

**Názov: Pán prsteňov**

**Rok: 2019**

**Stredisko: Poprad mesto**

**Kontaktná osoba: Peter  
Kanský SDB**

**Typ: Prímestský tábor**



**Tábor sa konal v Poprade a na tábore bolo prítomných 118 detí a 37 animátorov.**

**Témou tábora bol Pán prsteňov. Deti spoznávajú svet, v ktorom je potrebné bojovať za pravdu. Bojovať proti zlu. Nechať vyniknúť dobro a krásu vo svete.**

**Cieľom témy Pán prsteňov bolo, aby deti premožli svoj strach a boli odvážne. Aby bojovali za pravdu, za dobro a nenechali sa nalákať klamlivým „pozlátkom“ zla. Dobro vždy zvíťazí. Láska vždy zvíťazí. No každý je slobodní, môže sa slobodne rozhodnúť, či bude bojovať za dobro alebo proti dobru.**

**„Boj o záchranu“ zahŕňal:**

- fyzickú aktivitu aktivitu u detí
- odhaľovanie a budovanie odvahy
- dôležitosť pravdy
- boj medzi dobrom a zlom → možnosť slobodnej voľby
- zamýšľanie sa nad vlastným poslaním a povoláním
- dôležitosť života
- spoluprácu v skupinke a medzi skupinkami; tímovosť
- dynamickosť

## **SKUPINKY:**

**CORON . pahorok . bledo modrá**

**MINAS . veža . modrá ( atoll)**

**ELEN . hviezda . oranžová**

**GOND . kameň . červená**

**AMON . hora . bordová**

**NELDOR . buk . zelená**

**GAER . more . tmavo modrá**

**NEN . voda . masielková**

**LOTH . kvet . žltá**

**MIR . drahokam . kráľovská modrá**

# 1.deň

## Lebo nie my, ale tí, čo prídu po nás, stvorí legendy o našich časoch.

		Pomôcky	Animátor
7:00	<b>Zraz animátorov</b>		
7:15	<b>Modlitby animátorov</b>		
8:30	<b>ZRAZ DETÍ</b> (môžu prísť už od 7:30)	prezenčky	
9:00 <b>Začiatok</b>	Úvod, modlitba ...		
9:10 <b>Scénka 1.0.</b>	Príbeh o Hobbitove		
9:20 <b>Rozdelovačka</b>	Na poli sú rozsypané papieriky s menami detí a so znakom skupinky (každý názov skupinky niečo v elfčine znamená, takže význam slova je na papieriku znázornený znakom). Úlohou dieťa je nájsť 2 papieriky so svojim menom a rovnakým znakom – budú aj papieriky s ich menom, ale „chybným znakom“. Animátori skupiniek držia v ruke papier so svojím znakom, ak dieťa nájde papierik hľadá animátorov s rovnakým znakom.	Papieriky s menami detí a so znakmi	
9:30	predstavenie hymny, nástupovky		
9:45	Čas pre skupinku, zoznamovačky, vymýšľanie pokrikov, výroba vlajky		farby, látky
10:30 <b>1.1. Scénka</b>	Bilbo víta Gandalfa na oslave svojich narodenín		
10:45 <b>Oslava Bilbových narodenín</b>	<p>IHRISKO MLÁDEŽE – kamaráti sú tým najkrajším darom</p> <p>Takže, našou úlohou je upiecť a vyzdobiť tortu Bilbovi. Do stredu hracej plochy sa umiestni kruh, dostatočne veľký, aby sa doňho zmestil celý tábor postojačky. Kruh predstavuje našu tortu. Skupinky sú rozostavené dookola každá cca 15-20m od kruhu.</p> <p>V 1. fáze je našou úlohou upiecť tortu. A to takým spôsobom, že každá skupinka dostane za úlohu dostať určitý počet ingrediencií ( 40 kusov kartónu ) do torty. Skupinka, ktorá dostane 40 ingrediencií do torty, automaticky prechádza do 2. fázy - zdobenie.</p> <p>V 2. fáze zapalujeme sviečky. Každé dieťa je sviečkou. Musí sa zapáliť a dostať na tortu - do kruhu. Každá skupinka má hraciu kocku a decká v zástupe po jednom hádžu kockou. Ak</p>	Kartóny 10x40, 10 kociek, lana	

	<p>hodí hocijaké číslo okrem č. 6 vracia sa na koniec zástupu. Ak hodí č. 6, musí 2-krát obehnúť kruh. Po obehnutí vojde do kruhu a svoju úlohu splnil.</p> <p>Avšak! Počas celej hry pobejú všade malé hobitčatá (animátori), s ktorými, ak sa dieťa zrazí (teda ak ho chytiť), stráca ingredienciu a musí sa vrátiť späť k animátorovi, ktorý mu dá urobiť 5 klikov a dá mu novú ingredienciu. Ak dieťa chytiť hobitčatá, keď už obieha kruh v 2.fáze, dieťa sa musí vrátiť k animátorovi a znovu bude hádzať kockou. Ak sa dieťa vracia k skupinke, alebo je v kruhu, nemôže byť chytený. (Treba vysvetliť animátorom, ktorí budú chytať, aby decká, ktoré už obehujú kruh nechytali až tak premotivovane, aby sa do kruhu aj niekto dostal)</p> <p>Skupinka, ktorá sa celá ocitne v kruhu, už ako zapálené sviečky, zdvihne ruky a určuje sa poradie.</p> <p>Hra teda končí, keď je celý tábor v kruhu.</p> <p><u>Bodovanie:</u> 20,18,16,...</p>		
11:45 <b>1.2. Scénka</b>	Bilbo mizne, ale nerobme si z toho ťažkú hlavu		
12:00	<b>SV. OMŠA</b>		
12:45	<b>OBED</b>		
13:30 <b>1.3. Scénka</b>	G dohovára B, čo to má za prsteň a nech si ho neberie k elfom, B nechce, ale dáva ho F a hneď odchádza, G premýšľa, čo to je za prsteň, hádžu ho do ohňa, G má zlú predtuchu a nachádza počúvajúceho Sama. Spolu ich posielajú do Skákajúceho poníka ( počas turnajov sa P a CH motá pomedzi skupinky, že aj oni chcú ísť a spomínajú, že videli čierny príznak)		
13:40	<b>FORMAČNÁ POLHODINKA</b>		Škatuľky a zrkadlá
14:00 <b>Turnaj</b>	Hrá sa 5 turnajov po 10 minút (rozpis po 20 minútach)	Tabuľka turnajov	
	<p><b>1. Bomba</b></p> <p>Ihrisko sa rozdelí na 2 polky, na každú ide jeden tím a do ihriska sa vhodí 21 papierových gúľ. Každý tím sa snaží odhadzovať gule zo svojej polky na súperovu polku. Hra je rozdelená na 3 tretiny po 3 minútach a po skončení času sa hra zastaví a spočítajú sa všetky gule. Na ktorej polke je ich viac ten tím prehráva. Ale aby to bolo ešte zaujímavejšie tak v hre je ešte jedna volejbalová lopta, ktorou sa hráči medzi sebou vybijajú, vybitý hráč je vylúčený z hry do konca, na ďalšiu</p>	21papierových gúľ, volejbalová lopta	

	<p>tretinu sa ale pochopiteľne vracia späť do hry. Pri tejto lopte sú pravidlá ako na panišerovi: s loptou tri kroky a keď ti strelnu niekto chyť tak z hry vypadáva</p> <p><b>2. Zmrazovačka</b></p> <p>Ihrisko je rozdelené na 2 polky pričom sa na každej urobí územie v ktorom bude 15 šatiek. Šatky si tímy medzi sebou berú a to tak že musí vojsť do súperovho územia, zobrat šatku a vrátiť sa späť pričom nesmie byť chytený. Ak je hráč chytený tak pustí šatku (ak ju má) a čupne si kým ho niekto z jeho tímu nepríde dotykcom oživiť.</p> <p><b>3. Ostrovy</b></p> <p>Na Zem položíme kúsky kartónu (môžu byť farebné), ktoré znázorňujú ostrovy. Každá skupinka má určený počet gúľ svojej farby (zhruba 3 pre každého člena), s ktorými musí rozumne hospodáriť. Z určitého miesta hráči hádžu (gúľajú) na ostrovy farebné gule. Kto má na nejakom ostrove 3 gule vlastnej farby, stáva sa majiteľom ostrova a súper už na ten ostrov nemôže útočiť. Vyhráva skupinka, ktorá po vyhádzaní všetkých gúľ oboma skupinkami vlastní viac ostrvou. Hrajú sa tri kolá a počet ostrovov v jednotlivých kolách sa sčítavajú.</p> <p><b>4. Vedrobal</b></p> <p>Na ihrisko sa umiestnia 2 vedrá okolo ktorých bude vyznačené územie do ktorého nemôže nik vstúpiť. Hrá sa s tenisovou loptičkou a ten kto ju má môže urobiť max 3 kroky a lopta mu nemôže spadnúť, ak sa tak stane loptu má súper.</p> <p>Hrá sa 2x 5 minút. Môže nastať aj remíza.</p> <p><b>5. Turnaj amerických líšok</b></p> <p>Hra sa zo šiškou (loptou) ktorú musia hodiť do brány, nesmie sa kopat. Hrajú všetci a jeden z hráčov je brankár. Súpera môžem obrať, tak že mu vytiahnem šatku spoza pásu. Hrá sa 2x 5 minút. Môže nastať remíza.</p> <p><u>Bodovanie:</u> Výhra 4, Remíza 2, Prehra 1</p>	<p>30 šatiek</p> <p>6 papierových gúľ</p> <p>Vedrá, tenisová loptička</p> <p>Šiška, 24 šatiek</p>	
15:40	<b>1.4.</b>	V Skákajúcom poníkovi F povie P a -CH že môžu ísť s ním, oni oslavujú veľkou kofolou a veľmi nahlas sa budú baviť o prsteni, G, F mizne tiež, Aragorn pasívne agresívne zakročí.	
15:50		<b>UKONČENIE</b>	
16:00		<b>KONIEC PROGRAMU</b>	
17:00		<b>Hodnotenie dňa a príprava nasledujúceho</b>	Upratujú

## 2.deň

**Nijaká prísaha ani puto vás nezaväzuje zájsť ďalej, ako budete sami chcieť.**

		Pomôcky	Animátor
7:00	<b>Zraz animátorov</b>		
7:15	<b>Modlitby animátorov</b>		
8:30	<b>ZRAZ DETÍ</b> (môžu prísť už od 7:30)		
9:00	<b>Začia-tok</b> Nástup, modlitba, hymna, bodovanie, ...		
9:15 <b>Scénka</b>	<b>2.1.</b> Dostávame správu Čarodejník nepríde, choďte do Vododolu, rozhodneme sa Aragornovi veriť a odchádzame na Kvetnicu		
9:30	<b>Odchod na Kvetnicu:</b>  <b>Cestou:</b> 1. bomba - počas cesty od začiatku cyklistického chodníka animátori kričia rôzne slová, na ktoré si deti (a aj animátori) musia čupnúť- napr. pozor ohyzdi, vietor, lavína, Sauronové špiónske vrany, ...  2. Kone ( prejsť trasu na koni - človek) 100 m pred kaňami- vysvetlíme deťom, že tým, že pôjdu niektorí z nás chvíľu na chrbte, ohyzdou zmetieme, bude na zemi dvakrát menej našich stôp		
10:00 <b>Scénka</b>	<b>2.2.</b> Na ceste pri koňoch, nás napádajú prízraky na Vetrístej, F je zranený, zachraňujú nás elfovia, ideme do V		
10:45	<b>SV. OMŠA</b>		
11:30 <b>Scénka</b>	<b>2.3.</b> Prichádzame do V, formujeme Spoločenstvo na Elrondovej rade a rozhodneme sa vydať na cestu		
11:45	<b>FORMAČNÁ POLHODINKA</b>	Šatky, bazéniky, piliny, látky, celta	
12:15	<b>OBED</b>		
13:00 <b>Šifro-vačka</b>	Vstup do Morie je na našej záhrade.  Po záhrade sú rozmiestnené jednotlivé písmená v elfštine. Úlohou detí je vybehovať do záhrady (na začiatku vybiehajú po 3 a potom sa určí počet vybiehajúcich na mieste) a vždy si zapamätať jedno písmeno a vrátiť sa do skupinky a zapísať ho (napísať ho v elfštine a pod to v slovenčine). Postupne takto rozlúšia celý nápis na bráne.	brána, kľúče k šifre, papiere, pera	

13:20 <b>Scénka</b>	<b>2.4.</b> Hádanie hesla na bráne		
13:30	<p>Boj proti ohyzdom – v doloch Morie</p> <p>Pravidla V lese je umiestneno niekoľko borázkov padúchov. Skupinky štartujú do terénu, vždy majú u seba jeden náboj ich farby (lepiaci papierik). Keď deti vybiehajú zo skupiniek chytajú ich animátori (zloduchovia). Keď ich chytia, deti im odovzdávajú lepiaci papierik a musia sa ísť oživiť do skupiny tak, že spravia 5 drepoz. (Animatorov deti zabiť nemôžu!) Cestou späť už ich animátori nechytajú. Cieľom je umiestniť tento náboj na jeden papier s vyobrazeným padouchem. Padouchovia zomierajú, keď majú na sebe veľa papierikov - MTZ ich bude dávať postupne dole. <u>Hodnotenie:</u> Za každý umiestnený náboj = 1 bod. 20, 18,16,...</p>	Papiere padouchú na A4, farebne odlišné strely na lepiacich papierikoch, pripínačky	
14:30 <b>Scénka</b>	<p><b>2.5.</b> - scénka je pred štôľňou 3 minúty od kameňolomu, nie je tam veľa miesta, prípadne sa tábor rozdelí na poli a scénka sa zahrá dvakrát</p> <p>Gandalf padne, aby sme my mohli pokračovať</p>	Fakle, zápalky, olej	
14:50	odchod do oratka		
15:50 <b>UKONČENIE</b>			
16:00	<b>KONIEC PROGRAMU</b>		
17:00	<b>Hodnotenie dňa a príprava nasledujúceho</b>	Upratuje	



## 3.deň

**Do všetkého, čo robíme, vkladáme myšlienku na to, čo milujeme.**

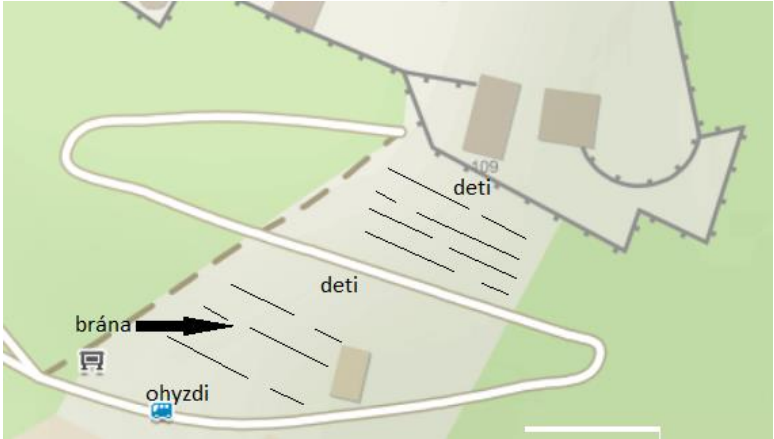
		Pomôcky	Animátor
7:00	<b>Zraz animátorov</b>		
7:15	<b>Modlitby animátorov</b>		
8:30	<b>ZRAZ DETÍ</b> (môžu prísť už od 7:30)		
9:00	<b>Začia-tok</b> Nástup, modlitba, hymna, bodovanie, ...		
9:15	<b>3.1. Scénka</b> Galadriel nás víta v Lothlóriene		
9:30	<b>FORMAČNÁ POLHODINKA</b>		
9:50	<b>Dielne</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modelovanie zo sadry</li> <li>2. Paracord náramky</li> <li>3. Pečenie elfského chleba</li> <li>4. Prežitie s hraničiarom</li> <li>5. Rambo dráha</li> <li>6. Skladanie zvierat</li> <li>7. Lukostreľba</li> <li>8. Pohybová</li> <li>9. Maľovanie na tvár</li> <li>10. Bábky</li> <li>11. Šperky</li> <li>12. Šerm</li> <li>13. Neviditeľné písmo</li> <li>14. Šitie</li> <li>15. Drevené prívesky</li> <li>16. Záložky</li> <li>17. Boj na lane</li> <li>18. Štíty</li> </ol>	Sadra, miský, plastelína, plastové lyžičky, paracord šnúrky, zápalky, pracky, múka, olej, škorica, rozmarín, soľ, cukor, farebné papiere, luk, terč, farby na tvár, tetovacie perá, bábky, drôty, kliešte, korálky, nylonové nite, drevené meče, sviečka, mydlo, mlieko, citrón, štetce (nové), látky, nite, ihly, gombíky, vata, šnúrky na prívesky, drevené kolieska, temperové farby, čierne štíty, farba, šnúrky	
11:50	<b>3.2. Scénka</b> Prsteň pokúša Galadriel, ona odoláva a dáva nám dary na cestu		
12:00	<b>SV. OMŠA</b>		
12:45	<b>OBED</b>		

13:20 <b>3.3. Scénka</b>	Boromir chce zobrať prsteň, napádajú nás ohyzdi a unášajú P+Ch, spoločenstvo sa rozpadáva		
13:50	Sam nenechá ísť Froda samého		
14:00 <b>Mests-ká hra</b>	<p>Stratili sa Pipin a Chichot. Ideme ich hľadať. Na mape od Aragorna dostanú miesta, kde by sa mali stretnúť s Antmi. Tí im za splnenie úloh dajú stopu. Len 1 Ant bude rozdávať cenné úlomky lístku. Dohodneme sa, že bez ohľadu na to, či ich nájdeme sa stretávame medzi kostolmi o 15:00. Tam dáme stopy dokopy a nájde nás Gandalf.</p> <p>Úlohy:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Obehnúť fórum dookola.</li> <li>2. Spočítať okná na mestskom úrade.</li> <li>3. Zistiť koľko minút udáva tabuľa na popradskej stanici meškanie nebližšieho vlaku do Košíc.</li> <li>4. Fotka s neznámym človekom s bradou</li> <li>5. Zaspievať hymnu na pódiu – nahlas, lebo tam bude nahluchlý Ant.</li> <li>6. Zistiť krstné meno tety (príp. uja)v informačnej kancelárii na námestí.</li> <li>7. Odfotiť sa kreatívne ako skupinka.</li> <li>8. Nájdi aká je najdrahšia vec vo výklade v Zajovi.</li> <li>9. Pomodliť sa desiatok ruženca v Konkatedrále.</li> <li>10. Pozvať niekoho na zmrzlinu.</li> <li>11. Zistiť, v ktorom roku bola postavená železnica cez Poprad.</li> <li>12. Zistiť koľko výtlačkov kníh Pána prsteňov majú v Christianii.</li> </ol> <p>Bodovanie: <u>3 body za splnenie úlohy</u></p>	Sadrové stopy, rozbitú brošňu, oblečenie pre Antov	
15:15 <b>3.4. Scénka</b>	Prinesieme prvý listu Legolasovi		
15:50 <b>UKONČENIE</b>			
16:00	<b>KONIEC PROGRAMU</b>		
17:00	<b>Hodnotenie dňa a príprava nasledujúceho</b>	Upratujú	

# 4.deň

## Potom bude treba statočnosť bez slávy...

		Pomôcky	Animátor
6:30	<b>Zraz animátorov</b>		
6:45	<b>Modlitby animátorov</b>		
7:30	<b>ZRAZ DETÍ</b> (môžu prísť už od 7:00)		
7:45 <b>Scénka</b>	<b>4.1.</b> Nájdemu druhý list - Aragorn vraví, že keďže sme Pipina a Chicha stále nenašli musíme ísť hlbšie do Rohanu-odchádzame do Starej Ľubovne		
8:00	<b>Od-chod</b>		
9:30 <b>scénka</b>	<b>4.2.</b> (v skanzene) Prichádza Eomér a pýta sa, čo tu robíme a hovorí nám, že tlupu ohyzdov ktorú stopujeme včera večer zabili a nikto neprežil a asi ani naši pobratimovia. Tak nás prosí aby sme sa aspoň polka k nemu pridali a stopovali ďalšie tlupy ohyzdov ktoré vypaľujú dediny.		
9:45 <b>4.3. Scénka</b>	<u>LEN SKUPINA B !</u>  (pri hrade) Cesta na hrad. Ideme ďalej stretneme Gandalfa s pipinom a chichom krátka scénka, čo sa stalo s gandalfom a že musíme pomôcť Theodénovi-ideme na hrad  Príchod na hrad Gandalf odchádza za ostatnými Theodén nás víta		
10:00	<u>Skupina A:</u> Skanzen+ Formačná polhodinka  <u>Skupina B:</u> Hrad	Predkreslené meče, štíty, pastelky	
11:30 <b>Scénka</b>	<b>4.4.</b> <u>Skupina B:</u> Scénka pred hradom: Aragorn vysvetľuje hru a hovorí niečo povzbudivé pred bojom  <u>Skupina A:</u> Scénka v skanzene: Gandalf nás prichádza zavolať na boj a vysvetľuje, čo sa s ním stalo		
11:40	Bitka o Helmovu roklinu  Polka tábora sa po skupinkách utáborí pod hornou cestou zatiaľ čo ohyzdi- animátori budú pri dolnej ceste. V kopci budú úrovne-hradby cez celú dĺžku kopca s jednou bránou vždy inde. Animátori aj deti môžu prechádzať cez úroveň len cez bránu. Každé dieťa bude mať 2 gule ak ich minie alebo ho animátor trafi minivagnerom tak sa musí vrátiť do základne. Ak	Koliky, štíty, šnúrky, minivagnere, gule	

	<p>animátora trafi guľa ide sa oživiť k najbližšej bráne ktorú už dobyli to je, ktorá je za nimi. Úlohou detí je ubrániť úrovne-brány a animátori musia úrovne dobyť keď animátori už budú blízko cesty, tak sa deti stiahnu až k hradbám a tam si urobia nové základne. Po čase príde druhá polka tábora a začne zdola obsadzovať brány.</p> <p><u>Neboduje sa:</u> každá skupinka dostane rovnaký počet bodov</p> 		
13:00	<b>OBED</b>		
13:45 <b>17. Scénka</b>	Scénka po obede Pochvala udatnosti pri boji Aragorn ide s polkou tábora do Rohanu a Eomér ide na hrad		
14:00	<p><u>Skupina A:</u> Hrad</p> <p><u>Skupina B:</u> Skanzen+ Formačná polhodinka</p>		
15:30	<b>OMŠA</b>		
16:30	Odchod		
17:30	Príchod		
18:00	<b>Hodnotenie dňa a príprava nasledujúceho</b>	Upratuje	

## 5.deň

**... tieň je koniec koncov iba čosi malé, prechodné. Svetlo a jeho vznešená krása ostane navždy mimo jeho dosahu.**

		Pomôcky	Animátor
7:00	<b>Zraz animátorov</b>		
7:15	<b>Modlitby animátorov</b>		
8:30	<b>ZRAZ DETÍ</b> (môžu prísť už od 7:30)		
9:00	<b>Začiatok</b> Nástup, modlitba, hymna, bodovanie, ...		
9:15	<b>5.1.</b> Arwen dáva Aragornovi meč		
	<b>Scénka</b>		
9:30	<p>Sídlisková hra bude prebiehať na princípoch stanovisk a obálok. Animátor skupinky dostane pred hrou mapu, kde sa všade stanoviska a obálky budú po sídlisku nachádzať a taktiež rozpis, v akom poradí by daná skupinka mala ísť na stanoviska. Stanoviska budú označené na mape červenou bodkou pri ktorej bude číslo 1-11. Na stanoviskách bude animátor, ktorý bude zaznamenávať výkony detí. Pri obálkach, ktoré budú označené modrými bodkami nebude animátor. Za splnenie stanoviska získa skupinka obrázok ducha a po skončení sídliskovej hry sa všetci duchovia nalepia na jeden kartón a vznikne armáda duchov. Z obálky si skupinky vyberú úlohu a za jej prinesenie niekomu zo spoločenstva získajú body.</p> <p>Stanoviská: červená</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Karimatky</b> – urobí sa kruh v priemere X, v kruhu budú položené veci, ktoré bude musieť v čom najkratšom čase zobrať, animátor bude mať na rukách karimatky, Po obvode budú rozostavené deti a môžu vchádzať do kruhu, ale ak ich animátor trafí, vec si nemôžu zobrať,</li> <li><b>2. Pavučina</b> – bude vytvorená pavučina, ktorú budú musieť deti prejsť, každý ma 1 pokus, hodnotí sa, koľko deti prešlo bez dotyku</li> <li><b>3. Ľudská pyramída</b> – deti budú mať za úlohu vytvoriť, za čo najkratší čas pyramídu</li> <li><b>4. Dostihy – štafeta</b> – deti sa dajú do dvojíc, jeden bude kôň, druhý bude jazdec, skupinka bude mať za úlohu, aby každá dvojica prešla okruh, v prípade nepárneho počtu detí bude jeden kôň pretekať dvakrát</li> </ol>	<p>Karimatky, luk a šípy, lano, loptičky, metla, poháre, vrecia, kartóny, veci na útvar, kužele, kvíz, obálky, predmety do piesku</p>	

	<p>5. <b>Slalom s metlou</b>- dajú sa dokopy tri metly ( palice) aby každý sedel na palici, a skupinka ma za úlohu prejsť slalom za čo najkratší čas</p> <p>6. <b>Chyť animátora</b> – chyť animátora ktorý bude pred tebou utekať</p> <p>7. <b>Nájdí pod pohármi vec</b> – 3 poháre pod nim je jedna vec, animátor bude presúvať poháre a deti budú musieť určiť kde sa loptička nachádza, koľkokrát z 10 uhádnú ?</p> <p>8. <b>Štafeta vo vreci</b> – skákanie vo vreci po úseku a nás 5 na čas, každý zo skupinky bude skákať</p> <p>9. <b>Kondičný tréning</b> – animátor da deťom krátky tréning, napr. 10 klikov, obehnúť okolo niečoho a pod.</p> <p>10. <b>Dostať sa pomocou kartónu celá skupinka z bodu A do bodu B</b> – bude o 1 viac kartónov ako členov skupinky, skupinka sa bude musieť za čo najkratší čas presunúť y bodu A do bodu B</p> <p>11. <b>Hľadanie vecí v pieskovisku</b> – v pieskovisku bude zahrabaných 5 hračiek a deti ich budú musieť čo najrýchlejšie nájsť</p> <p>Obálky: modrá</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Šifra</li> <li>2. Kvíz o Pánovi prsteňov</li> <li>3. Zaspievať 10 pesničiek o ...</li> <li>4. Nazbierať 10 podpisov</li> <li>5. Tajnička</li> <li>6. Táborová hymna – dopísať slová</li> </ol> <p><u>Bodovanie:</u> Za každé stanovisko 2 body, za prinesenie vypracovanej obálky 3 body</p>		
11:30	<b>FORMAČNÁ POLHODINKA</b>	Klšká	
12:00	<b>OBED</b>		
12:45	<b>SIESTA</b>		
13:30 <b>Veľký boj</b>	<p>Veľký boj sa bude odohrávať na ihrisku pri Tajovského škole. Hra bude na štýl kráľ a šašo, ale aj na štýl pašerákov. Cieľom hry je prepašovať družinu cez armád ohyzdov až ku sopke. Hra bude prebiehať takto, deti ktoré budú predstavovať šašov budú musieť chrániť celú družinu pomocou štítov, ohyzdi, ktorých budú predstavovať animátori, pokojne aj všetci sa budú snažiť zasiahnúť člena družinu pomocou papierových gúľ. Ak ohyzdi trafia nejaké dieťa, bude sa musieť ísť oživiť ku Gandalfovi, ak trafia člena družiny, bude musieť sa vrátiť celá družina</p>	Štamperlíky, vedrá, papierové gule, štíty	

	<p>spoločne s deťmi, ak sa deti prebijú až k sopke, vytvoria pre Froda a Sama tzv. uličku, aby mohli prejsť. Ak Frodo a Sam sa dostanú k sopke, deti zaútočia na ohzdov štamperlíkmi s vodou. Ak Frodo hodí prsteň do sopky, všetci ohzdzi zrazu zomrú a deti vyhrajú.</p> <p><u>Neboduje sa:</u> každá skupinka dostane rovnaký počet bodov</p>		
<b>5.2. Scénka</b>	Eowyn poráža prízrak (po 1. časti boja)		
<b>5.3. Scénka</b>	Sam pomáha niesť Froda (na konci boja, scénka so zničením prsteňa)		
15:00	<b>SV. OMŠA</b>		
<b>5.4. Scénka</b>	korunovácia Aragorna a rozlúčka		
	<b>CELKOVÉ HODNOTENIE TÁBORA</b>		

## FORMAČNÉ POLHODINKY:

(pri katechézkach i aktivitách deti vždy sedia v kruhu, ak nie je uvedené inak, v katechézkach vždy animátor objasní myšlienku dňa svojimi slovami cca ako tu)

**1. deň** – Myšlienka: **Nie my, ale tí, čo prídu po nás, stvorí legendy o našich časoch.** (upozorniť i na text hymny)

Katechézka: Animátor sa opýta detí koho vo svojom živote obdivujú a prečo. Môže sa detí potom pýtať: Prečo legendy nemôžu o nás stvoriť teraz alebo prečo nemôžeme byť teraz vyhlásení za svätých aj keby sme tak skutočne žili? (Pretože sa hľadá na celý život a ten sme ešte nedovířili a ak by nás teraz dali za príklad a potom by sme žili zle, tak by sa tým urobilo veľa škody.) Či sme aj my v legendách a príbehoch, chodia okolo nás azda svätci či možno raz hrdinovia alebo žijeme normálny obyčajný pondelok ako každý iný v Poprade? Možné je jedno i druhé, ale možno aj Poprad bude miestom hrdinov, hoci ti to dnes príde nemožné. Neboj sa snívať.

Aktivitka: Animátor pošle deťom krabičku (nesmú sa do nej iné deti pozeráť, iba ten kto je na rade) a na spodku tejto krabičky bude zrkadielko. Deti majú povedať 1 vlastnosť čo obdivujú/majú radi na tejto osobnosti, čo je v škatuľke.

**2. deň** – Myšlienka: **Nijaká prísaha ani puto vás nezaväzuje zájsť ďalej, ako budete sami chcieť.**

Citát:

Elf Elrond: **Nijaká prísaha ani puto vás nezaväzuje zájsť ďalej, ako budete sami chcieť.** Ešte totiž nepoznáte silu vlastných srdc a nemôžete predvídať, čo koho cestou stretnete.“

Gim: Bez viery je ten, kto sa rozlúči, keď cesta potemnie.

E: Možno, ale nech nikto nesľubuje, že pôjde potme, kým nevidel noc.

Gim: Lenže prísaha môže posilniť váhové srdce.

E: Alebo ho zlomiť. Neďívajte sa príďaleko dopredu! Choďte s odhodlaným srdcom! Šťastnú cestu a nech s vami kráča požehnanie elfov, ľudí a slobodných národov!

Katechézka: Animátor sa môže opýtať ako deti chápu túto myšlienku o sľube vernosti. Prečo je tento sľub pekný ale zároveň možno nie dobrý? (Je pekné sľúbiť, ale sľubovať, že pôjdem s Frodom do Mordoru, ak som ešte nič zlé nezažil je ľahké... radšej tichá vernosť ako veľa sľubov, ktoré potom nesplníme. „Aj vy ste tu na tábore, máte slobodnú vôľu povedať – nechcem ísť už ďalej, nechcem pomôcť Frodovi, nechcem budovať spoločenstvo... ale priateľ by druhého priateľa nemal opustiť.“

Aktivitka: Nachádzame sa na Kvetnici pri chate. Deťom zaviažeme oči a majú sa pochytať za ruky. Pred cestou im Elrond povie, že nemusia zájsť ďalej ako sami chcú. (Kedykoľvek to môžu vzdať, opustiť skupinku a dať si dole šatku, ale už potom sa nemôžu späť pridať.) Je to len skúška ich vernosti. Pri chate sú nafúknuté dva malé bazéniky – jeden s blatom a všeličím, druhý s čistou vodou. Deti majú vyzuté topánky a bosé nohy – animátor ich vedie cez kamienky, potom trávu, piliny, bazénik s kentusom, trávu a čistý bazénik. Na konci si deti osušia nohy a obujú sa. Skupinka, ktorá to prešla môže získať balíček cukríkov.



### **3. deň** – Myšlienka: **Do všetkého, čo robíme, vkladáme myšlienku na to, čo milujeme.**

Aktivitka: Deti si napíšu na papier 10 vecí aj ľudí čo pokladajú za najdôležitejšie vo svojom živote. Idú balónom, ale keďže sú ťažký musia postupne odhadzovať po 1 veci (vyškrtat'). Animátor im hovorí postupne, že majú niečo zhodiť – prišla búrka, vietor, stále ste ťažkí... podľa fantázie. Cieľ je zistiť čo je pre mňa v živote najdôležitejšie. Možno napokon ostane nejaká osoba a teda pre túto osobu (alebo aj inú) majú jednu vec na dielňach vyrobiť.

Katechézka: Koho teda miluješ? Čokoľvek čo na dielňach vyrobíš a chceš darovať, vytváraj už s myšlienkou na toho koho máš rád. Ak robíš dobrý skutok, obetuj to v krátkej modlitbe Bohu za niekoho koho máš rád.

### **4. deň** – Myšlienka: **Bude potrebná statočnosť bez slávy.**

E: Prečo musím byť vždy vyvolená ja? Prečo musím vždy zostať doma, keď jazdci odídu, aby som sa starala o dom, kým si oni dobývajú slávu, a aby po návrate našli jedlo a posteľ?

A: Možno nadíde onedlho čas, keď sa nevráti ani jeden, potom **bude treba statočnosť bez slávy**, lebo nikto si nebude pamätať činy, vykonané pri poslednej obrane vašich domovov. No tieto činy nebudú o nič menej statočné len preto, že ostanú neospievané.

Katechézka: Mnoho hrdinských činov si svet v dejinách nevšimol – možno aj okolo nás žije niekto pekne a hrdinsky ale svet o ňom nevie. Možno je to i niekto príbuzný, možno mama, ktorá sa stará s úsmevom o všetko čo treba. Nemusíme sa báť, že dobro, ktoré vykonáme ostane „neospievané“. Veď Boh nad nami nám prisľúbil odmenu, lebo On vidí i v skrytosti. Všetko všetko čo na tomto svete vykonáš s láskou ide s tebou do večnosti, kde to bude mnohonásobne odmenené. A možno i nás dnes v bitke zabijú a neprežije nik, kto by to ospieval, ale bude to hodné legend.

Aktivitka: Deti dostanú vytlačené papieriky s predkresleným mečom a štítom. Ich úlohou je vyzdobiť si túto zbraň/štít symbolmi aké oni chcú. Môžu dostať na inšpiráciu niektoré symboly a ich význam (ľalia – čistota, lev – odvaha, vernosť, dobrota, krása,...). Môžu však aj sami kreatívne tvoriť. Napokon sa pozdieľajú ak stihnú ako si svoju zbraň vyzdobili a prečo. Môžu si tam tiež napísať (či na meč alebo štít) svoje životné heslo.

### **5. deň** – Myšlienka: **Tieň je koniec koncov iba čosi malé, prechodné. Svetlo a jeho vznešená krása ostane navždy mimo jeho dosahu.**

A tam v mäteži mračien nad čiernastou skalnatou mohylou, trčiacou vysoko nad horský masív, zbadal Sam žmurkajúcu bielu hviezdu. Jej krása ho pri pohľade z tohto opusteného kraja chytila za srdce a vrátila mu nádej. Ako jasný, chladný lúč ho premkla myšlienka, že **tieň je koniec koncov iba čosi malé, prechodné. Svetlo a jeho vznešená krása ostane navždy mimo jeho dosahu.**

Katechézka: Žijeme v dobe, kde sa na nás valia samé zlé a ťažké správy, stačí len zapnúť internet či televíziu. Okrem toho máme všetci ešte nejaké svoje problémy, ktoré nás ťažia. Temnota hustne a prestávame dúfať v pekné veci. Táto Samova myšlienka hovorí krásnu pravdu – tieň tu nebude navždy. Sme stvorení pre večnosť, kde nebude ani náznak temnoty. Vždy keď sa pozrieš na hviezdy spomeň si na to, koľko temnoty je okolo nich, ale ich sa tá temnota nedotkne, práve v nej viacej žiaria. Možno i ty v problémoch okolo sa máš stať malou žiarivou hviezdou – nádejou pre druhých. Dodaj úsmev a povzbud' tých, ktorí to potrebujú.

Aktivítka: Skupinka dostane jedno kľbko. Každý člen skupinky povie jednu vec, ktorá ho trápi a hodí ho ďalšiemu držiac svoju nitku. Tak sa postupne všetci vystriedajú a ostane zamotaná sieť. Potom však idú presne opačným smerom a musia povedať jednu vec, ktorá ich teší alebo sa im páči a tak odmotávajú túto sieť a namotávajú ju naspäť na kľbko.

## SCENÁR

### 1. DEŇ

**1.1 scénka** (po rozdeľovačke): Bilbo víta Gandalfa na oslave svojich narodenín.

B: Môj drahý Gandalf, som tak rád, že si prišiel. Čarodejník ako ty sa u nás v Hobitove len tak často nevidí.

G: Milý Biblo, tvoje 111. narodeniny som si predsa nemohol nechať ujsť. Ale ako tak pozerám, vôbec si nezostarol... zdá sa, že čas u teba nehrá žiadnu rolu...

B: Ó, Gandalf, ďakujem za tvoje slová, ale cítim sa vnútri akýsi nesvoj - potrebujem odísť a možno sa už nikdy nevrátim...

G: A Frodovi si to už povedal? Si jeho strýko a má ťa veľmi rád. Šiel by s tebou aj na koniec sveta.

B: To viem. Frodo je odvážny hobit, ale hlboko v srdci ešte miluje tento kraj, jeho lúky, bystrinky... Ťažko by ho opúšťal a nechcem ho tým trápiť. Ani ty sa netráp Gandalf a užívaj si túto oslavu. Bude to oslava, na ktorú sa len tak ľahko nezabudne, to ti sľubujem.

**1.2 scénka:** Bilbo mizne (pred omšou)

B: Drahý Frodo, moji priatelia, rodina – hobiti zo všetkých kútov nášho kraja. Dnes mám 111. narodeniny a aj toľko rokov je príliš krátky čas na život medzi takými obdivuhodnými hobitmi. Ani polovicu z vás nepoznám tak dobre, ako by som chcel a ani polovicu z vás nemám tak rád, ako by ste si zaslúžili. (Publikum animátori: Óooo). Bolo mi čťou s vami prežiť tento život. Avšak mám ešte povinnosti, ktoré som pridlho odkladal – odchádzam a berte to ako večierok na rozlúčku. Zbohom. (nastokne prsteň a mizne).

Hobit 1: Kde zmizol Bilbo?

Hobit 2: Netuším, asi to bol zase jeden z jeho trikov, možno nejaký lektvar či Gandalfove čary, moc by som si z toho ťažkú hlavu nerobil.

Hobit 1: Mne sa zdá, že tam mal nejaký prsteň...

**1.3 scénka:**

G: Biblo, asi si myslíš, že to bolo vtipné, ale žiaden čarovný prsteň by sa nemal používať len tak nerozvážne.

B: Áno, áno máš pravdu ako vždy. Ale videl si tie ich výrazy? No nič, lúčim sa s tebou Gandalf a idem na cestu k elfom. Nechávam všetko toto Frodovi.

G: Aj prsteň?

B: Áno nechám... i keď je to zvláštne, ale akosi mi prirástol k srdcu. Asi si ho nechám, je to môj MILÁČIK.

G: Miláčik?! Zdá sa mi, že ten prsteň máš už pridlho a nerobí ti dobre, daj ho Frodovi.

B: Nechcem sa ho vzdať!

G: Bilbo! Dôveruj mi ako kedysi. Bude to tak lepšie, nechaj prsteň Frodovi.

B: No dobre Gandalf (hodí ho na zem a objíme Gandalfa, odchádza, prichádza Frodo, Gandalf je zamyslený)

F: Bilbo odišiel bez rozlúčky?

G: Áno, ale zanechal ti toto všetko. Aj tento prsteň. No bojím sa, že tento prsteň má v sebe nejaké zlo. Skús ho hodiť do ohňa. (hodia a vytiahnu ho – nepáli) Chyť ho – nepáli. Vidíš tam nejaký nápis Frodo?

F: Nie, nič tam nie je.

G: Fú, to mi odľahlo.

F: Počkať... začínajú sa tam objavovať znaky. Nejaký druh elfčiny, neviem to čítať.

G: To je jazyk Mordoru. Schovaj si ten prsteň a nikomu o ňom nehovor. (potichu): Počul si to? Niektó je za oknom! (udrie tam palicou) To je SAM! Čo si počul?

S: Jáá níííč.... len niečo o prsteni a tajomstve a Mordore. Ale nepremieňajte ma na nič neprirodzené prosím...

G: Nie... mám pre teba niečo lepšie. Pôjdeš s Frodom a stretneme sa večer v hostinci u Skákavého poníka. Dávajte si pozor a vyhýbajte sa širokým cestám.

S: A môžem sa ešte spýtať Gandalf... myslíte, že sa raz dostaneme do legiend? Že raz sa budú deťom čítať odvážne príbehy o nás? Ved' dnes je len obyčajný pondelok ako každý iný a stojíme na obyčajnej „zelenej zemi“. Vari tu dnes stoja nejakí hrdinovia?

G: Nepodceňuj prítomnosť, ľudí okolo seba ani seba samého. Ved' nie my, ale tí, čo prídu po nás, stvoria legendy o našich časoch. Aj keď je dnes obyčajný pondelok a stojíš na zelenej zemi – tá je žriedlom veľkých legiend, hoci po nej kráčaš za bežného bieleho dňa.

(počas turnajov sa Chicho a Pipin motajú pri hráčoch a hovoria, že aj oni sa chcú pridať na cestu a pýtajú sa detí či môžu, zároveň vravia, že už videli nejaké čudné čierne príznaky + občas tam prebehne nejaký príznak ale neriešime to)

#### **1.4 scénka:** V Skákajúcom poníkovi

Ch+P: Môžeme sa teda k vám pridať?

S: Máme na výber, keď ste prišli až sem? No dobre. Ale musíte byť nenápadní.

Ch+P: To sme vždy.

F: Dobrý večer, neprišiel tu prosím čarodejník Gandalf Sivý?

Hostinský: Taký s klobúkom a bradou? Tak toho som tu už polroka nevidel...

F: Aha... tak ďakujem. Môžeme teda poprosiť nejaké jedlo a nocľah?

Hostinský: Samozrejme. Zariadim.

S: Čo teda budeme robiť? Čarodejník nikdy nemešká len tak.

F: Musíme veriť, že príde.

S: Tamten chlapík v rohu nás ale stále sleduje.

F: Kto to je pán hostinský?

Hostinský: Jeden z lesníkov, nebezpečný národ. Aké je jeho pravé meno neviem, ale miestni mu hovoria Chodec.

F: Vďaka.

Ch: (hovori hostinskému i ostatným v pohostinstve): Viete o tom, že Frodo má so sebou vzácny čarovný prsteň, ktorým dokáže robiť zaujímavé veci?

F: Chicho, mlč prosím. (postaví sa a ide k Chichovi aby ho umlčal, ale pošmykne sa a nasadí si nechtiac prsteň a mizne, v pohostinstve nastane rozruch, Frodo sa objavuje bokom ale Aragorn si ho všimne).

A: Frodo, to čo nesieš nie je perník. Musíš byť opatrnejší.

F: Nič nenesiem!

A: Žeby? Viem sa skryť tak aby ma ľudia nevideli ak nechcem. (zhasne sviečky) Ale vedieť zmiznúť úplne – to je zriedkavý dar. (dá si dole kapucu)

F: Kto ste?

A: Bojíte sa?

F: Áno.

A: Lenže nie dost'. Sú vám v päťach príznaky. Odpočinite si dnes, zajtra nás čaká cesta.

## 2. DEŇ:

### 2.1 scénka: Skákajúci poník

A: Ste zbalení? Na čarodejníka nečakajte. Poďme do Vododolu k elfom, oni už budú vedieť čo robiť s prsteňom. Musíme ísť nenápadne a dávať si pozor na príznaky.

S: (potichu) Môžeme mu veriť?

F: Neviem, ale srdce mi nahovára, že áno.

P: Ale my sme hladní a musíme sa najesť!

A: Ved' už ste mali raňajky!

P: No ale druhé raňajky?

A: (pokrúti hlavou a ide ďalej)

Ch: O tých asi nič nevie...

P: Ale o desiate, olovrante, čaji o piatej niečo áno či?

Ch: Veľmi by som sa nespoliehal...

### 2.2 scénka: (na ceste pri koňoch, nás napádajú príznaky - Vetristá)

Prebadnú nás príznaky, zrania Froda.

A: To je morgulská čepel'. Takéto zranenie neviem vyliečiť ani ja.

Arwen: Aragorn, takéto zranenia môže vyliečiť len Elrond.

(Elfka Arwen prichádza na pomoc a berie Froda so sebou a uteká do domu svojho otca Elronda (chata Kvetnica) – my ju nasledujeme).

**2.3 scénka:** Prichádzame do Vododolu. Elf Elrond nás privíta a začne liečiť Froda. (aktivita – zber bylín)

**2.4 scénka:** Frodovi sa vrátili sily. Formuje sa Spoločenstvo prsteňa.

E: Tento prsteň je zlý. Bol ukutý v hore Osudu v Mordore a iba tam môže byť zničený. Je veľmi mocný a nebezpečný. Prsteň má svoju vôľu – jediné čo chce je vrátiť sa na ruku svojho pána Saurona. Ak sa prsteň dostane k Sauronovi, opäť nadobudne ľudskú podobu a nastane temný čas pre celý svet. Prsteň treba zničiť. Kto sa vydá na túto cestu?

B: Prečo máme prsteň zničiť? Ved' ho môžeme použiť, a pomôže nám zachrániť Gondor. Ja ako správca mesta by som ho využil na obranu mesta pred Sauronom a jeho vojskami.

A: Boromir, prsteň ťa nebude poslúchať. Poslúcha iba Saurona. Zlou vecou nemôžeš konať dobro.

B: Čo o tom vie, nejaký tulák z hôr?

L: Nie je to nejaký tulák, ale právoplatný kráľ Gondoru, kým ty si len jeho správca.

A: Upokoj sa Legolas.

B: Gondor už dlho nemal kráľa, iba správcov.

L: Ale Aragorn je kráľom a ty si jeho poddaný. Prsteň nedostaneš ty.

Gim: Čo sa tu nejaký elf rozkrikuje. Vari chceš prsteň doniesť ty? Ja ako trpaslík to nedovolím! (Nastane krik všetkých)

F: Ja odnesiem prsteň do Mordoru (najprv ticho, nepočujú ho, potom zopakuje hlasnejšie až všetci stíchnu), hoci nepoznám cestu.

G: Hobiti ma vždy prekvapia, sú takí malí ale majú v sebe viac než je vidieť. Pôjdem s tebou dokým budem môcť.

A: Máš môj meč.

L: Aj môj luk.

Gim: A moju sekeru.

E: Tak vzniká Spoločenstvo prsteňa. Pridáte sa aj vy? (deti) No nijaká prísaha ani puto vás nezaväzuje zájsť ďalej, ako budete sami chcieť. Ešte totiž nepoznáte silu vlastných srdiec a nemôžete predvídať, čo koho cestou postretne.

Gim: Bez viery je ten, kto sa rozlúči, keď cesta potemnie.

E: Možno, ale nech nikto nesľubuje, že pôjde potme, kým nevidel noc.

Gim: Lenže prísaha môže posilniť váhové srdce.

E: Alebo ho zlomiť. ...Nedívajte sa príďaleko dopredu! Choďte s odhodlaným srdcom! Šťastnú cestu a nech s vami kráča požehnanie elfov, ľudí a slobodných národov!

**2.5 scénka** vstup Bane Moria

G: Musíme vstúpiť do baní Morie. Avšak mám z nich trochu strach. Na tejto bráne je elfsky napísaná hádanka: Prehovor priateľ, a vojdi. Teda ak si priateľ povedz heslo a vojdi. Teraz len musíme skúsiť heslo. Má niekto nejaké nápady?

F: Ako sa po elfsky povie priateľ?

G: Mellon. (otvorí sa dvere)

Že mi to nenapadlo skôr. Prehovor priateľ a vojdi. Tak poďme teda dnu.

(v lese pred vstupom je Gloch)

F: Gandalf, niekto nás sleduje?

G: Áno, to je Gloch. Kedysi býval hobit ako ty, ale práve prsteň z neho spravil takého tvora. Vždy ťa bude prenasledovať, túži po prstene.

Gloch: Môj miláášik...gloch gloch

F: Ale môj strýko Bilbo sa s ním už stretol... prečo ho nezabil? Zaslúžil by si smrť! Ak nie on, zabijem ho ja!

G: Nie! Je množstvo ľudí čo si zaslúžia smrť to áno, ale aj mnoho takých čo si zaslúžili žiť a zomreli... môžeš im život vrátiť? Nevynášaj príliš horlivo rozsudky smrti. Ani najmúdrejší nedoviaďa do všetkých dôsledkov. Srdce mi hovorí, že kým sa to všetko skončí, Gloch ešte zohrá svoju úlohu.

## 2.6 scénka východ Bane Moria

(počúť bubny a desivý ryk)

S: Gandalf, čo to bolo?

G: To je Balrog. Démon starého sveta. Kedysi trpaslíci v týchto baniach kopali príliš hlboko a príliš chamtivo až natrafili na Balroga. Tu zbrane nepomôžu – ja sa ho pokúsím zastaviť.

G: Ty nemôžeš prejsť! Vráť sa naspäť do tieňa, odkiaľ si prišiel!

(ryk)

F: Gandalf!

G: Ty nemôžeš prejsť! Som služobník tajného ohňa, temný oheň ti nepomôže plameň Udúnu. Vráť sa naspäť do tieňa! Ty nemôžeš prejsť! ... bežte von blázni! (deti sú pred vchodom do baní, máme len zvuk a fakle vnútri, Gandalf padne v baniach).

F: Niééé.... (všetci sú nešťastní a ideme do oratka – k elfom do Lothlorienu)

## 3. DEŇ

### 3.1 scénka Lothlórien

Galadriel: Prichádzate sem znavení žiaľom a bolesťou. Gandalf sivý sa prepadol do tieňa.

Gim: Čo sú to za spevy? (hudba v pozadí)

L: To sú žalospevy za Gandalfa. Ten žiaľ je príliš čerstvý a tak nemám srdce to prekladať.

Gim: Aké máte úžasné odevy, ktoré menia farbu.

Galadriel: Je to elfské oblečenie, samozrejme, ak máš toto na mysli. Má odtieň a krásu všetkých vecí za súmraku v Lóriene, vecí, ktoré milujeme. Pretože do všetkého, čo robíme, vkladáme myšlienku na to, čo milujeme. Víтам Vás aj v mene môjho manžela Celeborna. Odpočinite si u nás.

### 3.2 scénka Lothlórien

Galadriel: Nesieš sem veľké zlo, Frodo nositeľ prsteňa.

F: Pani, ja vám dávam tento prsteň, už ho nechcem niesť.

Galadriel: Nepopieram, že moje srdce po ňom veľmi túži. Dávaš mi ho slobodne?

F: Áno. (podáva jej ho na dlani)

Galadriel: (načahujúc sa za ním začne nahlas hovoriť) Mohla by som s ním byť veľká a mocná vládkyňa a všetci si budú zúfať a milovať ma.

(odtiahne ruku a potichu povie) Obstála som v skúške. Radšej ostanem nenápadnou Galadriel a utiahnem sa niekde do ticha. Drahý Frodo, vaše poslanie sa chveje na ostrí noža, no ostáva nádej, kým je družina verná. Prijmite od nás tieto dary ako spomienku na nás elfov. Tebe Frodo dávam svetlo našej najmilovanejšej hviezdy – kiež ti je svetlom tam, kde všetky ostatné svetlá zhasnú. (+ sa rozďajú listy).

Gim: Smel by som si niečo poprosiť i keď je to trúfalé?

Galadriel: Samozrejme.

Gim: Pani, odpustite mi moju trúfalosť, ale darovali by ste mi váš vlas ako spomienku?

Galadriel: (s úsmevom) S pokojom ti darujem aj 3 vlasy. (máva na cestu)

Gim: Ako málo som vedel, v čom je to hlavné nebezpečenstvo! Pravdu mal Elrond, keď povedal, že nemôžeme predvídať, čo nás cestou stretne. Muky v tme, tých som sa bál, ale odradiť ma to neodradilo. Nebol by som však šiel, keby som vedel, aké je nebezpečné svetlo a radosť. Najhorší bol pre mňa úder z tohto lúčenia, hoc by som ešte dnes v noci mal predstúpiť rovno pred Temného pána.

L: Ale v tebe vidím požehnaného, Gimli, syn Glóina! Lebo stratu, ktorou trpíš, si utrpel z vlastnej vôle a mohol si sa rozhodnúť inak.

Gim: Tak či onak, ďakujem ti za tvoje slová. Určite sú pravdivé, lenže taká útecha nehreje. Nie po spomienke túži srdce.

### 3.3 scénka:

(prepadli nás ohyzdi)

B: Frodo, nemal by si sa túlať lesom sám, obzvlášť ako nositeľ prsteňa. Ak chceš, môžeš mi ten prsteň na chvíľu dať.

F: Nie Boromir.

B: Ja do teba vidím! Ty ho chceš zaniest' temnému pánovi Sauronovi! (F mu utečie)

B: Frodo! Prepáč, vráť sa. Nevieľm čo to do mňa vošlo.

(Frodo vydesený stretá Aragorna)

A: Čo sa deje Frodo?

F: Boromir sa pokúsil mi zobrať prsteň.

A: A kde je prsteň teraz? Môžem ťa ochrániť?

F: A dokážeš ma ochrániť sám pred sebou? (podávajúc mu prsteň, Aragorn pokrľakne a zatvorí jeho dľaň)

A: Frodo, sľúbil som, že pôjdem s tebou až na smrť.

F: Ja viem. Ale musím ísť sám. Postaraj sa o Sama, on to nepochopí.

A: Frodo, svieti ti meč. Bež, sú tu ohyzdi. Počujem Boromirov roh – potrebuje pomoc.

(Frodo uteká) a Aragorn prichádza k zomierajúcemu Boromirovi:

B: Chcel som mu vziať prsteň, odpusť mi.

A: Neboj sa, už je v bezpečí.

B: Aragorn, sľúb mi, že nenecháš Gondor padnúť. Naše kráľovstvo. Mój kráľ. (zomiera)

Gim: Tak sa spoločenstvo prsteňa rozpadlo.

L: Uniesli Chicha a Pipina, lebo sa dozvedeli, že hobiti nesú prsteň.

A: Nenecháme ich zahynúť. Poďme a zachráňme ich.

### **3.4 scénka**

Frodo odchádza na loďke– beží za ním Sam do vody

S: Pán Frodo, Pán Frodo, nenechávajte ma tu. Sľúbil som, že s vami ostanem.

F: Sam vráť sa, nevieš plávať. Musím ísť sám.

S: Samozrejme, že sám, ale SO MNOU. (začína sa topiť).

F: Sam! (Skočí do vody a vytiahne ho objímu sa.)

S: Nechcem vás stratiť.

## **4. DEŇ**

### **4.1 scénka**

L: Pozrite, krvavý úsvit – to značí, že v noci bola preliata krv.

A: (nájde sa spona listu) Listy z Lórienu nepadajú na zem len tak – určite ich odhodili.

Gim: Kto nevie odhodiť poklad v pravý čas, je jeho otrokom. Urobili dobre, vieme kadiaľ máme ísť. Poďme.

(ideme do autobusov smer Ľubovňa)

### **4.2 scénka v skanzene (Rohan):**

Eomer: Čo tu robíte?

A: Sledujeme tlupu ohyzdov. Uniesli našich dvoch priateľov.

Eomer: Večer sme všetkých ohyzdov zabili a nik neprežil. Vo veľa nedúfajte. No ak vás môžem poprosiť, nech sa aspoň polovica z vás pridá k nám stopovať ďalších ohyzdov, ktorí vypaľujú dediny a ostatní môžu ísť do pevnosti za našim strýkom, kráľom Theodenom.



Eowyn: A ja čo môžem robiť?

Eomer: Budeš pomáhať raneným.

Eowyn: Prečo musím byť vždy vyvolená ja? Prečo musím vždy zostať doma, keď jazdci odídu, aby som sa starala o dom, kým si oni dobývajú slávu, a aby po návrate našli jedlo a posteľ?

A: Možno nadíde onedlho čas, keď sa nevráti ani jeden, potom bude treba statočnosť bez slávy, lebo nikto si nebude pamätať činy, vykonané pri poslednej obrane vašich domovov. No tieto činy nebudú o nič menej statočné len preto, že ostanú neospievané.

Eowyn: Ale ja sa nebojím ani smrti ani bolesti!

A: A čoho sa bojíš moja pani?

Eowyn: Klietky. Že zostanem za mrežami tak dlho až si na ne zvyknem a stratím túžbu vykonať veľké veci a nebudem poznať pojem cti a vlastnej dôstojnosti.

A: Si dcéra kráľov, nemyslím si, že ťa čaká takýto osud.

(deti sa rozdelia – časť Skanzen časť hrad)

#### **4.3 scénka pri hrade (1. polovica)**

Oproti ide Chichom s Pipinom a za nimi Gandalf.

L: Chicho, Pipin! Kto vás zachránil?

Ch: Gandalf!

A: Gandalf sivý?

G: Už nie sivý, ale biely.

Gim: Ale veď si padol!

G: Do ohňa a vôd. Od najtemnejších hĺbok po najvyšší vrchol som bojoval s Balrogom - démonom starého sveta. Až som konečne svojho nepriateľa porazil. Ale nebol to koniec a bol som zoslaný späť, aby som dokončil úlohu.

L: Temný pán má deviatich ale my máme jedného – bieleho jazdca. Kto sa mu vyrovná?

G: Tak poďte teraz pomôcť kráľovi Theodenovi do pevnosti v Helmovej rokline. Ohyzdi sa ju pokúšajú dobyť a sú v značnej presile. Prejdite si všetky zákutia pevnosti, aby ste ju dobre poznali. Ja zatiaľ idem zavolať posily. Čakajte ma na úsvite 3. dňa, hľadte na východ.

#### **4.4 scénka (2. polovica) (pred bitkou)**

Eomer: Ale veď to je Gandalf sivý!

G: Už Gandalf biely. Nemáme veľa času. Padol som do ohňa a vôd. Od najtemnejších hĺbok po najvyšší vrchol som bojoval s Balrogom - démonom starého sveta. Až som konečne svojho nepriateľa porazil. Ale nebol to koniec a bol som zoslaný späť, aby som dokončil úlohu. A teraz vás žiadam o pomoc, kráľ Theoden v pevnosti potrebuje pomoc proti veľkej presile ohyzdov. Bitka sa už začala a ak neprídete na pomoc, bojím sa, že ich porazia.

#### **4.5 scénka (1. polovica) (pred bitkou)**

A: Možno príde deň, keď zbabelo utečieme, pred bitkou, ale to nie je dnešný deň! Mužovia a ženy, nebojte sa ich aj keď sú v presile! Aj keď to vyzerá ako bláznovstvo – tak nech je toto bláznovstvo našim plášťom pred očami nepriateľa. My totiž dúfame vo viac ako oni – veríme, že tajomná ruka Najvyššieho nám príde na pomoc. Do boja! (v istom časti boja prídu na pomoc i ostatné deti a tak sa spoja a porazia ich)

#### 4.6 scénka

G: Bojovali ste udatne! Jednu bitku sme vyhrali, ale vojnu ešte nie. Môžeme sa právom radovať a tak tí, ktorí ešte nenavštívili pevnosť, môžu ísť tam a ostatní do Rohanu.

### 5. DEŇ:

#### 5.1 scénka (Aragorn hľadá na meč)

Arwen: Pozeráš na slávny meč, ktorý kedysi odťal Sauronovi z ruky prsteň. Prsteň mohol byť zničený ale tvoj dávny predok Isildur si ho nechal a tak dopustil všetko toto zlo. Prečo sa bojíš Aragorn?

A: Koluje mi v žilách tá istá krv, tá istá slabosť.

Arwen: Neboj sa, ty v tej istej skúške obstojíš. Si Isildurov potomok, nie Isildur sám. Odhod' masku lesníka a tuláka, chop sa meča a staň sa tým, kým si povolaný stať sa! Kráľom! Chod' povolať mŕtve vojsko, ktoré nesplnilo prísahu. Len právoplatný kráľ s týmto mečom ich môže povolať do boja.

#### 5.2 scénka (počas boja prichádza hlavný prízrak a chce zabiť kráľa Theodena, Eowyn prezlečená do bojovného sa postaví medzi nich)

E: Stojíš medzi mnou a mojím príbuzným. Zmizni ak nie si nesmrteľný!

P: Hlupák! Mňa nemôže zabiť nijaký živý muž!

E: (stiahne helmu) Ale ja nie som muž, som žena. Eowyn – Eomundova dcéra. (a vrazí do neho meč – strašný škrekot a zabíja ho)

#### 5.3 scénka

F: Sam, ja už nevzládzem.

S: Neboj sa, už sme skoro tam. Pozrite na tú tmavú oblohu. Je tam malá žmurkajúca hviezda. Jej krása chytí za srdce v tomto temnom kraji. Tieň je koniec koncov iba čosi malé, prechodné. Svetlo a jeho vznešená krása ostane navždy mimo jeho dosahu.

F: (padá na zem)

S: Síce nemôžem niesť prsteň, ale môžem niesť vás spolu s ním. (berie ho na ruky a prichádzajú hore)

F: (na retiazke má prsteň a visí nad priepasťou a otočí sa k Samovi) Nie, nechám si ho. (Nasadí si ho a mizne.)

S: Niééé... už sme boli tak blízko!

Gloch: (Pribehne a stiahne prsteň z Frodovej ruky a zoberie si ho a začne skákať) Môj miláášik je konečne môj! Môj! (až sa šmykne a spadne do hory osudu)

S: Frodo, ľudia i hobiti sú slabí. Ale tvoja odvaha vykročiť a to, že si Glocha nezabil nás napokon zachránilo! Niečia tajomná ruka bola celý čas nad nami a odmenila tvoje milosrdenstvo.

#### 5.4 scénka (korunovacia a rozlúčka)

(Aragorna korunujú za kráľa)

G: Nastávajú dni kráľov! Kiež sú požehnané!

(hobiti sa klaňajú)

A: Vy sa neklaňajte. (Aragorn sa pokloní a všetci s ním)

A: (hovori Eowyn) Konečne si si i ty vydobyla slávu akú si chcela – bude sa o tvojom čine spievať v legendách.

Eowyn: No moje srdce sa konečne až teraz uzdravilo – našla som pravú lásku. A tak už sa nebudem tešiť len z piesní o bojoch a zabíjaní, ale budem milovať všetko čo žije a nie je neplodné. Nechcem byť bojovníčka, ale liečiteľka. Už nemilujem meč pre ostrosť, šíp pre rýchlosť ani bojovníka pre slávu – ale milujem to, čo tieto veci ochraňujú – toto mesto a ľudí v ňom.

A: Som rád, že ťa vidím takú spokojnú a blaženú.

L: Už loď odchádza, rýchlo nastúpte tí, ktorí idete do krajiny elfov, kde sa nezomiera.

G: Takto na brehu mora nastáva koniec nášmu spoločenstvu. Nehovorím neplačte, lebo nie všetky slzy sú zlé. No niektoré rany, ako tá Frodova, sa zahoja až vo večnosti. Osoby do príbehov prichádzajú a odchádzajú, ale tajomná ruka Najvyššieho drží príbeh pevne v rukách. Ktovie kam volá aj vás drahí priatelia? Hľadajte svoju cestu.