každý hráč dostane 3 papierové gule ktorými sa snaží trafiť niekoho zo skupinky č.1 . Rozhodca spočíta počet gulí ktoré trafili. V 2. polčase sa skupinky vymenia. Vyhráva skupinka s vyšším počtom trafení.</p>	<p>Krieda na plán 3x3, 2x3 Gule</p> <p>Páska na vymedzenie ihriska, papierové gule, Papier, pero</p>	
14:05	Dielne (pokračovanie do obedných dielní)		
15:00	Turnaje		
15:55	Nástup – rozdanie kartičiek s oznamom o výlete	kartičky	
16:00 Scénka	Faraón sa dozvie že Jozef vykladá sny. Predvolá si ho. Jozef vyloží faraónovi sen.		

Jozef, Kráľ snov
4. DEŇ

čas	podrobný popis bloku	pomôcky	animátor
6:30	Modlitby animátorov		
7:00	Príchod detí (deti nevchádzajú do oratka)		
7:10 Scénka	Povýšenie (Jozef obhliada krajinu, splavuje Níl) Jozef nastupuje do úradu vládcu Egypta. Začína riadiť krajinu.		Jozef, faraón, Putifár, Asenat
7:15	Odchod autobusov Animácia v autobuse (animátori v skupinkách animujú deti)		animátori skupín animujú deti
8:45	Príchod na Červený Kláštor - nalodenie sa na plte		
10:30 Vylodenie	Presun skupiniek po splave späť do Červeného Kláštora (Pripravené pršiplášte, fľaše s vodou)		Animátori skupín (presun peši popri Dunajci)
12:00	Obed	Plastový riad	.
12:45	Scénka: Svadba a začiatok 7 rokov hojnosti		určení herci
12:50 Hra Suroviny	<p>Je 5 surovín rôznej hodnoty. Obilie < figy < datle < hrozna. Cieľom hry je získať čo najviac hrozna. Hráči stoja na štartovej čiare, kde ma každá skupinka svojho animátora. Suroviny sa vymieňajú menšie za väčšie</p> <p>4 Obilí = 1 figa + 1 obilie do zásoby. 3 figy = 1 datľa + 2 obilia do zásoby 2 datle = 1 hrozno + 3 obila do zásoby</p> <p>Pole: Obilie sa získava na druhej strane hracieho poľa, v označenom priestore, na poli, kde je viac animátorov. Dieťa príbehne a za 5 drepev dostane 1 kartičku obilia. Beží späť a obilie odovzdá animátorovi.</p> <p>Sýpka: V ihrisku je vyznačené priestor sýpky. Keď tam donesú obilie(6ks), animátor im vydá potvrdenie o vložení obilia do zásoby a napíše počet.</p> <p>Trh: Priestor kde sa menia suroviny. Ak dieťa príbehne s 5 kartičkami suroviny a potvrdením zo sýpky, dostane kartičku s vyššou surovinou. Trh riadia aspoň 2 animátori.</p> <p>Počas hry sú deti chytané nilskými krokodílmi (animátori). Ak sa ich dotknú, musia krokodílovi odovzdať kartičku so surovinou. Ak ide dieťa na trh s 5 kartičkami + potvrdením krokodíly ho nemôžu chytiť, po ceste späť už áno.</p> <p>BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6</p>	Farebné papieriky symbolizujúce jednotlivé potraviny, pásky na vyznačenie sýpky, trhu, poľa a domčekov	vedúci hry + animátori skupín
13:50	Scénka: Počas 7 rokov hojnosti sme získali dostatok surovín. Nastal čas neúrody.		Určení herci
14:00	Prehliadka kláštora + sv. omša (Neftali, Dan)	Spevník, gitara, omšový kufor	
16:00	Odchod autobusov		animátori skupín
17:15	Príchod k oratku (Bansy, hry)		do príchodu rodičov

Jozef, Kráľ snov
5. DEŇ

čas	podrobný popis bloku	pomôcky	animátor
7:00	Modlitby animátorov		
7:30	Príchod detí		
9:00	Nástup, modlitba	ozvučenie	
9:10 Scénka	Bratia prišli pre obilie. Obvinenie zo špionáže. Jozef obviní bratov zo špionáže. Uväznenie Simeona. Jozef bojuje s hnevom, bratia musia dokázať, že neklamú tým, že privedú Benjamína.		Bratia, Jozef
9:15 Vyzývačky	<ol style="list-style-type: none"> 1. Napísať svojim telami na zemi „AHOJ“. 2. Vymyslieť 10 slovnú vetu, kde sa každé slovo začína rovnakým písmenom 3. Priniesť jablko a nakŕmiť Jozefa 4. Získať 15 ks mincí s hodnotou 1 cent 5. Preniesť najmladšieho člena skupinky okolo celého orátka 6. Zahrať si kráľu, kráľu daj vojačka na 5min. 7. Hádzat' si vrece s obilím 8. Fotka skupinky kreatívna 9. Zjesť 5 krajcov chleba 10. Obísť ihrisko ako torpédo 11. Prejsť na spoločných lyžiach po chodníku popri basketbalovom ihrisku – prestrieda sa celá skupinka 12. Urobiť živú pyramidu 13. Preťahovanie lanom – s inou skupinkou 14. Píťie vody, kto skôr vypije 5l vody - s inou skupinkou 15. Hádzanie mincí do vedra s vodou, kto trafi viac mincí 16. Postaviť domček z kariet, čo najviac poschodí 17. Líšky v rámci skupinky 18. Štafeta bludisko, detí ale idú ako rak a majú zrkadlo 19. Štafeta s ping-pongovou loptičkou a lyžicou 20. Elektrina 2skupinky proti sebe 21. Telefón – pokiaľ vetu nepovedia správne 22. Hádanky – animátor bude mať zoznam 23. Dekobal – 2 skupinky 24. 150 drepov celá skupinka spolu 25. 30 klikov celá skupinka spolu 26. Skákanie vo vreci- skupinky 27. 20 kolečiek okolo orátka za 5 min presne (cval bokom) 28. Šalenota 5min. – v rámci skupinky 29. Cukor káva limonáda čaj rum bum 5min. 30. Naplniť nádobu vodou pomocou lyžíc, z inej plnej nádoby 31. Odfotiť sa s Jozefom (može byť hociaký) 32. Zohnať 33 podpisov 33. Natočiť 30sek. zábavné video 34. Odfotiť sa s 10 ľuďmi, celá skupinka 35. Vymyslieť básničku na príbeh o Jozefa 	<ol style="list-style-type: none"> 3.-jablká 7.-vrece s obilím 9.-krajce chleba(2chleby) 11.-lyže 13.-lano 14.-džbány s vodou 15.-mince, vedrá s vodou 16.-karty 17.-šatky 18.-kriedy, zrkadlo 19.-ping-pongová loptička, lyžica 22.-hádanky 23.-2 deky, lopta 26.-vrecia 28.-2 lopty 30.-nádobá s vodou, lyžice 32.-papier, pero 35.-papier, pero 38.-štvorčekový papier, perá 40.-bránka+kartón s dierami 42.-kriedy 44.-šatka 46.-lopta 50.-bansy 55.-toaletáky 56.-mydlá 59.-lano 61.-zaváračka s mincami 67.-slepá mapa, pero 	

	<p>36. Objasniť sa so stromom + dôkaz 37. Gordický uzol - foto 38. Vykrižikovať štvorcovaný papier 39. Zistiť počet animátorov s modrými očami 40. Strelba na bránku s dierami (na bočnom ihrisku) 41. Zistiť zvyšné 2 názvy kmeňov 42. Nakresliť niečo z príbehov o Jozefovi na chodník 43. Zaspievať hymnu Jozefovej žene 44. Zahrať si v rámci skupinky indiánsku šatku 45. V priebehu minúty si potriasť s čo najväčším počtom ľudí 46. Dať si 20 voleybalových nahrávok v rámci skupinky 47. Celá skupinka si zahrá ťing-ťong 48. Zapliesť všetkým dievčatám v skupinke vrkoče 49. Zahrať si pištoľníkov v rámci skupinky 50. Zatancovať ľubovoľný bans 51. 10x rýchlo po sebe povedať: „Šašo suší osušku“ 52. Zviazať si medzi sebou šnúrky na topánkach 53. Vypočítať spoločnú výšku celej skupinky 54. Slon – 10x sa zatočiť 55. Očíslovať toaleták, tak aby sa neroztrhol 56. Vymydlieť mydlo 57. Odfotiť sa pri fontáne 58. 5min sa hrať na nejaké zviera (farma) 59. 50x preskočiť cez lano celá skupinka 60. Zrátať počet kníh v najvrchnejšej polici knižnice v klubovni číslo 4 61. Odhadnúť počet a hodnotu mincí v zaváraninovej fľaši 62. Zrátať počet okien na zelenej bytovke vedľa oratka 63. Odfotiť sa ako skupinka hlavou nadol na preliezkach 64. Pomodliť sa 3 Don Boscove Zdravasy 65. Na zemi môže byť len: 3 chrbty, 5 nôh, 1 zadok, 1 hlava, 10 palcov 66. Vymenovať vybrané slová po m 67. Slepá mapa Európy – pomenovať štáty 68. Postaviť pyramidu z piesku 69. Zistiť mená saleziánov, ktorí majú prísť/odísť do/z Popradu 70. 5min chodiť ako Egyptan okolo oratka</p> <p>Poctivo splnená úloha vyzývačky 1b. BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6</p>		
<p>11:15 Šifrovačka</p>	<p>Na to, aby bratia dokázali, že nie sú špiónmi musia ešte pred faraóna priviesť najmladšieho brata. Bratia chcú poslať Benjamínovi správu, aby sa pripravil na cestu, pretože idú po neho do Kanáanu. Ihrisko je rozdelené na 4 zóny. Skupinka sa rozdelí na 2 polovice-1/2 je v zóne číslo 2; 2/2 v zóne číslo 3.</p> <p>Polovica v zóne 2: dostane znenie správy v našom jazyku (posunuté o 1 písmenko) a snažia sa tento odkaz šifrovať do hieroglyfov. Šifrujú ho tak, že si zapamätajú písmeno, aj to z ktorého slova je a bežia do zóny číslo 1. Tam nájdú obálku</p>	<p>obálky písmená hieroglyfy fixky</p>	<p>10 chytačov z prvého dňa</p>

	<p>s písmenom pri ktorom sú priložené hieroglyfy. Berú hieroglyf a vrátia sa k svojej časti. Ďalej bežia do zóny číslo 3 k druhej časti skupinky. Odovzdajú im hieroglyf a povedia v ktorom slove sa nachádza.</p> <p>Beh medzi 2 a 3 zónou, chytajú ich animátori. Ak niekto dieťa chytí preškrtnie mu papierik fixkou. Dieťa sa vracia k svojej časti skupinky a beží po ten istý hieroglyf, aby sa nepoplietli písmená.</p> <p>Polovica v zóne 3: Je v nej zapisovač, ktorý zapisuje aj hieroglyfy (+aj to v ktorom slove sa hieroglyf nachádza!), ktoré im donesie prvá polovica; a aj písmená, ktoré dešifruje jeho časť skupinky na základe hieroglyfov. Dieťa si znovu zapamätá hieroglyf, beží do zóny číslo 4 a hľadá obálku s týmto znakom. V nej sú písmená - vezme písmeno, beží k svojej časti, kde sa to zapíše.</p> <p>BODOVANIE: 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6</p>		
12:15 Scénka	Bratia privedú Benjamína. Jozef pozve všetkých na hostinu, bratia poďakujú deťom za pomoc pri získavaní bodov.		Bratia, Benjamín, Jozef
12:30	Obed		
12:45 Scénka	Bratia idú do Kanaánu. Jozef im nabalí obilie, vypraví ich domov. Bratia odídu. Po odchode sa Jozef chce napiť z kalicha, sluha ho nemôže nájsť. Podozrenie z krádeže.		Jozef, bratia, sluha
13:00 Pátračka	Skupinky idú po zrnách svojej farby (obrázok, krepák,...) . Začína skupinka s najviac bodmi vo vyzývačkách. Prenasledujeme bratov na ihrisko pri škole Tajovského.	Krepák	
13:30 Boj	Na jednej strane visia vrecia, kde bratia oddychujú. Na druhej strane ihriska sú deti. Deti naháňajú bratov, keď sa ich dotknú, brat im dá zrnko. Hrať, a získavať zrnká môže iba dieťa, ktoré má šatku. Šatku dáva dieťaťu animátor skupinky. Šatka predstavuje život. Animátor skupinky má vrečko do ktorého zbiera zrnká od detí. Ak sa bratovi minú zrnká, znehybnie a deti ho môžu zajať a odviezť do oratka. Na konci hry ideme spoločne do oratka.	Vrecia, zrnká obilia, šatky	Bratia + ďalší animátori
14:45 Scénka	Otvorenie vriec, nájdenie kalicha, obvinenie Benjamína. Bratia sa ho zastanú, chcú sa zaňho obetovať. Jozef vidí že už sú schopní obety. Odpúšťa im, pozýva ich aj otca bývať do Egypta.		Bratia, Jozef
15:00	Sv.omša (Gad, Benjamín)		
16:00	agapé s rodičmi + Vyhodnotenie (asi o 18.30)		