

Názov: Narnia

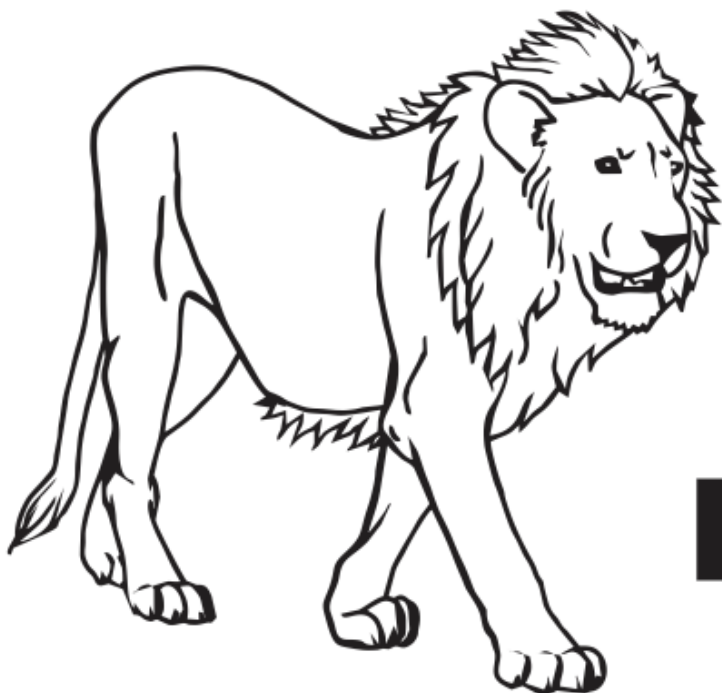
Rok: 2011

Stredisko: Kaplna

Kontaktná osoba: Štefan Šuplata

Typ: Pridedinský tábor

NARNIA
KAPLNA
11.-19.7.2011



**Bojovať
za dobro
neváhaj!**

www.kaplna.domka.sk/PT2011

Témou tábora bola záchrana Narnie. Deti majú spoločnými silami a slabosťami spolupracovať na záchrane sveta.

Cieľom bolo spoznávať dobro a zlo, dobro a pokušenie, ktoré sa skrýva za cvhíľkovým potešením. Spoznávať svoje silné a slabé stránky, svoju hodnotu a dôležitosť. Uvedomenie si dôležitosti odpustenia, záchrany.

„Záchrana sveta“ zahŕňala:

- ✓ fyzickú aktivitu aktivitu u detí
- ✓ objavovanie identity, dôležitosti, hodnoty
- ✓ veriť v dobro, konať dobro
- ✓ uvedomovanie si hodnotu odpustenia a vykúpenia
- ✓ duchovné vedenie
- ✓ spoluprácu medzi skupinkami a tímovosť
- ✓ dynamickosť

Poznámky pre animátora

Už o niekoľko dní sa stretneš so skupinkou chlapcov a dievčat, s ktorými stráviš nejaký ten spoločný čas. Budeš sa snažiť lepšie ich spoznať, niečo nové ich naučiť. Aj keď už máš určite skúsenosti s vedením stretka, skupinky, predsa každá ďalšia skúsenosť vo výchove je veľkým bohatstvom a možnosťou vyzrievania.

Skupinka na tábore je ozajstným poľom skúšky pre animátora, terén na ktorý treba siať, uši, ktorým treba hovoriť, srdcia, ktoré treba vychovávať. Skupinke, každému jednotlivcovi v nej, by animátor mal dať svoju energiu, ochotu, čas, city a pozornosť.

Neexistuje a nechcem vám ani dať recept na "ideálneho animátora", pretože každý z vás má svoj jedinečný spôsob, ako sa priblížiť k mladým a chcieť ich dobro. Toto nech iba je návrhom, myšlienkou, takým neustálym podpichovaním, aby sme sa nikdy necítili, už, konečne "hotoví" animátori.

- Byť ústami a rukami Krista.

Viera sa neprenáša ináč ako slovami a skutkami, čokoľvek hovoríme alebo robíme s mladými, nezabúdajme, že pred nimi nie sme iba Zuzka, Kaťa, Marek, Matúš... ale spoločenstvo a Cirkev.

- Mat' srdce pre mladých a mať mladých v srdci.

Dať im rozumieť, že keď sme tam s nimi, tak nie preto, že by sme nemali nič lepšie na práci, ale preto, že oni sú dôležití. Slová ktoré hovoria nás zaujímajú a byť s nimi znamená aj pre nás cítiť sa dobre. Ak sú naše city úprimné, vychádzajúce z giest, bude oveľa ľahšie stať sa ich priateľmi, druhmi, dôverníkmi.

- Poznať mladých

Poznať ich mená, osudy, chute, slabé stránky, hodnoty, spôsob akým sa hrajú alebo hnevajú.

Skupinka funguje, a bude to dobrá skupina, ak animátor dokáže ohodnotiť, valorizovať možnosti každého, usmerňujúc ich k spoločnému cieľu. Ak sa pre každého nájde trochu priestoru na ukázanie sa, trochu potlesku, trochu pochvaly.

- Urobiť z empatie vlastný plášť a z citlivosti vlastný klobúk

Empatia je schopnosť animátora vmyslieť sa do postavenia členov skupiny a vnímať ich subjektívne prežívanie, prijať ich uhol pohľadu, vidieť svet ich očami, chápať ich radosti a malé veľké bolesti. Citlivosť je tá, ktorá nesúdi na prvý pohľad, neoddeľuje dobrých od zlých, neodsudzuje, ale prijíma všetkých s tou istou vlídnosťou a ponúka všetkým možnosť byť sebou samým, bez sociálnych nálepiek a nejakých prísnych rozlišovaní. Je nebezpečné a škodlivé myslieť, že jeden "tichý" nikdy nebude mať čo povedať, jeden "odporca" iba stále šomre, jeden "nesmelý" nepreberie nikdy iniciatívu. Týmto spôsobom nikdy neobjavíme zaujímavé myšlienky, ktoré sa skrývajú za tichom, rozumné pripomienky zakryté šomraním a mnohé návrhy ukryté v neistote.

- Nie počuť, ale počúvať, nie vidieť, ale pozerat'

Poznanie, komunikácia prechádzajú cez počúvanie, animátor by mal budovať a vylepšovať antény na príjem humoru, túžob, záujmov, nepochopení.

Teda počúvať, ale aj pozorovať pohyb, gestá, správanie pre vnímanie toho, čo sa povie nielen slovami, ale aj vonkajškom.

- Vedieť prv, aký čas bude

Je dôležité starať sa o atmosféru v skupine, napomáhať prostrediu solidarity a spolupatričnosti, pobádať k bezpodmienečnému prijímaniu člena, s ktorým sa žije a hrá, trénovať rešpekt, povzbudzovať k spolupráci, vedieť, že tiež aj v "šťastnej" skupine medzi mnohými slnečnými dňami sa môže prihodiť nejaká búrka, ale stačí otvoriť dáždnik, aby sa pokračovalo s úsmevom.

- Sej úsmev, zbieraj objatie.

Po prečítaní tejto kopy riadkov, prejdení cez kurzy, naučení sa rôznych trikov a hier, a kúpení nových tričiek na tábor... majúť toto všetko, k ničomu by to neslúžilo ak by tu neboli viera, fantázia, pasia, entuziazmus,

kreativita, odvaha, ktoré robia animátora strhujúcim, ktoré pomáhajú prekonávať prekážky, preskakovať kaluže a nikdy sa neunaviť v rozdávaní úsmevov a objatí každému mladému, ktorý kráča po našom boku.

Hlavné myšlienky Narnie:

- **Zlo nemôže ublížiť dobru** (keď čarodejníca zaútočila na Aslana on to vôbec nezaregistroval), v Aslanovej Narnii vplyvom jeho Slova, hudby, sa zlo mení na dobro (železná tyč sa premení na pouličnú lampu, ktorá „je aj živá – teda svieti“),
- **dobro nedokáže zlo ani vysloviť** („Čo to vravel, že vniklo do nášho sveta? Clo? Aké clo? Čo je to? Ale nie, nehovoril clo, ale slo...ale čo to má byť?“);
- **dobro nerozpoznáva zlo** (zlo, ktoré predstavoval strýko Andrew, oslovili: „takže pane, ste zviera, zelenina alebo minerál?“),
- **zlo uteká pred dobrom** (zvieratá otvárali papule, lebo sa chceli vydýchať, Andrew si myslel, že ho chcú zožrať, preto pred nimi utekal[+ Jádís, hneď ako videla leva Aslana ušla),
- **zlo nevníma ani najzreteľnejšie a najjasnejšie dobro** (keď Aslan spevom tvoril svet, Andrewovi sa pieseň nepáčila a preto „zo všetkých síl sa snažil presvedčiť sám seba, že nepočuje pieseň, ale len obyčajný rev“);
- **zlo plodí len ďalšie zlo** (onedlho už namiesto Aslanovej piesne naozaj počul len obyčajný rev a neskôr už nemohol počuť nič iné, ani keby chcel“.);
- **dobro hľadá za všetkým len dobro** („možno je to zviera, ktoré si myslí, že vie rozprávať, hoci to v skutočnosti nevie“);
- **zlo má rôzne odtiene ale jediný koreň** (medzi Andrewom a čarodejnicou „bola istá podobnosť, azda v tvári alebo možno vo výraze. Zrejme to spôsoboval pohľad, ktorý majú všetci zlí čarodejníci, ten „znak mágie“);
- **zlo môže premôcť len dobro** (Syn Adama, ktorý poškvrnil Narniu zlom, na žiadosť Aslana prináša jablko zo „stromu života“ v strede záhrady (*Porov. Gn 2, 9 A Pán, Boh, dal vyrásť zo zeme stromom všetkých druhov, na pohľad krásnym a na jedenie chutným, i stromu života v strede raja a stromu poznania dobra a zla*).

Večný boj dobra a zla

Deti vstúpia do boja dobra a zla, ktorý sa udial na počiatku stvorenia v knihe Genezis. Hoci celé stvorenie bolo dobré, predsa sa tu ukazujú sily zla, ktoré ho ohrozujú. Zlá čarodejníca sa chce vyhlásiť za kráľovnú a chce zaujať miesto skutočného kráľa (Boha). Lewis píše: «Kresťanstvo hovorí, že diabol je padnutý anjel. A tak zlo je len parazitom, nie niečo pôvodné. A tak všetko, čo vzišlo od Boha, bolo dobré a neskôr sa rozhodlo proti Bohu.»

Boh je dobrý, vždy dobrý a hoci svet je pod vládou zla, zlo nikdy nakoniec nezvíťazí.

Zlu stačí niekedy, aby sa našiel naivný a hlúpy spolupracovník, aby sa rozmohlo. Ako napr. Edmund. Stačí sa nechať zviest' niečím, čo nám dáva bezprostredné uspokojenie. Zlo má však aj svoje veľké dôsledky. Zlá čarodejníca dokázala zničiť všetko to, čo fantázia Stvoriteľa dokázala vytvoriť a premenila na kamenné sochy mnohé stvorenia Narnie.

Moc zla znázorňuje sneh a ľad v celej krajine a hoci je zima, nikdy tu nie sú Vianoce.

Možnosť začať odznova a dôležitosť odpustenia.

Deti, ktoré sú v Narnii majú svoje slabosti, chyby a zlovyky. A našťastie pre nich je tu Aslan, ktorý je ochotný zachrániť tých, ktorých má rád. Stačí sa k nemu pripojiť.

Dôležitosť vykupiteľa

Človek sám seba nemôže zachrániť. Nemôže premôcť zlo. Potrebuje lásku niekoho, kto ho vykúpi a vyslobodí z otroctva. Kristus zomrel pre hriech každého, aby ho zachránil -Synovia Adama a dcéry Evy nevykúpia Narniu, sú len znamením príchodu Aslana. Mohli by sme ich príchod prirovnať k Jánovi Krstiteľovi, alebo k hviezde, ktorá išla pred mudrcmi z východu. Bobor, ktorý nedočkavo očakáva zlaté časy Narnie vysvetľuje deťom, že ich snaha by nebola platná, keby sa neblížil Aslan. „To on – nie vy – zachráni pána Tumnusa“ a teda celú Narniu.

Morálna povinnosť bojovať proti zlu.

Deti hneď od začiatku bojujú proti zlu, ktoré presahuje ich sily. Nevyhýbajú sa zodpovednosti bojovať proti zlu, aj keď riskujú svoj mladý život. Spása je dar, ale stáva sa aj poslaním: Zanechať svet lepším ako sme ho našli. Boh chce spasíť človeka pomocou človeka tak, že sa postaví po boku tých, ktorí bojujú proti zlu. Radí im, povzbudzuje ich... a sú to práve pokorné deti, jednoduché deti, ktoré zachránia svet a urobia ho lepším.

Iba spolu dokážeme zvíťaziť.

Deti však nikdy nie sú sami. Sami by to nikdy nedokázali. Potrebovali sprievodcov, ktorí im poradili tú správnu cestu. Je viacero postáv, ktoré pomáhali deťom spoznávať dejiny Narnie a ukazovali im ako treba Narnii pomôcť. Hovorili im o starých proroctvách a o slabých miestach Zla, ktoré mali poraziť. A v neposlednom rade im do rúk v istej chvíli dávajú zbrane, ktoré sú primerané ich kvalitám.

- bobrovci, člachtavec, kôň, ričičíp,

Láska je najsilnejšia sila na zemi.

Láska je sila, ktorá sa dokáže neuveriteľne obetovať. A dokáže premôcť aj smrť. A hoci Aslan sa stáva nevinnou obeťou, predsa zostáva prítomný v celom príbehu. Po jeho smrti sa ľudia stali skutočnými princami a kráľmi.

DIELNE:

	<u>NÁZOV DIELNE</u>
1	Adrenalinová (12+ rokov)
3	Gitarová (max. 6členov)
4	MINI hry
5	Varený, Pečený (max. 10členov)
6	Kreslenie na tričká + batikovanie (kuchyňa klub)
7	Hrnčiarska (na záhrade u PF, max. 7detí)
8	Športová (do 18 detí)
9	Relaxačná
2	Z náhody do náhody

PRÍCHODY ANIMÁTOROV + VEČERNÉ SLOVKA:

	1deň	2deň	3deň	4deň	5deň	5deň	7deň
omša	pomocní	červená	zelená	oranžová	biela	žltá	modrá
večerné slovko	modrá	žltá	biela	červená	zelená	oranžová	organizačný
stretnutie animátorov	7:30 oratko	8:00 oratko	7:40 Báhoň ŽST	8:15 oratko	8:15 oratko	7:45 oratko	
Sv. omša	11:30	9:00	11:45 (PK)	9:00	9:00	8:30	

PRÍCHODY + ODCHODY DETÍ:

PRÍCHO DY DETÍ	1deň	2deň	3deň	4deň	5deň	6deň	7deň
začiatok	9:00 KD Kaplna	9:00 Kaplna	7:50 ŽST Báhoň	9:00 Kaplna	9:00 Kaplna	8:30 Kaplna	
koniec	17:00 ihrisko	17:00 ihrisko	16:50 ŽST Báhoň	17:00 ihrisko	17:00 ihrisko	17:00 ihrisko	

PRVÝ DEŇ – Pondelok

LUCY

Stretnutie s dobrým svetom

Myšlienka:	Nebáť sa byť priateľom	
Výchovný cieľ:	MY: - nadviazanie priateľstva (pán Tumnus a Lucy) - spoločenstvo - budovanie skupinky - prináležanie do spoločenstva a hodnota jednoty v rozdielnosti - stretnutie s dobrým svetom (snažme sa, aby sa decká cítili dobre) NARNIA: - stretnutie sa s dobrom v Narnii, Lucy o tom rozpráva aj napriek tomu, že jej nikto neverí SVP: - priateľstvo s Ježišom (Ž 34 Skúste a presvedčte sa, aký dobrý je Pán...)	
PROGRAM		
8:30	<u>NEOFICIÁLNY ZÁČIATOK</u>	- príchod detí - prezenčky
9:00	<u>ZÁČIATOK</u>	Úvod + príchod Lucy do Narnie, priateľstvo s pánom Tumnusom, vráti sa ale nikto jej neverí
	<u>DIVADLO + ROZDELENIE</u>	<ul style="list-style-type: none">- príchod do KD a úvod divadla (kde Lucy prejde cez skriňu)- triedenie detí (v skrini, vyvolávanie cez megafón, 2 pomocní otvárajú a zatvárajú skriňu)- v skrini visí čierna látka rozdelená na ½- deti za skriňou dostanú šiltovku- deti jednotlivou prídu na ihrisko, kde čakajú animátori vo svojich farbách a začínajú zoznamovačky (animátori rozdáajú tričká)- pár pomocných vytýči cestu na ihrisko (aby deti nezablúdili)
10:00 - 11:00	<u>FORMAČNÁ POLHODINKA</u>	- Skupinky si vymyslia NÁZOV, VLAJKU, SCÉNKU, POKRIK - hry na zoznámenie sa, predstavenie členov Aktivita 1 – „každý pochádza z iného sveta“ – v prvý deň tábora sa skupinka tvorí z detí, ktoré sa možno nikdy predtým nevideli. Žijú v iných prostrediach, zaujímajú ich rôzne veci. Každé dieťa preto dostane za úlohu v krátkosti (cca 1 min.) predstaviť ostatným svoj svet. Ako sa volá, čím žije, čo ho zaujíma... Deti predtým na premyslenie môžu dostať určitý čas. Každé dieťa má vlastný svet. Ich úlohou je vymyslieť kreatívny spôsob ako pozvať ostatných do svojho sveta a tak sa predstaviť. Môžu si ich nakresliť na papier. – čo ma baví, akú mám rodinu, čo mám rád, kde bývame... Dokážu pozvať ostatné deti do svojho sveta? Aktivita 2 – „spolu vytvoríme svet nový“ – Teraz, keď sa deti navzájom pozvali do svojich svetov, je čas vytvoriť spoločný svet. Aspoň počas trvania tábora. Taký svet však potrebuje svoju hymnu (pokrik), vlajku a názov . Skupinka si vymyslí a pripraví tieto veci. Diskusia – zvýrazniť motív spoločnej skupinky – „sveta“. Začíname nový tábor a sme tu spoločne jeden pre druhého. Môže to byť začiatok niečoho pekného nového, nového sveta.
11:00-11:30	<u>+ Cvičný nástup</u> <u>+TÁBOROVÉ DESATORO</u>	!! NÁSTUP!! Táborové desatoro 1. V tábore som dobrovoľne a preto nesedím sám v kúte, ale

	<u>+ PREDSTVENIE DIELNÍČIEK</u>	<p>aktívne sa zapájam do hier, aby som sa zabavil a spoznal nových kamarátov.</p> <p>2. Počas tábora je za mňa zodpovedný animátor preto ho počúvam, poslúcham a pomáham mu podľa možností.</p> <p>3. Keď mám nejaký problém, prosbu či otázku obrátim sa na svojho animátora, veď je tu nato ☺.</p> <p>4. Počas každej hry či modlitby sa zapájam, lebo som členom tohto spoločenstva.</p> <p>5. Hry hrám podľa pravidiel a nepodvádzam! Veď o tom predsa nie je hra.</p> <p>6. Počas tábora sa pohybujem len v danom areály. Mimo idem len s animátorom alebo s jeho vedomím.</p> <p>7. Všetky požičané veci (napr. lopta, šípky, [frizby]...) vždy vrátim v pôvodnom stave a načas.</p> <p>8. Pred obedom nejem sladkosti, aby som na obed všetko zjedol.</p> <p>9. Počas celého tábora, dbám na pitný režim. Ak je silné slnko nosím na hlave šiltovku a pijem dosť vody, aby ma nebolela hlava.</p> <p>10. Keď sa večer skončí program, idem domov načerpať sily do ďalšieho dňa plného hier a zábavy. ☺</p> <p>Predstavenie dielničiek!!</p>
11:30– 12:30	<u>SV. OMŠA – POMOCNÍ ANIMÁTORI</u>	<p>Čítanie: Prís 2, 1-9</p> <p>Výzdoba: čoho sa vzdávam</p>
12.30- 14.00	<u>OBED + SIESTA</u>	<p><i>Animátor sa snaží byť počas siesty medzi deťmi.</i></p> <p><i>Deti by mali mať stále na hlavách šiltovky.</i></p> <p>Otvorený „bufet u Bobrovcov“!</p> <p>DETI SA ZAPISUJÚ DO DIELNÍČIEK</p>
14:00	<u>PREDSTAVENIE SKUPINIEK</u>	Snažiť sa naplniť stanovený čas prezentácie.
15:00	<u>VEĽKÁ HRA - Predstavenie Narnie (stanovištia)</u>	<p><i>Deti budú chodiť po rôznych zastaveniach, kde budú splňať úlohy za, ktoré dostanú kúsok mapy, - 10 stanovísk: na každom každá skupinka získa jeden kúsok. Počas týchto stanovísk budú deti spoznávať zvieratá a dejiny Narnie formou otázok. Animátor stanoviska sa vždy spýta detí, čo vedia o danej oblasti a potom im ju sám predstaví. Na každom zastavení môžu byť najviac 10 minút.</i></p> <p><u>1.Aslan – pán narnie (vidličky, lyžičky, nože)</u></p> <p>- stanovisko o Aslanovi</p> <p><i>Aslan je rozprávajúci lev, pán lesa, všetkých zvierat v Narnii. Je to kráľ Narnie. Je to syn veľkého Vladára spoza mora. Je to jediný, veľký a slávny lev. Je veľmi múdry. Je to ochranca Narnie a jej vykupiteľ. Nikto nikdy nevie kedy sa objaví alebo kedy zasa zmizne. Keď deti videli Aslana, cítili sa bezpečne, nebáli sa. Je tvorca Narnie, chráni ju a keď vstúpi zlo do Narnie, tak sa obetuje a zachráni ju. Neskôr vstane zmrtvých. Predstavuje tak Pána Ježiša, ktorého sa snažil zobrazit' autor v knihách.</i></p> <p>ÚLOHA: Hra Vidličky, lyžičky, nože – kto 1. Príde k animátorovi, vyhral.</p> <p><u>2. Stvorenie Narnie</u></p> <p>-stanovisko o stovrení Narnie</p> <p><i>Aslan, ktorý je tvorca Narnie, svoju krajinu tvoril tak, že spieval a chodil hore-dolu, dopredu a dozadu. Ludia, ktorí tam boli s ním si všimli súvislosť medzi jeho spevom a vecami, ktoré</i></p>

okolo nich vznikali. Rástli stromy, vznikali kopce, jazerá, všetko čo patrí do Narnie. Potom zmenil silu a melódiu spevu a zrazu zbadali ako trávnatá zem buble ako v hrnci. Zväčšovali sa až napokon praskli a vyliezli z nich zvieratá.

ÚLOHA: Bude pripravený plagát na stene so šifrou, deti budú behať k nemu po jedom a odpisujú každé dieťa 3 písmenká. V ruke majú papier a pero, ktoré sú štafetou a ktoré si vymieňajú. Na celú úlohu 5 minút.

ŠIFRA: ж ζℓḄζÁℓ Δ ζℓḄζÁℓ Δ ζℓḄζÁℓ ∽ ħḄ£PÓΩ %ℓ Φ
ж ħḄÁ&ç‡ℓÁ ℓ%Áℓζ Π ж ΘÁÁÓℓ Δ Θζ%ÁÁ Δ ḄḄḄḄḄ Φ
ħḄ£PÓΩ ΘḄḄ©Áℓ©£ %ЩḄḄΘζ Δ ḄḄḄḄḄÁℓ©£
‡ḄÁ£ḄℓЩç ℓℓ ḄḄḄ%&f ḄḄ©ζ Φ ж

PA: plagát so šifrou, papiere perá

3. Pán Tumnus

- stanovisko o tom aké tvory žijú v Narnii, aké zvieratá Aslan stvoril

- hrá tam hudba (Lucy and Tumnus)

Potom, keď skončil spev tak si zvolil nejakú dvojicu zvierat a dotkol sa jej ňufákom. Tieto zvieratá potom vytvorili okolo neho kruh. Potom Aslan na tieto zvieratá dýchol. Niektoré z nich sa zväčšili a niektoré zasa zmenšili, všetky dostali dar, že môžu rozprávať a rozmyšľať. Ak však budú chcieť starý život, môžu, ale stratia navždy tieto dary. Aslan stvoril levy, jazvece, bobry, slony, zvieratá typické pre náš svet, ale stvoril aj kentaury, faunov, satyry, trpaslíkov, obrov.....

ÚLOHA: Pohostenie u pána Tumnusa: . Deti po jednom naberú do úst vodu a prechádzajú prekážkami, na konci ktorých vyplávajú vodu do prichystaného vedra. Na úlohu majú deti 5 minút a meria sa aký veľký objem deti dosiahnu.

PA: vedro s vodou, druhé vedro, umelo hmotné poháriky

4. Narnijské zázračné stromy

- stanovisko o Narniiských zázračných stromoch

Digory prosí Aslana, aby pomohol vyliečiť jeho chorú mamu, že do Narnie priniesol zlo (čarodejnicu) najprv mu prikázal ísť na druhý koniec Narnie do záhrady na kopci, kde rastú zázračné jablone, odtrhnúť jablko a priniesť ho. Takto čiastočne odčiniť to čo urobil. Odletel tam na lietajúcom koňovi spolu s Polly, stále však myslel na mamu. V záhrade stretol čarodejnicu, ktorá sa napchávala jablkami. Jablká dávali nesmrteľný život. Ona ho nahovárala, aby tiež jedol s ňou, ale on sa nedal. Jablko nesmel ukradnúť pre seba, ale pre druhých. Unikol jej a vracajú sa k Aslanovi. Aslan mu prikáže zasadiť jablko. Vyrástol za malú chvíľu obrovský strom. Aslan mu kázal zobrať si jedno jablko do Anglicka pre mamu. Mamu zachránil a zasadil semiačka z jablka. O niekoľko rokov vyrástol zo semiačok strom, ktorý mal najlepšie jablká v celom Anglicku. Niekedy sa záhadne hýbal aj vo chvíli, keď vôbec nefúkal vietor. Vtedy v Narnii boli silné búrky. Tieto stromy boli záhadne spojené, ten materinský v Narnii a ten v Anglicku. Neskôr jedná búrka strom vyvalila a Digory z jeho dreva dal vyrobiť skriňu...

ÚLOHA: Fúrik s loptou. Deti utvoria dvojice. Dvojice postupne za sebou vytvárajú fúrik a hlavou posúvajú loptu po určenej trase. Ďalšia dvojica začína vykonávať úlohu až po tom, ako predchádzajúca dvojica došla do cieľa. Počíta sa počet

dokončených trás, určený čas je 5 minút.

PA: označiť trasu, lopta

5. Les medzi svetmi

- stanovisko o vysvetlení prsteňov a o množstve rôznych svetov do ktorých sa dá dostať cez čarovné jazierka v lese *Digory a Polly sa vd'aka prsteňom dostali zo svojho sveta do Lesa medzi svetmi. V tomto lese boli na každom kroku jazierka. Existuje tak veľa svetov, ktoré sú nepoznané. Do nejakého sveta ste sa mohli dostať vd'aka jazierku a prsteňu. Oni sa dostali len do svojho sveta, do šarnu a do Narnie. Mnohé svety zostali nepoznané.*

ÚLOHA: Deti dostávajú veľmi rýchlo otázky typu: „S kým sedíš v lavici, koľko máš rokov, aká je tvoja obľúbená zaváranina“. Pri odpovediach deti nesmú požiť písmeno „E“.

PA: Domyslieť otázky (Bodovanie na 10 otázok).

6. Čas v Narnii

- stanovisko o vysvetlení času v Narnii

Čas v Narnii plynie inak ako u nás, takže ste tam mohli stráviť trebárs sto rokov a vrátiť sa do nášho sveta v tú istú hodinu toho istého dňa, v ktorý ste odišli. O týždeň neskôr ste tam mohli íť znova a zistiť, že v Narnii uplynulo tisíc rokov alebo možno ani minútka. Vždy ste sa to dozvedeli až vo chvíli, keď ste tam dorazili.

ÚLOHA: Vreco bude položené na zemi – okolo neho 5m kruh, do ktorého deti nesmú vstúpiť. Majú 10 minút na to, aby dostali vreco z kruhu bez vstupu do kruhu. Vreco plné novín obsahuje riešenie na šifru z aktivity číslo 2. Úlohou detí je vybrať vreco z kruhu a odšifrovať odkaz.

PA: igelitové vreco, noviny, šifra, kruh z pásky,

VYLÚŠTENIE ŠIFRY: „Narnia, Narnia, Narnia – prebuď sa!“ prikázal Aslan. „Miluj, myslí, hovor! Prebuď chodiace stromy, hovoriace zvieratá aj božské vody!“

7. Zlo v Narnii

- stanovisko o tom, ako zlo prišlo do Narnie, kdeže Aslan ju práve vytvoril ako dobrú, novú čistú krajinu. Aslan dáva prísľub, že keď príde nabudúce tak sa obetuje a toto zlo zničí. Zlo stále uteká pred dobrom.

Zlo do Narnie prišlo už v prvý deň Narnie. Chlapec Digory, ktorý sa tu dostal spolu s Polly, priniesol tu, nie úmyselne, aj čarodejnicu z iného sveta. Vo svojom svete mala obrovskú moc, dokonca ho zničila. V Narnii už nemala takú veľkú moc, ale aj tak bola veľmi silná, chcela sa zmocniť aj tohto sveta. Uvidela Aslana a veľmi sa nahnevala. Hodila doňho lampu, ale jemu sa nič nestalo. Približoval sa k nej a ona radšej čo najrýchlejšie ušla preč. Aslan hovorí, že keď sa čarodejnica odváži vrátiť, budú to pochmúrne roky. On sám však dáva prísľub, že sa vtedy vráti, obetuje sa za Narniu a tak zničí zlo v Narnii. Takisto pripomína, že zlo stále uteká pred dobrom, ako čarodejnica pred Aslanom.

ÚLOHA: Na stromoch smer IGRAM bude pavučina zo špagátu. Úlohou detí je prejsť na druhú stranu, bez dotyku, nájsť cukrík a vrátiť sa naspäť. Keď sa dotkne-ide ešte raz + dostane trest (10 drepov a podobne). Prednostne treba využívať také oká, aké ešte neboli použité.

PA: pripraviť pavučinu, cukríky

8. Dôležití hostia v Narnii

- stanovisko o vysvetlení toho ako a prečo prichádzajú deti do Narnie. Keď je nejaký problém v Narnii, neriešia ho Narnijčania- nedokážu to sami, čakajú pomoc od vyšších. Aslan vždy pošle po deti, ktorým dáva úlohu a svoju silu.

Vždy, keď sa v Narnii vyskytne nejaký závažný problém tak Aslan poslal po deti z iného sveta. Nedal to riešiť Narnijčanom, ale dal to nastarost' DEŤOM. Deťom, ktoré dostali od Aslana potrebnú silu a odvahu. Mnohí im ani neverili, veď boli len deti, ale neskôr pochopili, že naozaj majú zvláštnu silu, ktorá nepochádza od nich, ale od niekoho vyššieho. Aslan ich zavolať, keď vytváral Narniu, keď tu bola 100 rokov čarodejníca, keď v Narnii nevládol následník trónu, keď bol princ v nebezpečenstve a aj vtedy, keď Narnia bola na svojom konci. (Maličkým zjavil tieto veci, skryl ich pred múdrymi a rozumným.)

ÚLOHA: Deti musia dobehnúť animátora a udržať ho na zemi.

9. Hovoriace zvieratá

- stanovisko o hovoriacich zvieratách, vysvetlenie prečo Aslan stvoril hovoriace zvieratá

Keď Aslan tvoril Narniu, tvoril aj zvieratá. Potom si vybral vždy pár zo zvierat a dýchol na ne. Oni sa okolo neho zhromaždili a vytvorili kruh. Dival sa na ne a postupne niektoré zvieratká z nich sa zväčšovali a iné zmenšovali. Potom na nich dýchol. Vtedy sa vyvalil oheň a oslovil ich, aby mysleli a milovali. Vysvetlil im, že od iných zvierat sa líšia darom rozumu a jazyka. Nech sa smejú, žijú. Dáva im túto krajinu, aby sa o ňu starali, dávam im aj seba samého. Dáva im aj tie hlúpe zvieratá, ale káže im, aby sa k nim správali slušne, no radí im, aby sa nevracali k ich spôsobom života. Ináč by stratili svoje dary.

ÚLOHA: Deti stoja na vyznačených miestach v určitých vzdialenostiach pozdĺžne ihriska. Prvé dieťa číta postupne slová vety, ktorá je pripravená, beží ďalej. Pošepká slovo ďalšiemu a musia si to slovo posúvať. Posledné dve deti ich zapisujú a skladajú vetu. Stopuje sa čas, stopne sa, keď povedia vetu.

PA: pripravená veta na papieri, pero, papier

VETA: „Smejte sa bez strachu, hovoriace tvory. Teraz keď už nie ste hlúpe a bez rozumu, sa nemusíte vždy správať iba vážne. S darom reči totiž prichádza nielen spravodlivosť, ale aj vtip.“

10. Ľudia v Narnii

- stanovisko o vysvetlení prečo kráľmi Narnie sa majú stať ľudia

Aslan na začiatku Narnie za panovníkov nezvolil žiadne zviera, či hovoriace alebo nehovoriace, ale určil syna Adama a dcéru Evy. Povedal, že kým bude na tróne následník trónu (človek) tak bude blahobyť v krajine. Ak však tak nebude, môže zavládnuť chudoba, zlo, zima..... Preto je veľmi dôležité, aby na tróne narnii bol vždy človek.

ÚLOHA: Deti budú musieť vytvoriť kreatívny útvar a odfotiť sa (oficiálny fotograf!)

PA: fotograf, ..

16:30

VEČERNÉ
SLOVKO

Modrá skupinka

17:00

ZÁVER DŇA

- Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia

		<p>ešte neprišli</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pripomenúť výlety, vodné hry a info pre rodičov ... • Internetová hra • Vyhlásiť „ŕahač“ ! <p>Hodnotenie skupinky: <u>NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE</u> <i>P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť)</i> + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky</p>
17:45	<u>ANIM.</u> <u>STRETKO</u>	- hodnotenie animátorov, večera, animátorský desiatok

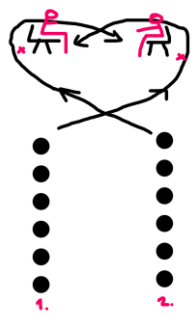
DRUHÝ DEŇ – Utorok

EDMUND

Stretnutie so zlom, pokušenie a klamstvo

Myšlienka:	Nie všetko, čo sa zdá na prvý pohľad dobré, aj dobré JE!
Výchovný cieľ:	MY: - predstavenie nebezpečenstva hriechu v dôsledku pokušenia, zvedavosti - do určitej hranice pri hriechu možno získavaš ale nakoniec všetko strácaš - hriech nám sľubuje moc - zlo sa schováva za dobro (kráľovná je milá k Edmundovi, kontrast bieleho zovňajšku čarodejnice a jej čierneho vnútra) - klamstvo = strach z toho, že ho druhí vysmejú (Edmund) NARNIA: - stretnutie Edmunda s čarodejnicou a klamstvo pred súrodencami SVP: - Mojžiš zabije Egyptana -> skrýva sa kvôli tomu (strach z odsúdenia)

PROGRAM

9:00	<u>SV. OMSA – ČERVENÁ SKUPINKA</u>	Čítanie: vyťahnutie Mojžiša z rieky (Ex) Výzdoba: prútený kôš (od Švorcových) + imitácia vody
9:50	<u>DIVADLO</u>	Edmund prichádza do Narnie, stretáva sa so Zlom, „naletí“, potom doma radšej klame, pretože má strach, že by mu nikto neveril
10:15 – 10:45	<u>FORMAČNÁ POLHODINKA</u>	FORMAČNÁ POLHODINKA Aktivita 1 – „pozor na vec“ – Jedno dieťa sa pošle von. Zvyšné si zvolia jedno, po ktorom budú opakovať. Potom zavolajú dieťa zvonku, aby sa postavilo do stredu. Všetky deti robia presne to, čo zvolené dieťa, ale snažia sa, aby to dieťa v strede na to neprišlo. Toho úlohou je odhaliť, kto je „vzor“ a ktorí po ňom len opakujú. Aktivita 2 – „čokoľvek ste urobili im, mne ste urobili...“ – Každé dieťa nakreslí na papier človeka, ktorého nemá rád. Potom ho po jednom decká priprnú na kus polystyrénu a hádžu doňho šípky (je fajn ich povzbudzovať, aby sa trafili čo najpresnejšie, aby mu „poriadne dali“,...) keď dohádza všetci, odopneme papier, ktorý bol pod tými „vyvolenými“ s obrázkom Ježiša. Diskusia – Uvedomiť si, že všetko zlé, čo ľudom urobím, ako keby som urobil Ježišovi (to by malo byť cítiť z 2. aktivity) 1. aktivita - Tie deti, čo boli v prvej aktivite v strede odhalili, po kom opakuje zvyšok skupinky. To by sme nedokázali bez bdelosti. Bdelosť totiž nie je len stav, keď nespíme, ale aj pripravenosť. Dokážeme byť takýto „bdelí“ aj doma, v škole...? Tam nám totiž tiež často hrozí nebezpečenstvo – nadávky, zvädzanie na zlé. Aké majú s tým deti skúsenosti? Byť bdely a odolať je skvelé, ale nie vždy sa to podarí.
10:50 – 12:30	<u>VELKÁ TROJ HRA</u>	<u>Deti dostávajú za každú splnenú úlohu 100 peňazí... (tie použijú v poobednej hre).</u> 1. ŠTETEC (boj o vlajky) ¼ ihriska sa rozdelí na ½ v každej polovici je jeden tím, ktorý má svoju vlajku (v krhu). Úlohou skupiny je dostať vlajku druhého tímu na svoju ½ . Každý tím si určí chytačov a obrancov. Vybiehať môžu kedykoľvek. Kto vybehne z územia je vylúčený. Ak útočník jedného tímu pokúsi ukradnúť vlajku druhému a obranca druhého tím sa dotkne útočníka, ten 

		<p>vypadáva a ide preč z ihriska. Hra sa opakuje niekoľko krát, podľa toho, ako povie moderátor.</p> <p>2. <u>Odpáľkuj ho!</u> V ¼ ihriska sa vytvoria 2 kruhy tak veľké, aby sa tam zmestila celá skupinka. Kruhy sú od seba vzdialené 40 krokov. Obe družstvá dostanú do kruhu loptu. Pri zapískaní pískalky, vyhodlia loptu čo najvyššie smerom k druhej skupinke. Úlohou druhého tímu je chytiť súperovu loptu vo vzduchu. Ako náhle ju chytiť, majú 1 bod. Ak ju nechytia (a lopta padne na zem), majú možnosť získať bod trafením súpera, ktorý ešte nestihol dobehnúť do súperovho kruhu. Hra sa opakuje niekoľko krát, podľa toho, ako povie moderátor.</p> <p>3. <u>Stoličky</u> V ¼ ihriska sú 2 stoličky, oproti ktorým stoja nastúpené 2 družstvá (viď obrázok). Každé družstvo sa snaží obehnúť okolo súperovej stoličky a zhodiť ju a potom ísť k svojej stoličke a sadnúť si na ňu. V prípade, že je zhodená (súperom), zdvihne ju a uteká do svojho tímu a po jeho príchode štartuje ďalší člen a snaží sa o to isté. Víťazom je to družstvo, ktoré si sadlo na svoju stoličku.</p>
12:30-14:00	<u>OBED + SIESTA</u>	<i>Animátor sa snaží byť počas siesty medzi deťmi Deti by mali mať stále na hlavách šiltovky.</i>
14:00 – 15:30	<u>DIELNIČKY</u>	
15:30 – 17:00	<u>Veľká hra Reality v narnii!</u>	<p>Funguje ako hra investor (vo veľkom). Na pláne je 12 políčok, po ktorých sa dá kráčať (panáčikmi). Hádže sa kockou, ktorá má možnosti 1, 2 alebo 3 políčka. Potom, ako sa skupinka posunie môže sa rozhodnúť, či dané políčko kúpi (alebo hádže ešte raz).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Všetci členovia skupinky musia kopnúť loptu do brány (z určitej vzdialenosti- nemusia na 1. pokus). 2. Spraviť kotrmelce cez celé ihrisko (na dĺžku). Môžu vykonať všetci / niektorí s tým že sa budú striedať. Musia vytvoriť pomyselnú čiaru (ako by ihrisko prešiel 1 človek..) 3. Živý koberec – všetci členovia skupinky ležia za sebou. Najlahší člen skupinky sa postaví na začiatok a kráča po ostatných členoch. Posledný z rady vybehne a lahne si dopredu tak, aby mohol chodec plynule prejsť po chrbtoch svojich spoluhráčov, pričom nesmie sa dotknúť ani 1x zeme. Ak sa dotkne, môže sa skupinka pokúsiť urobiť úlohu ešte raz. 4. BASA – každý člen skupinky urobí 25 drepov, alebo daj do banky 100 peňazí (potom hádže ešte raz) 5. Kreslenie – na zámkovú dlažbu pri ihrisku kriedou obkresliť všetkých ležiacich členov skupinky (ktorí sa držia za ruky). 6. Veci – Úlohou je priniesť na ihrisko tieto predmety: varecha, magnet, , prniesť zmrzlinu (Dominikovi Počuchovi a Dominikovi Šuplatovi), mp3 prehrávač, hračkárske autíčko. Skupinka sa môže rozdeliť najviac na ½. (S každou časťou ide animátor). 7. Nájdí ma – na ceste smerom na Igram (poza humná)

		<p>je predmet, ktorý určite uvidíte. V okruhu 10 metrov je lístok. Po jeho prinesení dostanete bonus. 200 penazí.</p> <p>8. IQ Test – Jeden skupinkou vybraný člen skupinky príde k DJ-ovi a on mu položí nasledovnú logickú hádanku ??????</p> <p>9. Popis zločinca – Niektorí člen tábora zpáchal zločin. Polícia mala jeho popis na lístočkoch, ktoré sú však rozfúkané na určitom priestore. Podľa indícií na lístočkoch musia deti zistiť o koho ide. Indície napíše a stráži niekto z PA tesne pred hrou. Napr.: Má červené tričko, má strieborné hodinky, má kučeravé vlasy, nemá čiapku a podobne. Úlohou skupinky je zistiť o koho sa jedná a potom ho vyhľadať a položiť mu otázku „Kde je aslan?“</p> <p>10. Na fotenie – Úlohou skupinky je na mobil niektorého zo skupinky odfoťiť aspoň 10 rôznych áut. Skupinka musí byť spolu. A musia sa naučiť ŠPZ-ky všetkých 10 áut naspamäť. (ŠPZ na fotke musí byť čitateľná).</p> <p>11. Narnijská polícia – Naháňa ťa narnijská polícia, hádž kockou 1x. Ak hodíš 6-ku pokračuješ, ak nie, ideš na číslo 4.do basy. Musia čakať, kým hodí ďalšia skupinka.</p> <p>12. Na hádanky – Pomocní animátor si zavolá 1 člena skupinky a povie mu dvojslovný názov. Tento musí zahrať pantomimicky ostatným členom skupinky. Ak uhádnu konkrétny názov, úloha je splnená. Takto hrajú tri dvojslovné názvy (traja členovia skupinky) a všetky musia uhádnuť. Názvy sú „zlá šeherezáda“, „modrý buldozér“ a „hudobný prehrávač“.</p> <p>13. Oblet' svet – Každý zo skupinky dostane papier veľkosti A4, z ktorého si urobí papierové lietadielko. Úlohou všetkých členov je postaviť sa na jednu stranu ihriska a hodiť lietadlo smerom k opačnej bráne. Tam, kde lietadlo pristane, dieťa pokračuje: zoberie lietadlo a hádže opäť tým istým smerom. Úloha je splnená, keď posledné lietadlo preletí okolo opačnej ihriskovej brány.</p>
16:45	<u>VEČERNÉ SLOVKO</u>	Žltá skupinka
17:00	<u>ZÁVER DŇA</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia ešte neprišli • Pripomenúť výlet • Internetová hra <p>Hodnotenie skupinky: NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť) + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky</p>
17:45	<u>ANIM. STRETKO</u>	- hodnotenie animátorov, večera, animátorský desiatok
18:30	<u>ZÁVER</u>	- cesta domov ☺ a oddych animátorov

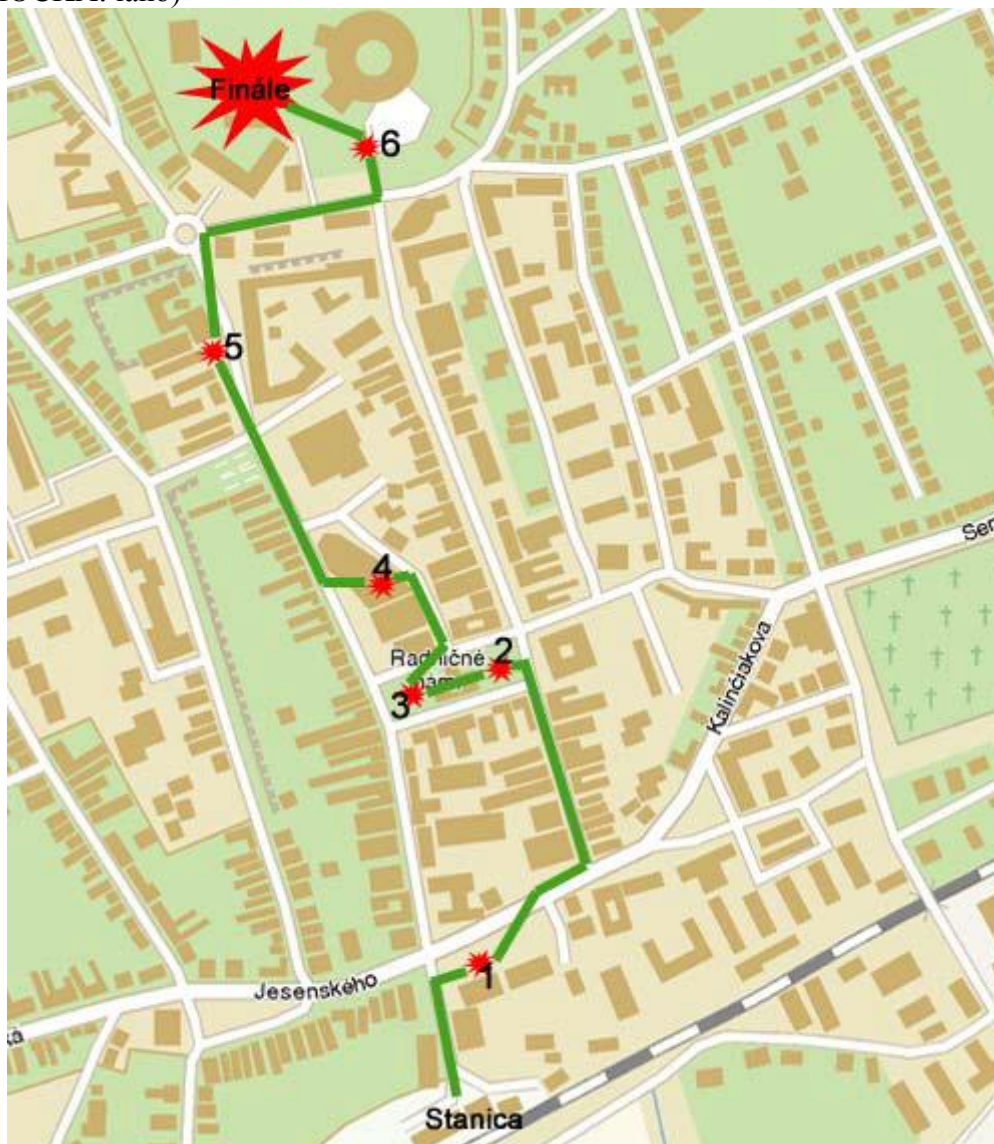
TRETÍ DEŇ – Streda

Myšlienka:	TY si dôležitý a očakávaný	
Výchovný cieľ:	MY- každý člen má svoju jedinečnú úlohu pri záchrane Narnie - proroctvo hovorí o TEBE, si očakávaný NARNIA: - Bobrovci rozprávajú Pevensiovcov o ich úlohe v Narnii PÍSMO: - Mojžiš a horiaci krík (špeciálne poslanie)	
PROGRAM		
7.50	<u>Príchod detí</u>	ODCHOD VLAKU O 8:19
8.30	<u>Príchod do Pezinka</u>	Príprava na Divadlo
8.40 – 8.50	<u>DIVADLO</u>	Príchod k Bobrovcom???
8.50 – 11.30	Mestská HRA Pezinok Hra má 6 stanovišť plus finále: Pripravujú pomocní animátori(zodpovední ??) - idú o vlak dopredu: 1. Nosenie lístkov: 3 pomocní chytajú- celá skupinka musí preniesť za 3 minúty čo nviac lístkov (MIESTO: pri daňovom úrade, POMÔCKA: mapa) 2. Nájsť špeciálne oblečeného človeka (MIESTO: námestie 1, POMOCKA: kameň) 3. Pomocou fontánky (Push, v ústach) naplniť 1,5 l fľašku vodou (MIESTO: námestie 2, POMÔCKA: kľúč)	

4. FAXCOPY: zistiť max.počet tonerov do tlačiarne PIXMA IP-4700
(MIESTO: OC PLUS, POMÔCKA: palica)

5. Odfotiť všetky typy euro bankoviek a mincí: čím viac tým lepšie
(MIESTO: kostol, VEC: zajatec) - odvedenie jedného zajatca skupinky -nenápadne

6. Zdvihnúť 15 kg kýbel vody nohami (MIESTO: začiatok parku,
POMÔCKA: lano)



Mapa pezinka s stanovišťami:

Finále hry bude v mestskom parku pezinok:

Bude súvisieť a využívať pomôcky, ktoré dostanete na každom stanovišti -
pointou bude oslobodenie zajatca odvedeného na 5-tom stanovišti.

11.45 – 12.30	<u>Sv. Omša – ZELENÁ SKUPINKA</u>	Čítanie: Mojžiš a horiaci krík Výzdoba: horiaci krík (... alebo kostol!©)
12:45 – 13.10	<u>OBED</u>	Asi v parku
13:30 – 16.00	<u>Kúpalisko</u>	Každý si stráži svoje deti. Do vody idú decká len so svojim animátorom, pomocní pomáhajú dávať dozor!!! Deti nepotápame, nehádzeme do vody a NENAHÁŇAME okolo bazéna (nebezpečenstvo úrazu pošmyknutia)! Dodržiavať pitný režim. O 15.50 treba byť vonku z areálu kúpaliska! O 16.34 ide vlak
16.34 –	<u>Cesta do Báhoňa</u>	

16.47		
16.50	<u>VEČERNÉ SLOVKO</u>	Skupinka biela
17.00	<u>ZÁVER DŇA</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia ešte neprišli • Internetová hra
17:10	<u>ANIMÁTORSKÉ STRETKO U ŠUPLATOVÝCH</u>	<i>Hodnotenie skupinky:</i> <u>NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE</u> <i>P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť)</i> + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky
18:30 cca	<u>ZÁVER</u>	- cesta domov ☺ a oddych animátorov

ŠTVRTÝ DEŇ – Štvrtok 14. Júl 2011

PUTOVANIE ZA ASLANOM

Dary od Santu

Myšlienka:	Každý sme dostali špeciálny dar. Ako ho využijem ja?
Výchovný cieľ:	MY: - poukázať na talenty a jedinečnosť detí, na ich schopnosti - povzbudiť ich prekonávať prekážky, ktoré sa im zdajú väčšie ako sú oni sami - čnosť odvahy, a zároveň dôvera NARNIA: - V čase najväčšieho strachu (útek pred kráľovnou) dostávajú L, P a S dary od Santu (Susan: „dôveruj tomuto luku a málokedy minieš cieľ“) PÍSMO: - Boží plán daný Mojžišovi

PROGRAM

9:00	<u>SV. OMŠA</u> <u>– ORANŽOVÁ</u> <u>SKUPINKA</u>	Čítanie: Boh vysvetľuje Mojžišovi, čo a ako má robiť (Ex 3, 13 – 20) Výzdoba: Mojžišova palica (či?)
9:50	<u>DIVADLO</u>	Prechod cez rieku, S, L a P utekajú pred čarodejnicou, napokon vysvitne, že to nebola čarodejnica ale Santa, ktorý má pre nich dary.
10:15 – 10:45	<u>FORMAČNÁ</u> <u>POLHODINKA</u>	Aktivita 1 – „ <i>máš veľkú predstavivosť?</i> “ – Animátor má so sebou škatuľu s vyrezaným otvorom presne na ruku. Do škatule nesmie byť vidno. Deťom povie, že im nepovie, čo v nej je – môže to byť hocičo – chrobáky, dážd'ovky, pavúk, piliny.... Po jednom ich vyzve, aby preukázali odvahu a vložili do nej ruku. Deťom povie, že keď do nej vložia ruku, nesmú povedať, čo tam je, aby to pre tie ostatné nepokazili. Keď sa bude niekto báť, povzbudí ho, že má na to, že videl predsa jeho dnešnú odvahu, ale nebude ich siliť. Finta je v tom, že škatuľa je prázdna... Tí, čo dokázali do nej vložiť ruku, preukázali, že sa neboja neznámeho. Aktivita 2 – „ <i>môj osobný Aslan</i> “ – Deti si vyberú jeden z papierikov, na ktorých sú napísané ich mená – nepovedia, koho si vytiahli. Tomu dieťaťu budú robiť jeho „osobného Aslana“. Animátor potom vyhlási súťaž – na zemi je 5x5 papierov. Medzi nimi je 5x bomba a 3x bonus. Úlohou je zozbierať všetky bonusy a stúpiť na čo najmenej bômb. Deti ale nevedia, kde je čo – to vie len animátor a ich „Aslan“ (majú plánik – pre každé dieťa iný, príp. Sa ešte môže točiť). Ide sa po jednom. Dieťa bude mať možnosť pred každým krokom spýtať sa svojho Aslana, kam by malo ísť ďalej. Animátor akože boduje úspešnosť – za bonus + bod, za bombu –2 body a za zavolanie Aslana -bod (ale keď ho nezavolajú, riskujú, že pôjdu zlým smerom). Zvládli by sme úlohu takto úspešne aj sami, alebo nám „Aslanova“ pomoc prišla vhod? Diskusia – O odvahe, dôvere a hlavne o vyzdvihnutí talentov jednotlivca... Poznám svoje talenty a dary? Viem, že to nie je mojou zásluhou, že ich mám, ale mám nimi slúžiť druhým a rozvíjať ich?

10:45- 12:00	<u>ATYPICKÉ HRY</u>	<p>Hry skupinka X skupinka.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PakoBall – nasadia si „pako okuliare“ a hrajú „pakoball“ – niečo ako futbal s pako okuliarmi. 2. Slendo – 3. O život! – Každý si nájde v súperovej skupinke rovnocenného protivráča. Klaknú si na zem chrbtami k sebe a po odštartovaní sa snažia dostať druhého na lopatky minimálne na 3 sekundy. 4. Fresbeee – Hrá sa s lietajúcim tanierom. Každá skupinka sa snaží dostať lietajúci tanier do súperovej brány, tým že si prihrávajú. Kto chytil tanier, musí urobiť 1 drep. 5. Aslan povedal - deti sa rozostúpia do hracieho pola. Pomocný animátor dáva povely „čupni si, sadni si, ...“ Deti však musia splniť rozkaz iba vtedy, ak sa pred ním povie „aslan povedal...“ Tempo sa zrýchľuje, a vyhráva skupinka, ktorej dieťa ostane posledné = nikdy s nepomýli. <p>Hry man X man.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dekomlat – v určenom priesotore si musia hráči nájsť dekomlat a potom súpera 3x udrieť (so zaviazanými očami). 2. Blind futbal – Deti vytvoria zo svojich tiel malé ihrisko, a vyberú každá skupinka jedného hráča. Úlohou hráča je dostať loptu do súperovej brány (so zaviazanými očami). Jeden zo skupinky „navádza“ svojho hráča, aby vedel, kam kopnúť a do čoho kopnúť. 3. Wather-ball – Skupinka stojí v kruhu. Hra je ako „dekomlat“ ale namiesto deky je pod bedničkou skrytá vodná pištoľ. Úlohou je zasianuť súper 1x vodnou pištoľou.
12:00- 13:30	<u>OBED + SIESTA</u>	<i>Animátor sa snaží byť počas siesty medzi deťmi Deti by mali mať stále na hlavách šiltovky.</i>
13:30- 15:00	<u>DIELNIČKY</u>	

15:00- 16:45	<u>VODNÉ HRY</u>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ide pešiak okolo – Deti sedia v kruhu a spievajú „prší, prší“ Jeden člen skupinky chodí okolo kruhu s pohárom vody a keď skončí pesnička, obleje toho, kto je najbližšie a začne utekať. Jeho úlohou je sadnúť si na prázdne miesto, ktoré ostalo a úlohou obliateho je dobehnúť toho, kto ho obliat skôr než si sadne. Ak sa mu to nepodarí, zoberie pohár vody a hra sa opakuje. Ak ho dobehne ten, kto bol dobehnutý dostane trest (a animátor ho obleje v strede). Skupinky sedia pri sebe. 2. Indiánska palička na celte - Špongia je v strede na celte je mazlavé mydlo a voda. Deti dostanú čísla. Pomocný animátor vyvoláva čísla a vždy konkrétne číslo ide po špongiu. Po tom, čo je vyvolané číslo, dieťa si musí nasadiť cyklo prilbu a až potom môže vstúpiť na hraciu plochu. Treba mať 4 cyklo prilby. Očíslovanie detí, podľa veľkosti. Treba dať mazlavé mydlo. (Hrá sa <i>man x man</i>). 3. Gumáka – Hrajú 2 tími proti sebe. Hráči stoja v zástupe. Každý tím má jednu gumennú čižmu. Na začiatku má každá skupina bedničku s vodou a na konci dráhy prázdnu bedničku. Pri štarte si 1. Člen naberie vodu do gumáky, nasadí gumáku a musí prejsť prekážkovú dráhu (skákať na jednej nohe, urobiť kotrmelec,...) a na konci vyliat' čo najviac vody do svojej bedničky. Potom prinesie gumáku ďalšiemu spoluhráčovi. Na konci sa zráta, kto priniesol najviac vody. (Hrá sa <i>man x man</i>). 4. Vodná méta – Hrá sa ako bežná méta, ale na 1. Méte musí urobiť kotrmelec na 2. si musí dieťa namočiť hlavu do vedra s vodou na 3. Méte si musia dať hlavu do nádoby s múkou. 5. Preťahovanie lanom pod vodou - v srede strieka ostrekovač a skupinky sa preťahujú. Tá skupinka ktorá „prehrá“ sa dostane pod ostrekovač a je mokrá. ... 6. Vodný slide – Skupinky sa postaví vedľa seba. Vždy 1. Zo skupinky sa rozbehne a „slajdne“ po celte... Skupinka z ktorej člen prišiel najďalej, vyhráva. (Hrá sa <i>man x man</i>).
16:45	<u>VEČERNÉ SLOVKO</u>	ČERVENÁ skupinka
17:00	<u>ZÁVER DŇA</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia ešte neprišli • Internetová hra <p>Hodnotenie skupinky: <u>NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE</u> <i>P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť)</i> + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky</p>
17:45	<u>ANIM. STRETKO</u>	- hodnotenie animátorov, večera, animátorský desiatok
18:30	<u>ZÁVER</u>	- cesta domov ☺ a oddych animátorov

PIATY DEŇ – piatok 15. júna 2011

NÁVRAT STRATENÉHO SYNA

Edmund a odpustenie

Myšlienka:	Každý sme dostali špeciálny dar. Ako ho využijem ja?
Výchovný cieľ:	MY: - podstata odpustenia, ktoré nás robí pokornými - potreba vedieť odpustiť ale aj prijať odpustenie - SPOVEĎ NARNIA: - Edmundov návrat do Aslanovho tábora PÍSMO: - Boh si všíma Izraelitov a záleží mu na tom, aby „prežili“

PROGRAM

9:00	<u>SV. OMŠA</u> <u>BIELA</u> <u>SKUPINKA</u>	Čítanie: Prísľub Boha o zničení Egyptanov (Ex 11,10 – 12,14) Výzdoba: nádoba s krvou (symbol očistenia)
9:50	<u>DIVADLO</u>	Edmund sa vracia do tábora, prichádza čarodejnica s požiadavkou, že chce krv zradcu, Aslan sa s ňou dohodne (zatiaľ tajomstvo, o ktorom nikto nevie)
10:15 – 10:45	<u>FORMAČNÁ</u> <u>POLHODINKA</u>	Aktivita 1 – dôverovať „vodcovi“ - Dieťa sa postaví a animátor za neho. Animátor mu povie, že sa spokojne môže pustiť dozadu, že on ho chytí. Takto sa vystriedajú všetky deti. Veria deti svojmu animátorovi? Aktivita 2 – „pred bojom“ – bojovníci sa vždy pred tým, ako išli do boja, snažili vyrovnat' svoje resty, pretože nevedeli, či sa z boja ešte vrátia. Poobede nás čaká boj o Narniu, preto by sme si mali urovnať svoje nezhody. Deti sa môžu voľne prechádzať po miestnosti, chodiť za tými, ktorých nahnevali alebo s ktorými mali cez tábor konflikt a navzájom sa prosiť od odpustenie. Ak animátor vie o nejakom konflikte a vidí, že deti, ktorých sa to týka, sa nejakým spôsobom k odpusteniu nemajú, môže ich k tomu povzbudiť – nie však násilím. Ak by niektoré deti hovorili, že oni sa s nikým nepohádali, tak potom môžu porozprávať, ako sa im to podarilo (je možné, že taká bude väčšina, deti netreba podceňovať). Diskusia – prichádza na radu ľútosť – za to, čo sa nám nepodarilo poraziť bdelosťou, môžeme poprosiť Boha o odpustenie a začať s čistým štítom. Je tam viacero prvoprijímajúcich detí – ako prežívali svoju prvú spoveď? A tí, čo už majú za sebou spovedi viacero ich prežívajú ako? Dnes bude možnosť spovedi, treba to deťom pripomenúť a príp. ich povzbudiť.
10:45- 12:00	<u>VEĽKÁ</u> <u>PRÍPRAVA NA</u> <u>BOJ (dvojice)</u> <u>(Pripravený</u> <u>papiers rozpisom... 20</u> <u>políčok, kde dostanú</u> <u>podpis od animátora)</u>	<ol style="list-style-type: none">1. Strelba z luku – 2 pokusy2. Topánka – Vyvlečenie a navlečenie šnúry do topánky (dvoch?) Ak majú vlastné, tak vlastné, ak nie, tak prinesie PA.3. Debnička s 15 predmetmi – Dieťa si pozrie na 10 sekúnd na predmety, potom sa otočí, animátor zatiaľ odoberie 1 vec a dieťa musí uhádnuť, ktorá tam chýba.4. Kolesá – Prekážková dráha z pneumatík5. Hasenie – Zahasenie kahanca vodnou pištoľou na X metrov.6. Plazenie – Preplaziť sa 10m po určitom úseku EW7. Kužele – Hádzanie ringa na kužele

		<p>8. Opica – Obaja sa chytia oboma rukami, zdvihnú palicu a zatočia sa 20x okolo svojej osi. Stále sa musia pozerat' na palicu hore a musia prejsť po 20 otočkách cca 20 metrov k určitému bodu. HRAJÚ 2 DVOJICE</p> <p>9. Ihla a niť - navliecť niť do ihly (2x po sebe) (+ nožnice)</p> <p>10. Hlava – Aspoň jeden z dvojice musí vybrať určitý predmet z vedra s vodou. (MARHULE)</p> <p>11. Šermovačka – S pomocným animátorom absolvovať „školu šermu“</p> <p>12. Kresba – Jednému zo skupinky ukážeme jednoduchý obrázok. Druhý chytí pero. Prvý musí bez slov navigovať a naviesť toho druhého ku kresbe obrázku.</p> <p>13. Skákanie vo vreciach- 10 metrov</p> <p>14. Voda- spoločne vypiť liter vody</p> <p>15. Lyžičky (najlepšie umelohmotné)- deti si dajú do úst lyžičky, v ktorých je umiestnená ping pongova loptička a snažia si ju navzájom vyraziť z lyžičky tak , aby druhému nevypadla loptička. Toto sa opakuje kým jednému z nich nezostane loptička v lyžičke a druhému nevypadne. (HRAJÚ 2 DVOJICE)</p> <p>16. Uzlíky – urobiť 10 uzlíkov na lane (môžu používať iba vonkajšie ruky (Každý tú svoju vonkajšiu)</p> <p>17. Naspamät' - Na strome je nápis: „<i>Ked' napíšeš, že napíšeš, tak nepíš, že nepíšeš, keď pišeš a napíšeš</i>“</p> <p>18. Krieda – napísať mená oboch súťažiacich kriedou na mantinel ihriska</p> <p>19. Zvieratka – Zahrať spolu aspoň 4 zvieratá, ktoré zobral ABRAHÁM na svoju archu.</p> <p>20. Egyptské rany Vymenuj aspoň 3 egyptské rany.</p>
12:00-13:30	<u>OBED + SIESTA</u>	
13:30-15:00	<u>DIELNIČKY</u>	
15:00-16:45	<u>VEĽKÁ HRA</u> <u>(príprava na veľký boj)</u>	<p>Zásobovanie armády: <u>Potreby:</u> šátek pro každého, spoustu papírků vytisknout, kramlík pro každého: Běh s fiktivními zbraněmi na různé způsoby. <u>Pravidla:</u> Tato hra je docela fyzicky náročná a je taky dobrá pokud chcete děti unavit, nicméně je potřeba ohlídat dodržování pravidel, jinak se může stát hrou nebezpečnou. Je dobré hrát někde na louce, hřišti atp. nikoli v lese. Terén je vhodný rovný i z kopce, ale ne moc členitý. Záleží už pak jen na fantasií a na možnostech. Dobré je udělat obchodníka se zbraněmi (bod A) někde na kopci a sklad (bod B) někde na druhé straně hřiště/louky, na vzdálenost cca 200m. Uprostřed by měla být fiktivní řeka, buď jako cesta nebo dobře vyznačená. Hra se hraje většinou v týmech (6-10 lidí) tak že každý tým má z úkoly přepravit co nejvíce zbraní (lístečků se</p>

		<p>zbraněmi) z bodu A do bodu B.</p> <p>Řeka uprostřed se při pohybu beze zbraně (lístku) přeplave tak že děti se pohybují jako krabi na rukách a nohách pozadu, se zbraní pak 2 členové týmu musí přenést třetího, přičemž jen ten co je přenášen může mít zbraň. Tu navíc na jednom břehu předává ještě převozníkovi (vedoucí) a ten mu ji na druhé straně dává zpět. Je to hlavně pro kontrolu aby se nepodvádělo. Převozníci stačí tak 4-5 na cca 70 dětí. Dále někde na vzdáleném konci hřiště (tak aby to byla opravdu zacházka) je brod, kde se plavat či přenášet vůbec nemusí. Lístečky je možnost připravit dle fantazie ale zde je náš návrh, lístek pak obsahuje na jedné straně zbraň a počet bodů a na druhé straně způsob jakým ji musí účastník dopravit.</p> <p>1b - Šípy, Běh 2b - Dýka, Běh 3b - Luk, Běh 4b - Meč, Skákání 5b - Sekera, Skákání 6b - Štít, Skákání 7b - Helma, Plazení (po štvornožky) 8b - Kopí, Plazení (po štvornožky) 9b - Kuše, Plazení (po štvornožky) 10b - Brnění, Kačáky</p> <p>Běh je jasný, u skákání se může skákat po jedné či snožmo, u lezení pak po všech 4 a žabáci musí skákat žabáky. Plavání znamená že i se zbraní nemusí být přenášen přes řeku ale může "plavat" zpět.</p> <p>Děti si pak tahají lístečky u obchodníka náhodně z velké krabice kam nevidí, ty musí pak uvedeným způsobem přepravit do skladu, s tím že musím dodržovat pravidla pohybu i přes řeku.</p> <p>Každý z hráčů má pak jeden šátek připevněný k pasu tak aby se dal lehce strhnout. A pak kolíčkem připevněný lístek k triku, tak aby bylo vidět jakým způsobem se může pohybovat, což můžou vedoucí lehce kontrolovat.</p> <p>Na nepriateľskom území sa nachádzajú zloději(PA), ktorí keď zoberú šátek dieťaťu, tak im musí dať lístoček, ktorí PA odnesú späť k obchodníkovi.</p> <p>Děti pak donášejí lístky do skladu, což je vlastně nějaká budova nebo jen stůl někde, kde ich dajú potom svojim animátorom. Víťazí tím s najviac body.</p>
16:45	<u>VEČERNÉ SLOVKO</u>	ZELENÁ skupinka
17:00	<u>ZÁVER DŇA</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia ešte neprišli • Pripomenúť výlet • Internetová hra <p>Hodnotenie skupinky: <u>NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE</u> <i>P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť)</i> + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky</p>
17:45	<u>ANIM. STRETKO</u>	- hodnotenie animátorov, večera, animátorský desiatok
18:30	<u>ZÁVER</u>	- cesta domov ☺ a oddych animátorov

Šiesty DEŇ – Sobota 16. Júl 2011

OBETA ASLANA

Nevinná krv Aslana za zradcu

Myšlienka:	My si možno len málo uvedomujeme, čo znamená naša zrada...
Výchovný cieľ:	MY: - bez Boha nemám šancu vyhrať boj proti zlu - aspoň trochu si uvedomiť, čo znamenala Ježišova obeta NARNIA: - Aslanova obeta, čarodejníca si myslí, že vyhrala - boj bez Aslana, prehrávanie PÍSMO: - Izraeliti sa pomaly vydávajú „do boja“ – na cestu, o ktorej nevedia nič – kam idú, ako dlho budú putovať...vedia len, že Boh ide s nimi

PROGRAM

8:30 – 9:15	<u>Príchod detí –</u> <u>SV. OMŠA</u> <u>VONKU –</u> <u>ŽLTÁ</u> <u>SKUPINKA</u>	Čítanie: Izraeliti pripravujúci sa na cestu (Ex, 12,37-42) Výzdoba: nekvasený chlieb (treba upiecť)
9:15 – 9:45	<u>CESTA DO</u> <u>KOSTOLNEJ</u>	DO BUSov SKUPINKY 1+2, 3+4, 5+6
10:00 - 10:50	<u>PREHLIADKA</u> <u>TIGROV</u>	
10:50- 11:05	<u>DIVADLO</u>	Obeta Aslana, začiatok Veľkého boja (keď budú decká prehrávať)
11:05- 11:35	<u>FORMAČNÁ</u> <u>POLHODINKA</u>	FORMAČNÁ POLHODINKA Aktivita 1 – odvaha do boja – pád dôvery Aktivita 2 – animátor vymyslí dajakú aktivitu lebo spôsob, akým prezentuje deckám myšlienku, že za ich zradu (hriech) oni nemuseli podstúpiť nič, ale Ježiš položil svoj život
11:35- 11:45 11:45- 12:45	<u>VEĽKÁ HRA</u> <u>O VLAJKU</u> <u>(ČÍSLA)</u>	Základom tejto hry je to aby sa získala vlajka alebo iný predmet ktorý chráni jedna skupinka. Hrá sa dovtedy kým nevypadne (nezomrie) každý člen skupinky alebo sa neumiestni vlajka, predmet na miesto odkiaľ odštartovali. Tábor sa rozdelí na dve skupinky (veľký boj) jedna skupinka bude na strane zle čarodejníce a druhá bude na strane Aslana. Každá skupinka dostane tabuľky s číslami, ktoré si nasadia na hlavu až pri začiatku hry. (Animátori napíšu čísla deťom na ruky, aby si spoznali svoju kombináciu). Vyznačí sa cintorín kde sa budú zhromažďovať tie deti, ktoré už vypadli(zomreli v boji). Jedna skupinka (ja navrhujem tá na strane Aslana) nech stráži vlajku, predmet a skupinka na strane čarodejníce nech sa snaží ukradnúť čarovný predmet druhej skupinke. Ak sa im to podarí alebo sa na jednej strane minú hráči tak sa vyhlási výsledok vymenia sa strany a ide sa od začiatku. Vlajka, predmet sa musí umiestniť na viditeľné miesto a už len na animátoroch záleží akú taktiku navrhnu deťom.
12:45– 13:45	<u>OBED +</u> <u>SIESTA</u>	<i>Animátor sa snaží byť počas siesty medzi deťmi Deti by mali mať stále na hlavách šiltovky. Opeká sa...</i>
14:30 – 15:00	<u>PRÍPRAVA NA</u> <u>VEĽKÚ HRU</u>	

15:00-15:15	<u>PRESUN NA IHRISKO DO IGRAMU</u>	<p><u>Vysvetlenie pravidiel veľkej hry:</u> Každé dieťa od svojho animátora dostane papierik (alebo nejakú jednoduchú rozlišovačku) v 4 farbách - žltý, modrý, červený, zelený. Animátori ich budú deliť podľa kritérií – mladšie dievčatá, staršie dievčatá, mladší chlapci, starší chlapci. Boj prebieha tak, že všetci zamaskovaní animátori nastúpia hore na kopec Ihriska v Igame (čierne oblečenie, slnečné okuliare, šatky cez tvár) – budú predstavovať nepriateľské vojsko. Vojsko bude vyzeráť tak odstrašujúco, že deti ho môžu poraziť, len keď sa im podarí získať kráľovskú korunu ich kráľa, ktorá im dáva silu. Deti sa teraz rozdelia do tých skupín, každú vedie jedno dieťa Narnie. Každá skupina sa do boja zapojí iným spôsobom. Ihrisko bude rozdelené na 3 územia – Narnia, nepriatelia a bojové pole.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na bojovom poli budú Petrovia zneškodňovať nepriateľských animátorov tak, že zdvihnú animátora na 3 sek do vzduchu. Odvtedy je animátor nehybný, pokým ho dotykem nejaký iný animátor neoslobodí. - Zuzky tiež zneškodňujú, ale tak, že budú držať nepriateľa tri sekundy na zemi, tak že sa nebudú môcť dvihnúť. Oslobodenie je také isté. - Edmundovia budú zo svojho územia hádzať gule, koho trafia, ten zamrzne (pália zpoza vytýčeného ihriska). - Lucky budú mať za úlohu opatrne behať po ihrisku a oslobodzovať svojich hráčov (+ hádzať papierové gule mimo ihriska, aby mohli Edmundovia opäť páliť). <p>Hocijaký nepriateľský animátor, môže ktoréhoľvek dieťa zneškodniť tak, že ho zdvihne do vzduchu a zatočí sa s ním okolo svojej osi. Odvtedy je dieťa zranené – nemôže pokračovať v hre. Môže ho zachrániť len „Lucka“ svojím dotykom.</p> <p><u>Priebeh prípravy na veľkú hru:</u> Animátori pomaľujú deťom tváre. Deti si oblečú biele tričká (ktoré si prinesú) a nasprejújú im „maketu ČSR leva na tričko“ .. Môže sa zobrať vuvuzela, bubny, bongá... Presunieme sa na ihrisko do Igramu Pri príchode na ihrisko do Igramu hrá temná hudba, postupne vystúpia spoza kopca pomocní animátori (v čiernom). Potom pomocní zostúpia na vyznačené bojové pole a začne boj.</p>
15:15-16:00	<u>Záverečná BOJOVKA</u>	Prebieha v Igame na Ihrisku.
16:00-16:15	<u>DIVADLO 2 + vysvetlenie</u>	Dobří vyhrajú....
16:15-16:45	<u>PRESUN NA IHRISKO + MINI OSLAVA</u>	Po presune do Kaplnej sa otvorí detské šampanské (alebo minerálka – podľa rozpočtu). Alebo jupíky?!?
16:45	<u>VEČERNÉ SLOVKO</u>	ORANŽOVÁ skupinka
17:00	<u>ZÁVER DŇA</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Ak bude potrebné ostať vonku s deťmi, pre ktoré si rodičia ešte neprišli • Pripomenúť pozvánky pre rodičov na ďalší deň • Internetová hra <p><i>Hodnotenie skupinky:</i> <u>NAJHORŠIE = 0.....5.....10 = NAJLEPŠIE</u> <i>P (poslušnosť) D (dochvilnosť) S (súdržnosť)</i> + HRA tí čo mali na zodpovednosti dodajú výsledky</p>
17:45	<u>ANIM. STRETKO</u>	- hodnotenie animátorov, večera, animátorský desiatok
18:30	<u>ZÁVER</u>	- cesta domov ☺ a oddych animátorov

