

**Názov:** Cesta okolo sveta

**Rok:**

**2014**

**Stredisko:** Poprad mesto

**Kontaktná osoba:**  
Kanský SDB

**Peter**

**Typ: Prímestský tábor**



**Témou tábora bola Cesta okolo sveta. Deti počas tejto cesty okolo sveta, po rôznych kontinentoch, spoznávajú jednotlivé svetadiely, tradície, zvyky, jazyk, kultúru.**

**Cieľom bolo predstaviť deťom zážitkovou formou kultúru, tradície zvyky a jazyk v Austrálii, Afrike, Amerike, Európe a Ázii.**

**„Cesta okolo sveta“ zahŕňala:**

- ✓ fyzickú aktivitu u detí
- ✓ spoluprácu v skupinke a medzi skupinkami; tímovosť
- ✓ dynamickosť
- ✓ empatiu
- ✓ spoznávanie nových kultúr svetadielov
- ✓ memorizovanie

## 1. Deň – AUSTRÁLIA

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
1.	8:30	<b>Príchod detí</b>	Prezenčky, perá,
2.	9:00	<b>Úvodná scénka: Tommy príde na prázdniny k dedkovi</b>	
3.	9:15	<b>Rozdelenie detí do skupiniek</b> – Deti hľadajú v priestoroch ihriska papierik so svojim menom vo farbe svojej skupinky. Na druhej strane papierika je časť fotky jedného z animátorov skupinky. Keď papierik so svojim menom nájdú, snažia sa zložiť formát A4 na ktorom je celá fotka jedného z animátorov skupinky, ktorého potom musia nájsť v okolí oratka.	Papieriky s menami, farebné papieriky
4.	9:30	<b>Zoznamovačky v skupinách</b> (niektorá z navrhovaných, alebo iná): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hráči sa rozdelia na dve skupiny, pričom každá stojí na opačne strane steny vytvorenej pomocou deky tak, že sa nevidia. Skupiny vyšlú po jednom hráčovi tesne k deke. Keď sa deka odťahne a hráči sa navzájom uvidia, majú povedať meno hráča na opačnej strane deky. Rýchlejší vyhráva a porazeného berú do svojho družstva.</li> <li>- Hráči môžu na papier nakresliť nejaký svoj symbol (zvieratko), ktorý ich vystihuje a potom ostatným popísať čo ten symbol znamená, prečo ho nakreslili.</li> <li>- Hráči stoja (sedia) v kruhu, v strede je jeden dobrovoľník, vykrične sa meno jedného hráča a hráč v strede sa ho snaží dotknúť. On musí rýchlo vykriknúť meno iného hráča, vtedy sa snaží hráč v strede dotknúť jeho. Ak sa stredový hráč dotkne menovaného hráča skôr, ako tento vykrične meno iného. Dotknutý hráč ide do stredu.</li> <li>- Hráči sa pohybujú vo vyznačenom priestore. Animátor vykrične meno jedného hráča, tento okamžite zdvihne ruku a ostatní ho začnú naháňať, on sa snaží rýchlo vykriknúť meno iného hráča, ktorý zas musí zdvihnúť ruku a vykriknúť iné meno. Ak hráča niekto chytí, môže určiť (zakričať) on nové meno.</li> </ul>	Animátor nech si premyslí, ktorú zoznamovačku použije a pripraví si potrebné pomôcky
5.	10:00	<b>Predstavenie hymny, pravidiel, nástupovky, odovzdanie vlajok, pokriky</b>	
6.	10:15	<b>Tradičné Aborigénske hry:</b> sú to hry, ktoré hrávali pôvodní obyvatelia Austrálie. Jedná sa o hry pre jednu, alebo dve skupinky. Skupinky budú hrať jednotlivé hry podľa rozpisu. <b>Parndo (všetko ball)</b> – hrá sa ako klasický futbal, ale lopta sa môže odrážať aj rukami (nie držať). Vyhrá družstvo, ktoré dá viac gólov. <b>Wana</b> – Hrajú proti sebe dve družstvá. Jedno bráni paličky, ktoré majú jeho hráči položené na zemi (nad každou paličkou je rozkročený hráč). Hráči druhého družstva (vždy iba 5 hráčov naraz) sa snažia paličky ukradnúť tak, že ich uchmatnú rukou. Brániaci hráč môže paličky brániť iba tak, že si posúva paličku nohou do strán. Nesmie ju chytať rukou, či odkopnúť. Ak útočník nezíska paličku na prvý pokus, musí ísť útočiť na inú	Vhodná lopta

		<p>paličku, až potom sa zasa môže vrátiť. Hráč, ktorý ukradol paličku, ju dá animátorovi a je vystriedaný iným. Pri hre treba dať pozor, aby brániaci hráč nekopol do ruky útočiaceho hráča. Nie všetci obrancovia musia mať paličku, ale môžu sa striedať v bránení rovnakej paličky. Družstvá sa po určenom čase vymenia. Vyhrá družstvo, ktoré získa viac paličiek.</p> <p><b>Brambahl</b> – Hra pre dve skupinky, obyčajné preťahovanie lanom. <b>Boogalah</b> – Táto hra je pre dve družstvá, ktoré sa následne rozdelia na polovice (hrajú teda 4 skupiny po 5 hráčov). Deti v pätiaciach si určia jedného hráča, ktorý sa nazýva totem. Hra začína vyhodnotením lopty do vzduchu, loptu chytajú totemy. Ten kto loptu chytí ostane stáť a jeho skupinka behá okolo neho. Zatiaľ čo táto skupinka behá, rozhodca si vezme loptu späť a znova ju vyhodí a hra sa opakuje. Vyhrá družstvo, ktorého dva skupinky najčastejšie chytali loptu.</p> <p><b>Keentan</b> – Hra pre dve skupinky, systém hra ako basketbal, ale hráči nesmú behať ale musia skákať, ako klokany, podstata hry je dať viac košov ako súper. Jeden kôš znamená jeden bod.</p> <p><b>Kokan</b> – je to vlastne hokej, ktorý sa ale hrá v piesku (alebo na tráve) s kalčetrovou loptičkou, a rovnými palicami. Cieľom je dať gól do súperovej krabice.</p> <p><b>Hry pre jednu skupinku:</b></p> <p><b>Weme</b> – Animátor hodí oštep za určenú čiaru tak, aby sa zapichol. Hráči sa snažia svoje oštepy hodiť čo najbližšie k animátorovmu. Ten kto hodí na vzdialenosť jednej stopy a bližšie k animátorovmu oštepu, získava bod.</p> <p><b>Taktyerrain</b> – Deti sa schovávajú a animátorom určené dieťa ich musí nájsť do 5-tich minút. Koľko ich nájde toľko bodov získava pre skupinku.</p> <p><b>Bubberah</b> – Hráči hádžu bumerangom, komu sa bumerang vráti späť a padne nie ďalej ako 3m od hádzajúceho hráča získava bod.</p> <p><b>Gorro</b> – Cieľom hry je trafiť pohyblivý terč (MTZtkár, ktorý bude mať na sebe terč z kartónu) tenisovou loptičkou, terč bude označený hodnotami, ktoré deti triafajú a loptička namočená vo vode, aby zanechala stopu.</p>	
7.	12:15	<b>Sv. omša</b>	
8.	13:00	<b>Obed</b>	
9.	13:45	<b>Scénka: Únos dedka</b>	
10.	14:00	<b>Stopovačka:</b> Deti stopujú dedka, ktorého mafiáni uniesli a pomocou vypočutých svedectiev od svedkov únosu nájdu kazetu s telefonickým záznamom, ktorý skrýva indíciu kde treba ísť ďalší deň. Svedectvá sú dosť zmätené, niektorí svedkovia sú malé deti, iní starí ľudia (väčšinou rozprávajú	

		svoj príbeh, ktorý nesúvisí s únosom), treba dávať pozor pri počúvaní svedectva na smer, ktorý svedkovia udajú (ulica, kvetinárstvo a pod.) a na gestá, ktoré robia (môžu naznačovať daný smer), vždy odkazujú na ďalšieho svedka. Vždy ďalší svedok posúva skupinku ďalej, kým nenájdu CD so zvukovým záznamom. CD treba priniesť do oratka. Skupinky odchádzajú v 3-minútových intervaloch.	
11.	16:10	<b>Nástup, Scénka: telefonát, Hymna, Modlitba, Záver dňa</b>	

### Rotovanie Austrálskych hier

Turnaj	1.kolo 10:20- 10:40	2.kolo 10:40 – 11:00	3.kolo 11:00- 11:20	4. kolo 11:20 – 11:40	5. kolo 11:40 – 12:00
<b>Parndo</b>	Kiribati - Vanuatu	Tonga - Tasmánia	Nauru - Fidži	Palau - Guam	Tuvalu - Samoa
<b>Wana</b>	Tonga - Samoa	Nauru - Vanuatu	Palau - Tasmánia	Tuvalu - Kiribati	Guam - Fidži
<b>Boogalah</b>	Nauru - Guam	Palau - Samoa	Tuvalu - Vanuatu	Tasmánia - Fidži	Kiribati - Tonga
<b>Keentan</b>	Fidži - Palau	Tuvalu - Guam	Kiribati - Samoa	Tonga - Vanuatu	Nauru - Tasmánia
<b>Kokan</b>	Tuvalu - Tasmánia	Kiribati - Fidži	Tonga - Guam	Samoa - Nauru	Palau - Vanuatu

Preťahovanie lanom (Brambahl) nie je bodovaná (silová nerovnosť skupín), deti si ju môžu zahrať v rámci čakania na ďalšie kolo, podobne ako ostatné hry

#### **BODOVANIE za každý zápas dvoch skupiniek (zápasy tak ako sú uvedené v tabuľke):**

Výhra : 12b

Remíza : 8b

Prehra : 4b

Ak deti skončia svoj zápas skôr ako v určenom časovom limite, môžu vyskúšať niektorú z pripravených hier pre jedno družstvo

BODOVANIE za hru pre jednu skupinku je vysvetlené vyššie, boduje animátor, ktorý má stanovisko na starosti.

## 2. Deň – AFRIKA

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
1.	8:30	<b>Príchod detí</b>	
2.	9:00	<b>Nástup, Scénka: stretnutie s černoškom, Hymna, Ranná modlitba</b>	
3.	9:20	<b>Hľadanie mapy:</b> V okolí oratka je skrytá mapa pre každú skupinku, skupinka, ktorá mapu nájde, môže vyraziť podľa mapy na cestu. Smer Spišská Teplica. Animátor sa snaží motivovať deti, aby kráčali rýchlo, stanoviská sú ľahké, splnenie úloh nevyžaduje dlhý čas.	Mapy pre každú skupinku
4.	9:30	<b>Cesta do Afriky (Sp. Teplica)</b> – po ceste sú rozmiestnené stanoviská pri každom stanovisku skupinka získa 10 slovíčok (zo starej Swahilčiny) aby sa vedela dorozumieť s domorodcami. <b>1. Archeológia</b> – Vo vyhradenom území sú rozmiestnené rôzne veci, skupinka musí nájsť aspoň jednu vec. <b>2. Pltčky</b> – pri potôčiku si každé dieťa musí urobiť loďku, kto má loďku preskočí potok a ide ďalej. <b>3. Hlavalam</b> – pre každú skupinku iný hlavalam, budú to logické hádanky. <b>4. Slon</b> – Obehnúť určený okruh v pozícii slona (jednou rukou si dieťa drží nos, druhá ruka je vystretá ako chobot), napodobňujúc zvuk slona, štafetovým spôsobom (vždy vybehne jedno dieťa a po dobehnutí, vybieha ďalšie). <b>5. Africká studňa</b> – naplniť fľašu vodou, ktorá je na spodnej časti deravá, za čo najkratší čas.	Slovička  Rôzne veci  Novinový papier  Hlavalamy        Deravé fľaše
5.	10:30	<b>Scénka: Domorodci nás zastavia na začiatku Teplice a chcú nás zjesť, deti im navrhnú, že im jedlo zoženú ak nás nezjedia (musia sa naučiť swahilské slová zo slovníka).</b>	
6.	10:40	<b>Práca v rodine:</b> každá skupinka si nájde jednu rodinu v Teplici (rodiny sú vopred dohodnuté a animátor má adresu, no deti to nevedia) V tejto rodine skupinka vykonáva prácu, ktorú im zadajú, za ktorú dostanú nejaké jedlo pre domorodcov. Je potrebné rodinu vyhľadať čo najskôr, práca má trvať 45 min – 1 hodinu.	Jedlo pre domorodcov (zabezpečujú rodiny)
7.	11:55	<b>Scénka: Náčelník ďakuje za jedlo a pozýva na slávnosť</b>	
8.	12:00	<b>Sv. omša</b>	
9.	12:45	<b>Obed</b>	
10.	13:20	<b>Turnaje</b>  <b>Čierni a bieli</b> – Hrajú proti sebe dve skupinky. Na začiatku sa určí ktorá skupinka sú bieli a ktorá čierni. V strede ihriska je stredová čiara. Skupinky sa postaví 1m od tejto stredovej čiary oproti sebe. Hodí sa kartónom ktorý je z jednej strany čierny a z druhej biely. Po hode kartónom naháňa skupina ktorej farba padla druhú skupinu. Skupinka ktorá uteká musí ujsť za koncovú čiaru ihriska. Ak sa hráč zo skupinky ktorá naháňa dotkne súperovho hráča pred koncovou čiarou, tak chytený hráč opustí ihrisko. Animátor počíta koľko hráčov súpera jeho skupinka chytila. (Hrá sa 2 x 8 min, s výmenou strán, v každom polčase sa zrátajú vyradení hráči súpera -	Doska čierno-biela

		<p>body. Vyhráva družstvo s väčším počtom bodov po sčítaní oboch polčasov.)</p> <p><b>Indiánska palička :</b> Dve skupinky stoja za svojou čiarou. Každý hráč zo skupiny má svoje číslo. V strede ihriska je kolík na ktorom je šatka. Rozhodca zakričí nejaké číslo. Hráč ktorý má toto číslo vybehne a snaží sa zobrať šatku a prebehnúť späť za svoju čiaru tak, aby ho súper nechytil. Ak prebehne so šatkou má bod ak ho však súper chytí (dotkne sa ho) má bod on. (Hrá sa 2 x 8 min s výmenou strán a sčítajú sa body z oboch polčasov.)</p> <p><b>Roveríno :</b> Na koncoch ihriska sú umiestnené tyče. Obidve skupinky majú svoju tyč. Hrá sa s krúžkom vyrobeným z hadice. Hráči si tento krúžok prihrávajú a snažia sa ho dostať na súperovu tyč. Hráč s krúžkom môže spraviť max. 1 krok. Ak hráčom krúžok spadne na zem krúžok dostáva druhá skupinka. Pri hre je zakázaný telesný kontakt. Ak skupinka hodí krúžok na súperovu tyč má bod. (Hrá sa 2 x 8 min s výmenou strán a sčítaním bodov.)</p> <p><b>Petang :</b> Za určenú čiaru sa zoradia skupinky za sebou. Pred čiarou cca. 10m je zapichnutá tyč. Prvý hráč z každej skupinky hodí na povel guľu. Guľa, ktorá bude bližšie k tyči vyhráva a hráč ktorý ju hodil ma bod. Hráči si zoberú svoje gule a postaví sa na koniec radu. Pokračuje ďalšia dvojica. (Hrá sa na dve vystriedania kompletných skupiniek.)</p> <p><b>Líšky:</b> Dve skupinky hrajú proti sebe na vyznačenom ihrisku, rozdelenom stredovou čiarou. Hráči môžu vbiehať do územia súpera a kradnúť súperovi šatku (rovnako ju môžu ukradnúť aj na vlastnom území, súperovi, ktorý k nim vnikne). Hráč, ktorému ukradnú šatku je vyradený a opúšťa ihrisko (súper má jeho šatku a získava bod). Hrá sa 2 x 8 min s výmenou strán a body sa sčítajú.)</p>	<p>Palička, šatka</p> <p>Dve palice, kruhy na roveríno</p> <p>Petang</p> <p>Šatky (25 kusov)</p>
11.	15:15	<b>Scénka: Náčelník dá deťom stratenú súčiastku.</b>	
12.	15:20	<b>Cesta domov:</b> Vraciame sa všetky skupinky naraz. Animátor musí mať prehľad o svojich deťoch počas celej cesty. Návrat treba vo svojej skupinke vhodne animovať (piesne, skoky, behy), motivovať deti k rýchlemu presunu.	
13.	16:25	<b>Krátky nástup: Hymna, Modlitba,</b>	

### SYSTÉM TURNOJOV:

Turnaj	1.kolo 13:20-13:40	2.kolo 13:40-14:00	3.kolo 14:00-14:20	4. kolo 14:20-14:40	5. kolo 14:40-15:00
Líšky	Kiribati - Vanuatu	Tonga - Tasmánia	Nauru - Fidži	Palau – Guam	Tuvalu - Samoa
Petang	Tonga - Samoa	Nauru - Vanuatu	Palau - Tasmánia	Tuvalu - Kiribati	Guam - Fidži
Roverino	Nauru - Guam	Palau - Samoa	Tuvalu - Vanuatu	Tasmánia - Fidži	Kiribati - Tonga
Indiánska pal.	Fidži - Palau	Tuvalu - Guam	Kiribati - Samoa	Tonga - Vanuatu	Nauru - Tasmánia
Čierni - bieli	Tuvalu - Tasmánia	Kiribati - Fidži	Tonga - Guam	Samoa - Nauru	Palau - Vanuatu

5. kolo sa bude bodovať len v tom prípade, že ho stihnú odohrať všetky družstvá

### BODOVANIE za každý zápas:

Výhra : 12b

Remíza : 8b

Prehra : 4b

### 3. Deň – ÁZIA

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
1.	8:30	Príchod detí	
2.	9:00	Nástup, Scénka, Hymna, Ranná modlitba	
3.	9:20	Dešifrovanie správy: Deti dostanú správu a kľúč, pomocou ktorého musia správu dešifrovať. Šifrovanie je ale dvojité, nestačí dešifrovať správu podľa kľúča, treba potom posunúť písmená v abecede o jedno doprava.	Text šifrovačky

### Kľúč

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
貴	実	彦	党	災	竜	歡	委	暗	信	保	切	
M	N	O	P	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
生	殿	恋	作	勇	昔	魅	地	志	徹	踊	書	和

Je dôležité, aby animátor nepomáhal deťom viac ako je nutné, snaží sa ich navodiť tak, aby premýšľali.

Zo šifrovačky im výjde:

**ZJ BGBDSD YNRSPNIHS RSPNI, LTRHSD YHRJZS URDSJX  
ONSPDAMD RTBHZRSJX,  
JSNPD MZICDSD U LDRSD.**



Túto šifrovačku vylúštia tak, že posunú písmeno v abecede doprava. Napr. CDCJN -> DEDKO

Výjde im: **AK CHCETE ZOSTROJIŤ STROJ, MUSÍTE ZÍSKAŤ VŠETKY POTREBNÉ SÚČIASTKY, KTORÉ NÁJDETE V MESTE.**

4.	9:45	<p><b>Mestská hra:</b> Po vylúštení správy dostane každá skupinka obálku, kde sú napísané úlohy, ktoré majú v meste splniť. Zoznam s úlohami však majú k dispozícii len <b>3 minúty</b> a potom musia obálku vrátiť. Znovu sa k zoznamu úloh dostanú až pri fontáne, kde má animátor zoznam úloh znovu k dispozícii a zasa im ho ukáže maximálne na <b>3 minúty</b>. (môžu si zoznam vyžiadať aj viackrát, ale vždy po zisku novej súčiastky) Preto je dôležité dobre si zorganizovať zapamätanie úloh (najmä tých, ktoré sa reálne dajú splniť), každé dieťa si môže zapamätať 2 – 3 úlohy. Pre novú súčiastku nemusia utekať zakaždým, môžu splniť aj viac úloh a vyžiadať si potom viac súčiastok naraz. Splnené úlohy si animátor píše do zoznamu splnených úloh, objektivitu plnenia úloh zabezpečuje animátor.</p> <p>Úlohy sú rozdelené do kategórií, označených obrázkom: Eskimák, Číňan, Turek, Egyptan a Moslim. Na to, aby deti dostali súčiastku stroja musia splniť istú kombináciu úloh:  2x Eskimák a 1x Číňan  1x Turek a 1x Egyptan  1x Moslim (ťažké, až nespiteľné úlohy)</p> <p>Pri plnení úloh musia teda deti kombinovať úlohy z viacerých zoznamov. Pričom Eskimák sú najľahšie úlohy a Moslim najťažšie.</p> <p><b>Každá skupinka dostane balíček pomôcok, ktoré im uľahčia plnenie úloh. Aspoň jeden animátor musí mať so sebou foťák, alebo mobil s foťákom.</b></p> <p><b>Pozor, za každú získanú súčiastku dostáva skupinka 10 bodov!</b></p>	<p>Balíček s pomôckami pre každú skupinku</p> <p>Súčiastky z kartónu</p>
5.	12:00	<b>Sv. omša</b>	
6.	12:45	<b>Obed</b>	
7.	12:50	<b>Scénka: Inžinier pozýva spoznávať ázijskú kultúru</b>	
8.	13:30	<p><b>Tvorivé dielne:</b> Deti si môžu vybrať zo zoznamu dielní</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>výroba vejárov</li> <li>výroba lampiónov</li> <li>výroba čerešňových kvetov</li> <li>ázijská kuchyňa</li> <li>ázijský žurnál</li> <li>ázijská móda</li> <li>ázijské tance</li> <li>ázijský šport</li> <li>ázijské bojové umenia</li> <li>stavebnice</li> <li>výroba skladačiek (puzzle)</li> </ul>	<p>Každá dielňa je vybavená potrebnými pomôckami</p>
9.	15:45	<b>Scénka: Inžinier vyzve deti, aby postavili teleport</b>	
10.	15:50	<b>Stavanie stroja:</b> Súčiastky, ktoré deti nazbierali v meste sa	Súčiastky

		teraz snažia dopraviť do továrne. Mafiáni im v tom bránia. Každá skupinka má svoju kôpku súčiastok (domček) a z neho sa snaží preniesť súčiastky do továrne. Súčiastku musia hodiť okienkom do továrne. Ak ich cestou chytí mafián, súčiastku im vezme, rovnako o súčiastka prípadne mafiánom ak deti netrafia súčiastku do okienka továrne. Hra končí, keď už deti nemajú v domčeku žiadnu súčiastku. Mafiáni získajú v hre oveľa viac súčiastok ako deti a postavia stroj (teleport), po presune zhorí, aby ho deti nepoužili. Deťom sa presun nepodarí. Mafiáni sa „teleportujú“ do Ameriky a deti tam budú musieť ísť na druhý deň „loďou“ (autobusmi).	
11.	16:15	<b>Nástup, scénka, modlitba, hymna</b> Na nástupe animátori deťom rozdajú lístočky s informáciou o celodennom výlete do Pribiliny. Program (odchod autobusov) začína vo štvrtok o hodinu skôr!!! Deti musia prísť do oratka už o 8:00. Nesmie sa na to zabudnúť.	

#### 4. Deň – AMERIKA

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
1.	8:00	<b>Príchod detí, Nástup, Scénka, Ranná modlitba, Hymna</b>	
2.	8:15	<b>„Nalodenie“ sa do autobusov. Každý animátor si vyzdvihne u Šprochy sáčky pre prípad, že by nejaké dieťa z jeho skupinky v autobuse vracalo.</b>	
3.	9:25	<b>Scénka: obchodník dá deťom rôzne úlohy (moderovanie hry)</b>	
4.	9:30	<p><b>Stanovišťa – prehliadka skanzenu:</b></p> <p>Každá skupinka dostane plánik s 10 úlohami. Podľa časového harmonogramu prechádzajú stanoviskami, kde im na každom stanovisku animátor na to určený, po splnení úlohy zaznačí do plániku jedno písmenko.</p> <p>Po splnení všetkých stanovišť sa skupinka odoberie do banky, kde im dajú zašifrovaný text. Pomocou šifry ktorú už zistili skôr si rozlúštia text, v ktorom budú inštrukcie, ako treba pospájať dané písmenká, aby z toho vznikol znak dolára. Po tom ako skupinke vyjde znak dolára, presunie sa na miesto kde sa bude konať boj. Pred týmto miestom bude stáť strážca, ktorý bude kontrolovať znak dolára. Keďže sú stanovišťa kratšie ako čas na nich vyhradený, bude to priestor na prezretie skanzenu. Taktiež dostane každé dieťa malý leták s perom, do ktorého bude zapisovať veci, ktoré podľa letáku treba zistiť pri prehliadke skanzenu.</p> <p><b>a) Pneumatiky a špendlíky</b> - určíme zo skupinky dvoch hráčov, ktorí sú špendlíky. Ostatní sa stávajú pneumatikami špendlíky majú za úlohu prepichovať pneumatiky. Koho chytia musí si čupnúť – je vyfučaný. Do hry sa môže vrátiť ak ho iný hráč dofúka - 3 drepy. Cieľom hry je aby špendlíky nevyhrali :D. Po časovom limite 5 minút musí ostať aspoň jeden hráč pneumatikou, potom špendlíky prehrávajú.</p>	

		<p><b>b) Lyžicový závod</b> - k palici je pripevnená lyžica, hráči v skupinke sa zoradia, ide prvý zoberie na lyžicu ping-pongovú loptičku a hádže ju čo najďalej. Následne sa celá skupinka posunie na miesto, kde loptička spadla. Skupinka musí prejsť danú trasu a dostať loptičku do pohára na konci dráhy.</p> <p><b>c) Varenie cesnačky</b></p> <p><b>d) Výroba z vlny</b></p> <p><b>e) Výroba píšťalky</b></p> <p><b>f) Úsporný beh</b> - skupinka má za úlohu prejsť určitú trasu za čo najkratší čas, ale aj s čo najmenším počtom dotykov chodidiel zeme u každého člena skupinky. Za každý dotyk je +5 trestných sekúnd</p> <p><b>g) Strelba z luku</b></p> <p><b>h) Prenášanie vody v deravom pohári</b> - skupinka má za úlohu v čo najkratšom čase preniesť určité množstvo vody pomocou deravého pohára, ktorý musia počas presunu držať na hlavou.</p> <p><b>i) Šifra</b>- po stromoch budú rozvešané písmenka a k nim určený špecifický znak. Úlohou detí bude vybiehať z určitého miesta, nájsť strom s nejakým písmenkom, zapamätať si písmenko a príslušný znak a zaznačiť si ho na mieste odkiaľ hráč vybehol. Túto šifru si treba odložiť na neskôr!</p> <p><b>j) Hráči stoja okolo kruhu</b> v ktorom je animátor, ktorý ma na sebe množstvo šatiek. Úlohou hráčov je zobrať animátorovi šatku a vrátiť sa za čiaru kruhu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- do kruhu vbehuje dvojica</li> <li>- boj končí v momente, keď animátor nebude mať žiadnu šatku</li> <li>- vyhráva tím, ktorí bol najrýchlejší</li> </ul>	
5.	10:30	<b>Sv. omša</b>	
6.	11:15	<b>Pokračujú stanoviská a prehliadka Skanzenu</b>	
7.		<b>Obed – podľa rozpisu, pre niektoré skupinky o 12:00 pre iné 12:40</b>	

<b>Rozpis rotácie po stanoviskách:</b>											
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	obed
Kiribati	9:40	11:20	11:40	12:20	12:40	13:00	13:20			10:00	12:00
Vanuatu	10:00	9:40	12:40	11:20	11:40	12:20		13:20		13:00	12:00
Tonga	11:20	10:00	9:40	11:40	12:00			12:40	13:00	13:20	12:20
Tasmánia	11:40	11:20	10:00	9:40	13:20	12:00	13:00		12:40		12:20
Nauru	13:00	11:40	11:20	10:00	9:40		12:00		13:20	12:40	12:20
Fidži	13:20	12:40	11:40	11:20	10:00	9:40	12:20	13:00			12:00
Palau		13:00	13:20	11:40	11:20	10:00	9:40	12:00	12:20		12:40
Guam			13:00	13:20	11:40	11:20	10:00	9:40	12:00	12:20	12:40
Tuvalu		13:20	12:00	13:00	12:20	11:40	11:20	10:00	9:40		12:40
Samoa			12:20	12:00	13:00	13:20	11:40	11:20	10:00	9:40	12:40

8.	14:00	<p><b>Boj s mafiánmi:</b>  <b>Príprava:</b>  Každá skupinka má svoje kruhové územie ohraničené špagátom s priemerom 3 m okolo ktorého je ďalší kruh, ktorý znázorňuje neutrálnu zónu. Kruhy sú rozmiestnené po celom území, minimálne 10 m od seba (aby mali dostatočnú vzdialenosť na behanie). V každom kruhu je 10 papierových gulí. V kruhu sú rozmiestnené papieriky, ktoré sú farebne odlišene- pre každú skupinku jedna farba - 10 kusov z každej farby. V danom kruhu sú všetky farby ostatných skupiniek, okrem farby daného kruhu. Kruh môžu strážiť max. 4 hráči. Na boku od hlavného ihriska je priestor kam deti chodia, keď sú zasiahnuté. Po ihrisku sa pohybujú mafiáni, ktorých úlohou je chytiť deti, môžu byť však tiež zasiahnutí guľou.</p> <p><b>Samotná hra:</b>  Cieľom hry je pozbierať čo najviac papierov svojej farby za určitý čas. Hráči vybiehajú zo svojho kruhu a útočia na súperove. Ak sú zasiahnutí guľou, musia ísť do priestoru na boku ihriska, kde musia byť 1 min. Ak mafián chyť dieťa, taktiež ide na minútu do priestoru na to určeného a ak malo dieťa pri sebe papierik, musí ho odovzdať a mafián ho následne vráti do súperovho kruhu. Ak vstúpi do neutrálnej zóny kruhu, nikto nesmie do nich hádzať gule. Nájdu papier svojej farby a snažia sa ho dostať do svojho kruhu. Mafián môže byť taktiež zasiahnutý guľou, ale môže sa taktiež dostať do kruhu, kde ukradne jeden farebný papierik tej skupinky, ktorej patrí kruh. Pri boji sa bude hrať Slávo (dvojité agent) s mafiánmi, čím sa prezradí. Deti ho zajmú a po príchode do oratka bude uväznený.</p>	
9.	15:10	<p><b>Scénka: Slávo je usvedčený, že je mafián, Odchod domov autobusom, animátori animujú cestu domov.</b></p>	
10.	16:15	<p><b>Nástup, Scénka: uväznenie Sláva, hymna, modlitba</b></p>	



## 5. Deň – EURÓPA

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
1.	8:30	<b>Príchod detí</b>	
2.	9:00	<b>Nástup, Hymna, Scénka: výmena Sláva za dedka, Ranná modlitba</b>	
3.	9:20	<p><b>Hra Europoly:</b> Európa je zameraná na produkciu, podnikanie, zarábanie peňazí. Staneme sa v tento deň súčasťou podnikania, súčasťou hry monopoly:</p> <p>Na veľkom kartóne je nakreslený hrací plán podobný hre monopoly. Každé políčko predstavuje nejakú krajinu, resp. činnosť. Každé družstvo hádže kockou na ktorej sú symboly. Hráči prechádzajú jednotlivými políčkami hracieho plánu podľa toho aké číslo (symbol) hodili kockou. Hrací plán má tvar štvorca, na každej strane je 10 políčok a skupiny prejdú tento hrací plán niekoľkokrát. Ak splnia úlohu, ktorú im určil hrací plán, dostávajú odmenu (eurá), ktoré potom môžu ďalej investovať. Hrá sa od 9.00 do 12.00, deti by mali stihnúť prejsť po hracom pláne približne 3 okruhy. Vyhráva skupina, ktorá v čase uzávierky (o 12.00) má zarobených najviac peňazí.</p> <p>Hru riadi zodpovedný animátor, ktorý usmerňuje jednotlivé skupinky.</p>	Hrací plán, kocka, pomôcky na stanoviskách

### Europoly

č.	Krajina	Popis stanoviska	Pomôcky/eurá
1.	Ukrajina	Na Ukrajine sa ziaľ bojuje. Boj s papierovými guľami je opäť vyzývačka medzi skupinkami. Animátor tohto stanoviska bude mať presne vysvetlené pravidlá hry, podľa ktorých budú družstvá bojovať o šatku súpera.	Papierové gule, asphaltové ihrisko 300/150
2.	Anglicko	Anglicko je kolíska futbalu a sídlo mnohých známych klubov. Skupina, ktorá sa dostane na toto políčko, vyzve nejakú inú skupinku (tú, ktorá prichádza hádzať kockou hneď po nich) a zahrajú si futbal na trávnom ihrisku s fit loptou. Hrá sa na čas, 2x5 min., kto dá viac gólov vyhral.	Fit lopta 200/100
3.	Anglicko	Futbalový Klub Manchester United	1800/200
4.	Francúzsko	Francúzsko je krajina v ktorej si môžete dať na obed žabie stehienka. Na tomto stanovisku musia deti vytvoriť dvojice, oprú sa o seba chrbtom, ruky si zakliesnia v lakťoch a každá dvojica musí prejsť vyznačenú vzdialenosť (15m).	50
5.	Francúzsko	Eiffelova veža	1500/150
6.	Nórsko	Nórsko je krajina v ktorej je populárny beh na lyžiach. Skupinka sa postaví na dve dosky (lyže) na ktorých je pripravené „viazanie“ a musí synchronizovanými krokmi prejsť vyznačenú vzdialenosť. Zase sa jedná o vyzývačku a skupinka vyzve skupinku, ktorá prichádza hádzať kockou hneď po nich. Polovica detí zo skupinky ide k méte, tam sa vymenia a zvyšná polovica sa vracia.	Lyže 200/100
7.	Tréner	Ide o bežeckého trénera, deti musia obehnúť okruh okolo oratka a ihrisk a potom môžu hádzať znova.	50

8.	Poľsko	Poliaci sú známi svojimi trhmi a kšeftovaním s tovarom. Každá skupinka dostane nejaký predmet, ktorý musí vymeniť za niečo iné od náhodných chodcov na sídlisku. Vymenený predmet môže skupinka ďalej vymieňať s iným neznámym človekom. Za každú výmenu skupinka získava 10 eur.	Rôzne veci, ktoré deti budú ponúkať na výmenu 10 za 1 výmenu
9.	Poľsko	Nowy Targ	600/80
10.	Fínsko	Je to krajina kde je veľmi populárny hokej. Deti budú strieľať na hokejovú bránku a podľa trafených dier (terčov) získajú peniaze. 20 eur za trafenie horných otvorov a 10 eur za trafenie dolných otvorov (strela po zemi).	Bránka, kartón s dierami, hokejka, loptička
11.	Fínsko	Hokejový klub Jokerit Helsinky	900/120
12.	Švédsko	Vo Švédsku sú populárne hry v ktorých družstvá súťažia, kto je silnejší. Jedná sa o vyzývačku v ktorej sa dve družstvá preťahujú lanom.	Lano 50
13.	Česko	V tejto krajine sa varí výborné pivo. Deti majú za úlohu vypiť na čas 2 litre vody. Môžu piť slamkou z pripravených pohárov. Ak to stihnú do 3 minút získavajú 50 eur, neskôr 25 eur.	Poháre s vodou, slamky
14.	Česko	Plzenský pivovar	1200/160
15.	Taliansko	Cirkus, skupina musí prejsť určitú vzdialenosť na chodúľoch.	Chodúle 50
16.	Anglicko	V Anglicku žil výborný lukostrelec Robin Hood. Deti strieľajú z luku na terč.	Terč, luk, šípy 10/zásah
17.	Rusko	V Rusku býva extrémna zima, skupiny si zahrajú medzi sebou zmrazovačku.	Kolíky 300/150
18.	Prémia	Na tomto poličku získa skupinka prémieu 200 eur	
19.	Španielsko	Korida: rozzúrený animátor mláti okolo seba karimatkou a stráži 10 vecí rozložených vo vyznačenom priestore. Deti sa snažia ukradnúť v časovom limite čo najviac vecí, tak aby ich animátor netrafil. Hráč, ktorý je zasiahnutý, musí opustiť býkove územie a potom môže skúsiť znova. Ak mu ukradnú aspoň 8 vecí do 3 min. majú 200 eur, po limite 100 eur	Karimatka, 10 rôznych vecí, páskou označený priestor
20.	Španielsko	Futbalový klub Barcelona	2800/250
21.	Slovensko	Skupina zatancuje odzemok, alebo zaspieva nejakú ľudovú pieseň.	50
22.	Taliansko	Filmový festival v Benátkach: Na festivale je veľa známych hercov. Skupinka musí získať aspoň 15 podpisov od náhodných chodcov, ktorí sa podpíšu menom ich obľúbeného herca.	Papier a pero 200
23.	Anglicko	Wimbledon: Hráči triafajú tenisové loptičky do vedra (rôzna vzdialenosť pre mladších a pre starších). Každý hráč má 2 pokusy.	Loptičky, vedro 10/zásah
24.	Monte Carlo	Monte Carlo je známe Casínami. Hráči si musia vsadiť v rulete, alebo v kockách na párne, alebo nepárne čísla. Vyhrávajú dvojnásobok sumy, ktorú vsadia. Majú len jednu možnosť vsadiť. Výšku vsadenej sumy určujú sami hráči.	Ruleta, kocky Vklad x 2
25.	Dánsko	Je známe rozprávkarom H. Ch. Andersenom. Každá	

		skupinka nacvičí a zahrá aspoň krátky úsek z nejakej rozprávky.	100
26.	Nemecko	Berlínsky múr: Kedysi bol Berlín rozdelený múrom na dve časti. Po páde komunistického režimu ľudia tento múr sami zbúrali. Symbolicky deti zbúrajú kolky. Spoločne musia z určitej vzdialenosti zhodiť 10 koliek.	Kolky, loptička  10/zásah
27.	Nemecko	Automobilka Volkswagen	2500/300
28.	Grécko	Grécko je starobylá krajina. V jeho prístavoch stroskotalo veľa lodí z pokladmi. Deti majú za úlohu nájsť so zaviazanými očami poklad (mincu). Hľadajú naraz dvaja najmladší členovia skupinky. Ak nájdú do 5 min majú 150 eur inak 75 eur	Bazénik, šatka molitan, minca
29.	Holandsko	Je známe veternými mlynmi. Deti majú dofúknuť ping – pongovú loptičku po nakreslenej cestičke do pripravenej krabice.	Loptičky, krabica, krieda 150
30.	Švajčiarsko	Je známe mnohými bankami: Deti hrajú vyzývačku s mincou (dve skupiny proti sebe), známu hru KU – KU – RI – CA pri ktorej sa skrýva minca pod dlaňami hráčov. Každá skupinka skrýva mincu 2x.	Minca, stoly  150/75
31.	Švajčiarsko	Švajčiarska Banka	2000/260
32.	Väzenie	Skupinka, ktorá sa dostane na toto políčko musí hodiť číslo 5 má tri hody po sebe, alebo sa vyslobodí zaplatením poplatku (200 eur).	Kocka
33.	Taliansko	Dostihy: Skupina vytvorí dvojice, vždy väčšie (staršie) dieťa z dvojice vezme na chrbát menšie (mladšie) a prebehne s ním okolo trávnatého ihriska, štafetovo, tak aby sa vystriedalo všetkých 5 dvojíc.	100
34.	Anglicko	Dostihový kôň Napoli	200/25
35.	Portugalsko	Prístav, potápanie starých lodí. Deti triafajú mince do sklenenej misky umiestnenej na dne vedra s vodou. 10 eur za zásah	Mince, miska vedro, voda
36.	Francúzsko	Luxusná jachta	500/70
37.	Slovensko	Veterná Kalamita: Hráči musia prepíliť pálkou polienko dreva. 80 eur	Pálka, polienko
38.	Írsko	Croquet: Družstvo sa snaží golfovú loptičku dostať do cieľového otvoru na čo najmenej pokusov. Do 10 pokusov 100 eur, viac pokusov 50 eur	Pálka, loptička
39.	Slovensko	Slovenské diaľnice	1800/200
40.	Políčko cieľ	Pri prechode týmto políčkom hráč získava prémii. V poslednom kole skupinka ukladá peniaze do banky – vyhodnotenie.	2000

Č.	ČAS	PROGRAM	POMÔCKY
4.	12:15	<b>Obed</b>	
5.	13:00	<b>Scénka: Mafia odmietne výkupné</b>	
6.	13:15	Odohráva sa poobede na trávnom ihrisku (Luník), Bojujú deti proti mafiánom (zloduchom). Každý mafián (aspoň 10 animátorov), má za pásom šatku (tri rozdielne farby - tri úrovne): napr. modrá – zlo, žltá – moc (zbraň), červená – život. Deti najprv kradnú prvú farbu, potom druhú a nakoniec tretiu. Mafián, ktorému deti ukradnú šatku ide vždy k svojmu bossovi a dostane ďalšiu šatku, už v inej farbe. Deti vybiehajú vždy po tri zo skupín a musia mať pripnutú štipec na svojom tričku (imunita proti zlu). Ak im mafián štipec vezme, musia sa vrátiť pre nový, na ihrisko vbieha ďalší člen z daného družstva. Pomer mafiáni : deti sa tak stále udržiava 30 : 10. Nakoniec deti porazia mafiánov.	Šatky (3 farby pre každého mafiána), štipec (asi 100 kusov)
7.	14:15	<b>Scénka: Tommy sa zvíťazí s dedkom, Slávo a mafiáni sa zmieria s deťmi (dobro darované druhým ich zmenilo)</b> <b>Bansy, hymna, pokriky (oslava z víťazstva nad zlom)</b> <b>Aktivita: Písanie odkazov na tričká. Deti ktoré budú chcieť niekomu napísať odkaz na tričko, alebo sa inak rozlúčiť, môžu to urobiť počas bansov.</b>	Fixky na textil, alebo centrefixky
8.	15:00	<b>Sv. omša s účasťou rodičov</b>	
9.	15:45	<b>Záverečný nástup, Vyhodnotenie tábora, odovzdanie cien, banusy...</b>	

#### **BODOVANIE:**

Dopredu bude vysvetlené, ktoré aktivity sa bodujú. Okrem niektorých nástupov sú to väčšinou (nie vždy) stanoviská a turnaje, kde je bodovanie dopredu určené. V pondelok sa boduje v Austrálskych dolároch, v utorok v Stredoafrikaných Frankoch, v stredu v Janoch, vo štvrtok v Dolároch a v piatok v Eurách. Výmenný kurz je kvôli jednoduchosti 1:1.

#### **MOKRÝ PROGRAM**

Príbeh a scénky (a ich načasovanie) sa nemenia ani v mokrom programe.

**PONDELOK:** Väčšina Aborigénskych hier sa dá hrať aj v telocvični (máme k dispozícii dve telocvične), skupinky by sa striedali (raz hrajú, raz povzbudzujú). Stopovačka sa dá spraviť aj v miernom daždi.

**UTOROK:** V prípade silného dažďa (od rána) zostaneme v Poprade, 5 stanovisk s odovzdávaním „swahilských“ slovíčok by sa odohralo v areáli ZŠ Tajovského. Modifikované by bolo stanovisko „Archeológovia“, hrala by sa tam „Kimova hra“ a na stanovisku Plťky, by sa iba vyrobili papierové loďky. Po stanoviskách by nasledoval turnaj v sedbale, prehadzovanej, vybijanej, v ringu a v behacom šachu. Po obede by sa zasa odohral pôvodný turnaj, ktorý sa má odhrať v ZŠ v Teplici, len by sa hralo v telocvičniach (všetky hry sa dajú takto odhrať). Deti by vlastne zarábali na jedlo pre černochoch športovou aktivitou a miesto jedla dostanú peniaze (body) vyhraté v turnajoch.

**STREDA:** Celý program by sme sa pokúsili spraviť aj v daždi, na mestskej hre by sme možno modifikovali (alebo doplnili) pár úloh. Dielne a stavanie stroja by bolo v telocvičniach.

**ŠTVRTOK:** Celý program prebehne aj v daždi, v Skanzene je veľa priestoru aj zastrešeného, niektoré stanoviská sú v interiéri, boj by bol na daždi.



**PIATOK:** Celý program je vhodný do dažďa, Europoly aj veľký boj by sa odohral v telocvičniach (niektoré úlohy v hre Europoly by boli modifikované).

V zálohe môžeme mať ešte nejaký dobrý film, alebo rozprávku a každý animátor si ešte pripraví pár hier vhodných pre skupinku pod strechou.

### **ĎALŠIE NÁVRHY AKTIVÍT PRE VIAC SKUPINIEK:**

**Behacie šachy:** 2 skupinky stoje na oboch stranách telocvične na jednej línii. Medzi sebou sa dohodnú akú šachovú figúrku predstavujú. Los určí, kto začne. Skupinka, ktorá začína vyšle hráča, ten sa dotkne jedného zo súperov. Ak sa dotkne pešiaka, naháňa ho pešiak sám. Ak sa dotkne veže, naháňajú ho všetci pešiaci, ak sa dotkne koňa, naháňajú ho pešiaci a veže, ak sa dotkne strelca, naháňajú ho kone, veže a pešiaci, ak sa dotkne kráľovnej, naháňajú ho strelci, kone, veže a pešiaci, ak sa dotkne kráľa, naháňajú ho všetci. Figúrky sa rozdeľujú ako v šachu: Kráľ môže byť maximálne 1, kráľovná 1, strelci max. 2, kone max. 2, veže max. 2, ostatní sú pešiaci. Ak útočiaceho hráča naháňači nechytia pred métou, má bod on, ak ho chytia, majú bod naháňači. Ak sa niekto pomýli a naháňa aj keď nemá, má bod súper.

**Evolúcia:** Hráči sa pohybujú chaoticky, čupiačky po priestore, všetci predstavujú bunky. Keď sa stretnú, „strihnú si“ a víťaz sa stáva novorodencom, pohybuje sa ďalej čupiačky, ale v puse cmúľa palec. Keď sa stretnú dvaja novorodenci, „strihnú si“ a víťaz sa stáva batol'at'om (porazený bunkou), lezie po štyroch a volá mama. Keď sa stretnú dve batol'atá, strihnú si a víťaz sa stáva žiakom a kričí: „Chcem jednotku“. Keď sa stretnú dvaja žiaci, víťaz sa stáva dospelým hra pre neho končí. Môžu hrať dve skupinky a vyhrá tá, ktorej hráči sa skôr stanú dospelými.

**Ukladanie zápaliek na hrdlo fľaše:** Dve skupinky ukladajú zápalky na hrdlo fľaše. Každá skupina má svoju fľašu a každý hráč 10 zápaliek. Hráči ukladajú zápalky po poradí, vždy jeden uloží jednu zápalku. Vyhrá skupinka, ktorá skôr uloží na hrdlo svojej fľaše všetky zápalky.

**Kickbula:** Hráči si prihrávajú loptu nohami ako vo futbale a za každých 10 nahrávok bez prerušenia majú bod. Súper sa snaží prerušiť sériu nahrávok. Vyhrá družstvo, ktoré za stanovený čas získa viac bodov.

**Handbula:** To isté ako Kikbula, ale hráči si loptu hádžu rukami ako pri hádzanej.

**Slalom s predmetom na hlave:** (kniha, jablko a pod.): predmet počas slalomu nesmie spadnúť. Súťažia dve družstvá proti sebe. Ktoré družstvo prejde štafetovým spôsobom celú trasu, vyhrá.

**Žabacia štafeta:** Hráči musia „žabákmi“ preskákať štafetovým spôsobom určenú trasu.

**Aktivity:** hrať môžu dve, alebo viac skupiniek proti sebe.

**Improliga:** Podobne ako v televíznej partičke sa skupinkám zadá úloha (situácia), alebo rozprávka a skupina musí do pol hodiny zadanie zdramatizovať, nacvičiť a zahrať.

**Najvšestrannejšia skupinka:** pripraví sa zoznam 20-tich úloh (pohybové, silové, inteligenčné, zručnostné...) a na danú úlohu nominuje skupinka vždy jedného hráča. Hráči sa musia striedať, jeden môže nastúpiť maximálne 2x. Úlohy sa plnia spravidla na čas, alebo počet a hráč skupinky vždy získava body (od 1 do 10) pre svoju skupinku. Vyhráva skupinka, ktorá získala najviac bodov.

### **AKTIVITY PRE JEDNU SKUPINKU:**

**Kto som:** Hádanie osoby, postavy, ktorú má každý hráč napísanú na papieri a prilepenú na čele. Otázky treba formulovať tak, aby sa dalo odpovedať iba áno a nie.

**Kufor:** Animátor vysvetlí hráčom, aby si predstavili, že ich dom postihla povodeň a musia si zbalit' do kufra najdôležitejšie veci. Majú 10 min. na to, aby nakreslili na A4 to čo pokladajú za najdôležitejšie. Potom A4 preložia na polovicu a napíšu na druhú stranu adresu, kde treba kufor poslať. Môže nasledovať podelenie, prečo práve tieto veci sú dôležité. Je potrebné, aby bol animátor citlivý a nedovolil výsmech, aj hračky môžu byť dôležité.

**Vitráž:** Deti dostanú výkres a čmárajú po ňom pravou aj ľavou rukou, nohou, ústami a pod. Robia rovné čiary tužkou krížom krážom. V druhej fáze vyfarbujú priestor medzi čiarami, ktorý ešte zostal biely. Vyfarbujú rôznymi farbami, tak, aby neboli vedľa seba dve rovnaké farby. Potom si práce deti vystavia a skúsia hádať, čo by vitráž mohla predstavovať.

**Slepý sochár:** Animátor šatkou zakryje nejaký neznámy predmet, niečo čo nie je ľahké uhádnuť. Potom deti môžu predmet nahmatať cez šatku a pokúsiť sa nakresliť to čo nahmatali. Nakoniec si môžu porovnať nákresy s originálom.

**Čo sa zmenilo:** Skupinka sedí v kruhu. Vybraný hráč pozoruje 1. min. dôsledne každého hráča, oblečenie, miesto kde sedí a pod. Potom odíde od skupiny a skupina zmení 3 veci na pôvodnom stave. Hráč má uhádnuť čo sa presne zmenilo.

**Mestečko Palermo:** Klasickým spôsobom, alebo s rôznymi úpravami.

Na inšpiráciu môžu poslúžiť teambuildingové aktivity podobného typu:

#### **„TEAMBUILDING“ - hry na utuženie skupinky:**

**Vilomeniny:** zohnať čo najrýchlejšie napísané veci (lavička na sedenie, člen inej skupinky, téglík piesku, kameň, pršiplášť, hrst' šišiek, náradie, štetec, šiltovka, ponožka). Predmety sa počítajú až vtedy, keď tam budú všetci zo skupinky; čas: 6 min.

**Hľadanie kinderiek:** všetci zo skupinky sa držia za ruky a spoločne hľadajú kinderka rozmiestnené po areáli - prázdne kinderko: 10 bodov; so zlatým kamienkom: 20 bodov; čas: 10 min.

**Zapamätanie textu:** cca 15 m od skupinky je umiestnený text. 1 vybehne, zapamätá si čo najviac a povie to skupinke, ktorá to zapisuje. Musia sa vystriedať všetci. Hodnotí sa kto má čo najviac presných viet/ slov; čas: 7 min.

**Vešanie prádla:** z novinového papiera vytrhať časti oblečenia: nohavice, tričko, ponožka, čiapka, mikina, topánky, rukavice, bunda s kapucňou (1 predmet z A4) + štipcami zavesiť na šnúru (šnúra: cca 15 m od skupinky); čas: 3 min.

**Preliezt' špagát:** celá skupinka musí preliezt' vo výške (cca 170 cm) natiahnutý špagát tak, aby sa ho nik nedotkol; čas: 10 min.

**Koberec:** skupinka stojí na koberci a musia ho prevrátiť naruby, ale nik z neho nesmie zísť; čas: 8 min.

**Chodník:** skupinka musí prejsť na druhú stranu za čo najkratší čas, ale musí mať čo najmenší počet nôh na zemi. Hodnotí sa čas + počet nôh; čas: 8 min.

**Vajcolet:** z dodaného materiálu (špagle, vata, špagát, lepiaca páska...) zostrojíte vajcolet tak, aby sa v ňom vajíčko nerozbilo, keď ho moderátori budú púšťať voľným pádom z rebríka (cca 3 m); čas: 15 min.

#### **Učenie sa bansov**

#### **Poznámka:**

V pondelok deti dostanú kartičku, kde pripomenieme rodičom, aby deťom na každý deň tábora zbalili pršiplášť.

V stredu dostanú kartičku s informáciou o celodennom výlete, začíname totiž o hodinu skôr.

Animátori, nezabudnite sami na pršiplášť, dobrú obuv, aby ste aj v daždi mali pohodu a mohli sa venovať deťom.