

Názov: Zaži v baži Rok: 2015

Stredisko: Bratislava Kontaktná osoba: Matej
Mamateyka Uher

Typ: Prímestský tábor



Tábor sa konal v Bratislave na Mamateyke. Na tábore bolo prítomných 43 animátorov a zúčastnených detí bolo približne 120.

Témou tábora bol život v bažine. Deti v tejto „bažine“ spoznávajú samých seba, ich identitu, originalitu a jedinečnosť. Spoznávajú hodnotu nadväzovania vzťahov, hodnotu priateľstva.

Cieľom bolo, aby deti spoznali svoju jedinečnosť, originalitu, aby bojovali za svoje sny a ciele, pre ktoré sa rozhodnú. Taktiež, aby spoznali hodnotu pravého priateľstva a úprimnosti.

„Život v bažine“ zahŕňal:

- fyzickú aktivitu u detí
- spoznávanie vlastnej originality, jedinečnosti, identity
- spoznávanie hodnoty a dôležitosti priateľstva a úprimnosti
- boj o/za pravdu
- spoluprácu v skupinke a medzi skupinkami; tímovosť
- dynamickosť
- empatiu

HYMNA PT

1.

Za siedmymi horami,
za siedmymi dolami,
žil si šťastne jeden Shrek.
Len tak si tam prežíval,
bezstarostne nažíval,
žil ako kráľ
on bol sám.

1PR.

Nuž roky ti už ušli
a veľmi rýchlo prešli
Zorganizuj party!
pozvánky rozpošli, pred
dverami veľká masa,
priateľsky byt to vždy dá
sa.

2PR.

Koho vidíš
kto tu prišiel,
neboj sa ich
pozvať k sebe,
nikdy nevieš
koho stretneš,
nikdy nevieš
koho nájdeš.

R:

Hej ty, čo tak stojíš
pod sa baviť s nami,
hej ty na čo čumíš veď
tu nie sme sami, leto
bez priateľov bude
trvať veľmi veľmi dlho.

2.

Pod' neboj sa príd' k nám
osmeľ sa nebud' sám, teraz
tu
buď šťastný,
zaži so Shrekom v baži,
nemaj leto v paži, už
nebav sa
bez priateľov.

2R.

Otvor srdce ľuďom pod
sa baviť s nami, otvor
srdce ľuďom veď tu nie
sme sami, srdce bez
priateľov bude
prázdne, ver mi
natrvalo

Celým táborom by nás sprevádzalo motto zložené z 2 častí. Prvá bude spoločná pre oba týždne a druhá bude pre každý deň nová. Návrh na spoločnú časť znie:

Spoznaj sám seba a...

Doplnenia na jednotlivé dni:

1.týždeň

Pondelok: ...oceň svoju výnimočnosť.

Utorok: ...zostaň sám sebou.

Streda: ...prekonávaj svoj strach.

Štvrtok: ...hľadaj pravdu.

Piatok: ...hľadaj pomoc u priateľa.

2.týždeň

Pondelok: ...nepozerať len na vzhľad.

Utorok: ...nenechaj sa ovládnuť strachom.

Streda: ...neuteč ani z ťažkého boja.

Štvrtok: ...buď úprimný.

Piatok: ...využi dosiahnutý cieľ.

BODOVANIE:

Skupinky síce získavajú body pre seba a súťažia s ostatnými (nie bojujú), ale majú šancu byť veľkodušní keď im zostanú body navyše a dať ich skupinke ktorá ich potrebuje. Za rozdane body sa im zbierajú smailíky.

1. týždeň- oslobodzovanie plyšákov (maskotov každej skupinky)
2. týždeň- kupovanie fľaštičiek s elixírom (každá skupinka svoj druh)

Body sa budú zrátavať iba z dňa a nie z viacerých dní dokopy. Každý deň majú šancu oslobodiť svojho plyšáka.

Pri záverečnom vyhodnotení bude udelená cena fair-play pre skupinku s najväčším počtom smailíkov (ale vopred o tom nebudú vedieť takže to nebude dôvod aby zbierali smajlíky).

Body ktoré udeľujú animátori (max. 1/4 všetkých bodov z dňa), sú to body za správanie (celkové, voči kamarátom v skupinke, za nasadenie a plnenie myšlienky)

Body za príbehovú časť (max. 3/4 všetkých bodov z dňa), sú to body za masovky, mestrskú hru, stanoviská, finálny boj, pokladovku, výzvu, vodné hry

Plyšáky/elixíre každá skupinka má 5 plyšákov/elixírov. Na konci každého dňa bude mať šancu oslobodiť svojho plyšáka/kúpiť si elixír.

PROGRAM+PRÍBEHOVÁ LÍNIA

1.TÝŽDEŇ

PONDELOK:

9:00	úvod + scénka
9:30	masovka
10:00	
10:30	zoznamovačka
11:00	hymna
11:30	svätá omša
12:00	
12:30	OBED
13:00	tanec
13:30	
14:00	turnaje
14:30	
15:00	
15:30	koniec dňa
16:00	

pokojne, samotársky v bažine.

Medzitým ako si on užíva

pokojný život, ostatné

rozprávkové bytosti sú

predávané do otroctva.

Dedinčania chcú predať aj

Shreka lebo ho považujú za

obludu, ale on im to prekazí.

Rozprávkové bytosti utekajú

pred Farquodom. Shrek zachráni

oslíka a spoznávajú sa.

ROZDELOVAČKA/MASOVKA:

Animátori naháňajú svoje deti

do svojej skupinky, dostanú zoznam mien detí, ktoré patria do ich

skupinky, musia ich nájsť a chytiť. Ďalších 8 animátorov a neskôr sa

k nim pripojí ďalších 8. Dieťa ktoré ostane ako posledné chytene

dostane cenu – najrýchlejší bežec/najlepší schovávač (a zase ten čo

bude chytený ako prvý dostane cenu útechy...)

HYMNA + TANEC: Učenie sa hymny a tanca

TURNAJE: futbal

SCÉNKA 2 - POOBEDE: Oslík všetkým vytára že ho Shrek zachránil.

Na konci dňa prídu ostatné rozprávkové bytosti k Shrekovi a sľúbi

im že to pôjde vybaviť do Dulocu s Farquodom.

UTOROK:

9:00	začiatok dňa
9:30	mesto
10:00	
10:30	
11:00	
11:30	
12:00	
12:30	OBED
13:00	rytiersky turnaj
13:30	
14:00	
14:30	
15:00	
15:30	
16:00	koniec dňa

SCÉNKA 1 - RÁNO: Farquad dumá na hrade čo má spraviť, aby sa stal kráľom. A je tam predstavený dokonalý svet Farquada, ktorý nestrpí žiadne odlišnosti. Shrek nahnevaný prichádza do Dulocu za Farquadom a žiada od neho aby mu vrátil bažinu. Všade kam Shrek príde, majú z neho hrôzu.

HRA V MESTE: Skupinky sa podelia po dvoch a budú chodiť po celý čas po meste spolu, pretože každé stanovisko je

o súboji medzi dvoma skupinkami. Skupinky sa medzi sebou nemenia.

Počas celého mesta skupinky rozdávať kocky toaletného papiera a kto rozdá čo najviac má zrejme za to nejaké body (to nie je stanovisko ale robia po celý čas)

1. Ktorá skupina najviac naskáče na švihadle.
2. Vydržať čo najdlhšie sledovať cudzieho človeka, bez toho, aby si ťa všimol.
3. Ktorá skupina skôr prejde určenú vzdialenosť v plutvách.
4. Zapamätať si čo najviac z textu a prepísať ho zaradom.
5. Vylosuj si písmeno! Zožeň čo najviac vecí na dané písmeno.
(K, L, S, T, P, B, M, N, O)

6. Urobte čím skôr 3-poschodovú ľudskú pyramídu. Ak zapojíte okolitých ľudí, dostanete bonusové body.

Kreativita sa cení.

RYTIERSKE TURNAJE

Deti sa učia nejaké vlastnosti/zručnosti aby boli pripravené na nájdenie Fiony. Všetko sa koná vonku. Na každé stanovište je vyhradených 15 minút (ak pri niektorých stanovištiach skončíte skôr(čo je dosť pravdepodobné) pokojne si to zopakujte alebo zahrajte v skupinke alternatívnu hru). Danú zručnosť/vlastnosť musia uhádnuť až po absolvovaní daného stanovišťa(čomu sa vlastne priučili).

1. **BOJOVNOSŤ** – meče (učia sa rôzne techniky boja s mečom, potom aj súperia medzi sebou(kto chce))
2. **SILA** – tie tyče čo majú na konci tie vypchávkvy (každé z detí bude na pni/lavičke/nejakom vyvýšenom mieste z ktorého sa snaží zhodiť súpera (urobí sa súťaž v skupinke, kto je najsilnejší)
3. **OBRATNOSŤ** – metly (prekážková dráha, ktorú musí dieťa prejsť s metlou medzi nohami)
4. **PRESNOSŤ** – hádzanie do basketbalového koša (vzdialenosť a počet trafených košov z (x) pokusov záleží od veku dieťaťa (zváži daný animátor)
5. **PAMÄŤ** – zapamätanie si básne (úlohou je zapamätať si čo najviac)
6. **Rýchlosť** – člnkový beh (v skupinke sa deti postaví na čiaru, animátor deti odštartuje a sleduje či deti idú poriadne a nepodvádzajú)
7. **ROZVAHA** – priestor s vecami, deti si musia zapamätať čo najviac vecí + farba (predmety budú uložené pod plachtou tak, aby ich nebolo vidno,)

8. POZORNOSŤ – hra dobble (najlepšie keď sa spoja viaceré balenia, aby bolo kartičiek dost)

Alternatívy na výmenu:

ZRUČNOSŤ – gumičkové náramky – kto urobí najdlhšiu šnúрку/čas

MÚDROSŤ – hádanky – ktorá skupina uhádne za nejaký čas najviac

PRECÍZNOSŤ – vajíčko + prekážková dráha (štafeta)

ŠŤASTIE – kameň/papier/nožnice, varešky

SCÉNKA 2: Shrek naruší priebeh turnaja, príde za Farquadom, že chce naspäť bažinu. Farquad mu dá podmienku, že musí dokázať svoju silu. Keď ju dokáže, tak je poslaný Farquadom, aby zachránil Fionu. Za to mu sľúbi bažinu.

STREDA:

SCÉNKA 1 - RÁNO: Shrek odchádza na hrad zachrániť Fionu.

WORKSHOP: Pečenie, americký futbal, tanec, farbenie tričiek, spoločenské hry, holiareň, fotografický, gitarový, dielňa, box, futbal, zdravotnícky

VÝLET (ZOO):

V ZOO sa budú nachádzať stanovišťa, za splnenie dostanú indíciu (časť fotky – miesto kde je Fiona).

1. Prelievanie vody (min. 0,5 l) z jednej nádoby do druhej pomocou slamiek.
2. Preťahovanie s lanom proti animátorom (min. 3x výhra)
3. Pomocou zrkadielka prejsť (cúvať) pomedzi prekážky až do cieľa.
4. Prekresliť bludisko – úlohou detí bude prekresliť bludisko. Každý má max 5 sek. na jeho prezretie, následne sa musí rýchlo dostať k zvyšku skupinky a nakresliť ho. Prezeranie bludiska je formou štafety – vráti sa jeden a druhý vybieha.
5. Poskladať mapu mesta Far far away pomocou kúskov z hry Carcassone podľa obrázka. Všetky kocky sú otočené a každý hráč môže mať otočenú len jednu kocku, ak ju nepoužije musí ju otočiť a položiť späť.
6. Skákanie na švihadle s pohárom vody v ústach. Pre získanie kúska skladačky musí toto stanovište absolvovať každý s min. 25 skokmi.

9:00	začiatok dňa + scénka
9:30	workshopy
10:00	
10:30	Omša
11:00	
11:30	Obed
12:00	
12:30	ZOO + stanoviská
13:00	
13:30	
14:00	
14:30	scénka
15:00	
15:30	cesta domov
16:00	koniec dňa

7. Zápalkové krabičky – v pár zápalkových krabičkách (z viacerých) budú ukryté slová, z ktorých treba poskladať čo najviac viet: „Kto nájde princeznú Fionu, vezme si ju za ženu.“; „Shrek je zelený a Perník malý.“; „Zlobor je nebezpečný tvor.“; „Krasoň chce byť kráľom.“ Otvorená môže byť vždy len jedna krabička. Po každej vete, animátor premieša kopolu.

K niektorá skupinka nezíska kúsok skladačky na niektorom stanovišti, môže ho získať ak splní EXTRA úlohu: Rozmotáť zamotané ruky. Každé stanovisko – max. 10 min.

SCÉNKA 2: Rozdeľuje sa s oslíkom. Oslík si má zobrať na starosti Fionu a Shrek draka, ale popletú to. Oslík zabaví dračicu, aby si zachránil ocas. Shrek doletí do Fioninej komnaty, správa sa nekultívovane. Vôbec ho nezaujíma, chce len rýchlo zdrhnúť.

PO STANOVISKÁCH V ZOO: Spolu utečú pred drakom. (nemusí byť scénka - môže to byť len taká vsuvka)

ŠTVRTOK:

SCÉNKA 1 - RÁNO: Putovanie do Dulocu. Zbojníci ich prepadnú, Fiona ukáže svoju silu a porazí ich. Shrek a Fiona prežívajú rôzne dobrodružstvá. Postupne sa navzájom do seba zamilujú. Shrek s oslíkom sa rozprávajú o hviezdach. Ráno im Fiona spraví raňajky.

STANOVISKÁ

hod oslíkom: Prehadzovať osla na ihrisku, prejsť za určitý čas od jednej brány k druhej,

boduje sa vzdialenosť

zem je láva: Uskutoční sa v lezeckej a deti nesmú stúpiť na zem a na stene bude merítko hladiny lávy, ktoré stanoví sám animátor a postupne zvyšuje. Boduje sa výška do akej sa dostanú všetci členovia skupiny a traja najlepší (dve kategórie na

hodnotenie).

naštvi Shreka: Každá skupinka si bude môcť vybrať pred miestnosťou 1 vec, ktorou chce našťvať Shreka. Boduje sa

kreativita a vybraná vec, ktorá má tiež svoju hodnotu.

útek zo skrýše banditov: Skupinka sa zamkne do miestnosti a majú určitý čas, za ktorý majú nájsť kľúč. Ak ho nájdú môžu opustiť miestnosť, ak nie animátor zvonka ich vypustí a skupinka nezíska body. Boduje sa aj čas.

nafúkni žabu: Deti si zoberú balóniky, ktoré boli vo vode. Musia ich nafúknuť a pustiť, meria sa vzdialenosť v yardocho.

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	stanoviská
10:30	
11:00	turnaje
11:30	
12:00	svätá omša
12:30	
13:00	OBED
13:30	
14:00	vodné hry
14:30	
15:00	
15:30	scénka
16:00	koniec dňa

Fiona hľadá raňajky: Skupinka ide do kuchynky a za 5 minút bude musieť Fione urobiť raňajky. Hodnotenie raňajok bude po aktivitách, v rámci scény (niečo na spôsob kuchárskej show)

schovávačka: Deti sa schovajú za 2 minúty do čajovne, kde bude tma a len 1 svetlo. Potom tam prídu animátori, ktorí do 1 minúty musia nájsť čo najviac deti.

posledná večera: Aktivita, kde sa postavia dvojice 5 metrov vzdialene oproti sebe a majú predtlačený text (každý má iný text), ktorý čítajú protistojacemu, ktorý si to zapisuje. Budú nútene kričať po sebe, čo je cieľom tejto aktivity. Boduje sa rýchlosť za akú prepíšu daný text.

čaj o 5: Budú tam 3 animátori prezlečení na čaj o 5. Úlohou deti je rozosmiať deti bez fyzického kontaktu. Boduje sa čas kedy rozosmejú aspoň 1, aj kreativita.

TURNAJE: Tri veže

SCÉNKA 2: Oslík sa dozvie Fionine tajomstvo. Vznikne nedorozumenie medzi Shrekom a Fionou a nahnevajú sa na seba.

VODNÉ HRY:

Dej v hre : Shrek a Fiona majú nehody, pretože Fione sa nepáči, že Shrek smrdí. Má sa umyť! Preto musia ísť deti von a získať potrebné pomôcky k umývaniu. Súťaže – vyzývačky (jedno s akou skupinou, len nech nejdú dvakrát po sebe s tou istou) Na stanovisku víťazná skupina získa: fľaša z vodou, kačičku, šampón, hubka, kefka, pasta, uterák, mydlo, hrebeň, toaleták... (vecí je naschvál viac, aby sa z nich mohlo potom vyberať)

Aktivity na vodných:

1. podávanie nezaviazaných sáčkov nad hlavou z vedra do vedra cieľ: naplniť istú časť z vedra
2. „Dekomlat“ z vodnými pištoľami (jednému zo skupiny zaviažu oči, musí nájsť pištoľ a zasiahnuť súpera) (vystrieda sa ich cca 5)
3. hádzanie balóna – postavia sa 2 hráči s tej istej skupiny oproti sebe (súper urobí rovnako iba o niečo ďalej) a hádžu si balón s vodou. každý prehod = krok dozadu + výmena hráča so skupiny (na 3 kolá)
4. Triať sáčky do vybranej „obete“ so súperiaceho tímu.. cieľ: kto najskôr trafí (3 výmeny hráčov – „terčov“)
5. Vedro napustiť po určitú hranicu s pohárom v ústach, pričom ide o čas.
6. Balón z vodou na bráne. Jeden člen zo skupiny má zaviazané oči a v ruke špendlík. Ostatní hráči ho musia navigovať tak, aby jeden z balónov prepíchol.
7. „Koxiball“ s balónmi z vodou. Každá skupinka má svoju deku a musia si medzi sebou prehadzovať balóniky z vodou. Keď niekomu padne – bod má druhá skupina.

SCÉNKA 3 - NA KONCI DŇA: Shrek vydáva Fionu Farquadovi. A Shrek naoko spokojný odchádza do bažiny

PIATOK:

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	workshop
10:30	
11:00	
11:30	sv. omša
12:00	
12:30	obed
13:00	
13:30	final battle
14:00	
14:30	
15:00	
15:30	Scénka + príprava programu
16:00	jednoduchý program pre rodičov

SCÉNKA 1 - RÁNO: Oslík presvedčil Shreka, aby išiel za Fionou. Fiona sa chystá na svadbu, aj Farquad.

WORKSHOP: grafity, lezecký, divadelný, záhradníctvo, basketbal, hokejbal, farbenie tričiek, gitara, kofoláčikovia, origamy, baseball

SCÉNKA 2 - MALA BY ZAČAŤ

FINAL BATTLE: Začína svadba. Fiona sa premení na svadbe pred Shrekom, keď cíti, že je ním milovaná. Farquad ich oboch zajme.

ZÁVEREČNÝ BOJ

Final countdown: Na konci 1. týždňa, počas ktorého bude neustále hrať pieseň Final Countdown. Deti útočia na hradby Dunlocku a chcú vyslobodiť Fionu z jej komnaty a zabrániť svadbe s Lordom Farquadom. Každá skupinka musí podľa svojej farby pozbierať 15 faktov o Farquadovi, kde bude v ihrisku 8 animátorov, ktorí budú mať náhodne rôzne farby a fakty, skupina ich musí všetky zozbierať a spolu potom prísť ku hradbám Dunlocku. Za nimi sa animátori premenia na zlých a ohadzujú deti guľami a chytajú (8 a 8), ale musí v každej skupinke zostať 1 animátor, ktorý bude zároveň ich dobíjač životov. (život- papierik vo farbe, ktorú zbierali). Na konci bude zrkadlo pravdy, ktoré im povie, že ak chcú počuť kde je Fiona musia

ho odtiaľ odniesť preč. Zrkadlo im povie, že prišli neskoro a Fiona sa už išla vydať za Farquada.. bude nasledovať scénka, kde bude veľká party a celý primesták tam vtrhne a príde romantická scénka. <3

SCÉNKA 3 - PO FINAL BATTLE: Dračica (všetci) ich dôjde vyslobodiť. Záverečná oslava. Farquad je porazený

2.TÝŽDEŇ

PONDELOK:

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	hra na začlenenie
10:30	
11:00	zoznamka
11:30	tanec, hymna
12:00	svätá omša
12:30	
13:00	
13:30	OBED
14:00	scénka
14:30	workshop
15:00	
15:30	scénka
16:00	koniec dňa

SCÉNKA 1 - RÁNO: Shrek a Fiona sú zavolaní do Kráľovstva za siedmymi horami. Starý kráľ chce spoznať Fioninho ženicha a vychovať si následníka trónu. Prídu do kráľovstva, dôjde k odhaleniu, že sú obidvaja zlobri. Kráľ a Shrek sa pohádajú, Shrek sa urazí a odchádza sám domov do bažiny.

ROZDEĽOVAČKA:

Po celom obvode kletky -

basketbalového ihriska budú rozvešané papieriky s menami deti, a menom ich skupinky, deti si nájdu papierik a potom animátora ktorý ich ma vo svojej skupinke... animátori budú (všetci traja) sedieť po celom futbalovom ihrisku ak k nim príde dieťa ktoré im patri zoznámia sa s nimi atď. Teoreticky budú animátori za stolmi a bude ako keby prestrete na posedenie, keďže 2. týždeň začína ako oslava príchodu Shreka a Fiony zorganizovaná kráľom a kráľovnou... ale možno bude ťažké zrealizovať túto zbytočnú vec, len na efekt.

SCÉNKA 2 - PO OBEDE: Kráľ začne kuť pikle, aby sa zbavil Shreka. Pošle na Shreka Kocúra v čižmách aby ho zabil. Avšak Shrek a Kocúr sa skamarátia. Shrek nájde Fionin denník, kde sa dozvie, že Fiona sa vždy chcela vydať za krásneho princa. Krasoň v krčme po rozhovore s Kráľom burcuje rozprávkové bytosti.

WORKSHOP: Vlasové štúdio + kozmetika, kofoláčikovia, basketbal, karaoke, box, farbenie tričiek, náramky, grafity, kreslenie na sklo, plážový volejbal

SCÉNKA 3 - NA KONCI DŇA: Shrek nechce byť kráľom a zisťuje, že jediná možnosť okrem neho je Artuš. (príchod do kráľovstva, privítanie, sklamanie, náhrada za Shreka ako následníka trónu)

UTOROK:

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	výlet
10:30	
11:00	
11:30	
12:00	sv. omša
12:30	
13:00	obed
13:30	
14:00	masovka
14:30	
15:00	turnaj
15:30	
16:00	scénka
16:30	príchod domov
17:00	

SCÉNKA 1 - RÁNO: Shrek odchádza s Oslíkom a Kocúrom, medzitým sa kráľ stretne s vílou a dohodnú sa ako sa zbaviť Shreka. Plán je taký, že Fiona vypije elixír a potom pobozká Krasoňa, do ktorého sa vďaka elixíru zamiluje. Krasoň však musí vtrhnúť do kráľovstva. Shrek sa cestou za Artušom staví v továrni na elixíri u Dobrej víly, ktorá mu nechce dať elixír, tak si ukradne jeden – hepily evr aftr.

VÝLET (KAČÍN):

Celý výstup sa bude po 2 skupinkách spolu, ktoré budú proti

sebe súťažiť a získavať indicie/pomôcky na nájdenie Artuša. Skupinky, ktoré nebudú mať dost' indícií ho musia nájsť tak, že sa budú animátorov pýtať. Animátor im môže odpovedať len ÁNO/NIE. Toto zisťovanie sa začne až po príchode všetkých skupiniek.

1. Oslíkov chvostík: Úlohou každej skupinky bude pripnúť čo najviac štipcov (na prádlo) na svojich súperov z druhej skupinky. Vyhráva tá skupina, ktorá bude mať spolu menej štipcov.
2. Stretnutie s Merlinom – skupinky dostanú hádanku, ktorú musia zodpovedať. Indíciu získava skupinka, ktorá uhádne (indíciu môže získať aj skupinka, ktorá nebola prvá, ale nebude jej to trvať veľmi dlho po výhernej skupinke).

Hádanka: „ Nie je to živé, a predsa keď ho niekto ťahá, tak kričí, že sa z celej dediny ľudia zbehnú.“ = ZVON; „Biela som, keď sa narodím, odrastená bývam zelená, a na starosť červená alebo

čierna, a hoci mám srdce ako kameň, predsa ľúbi ma mladý i starý.“
= ČEREŠŇA; „Dvaja bratia ustavične okolo jedného vršku
behajú a vyzerajú sa, ale nikdy sa vidieť nemôžu.“ = OČI

3. Náročná cesta za Artim – deti budú musieť prejsť prekážkovú dráhu – podliezanie špagáta, vypíť pohár vody = elixír (0,5 l/0,3 l) preskakovanie špagáta, vypíť pohár vody = elixír (0,5 l/0,3 l). (členovia tímov vybiehajú po skončení svojho spoluhráča).
4. Aby Shreka na jeho ceste neodhalili/nenašli/neprepadli musel byť nenápadný a v tichosti – deti si ľahnú na zem (deku) a musia vydržať ležať bez pohnutia a v tichosti 2 minúty. Ak to aspoň jeden člen skupinky pokazí, skupinka nezíska indíciu.
5. Varenie elixírov – hráči majú na páse zavesený špagát s ceruzou. Ich úlohou je dostať ceruzu do fľaše bez požitia rúk.
6. Nie každému na ceste šťastie praje :P – hra SEMAFÓR – hráči budú vybiehať po jednom – vybehne jeden a vyberie si z kôpky jeden papierik, na ktorom bude jedna farba – červená, oranžová, zelená. Červená – hráč sa musí vrátiť k skupinke a bežať späť pre výber ďalšieho papierika; oranžová – hráč musí urobiť 15 drepov, zelená – hráč beží do cieľa.

Toto posledné stanovište by malo byť umiestnené tak aby cieľom bola už lúka na ktorej sa bude odohrávať zvyšok programu.

MASOVKA: Hadie preteky na ovale: všetci zo skupiny majú zviazane oči a držia sa za ruky, ale posledný zo skupiny/animátor zviazane oči nemá. Všetci štartujú naraz musia prejsť drahú (jedno kolečko ovalu)

TURNAJE: findiánska palička

SCÉNKA 2 - NA KONCI VÝLETU: Rozprávkové bytosti prichádzajú na strednú školu za Artym. Presviedčajú ho aby sa stal následníkom trónu namiesto neho.

STREDA:

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	výzva
10:30	
11:00	
11:30	sv. omša
12:00	
12:30	OBED
13:00	
13:30	scénka
14:00	boj na mori
14:30	
15:00	workshop
15:30	
16:00	koniec dňa

SCÉNKA 1 - RÁNO: V kráľovstve sa plánuje oslava – Fiona má narodeniny. Rozprávkové bytosti a princezné jej darujú na oslave rôzne dary. (platí ku výzve)

WORKSHOPY:

Gitara, hekisky, záhradkárstvo, kofoláčikovia, pečenie, fotografický, spoločenské hry, farbenie na sklo, hokejbal, americký futbal

Výzva:

- 1) zaves sa na bránku na 30 sekúnd minimálne 5 ľudí
- 2) zoznám sa s 5 ľuďmi ktorých nepoznáš
- 3) urob 10 mlynských kôl- 15 ľudí
- 4) 100 klikov 5 ľudí
- 5) nerob nič 3 minúty - 10 ľudí
- 6)nehýb sa 1 minútu- 5 ľudí
- 7) vypi jednu malú lyžičku octu- 3 ľudia
- 8) zisti koľko oscarov vyhral Leonardo Dicaprio
- 9)obleč sa na ruby- 3 chlapi
- 10) spapaj celú malú nutellu - hocikoľko ľudí
- 11) zjedzte melón
- 12)sprav 842 preskokov cez švihadlo - 10 ľudí
- 13) vypočítaj rovnicu- $0,2*(3x-4)+5x=2*(11-2x)$
- 14)Na akom kontinente sa nachádza Andorra
- 15) pozbieraj smeti na areáli pred mamatkou
- 16)pretlač animátora
- 17)zakop sa po členky do piesku - 2 ľudia

- 18) freestyle v tanci 1 minútu čoho???- 10 ľudí
- 19) zjedz za jednu minútu horalku
- 20) zaspievaj obľúbenú pieseň
- 21) napočítaj do 1000
- 22) umy nohy kamarátovi
- 23) skáč na jednej nohe 2 minúty
- 24) sprav reťaz zo 40 ľudí
- 25) odfoť sa celý tábor
- 26) 40 slov na F
- 27) toč sa 1 minútu na mieste
- 28) naskladaj na seba 20 modlitebných knižiek
- 29) prejdí celé ihrisko vo fúriku
- 30) zalep ústa 20 ľuďom
- 31) prirad' k dátumom udalost' : 2002 (majstri sveta v hokeji), 2004 (Vstup do Eu), 2009 (euro)
- 32) vyskloňuj podstatné meno idea
- 33) zisti koľko stojí v Lidli 3 vrstvomý papier
- 34) spravte 816 drepov
- 35) Vypočítať koľko hodín trvá dvojtyždňový primesták
- 36) Saleziánske okienko : Najvyšší salezián, najnižší salezián presnú výšku
- 37) Najstarší, najmladší
- 38) Zakladateľ matanky + v ktorom roku bola založená
- 39) Odkiaľ pochádza sestra Zuzka Saloňová
- 40) Koľko sestier býva na Vavilovovej ulici
- 41) 20 ľudí si zaviaže topánky spolu
- 42) Pyramída maxi (5,4,3,2,1,)
- 43) Hľadať v piesku konkrétny predmet (bude ich tam viac iba jeden správny)
- 44) zoskup 10 ľudí tých istých mien
- 45) Pomodli sa s animátorom 10 Zdravasov
- 46) nafúkaj 50 balónov

- 47) vypi 50 pohárikov vody
- 48) vymydli mydlo
- 49) zjedzte 15 jabĺk
- 50) sprav kytičku pre animátorku
- 51) hod' do basketbalového koša 5 krát za sebou
- 52) zatancuj zvolávačku
- 53) zaspievaj hymnu
- 54) pozametaj vonkajšie šatne
- 55) zisti ako sa povie po Taliansky tento tábor je super
- 56) Aký je najvyšší vrch SVK, najnižší bod SVK, Najsevernejší bod SVK
- 57) Vymysli básničku o prímestáku
- 58) Koľko obyvateľov ma SVK + vymenuj kraje
- 59) tancuj 5 minút makarenu
- 60) vyšľahaj bielka na sneh
- 61) objím 30 ľudí (nie násilne ani náruživu)
- 62) zapleť 3 ľuďom vrkoč
- 63) požiadaj 3 animátorky o ruku
- 64) zisti čo je napísane v prvej klubovni
- 65) 2 páry chlapcov – krokodílie zápasy
- 66) Zistite, ktorý animátor je najstarší a ktorý najmladší
- 67) Spraviť 100 klikov
- 68) Nosiť naraz (5 párov) na chrbte niekoho, 4 minúty
- 69) Kotúľať 3 pneumatiky na bugi dráhe, celú ju obísť
- 70) Ušiť z látok plachtu 1x1 meter, získať na ňu podpisy animátorov
- 71) Spraviť bez prestávky 20 volejbalových prehodov loptou
- 72) Zistiť kto z detí je najmladší a najstarší
- 73) Spraviť stojku, vydržať v nej aspoň 5 sekúnd
- 74) Celú bugi dráhu prejsť cúvaním so zrkadlom – štafeta – 5 ľudí
- 75) Pomocou vašich tiel znázornite slovo shrek + fotka
- 76) Zahrať si chubby bunny s marshmallows
- 77) Spraviť 200 skokov na švihadle
- 78) Obviazať jedného človeka toaletákom
- 79) mať naraz 3 ľudia 3 minúty na hlave knihu (balans)
- 80) spraviť hambáč z 8 ľudí
- 81) vyrob origami srdiečko
- 82) nájdí 10 ľudí s modrým tričkom a odfoť sa s nimi
- 83) daj si nohy za hlavu

- 84) napíš nohou 3 postavy zo shreka
- 85) spočítaj všetky okná na mamatke
- 86) 25 žabacích skokov (minimálne 5 ľudí)
- 87) zahrajte si jungle speed
- 88) nosiť v ústach lyžičku s pinpongovou loptičkou okolo celého ihriska
- 89) Preneste vodu z jedného vedra do druhého s pohármi s dierkami v ústach
- 90) prejdí na druhú stranu ihriska po štyroch (5 ľudí)
- 91) vyskoč a sprav klik 100 krát
- 92) 200 brušákov
- 93) Povedz odzadu vetu : DNES JE KRÁSNY DEŇ
- 94) sprav 20 výkopov s loptou bez spadnutia
- 95) predstav sa niekomu, koho nepoznáš
- 96) Spočítaj pneumatiky na bugy dráhe
- 97) povedz čo sa stalo v rannej scénke
- 98) zisti koľko je dneska stupňov
- 99) odfoť chrobáka
- 100) povedz 5 ľuďom kompliment

SCÉNKA 2: Krasoň prepadne kráľovstvo a zmocní sa ho. Fiona so ženami sa ukrýva. Zlatovláska zradí ženy a Krasoň ich uväzní. Medzitým sa Shrek, Oslík a Kocúr po návrate domov a stroskotaní stretnú so šialeným čarodejníkom, počas ich rozhovoru ich napadne skupinka zlých postáv na čele s kapitánom Hákom (môže byť aj niekto iný). Shrek ich premôže a kapitán Hák sa prekecne, že ich poslal Krasoň, ktorý obsadil kráľovstvo. Shrek naháňa čarodeja, ktorý im pomôže dostať sa rýchlo domov (teleportovať), až keď uhádnu jeho rébus (pokladovka). Po splnení sa teleportujú do kráľovstva. (vsuvka na konci dňa po dokončení pokladovky)

BOJ NA MORI: Hra na štýl lodičiek, hrajú skupinka proti animátorovi seba a ich úlohou je potopiť flotilu animátora. Namiesto vody ale musia plniť rôzne úlohy, ktoré im zadáva animátor.

ŠTVRTOK:

9:00	začiatok dňa
9:30	scénka
10:00	stanoviská
10:30	
11:00	
11:30	Svätá omša
12:00	
12:30	OBED
13:00	
13:30	
14:00	oblievačka
14:30	
15:00	turnaje
15:30	scénka
16:00	koniec dňa

SCÉNKA 1 - RÁNO: Shrek s Artušom sú pred bránou do Kráľovstva. Shrek vypije elixír hepily evr aftr, premení sa na švárneho princa, oslík na žrebca. Kocúr v čižmách im prečíta vedľajšie účinky, kde je napísané, že ak chce byť Shrek premenený navždy musí pobožkať pravú lásku. Prechádzajú pomaly cez mesto popri rôznych podivných obchodoch.

STANOVISKÁ:

Spapaj merlinove kamene: Zo skupinky bude chodiť po jednom do miestnosti dieťa a Merlin mu bude núkať Merlinove kamene, ktoré keď zjedia dostanú bod. Kamene budú vyzeráť odpudivo

ale budú chutiť úžasné. Dieťa čo zje kameň zostáva v miestnosti. potop Arthyho: Arthy bude v bazéne s pršiplášťom a každé dieťa ma balón a musí ho trafiť.

Štvrtková chvíľka umenia a kultúry: Deti si vylosujú v danej miestnosti predmet, na ktorý musia vymyslieť 8 veršov buď rap, pop, metal, rock, balada, blues, ľudova pieseň, house, opera.. plus napodobniť nástroje typické pre daný žáner. Boduje sa ako v SuperStar počas mini scénky, kde každá skupinka od prezentuje pesničku.

Krasoňov salón krásy: Úlohou skupinky je nalíčiť buď Shreka alebo Fionu na oslavu. Boduje sa výsledný efekt a kreativita najmilší ksicht (fotka). Boduje sa čas, za ktorý to stihnú.

laboratórium: (Šimon Borš vie o čom to je... ;)) Deti namiešajú elixír z 5 rôznych vecí, a potom podľa tabuľky zistiť čo ten elixír

spôsobuje a 1 minútú plniť danú diagnózu, ktorá sa boduje činka alebo tyčinka: Každý zo skupinky musí zjesť 5 tyčieniek a zároveň dvíhať činku. Meria sa čas, za ktorý zjedia tyčinky.

Štupling: Deti prídu do miestnosti a rozostavia sa okolo stola. Keď už sedia, každý si vytiahne číslo a v tom poradí sa musia prestrieľať po stole stupel 1 rukou tak aby im nespadol plus ňou aj brania aby nespadol. Druhu ruku majú za chrbtom. Maximálny počet na získanie bodov je 10, podľa toho koľkokrát im to padne

toľko bodov sa im odpočíta.

Veľmi veľké upratovanie: Cela skupinka sa vžije do role Popolušky a musí upratať chodbu/miestnosť. Boduje sa čas.

SCÉNKA 2 - PO OBEDE: Prechádzajú pomaly cez chaos v meste a neporiadok. Uvidia Pinocchia uväzneného v hracom automate, ktorý im povie, čo všetko sa v meste deje. Potom im ukáže plagát s nápisom WANTED na ktorom sú vyvesení. Krasoňovi muži ich nájdu, zatknú Shreka, Oslíka a Kocúra a Artyho.

OBLIEVAČKA:

- po celej telocvični vylepené plagáty s nápisom „WANTED“
- deti sú v očakávaní, čo sa stane
- chaos = zapnutie ostrekovačov, tajomná hudba, zlý prichádzajú
- Krasoňový muži prídu zatknúť Shreka
- boj s nimi = oblievačka
- koniec oblievačky únos Shreka –to be continued...
- po častiach zbierajú zbrane na boj/oblievačku
- sáčky s vodou, balóniky s vodou, plastové poháriky, odrezané fľaše, kýble,...
- vo fúriku(2), pánska stolička (3), na koni(2), kačáky(1), na psa (1), „slučka“ s chrbtami(2)

TURNAJE: freesbee

SCÉNKA 3 - NA KONCI DŇA: Privedú ich ku Krasoňovi, Shrek ponížením Artuša ho zachráni pred Krasoňom. Artuš si myslí že ho Shrek iba využíval.

PIATOK:

9:00	scénka + omša
9:30	
10:00	mesto +OBED
10:30	
11:00	
11:30	
12:00	
12:30	
13:00	scénka
13:30	
14:00	boj
14:30	
15:00	
15:30	presun na Mamatku
16:00	program pre rodičov + vyhodnotenie

SCÉNKA 1 - RÁNO: Všetky

rozprávkové bytosti sú vo väzení, ale podarí sa im utiecť a prichystať sa na boj a upiecť tajnú zbraň (veľký perník).

MESTSKÁ HRA:

Každá skupina má rozprávkovú

bytost, ktorú musí ochrániť – ako to je na deťoch – kreativita sa cení.

Musia ju zamaskovať pred strážou, keďže sa podarilo vyslobodiť rozprávkové bytosti a nechcú, aby

sa opäť vrátili do väzenia. Popri tom zbierajú suroviny na veľkého perníka : múka, cukor, vareška, korenie do perníka.

Podľa fotografií nachádzajú stanoviská.

Animátor je skrytý a keď skupinka urobí dohodnuté "heslo", vyjde zo svojej skrýše, dá im úlohu a ak ju splnia správne, dá im surovinu na veľkého perníka. Privolanie animátora: Pochytaj sa do kruhu a začni skákať a kričať: „Zaži v baži!“

- 1. Vyrieš hádanku.
- 2. Uhádni kúzlo.
- 3. Odhali koľko obchodov je na obchodnej.
- 4. Ľudské sochy (napr. na zemi ostane 4 ruky, 2 nohy a 1 hlava)
- 5. Vymyslí básničku, aspoň 4 verše a zarecituj okoloidúcemu. téma :Zaželay pekný deň.
- 6. Zistí čo si zjedol, čo máš pred sebou a čo ovoniavaš. (3 zo skupiny majú zaviazané oči a animátor im dáva hádať čo zjedol.)
- 7. Zahrať „Gingle bells“ na zvonkohre oproti Trojici.
- 8. Zahraj si hru! My little Pony (nenápadne to učíme deti v rannom oratku. :P učí nás to Denisa)

- 9. Toto stanovisko máme všetci spolu. O 12:30 (približne) sa všetci stretne na Hlavnom námestí a budeme spolu tancovať táborový tanec a snažíme sa zapojiť do tanca, čo najviac okolo idúcich. :D Odfotiť miesta!!!!
MTZ: fotografie miest, papieriky z názvami surovín, hádanky, veci na jedenie, hmatanie, voňanie

SCÉNKA 2 - ÚVOD DO BOJA: Fiona s Krasoňom sú zatiaľ na večierku a Shrek sa ponáhľa ju zachrániť, netušiac že padne do pasce. Keď príde ku Krasoňovi vrhnú sa na neho ihneď jeho muži a dajú mu okovy. Rozprávkové bytosti idú zachrániť Shreka a Fionu.

Záverečný boj:

Každá skupina dostane „gombík“ z perníka (papierová guľa danej skupiny), ktorý musí preniesť cez bojové územie zlých vojakov. Dieťa sa spýta Artušovej bytosti nejakú otázku a ak povie odpovie „frázou“, tak je dobrý a ak nie, tak zlý.

Keď je dieťa chytené, musí pustiť „gombík“ na zem a ísť do nemocnice. Keď sa vylieči, môže zobrať guľu a pokračovať až k Shrekovi. Artuš presvedčí zlé bytosti, že za „frázu“ im pomôžu až k Shrekovi. „Dobrý“ majú preukazy, ktoré si animátori vymieňajú medzi sebou, aby si oddýchli. Keď ťa chytí zlý, tvoja rozprávková bytosť ťa oživí v nemocnici (aspoň 30 sekúnd) Jeden dobrý = jedno dieťa.

MTZ: farebné papierové gule, preukazy pre dobré bytosti

- **SCÉNKA 3 - ZAKONČENIE TÁBORA:** Artuš presvedčí zlé bytosti, že môžu robiť aj dobro. Posledná nádej Krasoňa a Víly je že Krasoň pobožká Fionu. Tá ale nevypila elixír, takže sa nič nedeje. Tým, že víla nemôže byť šťastná, nechce ani aby boli ostatní šťastní. Zaútočí na Shreka, ale toho zachráni kráľ, ktorý sa obetuje. Víla a Krasoň sú zdrvení, kráľ na smrteľnej posteli ustanoví Artuša za nástupcu, všetci oslavujú a Shrek a Fiona odchádzajú do bažiny.