



SPOLOČENSTVO
PRSTENA
POVEDZTE "PRIATELIA" A VSTÚPTE

SALEZIÁNSKY
LETNÝ
TÁBOR

MICHALOVCE

DANOVÁ
2009

HYMNA TÁBORA

1. Dobří a statoční, rýchli a smelí

Bystrí a verní, také chceme být.

Kráčame lesom a priateľ nám verí,

držme sa spolu a môžeme ísť.

R: Len sa snaž, spievaj a krič, čo ti stačí hlas.

Podaj ruku a už si náš.

Vravím ti, len sa snaž!

2. Do říše záhad sme sa vybrali,

Dobre sa kráča, keď On vedie nás.

Silný Aragorn, presný Legolas,

Gimli a Frodo nás povedú hrou.

R: ...

THE
LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Rozdelenie animátorov

Animátori v skupinkách:

Popis práce:

dbajú na dobro druhého animátora a detí im zverených. Venujú im všetok svoj čas. Ich prítomnosť pri deckách začína hodinu pred ich zobudením a končí hodinu po tom, ako zaspia ☺

Organizačný a výkonný tím - pracovná čata:

Popis práce:

- všaková pomoc počas tábora,
- príprava hier, stanovišť,
- pomoc animátorom v skupinkách (zaskočenie v skupinke, keď je to potrebné ...)
- ranné zábavné rozcvičky
- venovanie sa bezprizorným deťom,
- bufet a predaj v ňom,
- pomoc s prípravou na omšu,
- príprava lanových atrakcií
- bodovanie táborových hier, poriadku na izbách,
- udržiavanie poriadku v sklade technických pomôcok a materiálu,
- poriadok v tábore,
- otvorené oči a šikovné ruky ochotné „zodrať sa“ vo všetkom, čo je potrebné...

Tieňový šéf tábora:

Popis práce:

Komunikácia s prevádzkovateľom a animátormi, koordinácia dopravy autobusmi, príprava večerných animátorských zhodnotení a prípadných taktických, všimnúť si potreby animátorov a psychické poruchy detí :o)

Zástupca tieňového šéfa tábora:

Popis práce:

Manager pre vytvorenie rodinnej atmosféry počas prípravy večerných animátorských zhodnotení (hudba, tanec, kofča, klobása, ...) + vedenie výkonného tímu (pracovnej čaty)

Herecké úlohy:

Popis práce:

Hrať v scénkach a byť na ne vždy dopredu pripravený

Tom Bombadill (**TB**)
Frodo (**F**)
Gandalf (**G**)
Bilbo (**B**)
Aragorn (**A**)
Legolas (**L**)
Pipin (**Pp**)
Smieško (**Sm**)

Trpaslík (**T**)
Boromír (**Bor**)
Sam (**S**)
Elrond (**E**)
Škreti (**Škr**)
Glum (**Gl**)
Čierni jazdci (**ČJ**) = Škreti (9 ks)

Špeciálna úloha pre všetkých: vnášať atmosféru super partie (spoločenstva) do celého tábora, pamätajte, je to radosť / cesta k svätosti/ a nie práca a zhon...

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová 3. – 7. august 2009

Program dní

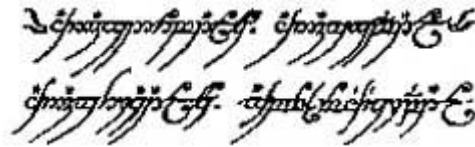
Dejová línia:

Pán Prsteňov je rozprávkovou históriou Vojny o Prsteň, rozprávaním o boji slobodných národov Stredozeme proti Tieňu a o putovaní Hobita Froda, ktorý sa vyberie zachrániť svet.

Čarovný svet elfov a hobitov je príbehom mnohých alegórií, je paralelným svetom „veľkých ľudí“. Jeho hlavnou témou je Prsteň ako ohnivko, ktoré ho púta k Hobitovi. „*Tento príbeh narastal pri rozprávaní, až sa stal dejinami Veľkej vojny o Prsteň a obsahuje mnoho pohľadov do ešte starodávnejších dejín, ktoré mu predchádzali*“ – napísal v predslove k druhému vydaniu J. R. R. Tolkien o tejto vari najznámejšej knižnej trilógii minulého storočia. Kniha Pána Prsteňov bola doteraz preložená do 22 jazykov a vo svete sa doteraz predalo vyše 50 miliónov kusov.

Ukážka:

Len čo tak Frodo urobil, zbadal tenučké čiary, tenšie ako ťahy najjemnejšieho pera, ťahajúce sa znútra i zvonka po celom prsteni - čiary ako zo samého ohňa, v tvare písmen, tvoriacich súvislý nápis. Prenikavo žiarili, a predsa sa zdalo, že sú ďaleko, kdesi v hĺbinách.



"Neviem to ohnivé písmo prečítať," povedal Frodo trasľavým hlasom.

"Ty nie, zato ja áno," povedal Gandalf. "Písmo je elfské, starodávneho druhu, ale jazyk je mordorský, ktorým tu nebudem hovoriť. V spoločnom jazyku to však znamená približne toto: *Privolá ich do jedného a v čiernej tme spúta* Sú to len dva riadky z veršov, dávno známych v elfosloví:

*Tri prstene elfským kráľom vonku pod nebom,
Sedem pánov trpaslíkov v sieňach z kameňa,
Deväť mužov z ľudí, ktorým osudom je skon,
Veľprsteň pre Pána tmy na tróne z plameňa
V zemi Mordor, kde Tieň vládne zlom.
Veľprsteň im všetkým velí, jeho ruka krutá
Privolá ich do jedného, v čiernej tme spúta,
V zemi Mordor, kde Tieň vládne zlom.*

Niekoľko, snáď najvýraznejších symbolov, v ktorých môžeme nájsť paralelu so žido-kresťanstvom v Biblii.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Duchovný boj – dobro a zlo

- Príbeh je o prsteni (prsteňoch) – obrúčka má mnoho spoločného s obručou. Je to niečo čo spútava, čo človeka viaže – kedykoľvek si ju hlavný hrdina nasadí, je „volaný a volá“ k tomu s čím je zviazaný. Dá sa to prirovnať k padnutej ľudskej prirodzenosti. Ona nás stále „volá k zlému“. Všade nás vidí a všade nás nájde. Cítíme jej volanie.
- Puto ku zlu, dedičný hriech, môžeme pretrhnúť a definitívne sa ho zbaviť len vykúpením. Ako ho dosiahnuť? Jeden, Bohom vyvolený jedinec (Frodo), (obklopený spoločenstvom učeníkov ako Ježiš) musí odniesť ťarchu vín na svojich pleciach za všetkých. Nakoniec (sprevádzaný anjelmi – elfami) odchádza do sveta blažených, kde nevládne smrť a kde slnko nezapadá – (nebo)
- Toto vykúpenie sa dotýka celého stvoreného sveta, viditeľného i neviditeľného, teda nielen sveta ľudí. V príbehu vystupujú okrem ľudí aj poloľudia (hobiti ako vymreté vývinové druhy hominoidov, objavení napríklad v Číne pred asi rokom. Dosahovali polovičnú vzrastovú výšku súčasného človeka), podzemné bytosti (predbiblickí trpaslíci žijúci v jaskyniach a baniach), anjeli (neumierajúci lukostrelci elfovia)...
- Na strane zla vystupuje tajomná bytosť so schopnosťou byť všadeprítomný (vševidiaci) cez existenciu duchovného puta (Sauron). Oficiálne ho zastupuje „nadčlovek“ – čierny veľkňaz oblečený do bieleho (Saruman) – ťažko rozlíšiť dobro od zla. Pomáhajú mu bývalí anjeli – škreti, ktorí boli pôvodom elfovia (diabli). Sú poznačení na tvári podobne ako bol poznačený Kain po bratovražde (v židokresťanstve sa hovorí o „pečati hriechu“ a o duchovnom znaku krstu, či iných sviatostí).
- Oproti Mordoru (symbol pekla) vystupuje Valindor (symbol neba).
- Oproti nadčloveku, čarodejníkovi Sarumanovi (čiernemu veľkňazovi) vystupuje čarodejník Gandalf biely (biely pápež – zastupujúci dobro, spájajúci sa so všetkými, ktorí chcú stáť na strane dobra a života v slobode).

Niektoré detaily: elfský chlieb (zázračný pokrm anjelov, ktorý dodáva silu pokračovať na ceste boja so zlom – symbol Eucharistie). Podobne svetlo od Elfky, ktoré svieti tam, kde je tma, je symbolom svetla viery. Predstaviteľ zla premôže žena. Pripomína to starozákonné proroctvo o žene a hadovi naplnené v novozákonnej Panne Márii.

(Tibor HALUŠKA, SDB)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

PONDELOK 3.8.2009 – OSLAVA BILBOVÝCH NARODENÍN

08:00 - 8:25 registrácia detí u saleziánov (Janka, Tomáš, Miška)
08:30 odchod autobusov

registrácia – podpísanie prezenčiek, prehlásenia o zdravotnom stave, pozornosť voči rodičom, zodpovedanie na ich prípadné otázky, obavy ☺, všetko špeciálne a zdravo rozumné si pre ich spokojnosť zapísať a poznačiť

cesta autobusom:

- čo by robil šikovný animátor s autobusom plným detí?
- ... porozprával im niečo, čo ich na tábore čaká? (*vid'. dejová línia*)
- ... pomodlil sa desiatok ruženca za to, aby sme prežili krásny tábor
- ... alebo by sa s nimi trochu zahral?

HÁDAJ, NA ČO MYSLÍM?

Animátor si vyberie nejakú vec alebo osobu na ktorú bude myslieť. Úlohou ostatných detí je uhádnuť na čo animátor myslí. Hádajú postupne po jednom, podľa dohodnutého poradia. Môžu sa ho spýtať iba jednu otázku a on na ňu odpovie buď „áno“ alebo „nie“. Pokiaľ na ňu odpovie „nie“, pokračuje ďalší. Ale ak odpovedal „áno“, môže sa pýtať dovtedy, dokedy mu neodpovie „nie“. Ak si niekto, kto je na rade myslí, že vie o akú vec ide, môže dať svoj typ. V prípade ale že neuhádne, prichádza o jeden život. Pri strate dvoch životov, vypadáva úplne z hry. Víťaz má právo vymyslieť iné slovo, ktoré pošepká animátorovi a hru moderujú spoločne.

REMESELNÍCI

Animátor si vyberie remeslo, ktoré znázorní vpredu pred všetkými deťmi pantomímou. Keď začne remeslo ukazovať, deti môžu hádať, vyvoláva ich podľa poradia ako sa hlásia. Ak by sa hlásili nepretržite a strieľali capoviny, môže to trochu „schladiť“ tým, že každý má tri životy a čo nesprávny typ, to jeden život dole. Ten, kto uhádne remeslo, stáva sa novým cechmajstrom a ako ďalší ukazuje on.

SKOMOLENÁ SPRÁVA

Animátor pošepká do ucha dieťaťu vpredu, v autobuse, krátku správu (napríklad niečo tematické: „Škreti sa chystajú do boja!“ alebo „Bilbo bude oslavovať narodeniny.“, alebo „Frodo nesie do Mordoru Prsteň“, ...) Úlohou detí je danú vetu šepkať si navzájom, správa ide v oboch radách sedadiel rozdelených uličkou, až to dôjde na koniec autobusu. Aká správa z toho nakoniec vzíde? Bude sa aspoň trošku podobat' pôvodnej verzii? ☺
☺ ☺

príchod do tábora

PRIEBEH DŇA

- **poobede** - príprava na Bilbove narodeniny
- **večer** - oslava Bilbových narodenín
- **nočná hra** - putovanie za Gandolfom - odovzdanie prsteňov (zatiaľ iba animátorom)

9:30 - 10:00 Predpokladané vylodenie
Rozdeľovačka do skupín
Animátori sa ujmú svojej skupinky, ubytovanie, spoznanie okolia, nájdenie si svojho „posvätného miesta“, voľné hry na lepšie zoznámenie sa v skupinke

12:00 obed

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Rozdeľovačka:

- zadelenie – papieriky s menami a znakmi sú rozhádzané po lúke, keď už každý nájde papierik so svojim menom delia sa podľa farby a znaku do skupín
- prejsť si tábor - animátor si so svojou skupinkou prejde celý tábor, nájdú si svoje „posvätné“ miesto (modlitba,...)

Pomôcky:

papieriky, farebne a znakmi rozlíšené lístočky s menami detí, označenie pre animátorov

Poobedňajší program

13:45	1. nástup, Celotáborová hra, úvodná scénka
14:00	Príprava Bilbových narodenín (do 17:20)

CELOTÁBOROVÁ HRA

1. Hra s „číslami“

Pomôcky: Kartičky (zo špajlí, výkresu)

Príprava: Pripravíme si veľa, kartičiek. Na každej kartičke je napísané nejaké napr. písmeno od A do Z alebo číslo od 1 do 25...(prípadne tam je obrázok). V určitom území sú tieto kartičky rozmiestnené a zapichnuté do zeme. Pred zahájením hry necháme deti na 2-3 min. prezrieť územie s tabuľkami, dotýkať sa ich ale nesmú.

Hra: Deti zhromaždíme na kraji územia. Z každej skupinky si animátor vyberie 1 zástupcu. Animátor z čaty zakričí nejaké písmeno alebo číslo... a zástupcovia sa rozbehnú na územie s tabuľkami. Ich úlohou je nájsť tabuľku s číslom alebo písmenom, ktoré animátor z čaty zakričal. Kto ho nájde donesie ho animátorovi. Dieťa, ktorému sa to podarí, získava pre svoju skupinku bod (jeden človek z čaty tieto body zapisuje). Tak sa to stále opakuje, pokiaľ sa nevyzbierajú všetky tabuľky...

- Deti v skupinkách sa musia striedať. Druhýkrát môže ísť dieťa až keď sa všetky deti skupinky vystriedajú (čiže už na začiatku si animátor môže určiť v akom podarí deti budú chodiť.

- V prípade, že jedni zástupcovia dlho nemôžu nájsť tabuľku, môže sa im vyslať na pomoc ďalší zástupca. Pre spustenie hry sa môžu do hľadania zaradiť aj napr. v jednom kole aj animátori

- Hráči samozrejme môžu na svojho zástupcu volať, kade sa má za tabuľkou vydať, ak ho už niekde videli. Nie je však povolené miast' dieťa z inej skupinky a posielat' ho zlým smerom.

Úvodná scénka:

Sviatok Bilbových narodenín

TB: Dobrý deň, vitajte. Vitajte všetci. Vitajte v mojom dome v dome Toma Bombadilla. Koľko Vás je...Ste tu kvôli príbehu však??? /*hovorí niekomu vonku*/ Žena moja, priprav mi čaj a fajkové korenie. K príbehu o hobitoch, je potrebné fajkové korenie. Ako??? vy, neviete kto sú hobiti??? Ojoj národ hobitov má pradávny pôvod, milujú mier, pokoj a dobre obrobenú zem. Sú veľmi plachí, vyhýbajú sa veľkým ľuďom a je ich ťažko nájsť. Sú naozaj maličkí a aj najvyšší medzi nimi dorastú asi na meter 20. Ale nepredbiehajme... poďme od začiatku... V dávnych pradávnych časoch veľký kováčsky umelci Elfovia priatelia Trpaslíkov z Morie vytvorili magické prstene. Deväť z nich bolo pre ľudí /*na scénu*

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

môže vystúpiť 9 ľudí/ , sedem pre Trpaslíkov /sedem trpaslíkov, menší ako ľudia/ a tri pre kráľa Elfov /traja Elfovia s korunkami/

TB.2: Všetci však boli podvedení. Sauron, Temný Pán prevzal všetky ich tajomstvá, zradil ich a potajomky dal ukúť v ohňovej hore ešte jeden prsteň. **JEDEN, KTORÝ VLÁDNE VŠETKÝM.** /Sauron vstupuje na scénu s prsteňom v ruke/

TB.3: Kráľ Elfov si to uvedomil a skryl tri prstene. Ľudia a Elfovia sa spojili v POSLEDNEJ ALIANCII. Všetci bojovali veľmi statočne.

Princ Isildur, zlomeným mečom svojho otca jedným ťahom odťal Sauronovi prst s prsteňom. Stačilo, aby ho Isildur hodil do hory Osudu. Zlo by bolo porazené, žiaľ prsteň za krátky čas opantol Isildurovo srdce. Zlo, hoci veľmi oslabené prežilo a rástlo vo svojej ohavnosti.

TB.4: Prsteň sa však chcel vrátiť ku zlu, a tak ho zradil. Ohyzdi povstali proti princovi Isildorovi. Od toho dňa bol prsteň stratený všetci verili, že zmizol navždy aj so zlom, ktoré v sebe nosil. V skutočnosti skončil na dne veľkej rieky, kde ležal 2500 rokov. Počas tohto obdobia sa zlo vrátilo do Mordoru, vyhládalo deviatich ľudí, podmanilo si ich duše a vytvorilo z nich prízraky – ČIERNYCH JAZDCOV. Mali za úlohu hľadať JEDINÝ.

TB.5: Prsteň z rieky našiel Smigl. Objavil moc prsteňa, stal sa zlým, preto ho vyhnali. Utiahol sa do tmavej jaskyne. Slnko sa pre neho stalo neznesiteľným. Prsteň po stáročia ostal v tmavej jaskyni. Postupne Smigl nepoužíval prsteň, ale ho držal ukrytý. Zrazu cez jaskyňu prechádzal Bilbo Baggins, našiel prsteň a vložil si ho do vrecka. Narazil na Gluma, ktorý ho vyzval, na hru s hádankami. Ak uhádneš hádanku, nechcem ťa, ale ak ju neuhádneš zožeriem ťa.

Hádanky

Zišli sme sa tu, aby sme spoločne oslávili Bilbove 111 narodeniny celé mestečko je hore nohami.

TB.6: Z Bilba je veľký boháč a zvláštny človek. Odvtedy, čo pred šesťdesiatimi rokmi záhadne zmizol, a znova sa objavil. Bohatstvo, ktoré si priniesol z ciest sa stalo legendárnym. Akoby sa vôbec nemenil. Trávil čas so svojim synovcom Frodom Bagginsom (Bublíkom). Obidvaja slávia narodeniny v ten istý deň. Frodo má práve 33 rokov. To je vek dospelosti.

TB.7: Na takú veľkolepú oslavu budú pozvaní všetci, bude ohňostroj, aký nebolo v Kraji vidno už viac ako sto rokov. V Hobiville začali všetci pripravovať oslavu. Naozaj všetci od tých najmenších po najstarších, každý kto ... Máte ruky? Máte nohy? A čo ústa? Výborne! všetko sa zide. Že načo ústa?no predsa na spev a fúkanie balónov.

Teraz je na vás, drahí moji, ako bude večerná oslava vyzerat'. Odoberiete sa so svojimi animátormi začnete pracovať do bezvedomia. Večer sa stretneť už v pripravenom Hobiville.

Príprava narodeninovej oslavy

- skupinky si vymyslia **1. pokrik, 2. názov, spravia 3. vlajku, 4. prispejú k výzdobe a 5. spravia Bilbovi spoločný darček za svoju skupinku** (kreativite sa medze nekladú, ale keby mal niekto problém s vymyslením darčeka tak dúfam že do tábora stihneme pripraviť nejaké inšpirácie)

VÝZDOBA:

- vyrábačky – dievčatá – Lampióny - Števká

Sú dve varianty výroby - papierový lampión, alebo so sklenenou fľašou... deti si môžu vybrať. Papierový je skôr pre staršie a zručnejšie deti.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

- **papierový lampión** - do zrolovaného farebného papiera, ktorý si deti môžu pokresliť sa z vnútra vlepí kartónové koliesko, kvázi obruč, papier sa následne zalepí
 - spodná obruč sa podlepi výkresom
 - môže, ale nemusia sa robiť dierky a pripevniť drôt, na zavesenie

- **so sklenenou fľašou**- fľaša sa oblepí farebným papierom, ktorý môže byť rôzne postrihaný, alebo pokreslený... záleží na kreativite
- upevní sa drôt na zavesenie

pomôcky: - farebný papier, farbičky, nožnice, lepidlá, lepiace pásky, drôt, kartónové kolieska, sklenené fľaše, sviečky čajové_80ks, čisté vlajky, farby, štetce,

rezerva!!! (ak budú všetky skupinky s prípravou priveľmi šikovné, tak si zahráme všetci túto...)

CELOTÁBOROVÁ HRA

2. Ponožková

Pomôcky: špagát, štipce, ponožky - od každého dieťaťa sa vyberú dva páry najlepšie čistých ☺ a farebných ponožiek.

Príprava: Medzi 2 týče sa naviažu (pod seba) špagáty, tak aby sa mohli zavesiť všetky ponožky, tak, aby neboli dve z 1 páru vedľa seba (čiže, ako nám prídu pod ruku).

Hra: Skupinky sa postavia vedľa seba vo vzdialenosti 30-50m od ponožiek a na povel animátora z čaty sa vyštartuje. Vybieha vždy jeden člen skupinky, ktorý vezme akúkoľvek ponožku a beží s ňou späť ku svojej skupinke. Tam ju predá ďalšiemu dieťaťu v skupinke a ten sa snaží čo najrýchlejšie nájsť ponožku do páru. Keď sa mu podarí ponožku nájsť, beží ku animátorovi, ktorý uvidí či sú obe ponožky rovnaké, potom ich musí správne zložiť. Potom dá povel ďalšiemu dieťaťu, že môže vybehnúť po ďalšiu ponožku. A potom sa to dokola strieda až do vyzbierania ponožiek. Vyhráva skupinka, ktorá zhromaždí najviac párov ponožiek.

- Môže sa stať, že 2 deti (z inej skupinky) hľadajúce ponožku do páru drží v ruke tú istú ponožku. Získa ju ten z nich, ktorý si to skôr všimne poprosí si ju od toho druhého. Ten, čo si to nevšimol, musí ponožku odovzdať a vráti sa späť bez ponožky. Až potom môže vybehnúť ďalší.

18:00	Sv. omša (15 min. pred - nácvik spevu)
18:45	Večera
20:00	Nástup na večerný program
21:30	Nočná hra

Večerný program: Deti už prídu oblečené na nočnú hru!!!

NARODENINOVÁ OSLAVA:

Moderátori

- prezentácia darčiekov, pokriku a vlajky
- vyvrcholenie – **ohňostroj** (snád' nezapálime les)

Večerná scénka:

Bilbove narodeniny

Všetko sa pripraví okolo veľkého altánku, kde sa zídeme na oslavu. GANDALF veľkolepo príde s ohňostrojom, potrebuje aspoň 4 pomocníkov. *Postupne sa prechádza do tanca v kruhu ako vo filme/ alebo nástupová hudba ???*

Na pódium vystúpi Bilbo:

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

B : Drahí priatelia, poznám iba polovicu z vás, a iba polovicu z tých, ktorých by som mal. A možno k polovici z vás cítim len polovicu z toho, čo si zasluhujete...

Vitajte!

B: Viem, že 111 rokov života nestačí pre pobyt medzi tak úžasnými ľuďmi ako ste vy. Je mi ľúto, že vám musím oznámiť, že sme na konci. Odchádzam. Odchádzam hneď. Teda priatelia Zbohom!!! (za pomoci zhasnutého svetla Bilbo zmizne, mohli by byť aj nejaké efekty)

Sam: Kde je???

Smieško: Kam odišiel ???

Pipin: Znova zmizol

Sam: Naozaj, tento Baggins je zvláštny...

Frodo: Budte pokojní, to bol len ďalší z Gandalfových trikov!!! (*smiech*)

Pipin: A potom, čo sa znepokojujete. Ved' si so sebou nezobral nič z jedla....(*smiech*)

Smieško: O to ostane viac pre nás! Vitajte na veľkej párty!

(Asi po pol hodine zábavy príde Tom Bombadil s fajočkou v ruke..)

TB: Vážení a milí, viete, že za zmiznutím Bilba stojí čarovný Prsteň? Opantál si ho svojou mocou. Gandalf s ním viedol dlhý rozhovor. Nakoniec sa mu zdôveril so svojím tajomstvom. Premáhal pokušenie nechať si prsteň a ďalej žiť v bohatstve. No túžba po pokoji a voľnosti zvíťazila nad zlom. V tichu sa rozlúčil so svojím priateľom. Gandalf zbadal, že Bilbo prsteň z vrečka nevybral. Zvolal na neho. Bilbo sa pri dverách zastavil, pustil prsteň na zem a odišiel. Gandalf počul prsteňov tajomný hlas, ktorý s ním zvädzal duchovný boj. Frodo našiel v Bilbovom dome na zemi prsteň. Zdvihol ho, hľadal strýka, no pri stole zazrel samého, zamysleného Gandalfa. Teraz sa poberieme za Gandalfom. A uvidíme na vlastné oči, kto boj o prsteň vyhrá.

(deti sa poberú za Gandalfom do lesa, alebo do „telocvične“ tu bude stôl stoličky osvetlené baterkami, animátor si počas prípravy na oslavu vyberie medzi deťmi Froda, hry, šifrovačky)

22:00 NOČNÁ HRA - PUTOVANIE ZA GANDALFOM alebo 4 úlohy „Š“ – ialenej cesty

- minimálne dve cesty - tak aby sa nestretli (bude potrebné doriešiť to priamo na mieste)

- z tábora budú odchádzať postupne

- šifra - po jej rozlúsknutí, sa skupina môže vybrať na cestu za Gandalfom

- špagát - cesta vyznačená špagátom ktorú musí dieťa prejsť so zviazanými očami, nesmie sa pustiť špagátu

- švihadlo - preskákať iba krátky úsek cesty aby sa vystriedali všetky deti

- šnúrkový - členovia skupinky sa postaví vedľa seba a so svojim susedom si zviažu nohy a tak prejdú ďalší úsek cesty

Mokrý program Nočnej hry:

Tieto úlohy plniť vo vnútri a Gandalf by bol iba niekde vonku pod strieškou

Po skončení nočnej hry, deti bezpečne dopraviť na kute a dobrú noc.

Pomôcky:

špagát, švihadlá

Hodnotenie: darček pre Bilba + prípadný bonus za špeciálny, kreatívny nápad, nočná hra – získanie prsteňov

23:00	Návrat do tábora +večerná hygiena + nočný kl'ud (23:30)
--------------	--

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

UTOROK 4.8.2009 – VZNIK SPOLOČENSTVA PRSTEŇA

7:30	Budíček (trestné body pre tých, ktorí budú kikiríkať skôr), rozcvička
8:00 – 8:55	Raňajky + ranné zamyslenie po skupinách
9:15	Nástup a SCÉNKA – začiatok doobedňajšieho programu

Scénka doobeda:

Vznik Spoločenstva

TB: Prsteň je naoko v bezpečí u Froda v truhlici. Zlo naberá na sile, hľadá svojho miláčika, nepozná súcit. Ničí a zabíja, rozrastá sa. Gandalf vedel o nebezpečenstve, ktoré sa valilo na Kraj Hobitov. Prišiel varovať Froda a vypravil ho na cestu spolu so Samom, Pipinom a Smieškom. Keď už im Čierni jazdci dýchali na krk, prišli na pomoc Elfovia. Každý Elf si vzal na svojho koňa jedného Hobita. Všetci sa šťastne dostali do Roklinky. Presne na tomto mieste sa určilo, kto poniesie prsteň ďalej a kto pôjde ako ochrana. Tu Frodo spozná svoj osud... Poďme sa na to spoločne pozrieť.

(Fajčí fajkové korenie) ...teraz prosím, ticho. Gandalf totiž rozpráva históriu Prsteňa. Počúvajte.

G: *(akoby rozprával niečo z dávnych čias)* Našťastie sa Sauronovi ešte nepodarilo Prsteň získať. Frodo ho dokázal priniesť sem. A teraz, moji drahí radcovia, poznáte celú históriu. Máte slovo.

B: Volám sa Boromir, a prišiel som z juhu. Cestoval som 110 dní. Naš spoločný nepriateľ už získal 9 ľudských prsteňov. Nemenovaný nepriateľ ožil a útočí. Neprosím o pomoc, ale o radu. Jednej noci som vo sne videl: Nebo na východe sčernelo a zo západu z diaľky bolo počuť hlas:

Hľadaj meč, ktorý bol zlomený,

V Imaladrise ho nájdeš,... (Aragon sa postaví a hodí meč na stôl pred Elronda.)

A: Teraz nie je čas na básničky.

B: A čo... môže Hraničiar vedieť o tejto veci?

L: To nie je len Hraničiar! Je to Aragorn! Syn Arathornov! ... Si jeho poddaným.

B: Aragorn?

E: Áno, on je Aragorn, syn Arathorna, potomok Isildura.

A: Vďaka Elrond, pán elfov. (ukloní sa pred kráľom elfov)

F: Potom to patrí tebe, nie mne.

G: Nestráčajme čas. Ukáž Prsteň Frodo. *(Frodo sa postaví a vytiahne Prsteň, ktorý mu visí na retiazke na krku.)*

Všetci: Oh.... Isildurov bič, veľký Prsteň

G: Objavil som životopisný text od Isildura, ktorý odťal prst, v ktorom opisuje Prsteň. Blčal, ale hneď vychladol, chýbalo mu teplo Sauronovej ruky. Je na ňom nápis, ktorý sa rýchlo vytráca. Isildur ho nevedel prečítať, urobil z neho odpis na papier. „*Veľprsteň pre Pána tmy na tróne z plameňa. Jeden vládne všetkým.*“ Toto je Prsteň, ktorý Pán Mordoru zúfalo hľadá, aby vládol svetu.

F: Čo s ním máme urobiť?

G: Rozhodnutie je na vás.

L: Hodme ho do hĺbočiny, v mori bude Prsteň v bezpečí.

G: Nie navždy. V mori a hĺbočinách sú rozličné tvory, ktoré by to mohli časom zmeniť. Našou úlohou nie je prijať len nejaké dočasné riešenie. Mali by sme nájsť konečné riešenie.

B: Prsteň nám môže v tejto chvíli veľmi dobre poslúžiť. Ak ho slobodný ľud dobre využije, mohli by sme s ním poraziť Nepriateľa. A myslím, že toho sa obáva najviac. Že sa prsteň stane našou zbraňou...

E: Nemôžeme si poslúžiť vládnucim Prsteňom. Patrí Sauronovi, bol ukutý jedine pre neho. Jeho sila, Boromir, je príliš veľká, aby ju mohol užívať niekto, kto nie je sám veľmi mocný. Ale pre toho je ten Prsteň ešte viac smrteľný. Jednoduchá túžba vlastniť ho, ovláda a ničí dušu. Ak by aj niekto z Múdrych porazil vďaka Prsteňu Pána Mordoru, sám by sa dostal na jeho trón a stal sa ďalším Temným Pánom. Teda aj to je motív, aby bol Prsteň zničený.

Gimli: A čo sa stane, ak Prsteň bude zničený?

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

E: Nevieme nič isto, Gimli. Niektorí dúfajú, že Tri Prstene Elfov, sa stanú slobodnými a tomu, kto ich bude vlastniť, dovolia uzdraviť všetko zlo vo svete. Ale môže sa stať, že keď zmizne tento Jediný, aj Tri Prstene stratia moc. Tomu ja verím.

L: Ale aj napriek tomu sú všetci Elfovia pripravení podstúpiť toto riziko, aby bola zlomená Sauronova moc a útlak jeho vlády.

Gi: V tomto prípade sa opäť vraciame k zničeniu Prsteňa (buchne sekerou po prsteni a spadne na zem) čo to je? Do kelu!

G: Je nezničiteľný. Jeho najväčšou zbraňou je naša túžba po moci. Jeho myseľ nikdy neprijme myšlienku, že by niekto mohol odmietnuť moc a získaný Prsteň zničiť. Toto teda musí byť náš cieľ, ak chceme prekaziť jeho plány. On bude očakávať, že niekto z nás chce prsteň použiť a bude sledovať každý náš krok. A je tiež možné, že si nevšimne niečo tak malé, čo ide v ústrety nebezpečenstvu... vnútri Mordoru.

E: Drahí priatelia, je nutné, aby sa cesta do Mordoru uskutočnila, ale bude to veľmi ťažké. Ani sila, ani múdrosť by nás nedoviedli ďaleko. Je to cesta, na ktorú sa môžu vydať aj slabí, s tou istou nádejou ako silní. Toto sú však dejiny, ktoré ovplyvnia svet. A sú to často ruky malých, ktoré konajú z nevyhnutnosti. Zatiaľ čo oči veľkých sa upierajú niekam inam.

F: A ktože sú tí iní???

G: O tom musíme rozhodnúť tu!

(hádku v zmysle: Nemôžeme len tak vkráčať do Mordoru. Jeho Čiernu Bránu nestrážia len škreti. Je tam Zlo, ktoré nikdy nespí. Veľké Oko je stále na pozore. Je to nehostinná pustina,...bažina plná ohňa, popola a prachu...a vzduch, ktorý sa nedá dýchať, je otrávený dymom.)

G: Niekto z vás...to musí urobiť.

(hádku pokračuje: text musí byť prednesený rýchlo, nahnevane, stupňujúc napätie, preto sa môžu vety aj dopĺňať a opakovať)

B: Ani s desať tisíc mužmi by sme to nedokázali. Je to bláznovstvo.

L: Nepočul si nič z toho, čo Elrond vravel? Prsteň musí byť zničený!

Gimli: A ty si myslíš, že jedine ty to dokážeš?!

B: Nesúhlasím! Čo sa stane, pokiaľ Sauron získa to, čo je jeho?!

Gimli: Radšej umriem, než aby som videl Prsteň v rukách elfa! Nikto neverí elfom!

A: ...vy tomu nerozumiете...

F: Ja, môžem ísť... Ja, môžem ísť... *(stupňuje hlas, a ostatní si ho pomaly všimajú)* Ja som ochotný odniesť prsteň, ... hoci... nepoznám cestu.

E: Malý Frodo... Vďaka za tvoju odvahu a veľkodušnosť. Viem, že je to nebezpečná cesta. No, myslím, že táto ťažká úloha čakala práve na teba. ... Konečne nadišla hodina ľudu z Kraja.

Sam: *(skrytý v jednom kúte)* Dúfam, že na tú cestu ho nechcete pustiť samého?

E: Je priam nemožné odlúčiť ťa od Froda aj vtedy, keď sa zúčastňuje na stretnutí, na ktoré teba nikto nepozval. *(ostatní sa smejú)*

Sam: No, pán Frodo... vyzerá to, že sme sa práve dostali do poriadnych problémov.

G: No na takúto úlohu nemôžte ísť len vy dvaja! Pôjdem s tebou aj ja, Frodo. Vytvoríme spoločenstvo.

E: Mali by ste byť deviaty, aby ste sa v boji vyrovnali čiernym jazdcom. Z elfského ľudu pôjde s vami Legolas.

A: Pokiaľ ťa svojím životom alebo smrťou dokážem ochrániť...učiním tak! Budem tvoj meč!

E: Dobré Aragorn. A myslím si, že s vami chce ísť aj Gimli *(ukazuje na trpaslíka)* ako predstaviteľ ľudu Trpaslíkov.

Gimli: Ja? *...(zajakáva sa, prekvapený)* Iste! Ale viete, že nemôžem kráčať veľmi rýchlo. Mám príliš krátke nohy....

G: Neboj sa Gimli, tvoja vytrvalosť a múdrosť tvojho ľudu nám pomôžu.

Gimli: Som pripravený. Frodo, budem tvoja sekera!

L: Ja tvoj luk!

B: Aj ja pôjdem s vami. Došiel som až sem, aby som vás stretol a teraz chcem pomôcť. Len ak dokážeme premôcť temného pána, moja zem bude slobodná.

E: Dobré, už sme siedmi. Chýbajú ešte dvaja.

Smieško: Zdá sa mi, že ak by sme išli my dvaja s Pipinom, že by sme splatili dlh. (prídu z von)

Boromir: Osoby, ktoré sa vtieknu všade tam, kam by nemali. ... Už tu jednu takú máme.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Pipin: Počuj. Ani neviem, ako si sa sem dostal ty, a už by si chcel všetkým rozkazovať. A potom je nad slnko jasnejšie, že keď sme Froda sprevádzali až sem, že sa nemôžeme teraz vrátiť domov. (odchádzajú)

TB: Spoločenstvo si odpočinulo a pripravilo sa na náročnú cestu. A rovnako, teraz aj vás čakajú tie najrôznejšie úlohy. Vďaka nim sa ukáže, čo všetko je vo vás, a či spoločne dokážete vytvoriť to pravé **spoločenstvo, ktoré poniesie Prsteň**. Viac vám už ale prezradia naši animátori.

9:30 – 12:30

SPOLOČENSTVO PRSTEŇA – táborová hra pozostávajúca z 12-tich úloh a stanovišť

Cieľ: Rozdelenie členov skupinky na 4 rasy (Elfovia, Hobiti, Škriatkovia, Ľudia) + výber nositeľa prsteňa

Spôsob prevedenia:

Po krátkom predstavení, hra prebieha ľubovoľným presúvaním sa po skupinkách a návšteve jednotlivých stanovišť. Hlavnými moderátormi skupinky sú animátori, na nich záleží, aký podtón, napätie, spád, tej-ktorej hre dajú. Každá zo súťaží si ale všima niektoré špecifické vlastnosti danej rasy, preto by bolo dobré navštíviť aspoň jednu z každej rasy. Animátori si pozorne všimajú deti, hodnotia ich výkony, zapisujú si ich, na ich základe sa na konci rozhodnú, aká rasa danému dieťaťu v Spoločenstve pripadne (deti môžu na to upozorniť dopredu, po každej úlohe môžu deti oboznámiť s výsledkami, pochváliť, v čom bolo ktoré dieťa dobré, môžu spoločne hádať, ku ktorej rase daná úloha patrila, a čím asi vynikala). Takisto sa pre tento deň určí nositeľ prsteňa (decká, hlasovaním medzi sebou, komu prejavia dôveru aby ich viedol...). Nositeľ sa však určí v pondelok večer buď počas čakania, večernej modlitby alebo rannej. /ako sa skupinke podarí/. Ostatné dni sa bude určovať večer.

- večer udeliť len prsteň moci, ostatné až na uvedení do rasy, stále večer pri modlitbe, nositeľ prsteňa tajným hlasovaním

Zvolenie si nositeľa Prsteňa – FRODA - Preslov pre animátora:

Máme pre vás úlohu, ktorá spočíva vo zvolení si osoby, ktorej dôverujete a ktorá si to podľa vás za svoju snahu v dnešnom dni zaslúži. Práve tomuto chlapcovi /dievčaťu zveríte prsteň a tým sa stane „FRODOM“, ktorému dôverujeme a ktorý nás povedie. Každý z vás má možnosť napísať na papierik tri mená. Kto bude na prvom mieste získava 3 body, na druhom – dva body, na treťom jeden. Hlasy sa prečítajú, spočítajú a bude zvolený ten, kto má najväčší počet hlasov. Preto si to poriadne zväžte.

Ak nebudete zvolení, nebudte smutní. Každý z vás má možnosť stať sa nositeľom prsteňa a to tým, že sa budete snažiť, plniť úlohy zodpovedne, pomáhať ostatným členom skupinky.

Zajtra bude hlasovanie opäť. Možno to budete práve vy.

A teraz, hor sa do toho dnešného.

//hlasujú aj animátori //

Pomôcka pre animátorov (výkony detí v jednotlivých úlohách) ...

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

BODOVNÍČEK

MENO	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
1. úloha ELF								
2. úloha ELF								
3. úloha ELF								
4. úloha CLOVEK								
5. úloha CLOVEK								
6. úloha CLOVEK								
7. úloha TRPASLÍK								
8. úloha TRPASLÍK								
9. úloha TRPASLÍK								
10. úloha HOBIT								
11. úloha HOBIT								
12. úloha HOBIT								
ELF SÚČET								
CLOVEK SÚČET								
TRPASLÍK SÚČET								
HOBIT SÚČET								

Hodnotenie

Maximálny počet bodov sa rovná maximálnemu počtu detí. Ak je v skupinke 8 detí max. počet bodov je 8. (prvé dieťa získava 8 b. druhé 7b., ...)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Rasové vlastnosti: (pomôcka pre rozhodovanie animátorov)

HOBIT- „multivajco“, čo znamená, že sa mu darí tak vyvážene vo všetkom, v ničom špeciálne nevyčníka, no zase ani nezaostáva, sú veľmi nízkeho vzrastu, radi obývali podzemné nory, nemali radi výšky - skrývanie sa pred inými, utiahnutosť, nesmelosť

ELF - dokážu sa ticho a rýchlo pohybovať, výborné zmysly, orientácia, milovníci umenia, odolnosť voči času a chorobám - vytrvalosť, majú radi prírodu, liečiteľstvo - ochota pomôcť, vznešenosť, racionálnosť

ČLOVEK-rozmanitosť, vysokí, nízki, dobrí, zlí, svelovlasí, tmavovlasí, prosto mišung, no ako ľudia, vynaliezavosť

TRPASLÍK - tvrdohlavosť, tvrdosť, vedia sa ľahko spriatelieť aj znepriatelieť -náladovosť?, ľahko pretrvávajú hlad, strasti a zranenia

Stanovištia:

suchá verzia	mokrú verzia
elf	
slon	Slon /lastovička/
lukostreľba	lukostreľba
šifrovanie	šifrovanie
trpaslík	
postreh	postreh
hľadanie kamienkov	chňapky- triedenie
vilomeniny	vilomeniny
človek	
drevo	zápalková studnička
prekážková dráha	prekážková dráha
kohútie zápasy	kohútie zápasy
hobit	
hľadanie naslepo	hľadanie naslepo
Pitie vody cez slamku	Pitie vody cez slamku
Fúrik	chodúle

Elf

slon / slon- dieťa sa točí okolo kolíka zabitého v zemi 10x, pričom sa ho musí jednou rukou držať.

Po dotočení vyštartuje do vyznačeného priestoru ohraničeného dvoma čiarami, pričom dieťa musí ísť súvisle bez zastavenia. Miesto kde dieťa zastaví sa vyznačí značkou (kolíkom). Ak dieťa prejde za vyznačený priestor, vyznačí sa miesto kde priestor prekročilo.

- vyhráva dieťa ktoré prejde trasu čo najďalej

čo potrebujeme: kolík, stuha na vyznačenie čiar (toalet'ák), méty (kamene označené rímskym číslom)

lukostreľba / lukostreľba – nastrieľať najviac bodov

čo potrebujeme: luk, šípy a terč

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

šifrovanie / šifrovanie – deti dostanú 15 slov v elfskej abecede kt. majú čo najrýchlejšie preložiť. Všetky deti majú rovnaké slová ,ale v inom poradí.

Bodovanie: za každé správne slovo 1 bod za každé nesprávne slovo -1 bod

čo potrebujeme : papiere zo slovami ,perá, správne odpovede pre animátora

Trpaslík

postreh / postreh– dieťa si sadne za stôl a položí ruky na značky, oproti nemu sedí animátor ktorý má na šnúrke zaviazanú vec (napr. Hubka) položenú na značke medzi rukami. Na zvukový signál – tlesk druhého animátora dieťa sa snaží chytiť vec na šnúrke pričom animátor ťahá za šnúrku tak, aby dieťa nechytilo. Deti majú 10 pokusov.(remíza nevadí)

čo potrebujeme: stôl, značky na stôl, predmet, špagát

kamene v lese / chňapky- vo vyznačenom priestore v teréne sú ukryté zafarbené kamene (min. 15). Dieťa ktoré ako prvé nájde a prinesie kameň animátorovi získava najviac bodov.

Každé ďalšie dieťa získava o bod menej. Jedno dieťa nájde iba jeden kameň a tým svoju úlohu skončilo.

čo potrebujeme: zafarbené kamene, stuha na vyznačenie priestoru

chňapky- deti majú čo najrýchlejšie vytriediť „šošovicu od hrachu“ pomocou hrubých rukavíc

čo potrebujeme: rukavice , „šošovicu a hrach“, misku

vilomeniny / vilomeniny - na stole s obrusom je 10 vecí dieťa má čo najrýchlejšie strhnúť obrus tak, aby ostalo na stole čo najviac vecí.

čo potrebujeme: stôl, obrus, kladivo, kniha , topánka, hrniec, varecha, pero...

Človek

hľadanie dreva /zápalková studnička -počas 8 min. nazbierať čo najviac dreva. Dreva budú ukladať do „studničiek alebo na kôpku“. Môže sa hodnotiť aj snaha, závisí od animátora

zápalková studnička – deti majú čo najrýchlejšie postaviť studničku zo zápalky. Zápalky sú na konci miestnosti, deti stavajú studničky na stole na opačnej strane miestnosti.

čo potrebujeme: zápalky, stoly

prekážková dráha / prekážková dráha - hodnotí sa čas

čo potrebujeme : lano, ...

kohútie zápasy /kohútie zápasy - vo vyznačenom kruhu dve deti navzájom súperia o šatky ktoré majú za pásom. Vyhráva ten kto rýchlejšie získa šatku.

Herný systém :na začiatku si deti losujú z klobúka kamienky (počet kameňov = počtu deti, dvojica kameňov má rovnakú značku). Deti ktoré si vytiahnu kamene s rovnakou značkou spolu zápasia. Jeden zápas je časovo obmedzený (1,5 min.)

čo potrebujeme: šatky, kamienky zo značkami, vrece na losovanie, lano na vyznačenie priestoru, papiere na zapísanie poradia

spôsob hry: 5x losovanie - potom sa sčítajú body

Hobit

hľadanie na slepo /hľadanie naslepo - vo vyznačenom priestore deti zo zaviazanými očami po štvornožky hľadajú hrniec. Každý má v ruke varechu s ktorou sa snaží po hrnci udrieť. Hrniec sa uloží do vyznačeného priestoru vtedy keď majú zaviazané oči. Kto udrie po hrnci končí hru, ostatný pokračujú ale hrniec animátor premiestni. Animátor dáva pozor aby deti nevyšli z priestoru.

čo potrebujeme: hrniec, varechy, lano na vyznačenie priestoru

pitie vody cez slamku /pitie vody cez slamku- cez metrovú slamku deti majú čo najrýchlejšie vypiť vodu z pohára

čo potrebujeme: metrové slamky, 0,5l plastové poháre, pitnú vodu

fúrik/ chodúle- prejsť trasu s fúrikom

čo potrebujeme :fúrik

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

chodúle- dieťa má prejsť trasu za určitý čas (hodnotí sa čas)
čo potrebujeme :chodúle
záloha

hľadanie v lese- deti sa skrývajú hľadá ich animátor /hodnotí sa spôsob ukrytia
skok vo vreci – : za určený čas má dieťa vo vreci doskakať čo najďalej. Po uplynutí času dieťa zostáva na mieste. Deti sa ohodnotia podľa dosiahnutej vzdialenosti.
čo potrebujeme: vrecia na skákanie, časovač(stopky)
lastovička –ktoré dieťa vydrží čo najdlhšie robiť lastovičku

PRIJATIE DO RASY:

- každá rasa ma nejakého svojho predstaviteľa...hlavný u elfov-Legolas...ktorý ich bude prijímať do svojich radov... stavajú sa elfmi, dostanú niečo typical pre elfov... obdobne je to u iných rás... za trpaslíkov Gimli, za hobitov Frodo, za ľudí Aragorn, ten človek sa ich bude snažiť nadchnúť pre tú ktorú rasu, povie im niečo z histórie rasy, prečo sú takí dôležití, a pod. aby decká odtiaľ odišli hrdé, že sú napr. trpaslíci, či hobiti lebo je zrejmé, že viacerým sa to bude sprvu nepáčiť
- môžu dostať i meno... každý iné (databáza mien dievčenských, chlapčenských, takých špeciál :) a budú hrdí na to ,že sú ich nositeľmi, bude kvázi pasovanie pri tom predstavenom rasy (niečo ako pri birmovke)
- môže to byť posvätný okamih, na špeciálne vytvorených miestach – elf- strom, les, Trpaslík - kamene, skaly, ...

Návrh príhovorov iniciácie (môžete si to spokojne dotvoriť :)

Trpaslíci

Vítam vás v ríši trpaslíkov. Moje meno je Gimli a budem vašim sprievodcom. Viete niečo o trpaslíkoch? Nie? Tak ja vám voľačo prezradím.

Už od dávnych čias sa traduje, že nás, trpaslíkov, vytvoril Aulë v temnotách Stredozeme pretože veľmi túžil po Deťoch - učňoch, ktorým by mohol odovzdať svoje vedenie a remeslá.

Aulë urobil trpaslíkov pevných. Oplývali tvrdohlavosťou, tvrdosťou a veľmi ľahko sa vedeli spriatelíť aj znepriatelíť, ľahko pretrvali hlad, strasti a zranenia. A takí sme i my... tieto vlastnosti pretrvali stáročiami..

A dnes... po tom ako ste prejavili svoju šikovnosť pri plnení rozličných nástrah, sme sa rozhodli prijať vás medzi nás... medzi nás... hrdý národ trpaslíkov, ktorý sa dokáže biť za svoje presvedčenie.

A teraz poprosím každého z vás aby postupne predo mňa predstúpil. Ako symbol prijatia do našich radov obdržíte meno, ktoré vás bude sprevádzať vašim ďalším životom.

Hobiti

Vítam vás v Hobitine, našom posvätnom mieste. Moje meno je Sam a budem vašim sprievodcom.

Viete niečo o hobitoch? Nie? Tak ja vám voľačo prezradím.

Sme rasa príbuzná s ľuďmi, i keď náš pôvod je neznámy. Naším najcharakteristickejším znakom je výška – ako si môžete všimnúť. Nie sme práve z tých najvyšších, no za to máme iné prednosti.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Možno sa pýtate kde je náš domov... Odpoveďou je, že najradšej obývame podzemné nory, obydlia vydlabané do kopcov. Menej majetní hobiti obývajú malé jednopodlažné domčeky. Neznášame výšky, tých sa priam stráňime.

A dnes... po tom ako ste prejavili svoju šikovnosť pri plnení rozličných nástrah, sme sa rozhodli prijať vás medzi nás... medzi nás... hrdý národ hobitov, ktorý vie kde má svoje miesto.

A teraz poprosím každého z vás aby postupne predo mňa predstúpil. Ako symbol prijatia do našich radov obdržíte meno, ktoré vás bude sprevádzať vašim ďalším životom.

Elfovia

Vítam vás v elfskej ríši zvanej Lothlórien. Moje meno je Galadriel a toto všetko podlieha mojej moci. Každá rastlina vyrastajúca z matičky zeme... každý vtáčik spievajúci si svoju pieseň...

A vy, drahé deti...Viete niečo o elfoch? Nie? Tak ja vám voľačo prezradím.

Elfovia boli prvé bytosti, ktoré obývali Stredozem a ktoré dokázali hovoriť.

V knihách sme opisovaní ako najkrajšie a najmúdrejšie bytosti Stredozeme, milovníci umenia (najmä spevu, pretože sme od nepamäti mali nádherné hlasy). Sme zároveň aj fyzicky silní, a máme oveľa lepšie zmysly ako ľudia.

A dnes... po tom ako ste prejavili svoju šikovnosť pri plnení rozličných nástrah, sme sa rozhodli prijať vás medzi nás... medzi nás... hrdý národ elfov, ktorý vládne prírode.

A teraz poprosím každého z vás aby postupne predo mňa predstúpil. Ako symbol prijatia do našich radov obdržíte meno, ktoré vás bude sprevádzať vašim ďalším životom.

Ľudia

Vítam vás na posvätnom mieste nás, ľudí.

Boli ste predurčení na to aby ste sa stali Frodovým mečom. Úlohy ,ktoré ste plnili dnes doobedu neboli náhodné. V týchto úlohách boli vyzdvihnuté vaše vlastnosti, vlastností ľudí. Avšak na to aby ste mohli Froda chrániť musíte zložiť túto prísahu:

13:00 - 15:00	Obed + odpočinok
15:00 - 17:30	Cesta do hostinca „U skákavého poníka“ (zodpov.)

Scénka poobede:

Hostinec u Toma Bombadilla

Tom Bombadill: *(vreckovkou si utiera slzy z rozlúčky)* Spoločenstvo sa rozlúčilo so všetkými, čo bývali v Roklinke. Prvý sa rozlúčil Aragorn s Arven, odchádzal, aby sa potom stretli u mňa v Hostinci u Skákavého poníka. Kráčali už niekoľko dní, keď došli k hostincu. Všetci boli takí unavení, že zaspali ako bábätká. Iba naši milí hobiti zatúžili po zábave. Frodo neodolá lákadlu prsteňa a vo vrecku si ho pár krát nasadí. Začne miznúť pred očami. Čo vyvolá u hostí paniku. Začnú sa pomaly vytrácať.

P1: Hostinský! Prines ďalšie pivo pre hobita! *(smiech)*

(v tomto momente začne nejaká pieseň, Frodo vyjde na stôl, Frodo žartovne diriguje. Všetci spievajú, tleskajú, smejú sa.... Nečakane Frodo spadne a zmizne pod stolom. Hudba v momente stíchne. Ticho.)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

S: Kam išiel???

P2: Čo je to za hru na schovávačku !? (*Frodo vyjde spod stola, akoby sa nič nestalo*)

P1: Aha tu je, vrátil sa!

P3: Poďme preč!

Všetci: Áno! (*Hobiti sa snažia ujsť do izby, ale hostinský ich zastavi*)

H: Pán Hobit. Vystrašíte mi tu všetkých hostí.

F: Je mi to ľúto. Nechcel som. (*zatiaľ, čo sa snažia vyjsť zastaví ich Aragorn*)

A: No teraz ste si poriadne zavarili. Ste takí nenápadní ako sopeľ na kravate. Teraz už Sauron vie kde ste a posielal čiernych jazdcov za vami. Kde sú ostatní?

F: Sme teda nútení odísť.

Sa: Ach, mamko moja...ja som to tušil...to ty si ich privolal...(Hovorí smerom na Froda, fňuká)

A: Tí jazdci,... idú z Mordoru.

Pipin: Idem zobudiť ostatných.

Sam: To ti nepoďakujú.

Pipin: Viem, ale čo ich tu necháme pre Čiernych? (odbehne, dovedie všetkých zviazaných, zývajú a dudrú)

A: Výborne držte sa po kope. (priviaže aj ostatných)

TB: (priviaže Aragorna) No a teraz ste naozaj spoločenstvo, ktoré nemá chybu...

(*K deťom*) ... Rovnako ako týchto našich hrdinov, aj vás dnes čaká cesta do Hostinca u Skákavého poníka. Bud'te na nej teda opatrní, čaká na vás veľa nástrah. Ako to všetko dopadne, závisí aj od vašej šikovnosti... Viac nám ale vysvetlí... – (*zodpovedný*)

Program poobede – cesta do hostinca

- deti putujú za Aragornom
- v tábore dostanú mapu s miestom (v mape sú zakreslené, vyznačené dve farebné cesty, pôjdu po krepákoch). Majú sa dostať na miesto stretnutia (to miesto s tými idiánskymi vecami)
- Na začiatok skupinky dostanú rozstrihanú správu od Aragorna, po jej vylúštení sa vyberú na cestu.

Správa od Aragorna

Prepáčte, že som na Vás nepočkal, musel som odísť. Počkám Vás v Hostinci u Skákavého poníka a tam prečkáme noc. V noci je nebezpečné cestovať, pretože po vás sliedia čierni jazdci.

Chod'te za Tomom Bombadilom, nechal som mu mapu. Zakreslil som Vám do nej najbezpečnejšiu cestu do hostinca. Dávajte pozor na nástrahy temného pána Saurona.

Veľa šťastia Aragorn.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Cestou budú plniť tieto úlohy :

1. **Prechod nad roklinou** – úlohou je prerúčkovať po lane určitý úsek cesty.
2. **Kľúč spoločenstva** – na kartóne sú odtlačené ruky nohy a každý člen skupinky tam musí položiť svoju ruku, nohu a to tak aby neostalo nič prázdne.
3. **Opitý posol** – za úlohu poskladať rozstrihaný obrázok ak poskladajú môžu si zobrať ďalší kúsok mapy (v jednej kope bude viac obrázkov 2 – 3 treba poskladať všetky)
4. **Prechod pod úžinou** – úlohou je podliezť pod natiahnutým špagátom. (Asi tak 10 - 20 m)
5. **Skrytá správa** – úlohou je nájsť v okruhu 10 m ukrytú správu. Hľadať treba po tichu max. šepkať , lebo čierni jazdci sú blízko. Správa nebude ťažko ukrytá (skrýva ju animátor skupinky), veľmi dôležité je navodenie atmosféry so strany animátorov.

Skrytá správa

Musel som ukryť mapu. Prenasledujú ma čierni jazdci. Stretneme sa v hostinci.

Aragorn.

Dôležité:

Táto poobedňajšia aktivita je prepojením aj na skúšku odvahy. Preto počas celého putovania sa budú skupinky stretávať s pokušením (nápis **NASAĎ SI PRSTEN!**). Animátori by nemali priamo na to upozorňovať a hovoriť deťom, aby si prstene nasadili, ale tie prstene v hostinci musia mať nasadené. Pred hostincom bude stáť jeden človek, ktorý sa postará o to, aby si tie prstene nasadili.

Aragorn sa ich opýta prečo si nasadili prstene (vysvetlí im, že to čo stretli cestou, či už tie nápisy alebo tajomného človeka, boli sluhovia temného pána Saurona) a povie im, že sa tým dostali do temnej krajiny, ale že je tu jeden spôsob ako sa vyliečiť. Animátorom odovzdá prastarý pergamen mocných Druidov pánov lesa, ktorý si budú môcť prečítať až po večeri.

Prastarý pergamen

My, páni lesa, mocní Druidi, sme vlastníkmí tohto prastarého tajomstva. Tajomstva , ktoré vás dokáže vrátiť s krajiny tieňov opäť na svetlo a do svetla. Nie je to však jednoduché, musíte podstúpiť skúšku, či vaše spoločenstvo je schopné tohto prastarého tajomstva.

Chod'te na miesto, kde sa schádzali od vekov najlepší priatelia, kde lož a pretváarka nemá svoje miesto. Až keď nájdete také miesto máte možnosť dokázať, čo vo Vás drieme, a až potom budete mať možnosť poprosiť mocných duchov lesa o pomoc na ceste späť z krajiny tieňov.

Cesta späť:

- Aragorn im povie aby si nasadili Táborové šatky a pokračuje : vráťte sa po asfaltovej ceste do tábora, pri jazierku si zaviažte oči (čo symbolizuje, že ste sa dostali do temnej krajiny). Ak sa vrátite do tábora, môžete si dať šatky dole.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Jeden so skupinky bude viesť. Ostatní sa držia sa ruky. Bolo by dobré keby sa vystriedali. Animátori dozerajú na bezpečnosť, cestu, čestnosť ...)

- Aragorn pokračuje, ale to nebude koniec, ešte stále ste v temnej krajine a preto počas večere si šatkami zviažte ruky (svoju ruku s nejakou inou, samozrejme že aj animátori) Zase nejakí dvaja sa môžu uvoľniť aby mohli doniesť taniere s večerou, ale musia byť zo zviazanými rukami.

Mokrú verzia putovania do Hostinca:

Všetci sa stretne v spoločenskej a začneme spolu putovať. Putovať sa bude štýlom hry človeče nehnevaj sa .Cestou budeme stretávať množstvo prekážok, ale aj nejaké tie pomocné políčka. Hádzať sa bude postupne po skupinkách. Ak skupinka hodí 6, už sa viackrát neháďže. Políčka sú aktívne ak na nich stúpiš pri ceste dopredu .

Prekážky na ceste :

1. Nasad' si prsteň, alebo sa vráť o 3 políčka.
2. V blízkosti sú čierni jazdci, STOJ 1 kolo.
3. Naháňajú Ťa škreti, zamaskuj sa v prostredí.
Celá skupinka sa musí postaviť na 5 nôh a vydržať 30sec., ak to nezvládnu, vráť sa na začiatok.
4. Príprava na boj so škretmi. Za 3 min. musí celá skupinka (spoločne) spraviť 100 klikov, ak to nezvládnu, vráť sa na začiatok .
5. Príprava na boj so škretmi. 100 drepov.
6. Objavilo sa ti staré zranenie vráť sa o 1 políčko spať.
7. Chceš privolať dávných bojovníkov, zaspievajte hymnu , ak to nezvládnu, vráťte sa na začiatok.
8. Smeagol Ťa zaviedol na zlú cestu. Vráť sa o 4 políčka späť.
9. Ak chceš ísť ďalej, musíš otvoriť tajnú cestu (vyžitie Kartónov odtlačenými rukami, nohami.) Ak ak to nezvládnu, vráť sa na začiatok.
10. Nevyhol si sa boju so škretmi, 1 kolo neháďžeš, snažíš sa zachrániť si život.
11. Nasad' si prsteň, alebo jedno kolo neháďžeš.
12. Zabľúdil si v hustom lese, vráť sa o 5 políčok.
13. Máš poranenú nohu. Na ďalší ťah sa môžeš posunúť iba o 1 políčko.
14. Zabudol si na pitný režim, ak chceš ísť ďalej, musíte vypiť 2l vody. Ak to nezvládnete do ďalšieho hodu, nemôžte ísť ďalej.
15. Kradol si na poli u susedov, teraz pred nimi utekáš, utiekol si ale stratil si cestu. Vráť sa o 2 políčka naspäť.
16. Dostal si sa ku rieke. Ak chceš prejsť cez riekku musíš hodiť 1 alebo 6. Máš 2 pokusy.
17. Napadlo Ťa stádo divokých ježkov. Vráť sa o 3 políčka.
18. Založil si oheň a zbadali Ťa čierni jazdci. Vráť sa o 2 políčka.
19. Stojíš pred bránou do mesta, klopeš ale nepočujú ťa. Zakričte svoj pokrik, alebo sa vráťte na začiatok.
20. Už si skoro v krčme. Nevieš kde je preto jedno kolo neháďžeš.
21. Nasad' si prsteň alebo sa vráť na začiatok.(políčka 50-51)

Pomocné body:

1. Podarilo sa ti utiecť pred čiernymi jazdcami, môžeme niektorého protihráča posunúť o 5 políčok dopredu.
2. Mocní druidi ti podali pomocnú ruku, háďžeš ešte raz.
3. Stretol si hraničiara . K ďalšiemu hodu si môžeš prirátať ešte raz hodenú hodnotu.
4. Spolu s vami ide aj hraničiar. Získavaš imunitu na jedno políčko. Imunitu môžeš využiť do políčka číslo 49, vrátane.
5. Spomenul si si na Gandalfove slová, že nemáte ísť po cestách. Môžete sa posunúť o 4 políčka.
6. Našiel si skratku cez les. Môžeš sa posunúť o 3 políčka.
7. Máš šťastie, pri rieke si našiel plť. Môžeš sa posunúť o 3 políčka.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

8. Cestou ste našli opustené kone. Pri ďalšom hode si môžete pripočítať 6.
9. Cestou ste sa posilnili jablkami, čo vám dodalo silu. Môžete sa posunúť o 2 políčka.
10. Chytil si dobrý vietor, môžeš hádzať ešte raz.

18:00 – 18:45	Sv. Omša (15 min. pred - nácvik spevu)
19:00 – 20:00	Večera
20:45	Nástup na večerný program

Večerný program:

Po večeri bude voľno, dá sa spoločne zahrať, prezliecť sa na večerný program, počkáme si na zotmenie. Animátori nech si dopredu pripravlia potrebné veci na skúšku odvahy (rybárske svetielka, zápalky, papier, flakón s elixírom, rady ako používať prsteň, možno lebka, ...)

Scénka večer: (pred skúškou odvahy)

Čierni jazdci

TB: Znovu nadviazať na poobedie...

P: Mám nápad. Zahrajme si mafiu.

Sa: to je nápad. Som osud! (*ostatní sa stíšia*)

Sm: Zdá sa mi, že som niečo videl! (*pauza*) Možno je to len tieň, čo robí mesiac.... neviem!

A: Držte sa pohromade okolo ohňa. Urobíme kruh. Zoberte si čo najdlhšie palice a buďte pripravení ich použiť.

Sm: Nejaký hluk zvonku.... kto to bol?

Blikavé svetlo osvetľuje oheň. Z jednej strany prichádzajú čierni jazdci. Frodo berie do ruky Prsteň upevnený na retiazke. Pozerá naň, potom pozerá dopredu. Prežíva silné pokušenie nasadiť si ho. Nečakane Aragorn zakričí.

A: Nie! (*v tom momente si Frodo nasadí Prsteň a zhasne svetlo. Osvetlená ostane iba malá zóna, kde sa nachádzajú čierni jazdci a Frodo. Používa sa baterka.*)

Frodo si vyzlečie košeľu, vytiahne dýku a vrhne sa na čiernych rytierov. Tma. Dvaja prídu k nemu zozadu a jeden ho bodne dýkou. Možno použiť stroboskop. Frodo pomaly padá na zem.

A: Prsteň, Frodo, stiahni si Prsteň!

Frodo si pomaly sťahuje Prsteň a ostáva natiatnutý na zemi... Aragorn sa k nemu blíži a stará sa oňho. Prichádzajú ostatní. Aragorn prehľadá oblasť a nájde dýku čiernych rytierov. Ostala z nej iba rukoväť.

A: Táto prekliata dýka spôsobila ranu. Je málo takých, čo dokážu vyliečiť ranu spôsobenú takou zbraňou plnou zloby. To uzdraviť nedokážem.

Sa: Pán Frodo, neopúšťajte ma. Nenechávajte ma tu samého.... prosím...(smutne) Nepodarilo sa mi splniť svoj sľub... (*vyložia ho na lavičku*)

F: Je mi strašná zima. Cítim v sebe otrávený chlad.

A: Je to chlad ich sveta, Frodo. Keď si si nasadil prsteň, vstúpil si do sveta čiernych rytierov.

F: Gandalf. Prečo je tu taká hmla? Nedokážem nič vidieť.

Sa: Čo sa mu stalo? Veď je to len taká malá ranka.

A: Čepel bola začarovaná Sam. Myslím že jed pomaly postupuje, keď príde k srdcu...

Sa: Rýchlo, poďme, odchádzame. (*Frodo pomaly kráča nevládze, T.B oznámi skúšku odvahy*)

Skupinka sa odoberie niekam na pokojné miesto v tábore (môže byť aj posvätné miesto) a prečítajú si prastarý pergamen, ktorý dostali od Aragorna. Potom spoločne odchádzajú.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Skúška odvahy:

- Je potrebné , aby sa animátori dohodli kam chcú ísť na skúšku a to nielen medzi sebou, ale aj medzi ostatnými skupinkami. (aby sa potom nekrižovali cesty a tak podobne)
- Skúška odvahy nie je na to, aby sme znížili stavy z dôvodu srdcového kolapsu. Skúška odvahy je o prekonaní strachu, a preto nie je dobré deti nejako strašiť.
- Vytvorte so skupinkami romantiku (oheň, rozdelenie, špekáčiky). Pri rozdelení je možno dobrá pomôcka nech povedia program svojho týždňa.
- Na konci cesty bude flakón s elixírom a rady ako používať prsteň.
- Kto pôjde posledný (alebo animátor) vezme flakón a aj rady, keď sa vráti k ohníku, vypijete flakón a prečítate si rady (potom si ich môžete zavesiť niekde na nejaké miesto).

Rady ako používať prsteň:

Prsteň je veľmi mocný. Neradno s ním konať a zaobchádzať neuvážene a nemúdro, lebo, priateľ môj, môže Ťa stihnúť veľké nešťastie. Preto Ti píšem zopár rád ako s ním zaobchádzať. Žiadam Ťa , aby si si tieto rady pamätal/a a podľa nich sa aj riadil/a.

Vyvaruj sa :

- I. Konaniu takému, aké nechceš aby iní tebe vykonali.
- II. Nevystavuj prsteň priamemu slnečnému žiareniu, môže sa spotiť alebo dostať úpal. A teba potrestá.
- III. Škaredým, nebodaj oplzlým slovám alebo dudraním. Prsteň to začuje a môže Ťa stiahnuť do Temnej krajiny.

Snaž sa :

1. Získať čo najviac priateľov.
2. Vykonávať službu blížnemu bez toho, aby si čakal/a niečo za ňu.
3. Nebyť lenivý/á
4. Svojím správaním vryť do pamätí ostatných, aby na teba stále v dobrom spomínali.
5. Byť kolektívny/a

Ďalej Ti predkladám rady, ako môžeš moc prsteňa ešte viac zmenšiť a získať nad ním kontrolu:

- I. Skús prsteň každé dve hodiny pozdraviť.
- II. Keď máš chuť vykonať niečo čo sa nemusí páčiť tvojmu priateľovi, radšej zodvihni ruku nad hlavu, zastav sa a toč sa okolo vlastnej osi.
- III. S prsteňom treba chodiť každý deň 3 minúty dozadu

Všetko čo si si práve prečítal/a sú len rady. To, či sa budeš nimi riadiť, je len a len na tebe. Verím ti...

Priateľ.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Pomôcky:

- špagát (Miška)
- puzzle
- 2 x lano (Tomáš)
- Koberec (Piďik)
- Šatky, čiapky (Miška)
- Rybárske svetielka (nikuš)
- Rady ako používať prsteň (Piďo + Kandy)
- Mapky podľa počtu skupiniek na 5 častí (Tomáš)
- Krepové papiere 4-8 farieb
- Rozstrihaná správa od Aragorna
- Skrytá správa
- Nápisy „*Nasad' si prsteň!*“
- Prastarý pergamen
- Veci na skúšku odvahy (rybárske svetielka, zápalky, flakón s elixírom, rady ako používať prsteň, lebka - Kandy)

Mokrú verzia Skúšky odvahy:

23:00	Návrat do tábora +večerná hygiena + nočný klud (23:30)
--------------	---

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová 3. – 7. august 2009

STREDA 5.8.2009 – PRÍPRAVY NA VEĽKÝ BOJ, BITKA O STREDOZEM

8:00	Budíček, rozsvička
8:30 – 9:25	Raňajky + ranné zamyslenie po skupinách
9:45	Nástup a SCÉNKA – začiatok doobedňajšieho programu

Scénka ráno:

Brána do Morie

(Toto T.B. rozpovie v jedálni alebo vonku na ihrisku, nie v altánku s ohniskom, tam je pripravená stredozem. Po príhovore deti vojdú bočným vchodom. Na začiatku budú iba počuť, čo sa deje von. Môžu bokom pozerieť. Hlavné dvere zalepené pomalovaným papierom znázorňujú bránu do Morie s nápisom Povedz priateľ a vojdí. Na ohnisku lebka, rozhádzané palice)

TB: Uf, to bola napínavá noc! Zbrane cengali a zuby drkotali. Čo? Elfovia pomohli uzdraviť Froda. Spoločenstvo si odpočinulo a nabralo nové sily. Do ďalšieho putovania išli s vedomím že to nebude prechádzka ružovým sadom. Zlo mocnelo, rástlo, pribúdalo ohyzdov aj škretov. Po niekoľkých dňoch došli ku kamenným hradbám Morie. Pred Bránou bolo temné a nezdravé jazero. Na vrchu brány, bol nenápadný nápis: Brána Durína, Pána Morie. „Povedz, Priateľ a vstúp!“

Gandalf: Kedysi som poznal všetky čary... Dúfam, že mi postačí len zopár pokusov. A nebudem potrebovať Gimliho pomoc pri lúštení písmen tajnej trpasličej abecedy, ktorú aj tak nikomu neprezradia. Pedroooo, Fedrooo, nimaahn... Amen.

Smieško: *(nudia sa)* Čas plynie a brána sa nechce otvoriť.

Sam: Čarodejník by mal otvoriť každé vráta bez problémov.

Frodo: A keď to nedokáže?

Sam: Neexistuje nič, čo by Gandalf nedokázal.

Frodo: Sam, fantázia je síce pekná vec, ale tu sú potrebné fakty!

Gandalf: *(stále sa pokúša otvoriť to rôznymi, spôsobmi)* Adroh me ehm, pedro le naam, ennans no totos.

Legolas: Musím povedať, že ste špecialisti. Na vašej bráne je napísané „povedz priateľ a vstúp“.
(chvíľa ticha a Frodo je zahľadený do lesa)

Smieško: Prečo tak pozeráš Frodo?

Frodo: Mám strach.

Gandalf: Pedroooo, Adrohn me ehm....

Boromir: *(obrátený ku Gandalfovi)* A tak sa skončila naša misia. Ak sme už so sebou brali čarodejníka, možno by bol lepší Saruman.

Aragorn: Dávaj si pozor Boromir!

Boromir: Možno je tu aj iná cesta. Ten čarodejník si nevie rady.

Aragorn: Povedal som ti, aby si sa upokojil!

Frodo: Mellon! To je priateľ.

Gandalf: *smiech* A Gandalf, ty si taký blázon *(dvihne ruku k bráne palicou pretrhne papier)* Mellon!

Legolas: No teda. Stačilo povedať: „Priateľ“ a vstúpiť.

Gimli: Vstúpme priatelia.

Gandalf: Teraz ticho! *(prejdú pomaly dnu zastavia sa okolo ohniska)*

Gimli: Čo sa tu stalo?

Gandalf: Dnes sme prešli dost. Zastavíme sa tu.

Gimli: Svojho času to bolo veľké kráľovstvo.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

(Hobiti sa uložia na spánok, zatiaľ čo Aragorn, Gandalf a Boromir sa spolu radia. Pipin sa vyberie k studni)

Aragorn: Gandalf, ktorým smerom pôjdeme zajtra?

Gandalf: Ešte som sa nerozhodol. Cesta naľavo sa mi nepozdáva a cesta napravo sa mi nezdá správna. Tá v strede má aspoň snahu stúpať. Je čas, aby sme už začali stúpať... snád'. Nedokážem si spomenúť, *(Pipin zhodí do studne lebku)* Kto to bol? Pipin!

Pipin: Ale nič Gandalf, chcel som zistiť aká je hlboká.

Gandalf: Hlupák. Druhýkrát tam skoč sám a bude o hlupáka menej. Ticho! Musíme nájsť cestu k veľkej bráne ešte dnes.

Gimli: Pochybujem, že by sa tu Silváni ešte niekedy vrátili.

Legolas: Prečo by sa mali vrátiť. Čo ešte ostalo v tejto bani?

Gimli: Ako? Striebro mithril, najprecíznejší kov na svete.

Gandalf vezme knihu opráša ju a číta.

Gandalf: Balin, syn Frudin, Pán Morie.

Gimli: Tak sa teda skutočne vrátili.

Gandalf: Vyzerá to na kroniku kolónie.

Aragorn: Meče ohyzdov. (pozerá palicu)

Boromir: Bola tu veľká bitka.

Gandalf: Balin je teraz pánom Morie. A tu sa hovorí - *našli sme mithril*. A potom ešte: *včera večer na svitaní Balin, Pán Morie, zomrel. Zozadu ho prepadol jeden ohyzd. Zabili sme ohyzda a množstvo ďalších*. Pokračuje: *zatarasili sme dvere*.

Aragorn: *(obrátil sa k Legolasovi)* Čo si počul?

Legolas: Nič.... len sa mi niečo zdalo.

Gandalf: Teraz sa to číta ľahšie. *Dobili most... prichádzajú... nemôžem ujsť... Hučia bubny...* Viac tu nie je napísané nič.

Pipin: Gandalf, nerád by som tu zostal.

Gandalf: Áno, odchádzame, Pipin. Už tu nie je nič napísané.

V diaľke počuť trúby a bubny.

Boromir: Prichádzajú!

Aragorn: Zatvorte dvere a zatraste ich.

Gandalf: Musíte sa zachrániť. Stiahnite sa.

(bubny stále silnejšie)

Tom Bombadill: teraz sa deti pripravte na boj. Ako dnešný príbeh skončí záleží na vašej odvahe a šikovnosti. Všetci sa odoberiete so svojimi animátormi a pokúsite sa dnešný boj vyhrať bez úrazu a straty priateľa...Tak isto ako teraz končíme poobede začneme zvukom a trúbením.

Program doobeda:



Deti majú doobedňajší čas na prípravu opevnenia

Chlapci – príprava na boj - stavanie pevnosti, katapultov (viď obrázkov)...

-každá čata bude mať za úlohu urobiť iné

opevnenie

- je na každej skupinke ako to opevnenie spravia

tak aby stihli

- skupinky budú rozdelené na čaty (PEŠIACI-10 detí, KATAPULTNÍCI-10 detí, LUKOSTRELCI-20 detí, ZDRAVOTNÍCI-10 detí, FURIKOJAZCI- 4 dvojice detí)

Dievčatá

- úlohou dievčat bude vyrábať muníciu - sáčky s vodou, papierové(handrové) gule, alebo čo ešte budú potrebovať tí, čo bojujú

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

- výroba brnení- z kartónu, pričom ho majú aj pomalovať, vyrábajú sa aj čiapky (akože prilby ☺)
- zriadenie polnej nemocnice- pripraví sa obvazy, leukoplasty a podobne, urobí takú gebuzinu, z ktorej sa budú musieť niektorí napiť keď si prídu po život (med, šumienka, soľ?...atď), výroba sestričkových čiapočiek, keď Kandy dodá jednorazové biele plášte, tak na nich tiež môžu namaľovať červený kríž a pod.tie plášte aj pre nosičov s nosidlami
- v čase, keď sa chlapci aj niektoré dievčatá budú zúčastňovať bojového výcviku, dievčatá, ktoré budú počas boja v polnej nemocnici budú mať sestričkový kurz prvej pomoci☺- budú sa učiť, ako ošetriť zranených čo si prídu po život- rôzne zložky(pešiaci , delostrelci atď)sa budú ošetrovať rozdielne, napr. obviazať obvazom, použiť leukoplast, vypiť gebuzinu...
-počas boja bojujú aj dievčatá bojovať, niekoľko ich ale zostáva v polnej nemocnici, kde ošetrojú podľa toho ako sa naučili

Mokrú verzia priprav na Veľký boj:

13:00 - 15:00	Obed + odpočinok
15:00 - 17:30	Celotáborová veľká hra (zodpov.)

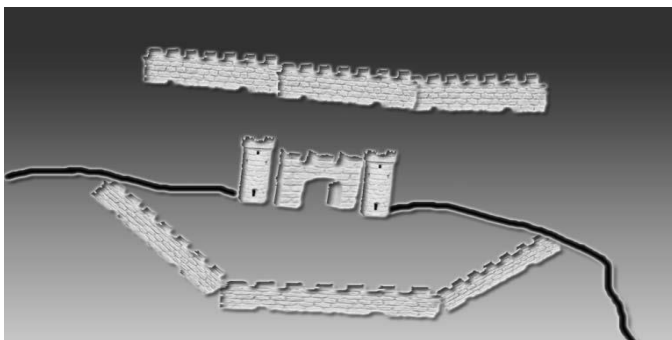
Program poobede:

Poobede začne boj tak isto bubnami. Zvuk bubna silnie. Animátori zhromaždia skupinky. Dobežne dokrvavený animátor a oznámi, že sa blíži nesmierne veľké a silné vojsko. Každý na svoje miesto. Začína sa boj. Ohzdí zaútočia na tábor zadnou bránou...

Vojna bude vyzerat' takto: Ako hlavná munícia budú papierové gule. Ako druhé v poradí budú balóniky s vodou. Každá skupinka bude zadelená na svoje obranné pásmo. V prvom obrannom pásme budú pešiaci. V druhom budú katapultníci a v treťom obrannom pásme budú lukostrelci a furikojazci . Furikojazci budú môcť obraňovať aj v iných obranných pásmach. Animátor, ktorý zostane v skupinke, NEBOJUJE. On má tzv. funkciu veliteľa, ktorý bude dbať na deti ktoré boli zasiahnuté. Samozrejme ich bude žhaviť.

Doobeda: - Príprava opevnenia a výzbroje

Chlapci:



sa poopierajú konáre.

• **stavba opevnenia**

- 2 skupinky stavajú **prvú líniu**, ktorú tvoria do seba zakliesnené konáre
- Jedna skupinka stavia katapulty na bráne (brána je **druhá línia**),
- 3 skupinky stavajú **tretiu líniu**, ktorú tvorí natiahnuté lano o ktoré

Dievčatá:

- úlohou dievčat bude vyrábať muníciu – balóny s vodou, papierové gule
- výroba brnení - z kartónu, pričom ho majú aj môžu pomalovať, vyrábajú sa aj čiapky (akože prilby ☺)
- zriadenie polnej nemocnice- 1 skupinka pripravuje nemocnicu - pripraví sa obvazy, leukoplasty a podobne, urobí takú gebuzinu, z ktorej sa budú musieť niektorí napiť keď si

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

prídu po život (med, šumienka), výroba sestričkovských čiapočiek, na jednorazové biele plášte môžu namaľovať červený kríž a pod., tie plášte aj pre nosičov s nosidlami

Zbrojenie by malo trvať 2 hodiny potom nasleduje **nácvik taktiky**.

- chlapci aj niektoré dievčatá (ktoré rady bojujú :) sa budú zúčastňovať bojového výcviku
- dievčatá, ktoré budú počas boja v poľnej nemocnici, budú mať sestričkovský kurz prvej pomoci ☺ - budú sa učiť, ako ošetriť zranených čo si prídu po život - rôzne zložky (pešiaci, delostrelci, atď.) sa budú ošetrovať rozdielne, napr. obviazať obvazom, použiť leukoplast, vypiť gebuzinu...

Poobede: VEĽKÁ VOJNA O STREDOZEM

- Každé dieťa má 1 život (v prípade ak má brnenie má o 1 život navyše, ale ak ho trafia, brnenie musí zhodiť a pokračuje bez neho) ak ho trafi guľa je vyradený z hry dokedy nedobehne do nemocnice, kde ho ošetrí a pokračuje v boji.

- **Na dodržovanie pravidiel dáva pozor animátor** (pošle rózne dieťa do poľnej nemocnice, obnoví si život). Animátor nebojuje, ale je veliteľom, povzbudzovateľom skupinky, dáva povely (všimá si hlavného veliteľa), kedy ustúpiť, stiahnuť sa, kedy vyraziť do útoku... - a jeho skupinka sa musí držať pri ňom. (Taktika a stratégia boja proti Škretom sa prejde aj pri nácviku s deťmi)

- Na plynulosť boja dohliada hlavný veliteľ, ktorý signálmi (v prípade chaosu –megafónom) vydáva príkazy a animátori sa ním riadia.

Zbrane: papierové gule, balóny s vodou, sáčky s vodou, katapulty

Taktika:

- Škreti útočia na prvú líniu za ktorou sú 2 chlapčenské a 1 dievčenská skupinka
 - po chvíli boja, keď škreti vytrvalo doliehajú na prvú časť opevnenia, hlavný veliteľ vydá signál na taktický ústup č. 1. Animátori s deťmi z prvej línie sa cez bránu presunú za poslednú líniu kde čakajú spolu s ďalšími 2 ch a 2 d skupinkami ktoré sú tam už od začiatku.
 - Do boja nastupujú delostrelci na bráne (2.línia) - 1 ch a 1 d skupinka, ktoré sú pri nich. Z tretej línie hádžu gule aj ostatné skupinky
 - Keď škreti otvoria bránu, všetci z druhej línie (pri bráne), sa rýchlo tiež presunú za poslednú, tretiu líniu (taktický ústup č. 2), kde sa pripraví na hromadný útok.
 - Keď budú pripravení, na povel hlavného veliteľa, vyrazia do útoku všetky skupinky, spustia hromadnú paľbu a zaženú zdesených škretov za bránu do lesa.
 - Je potrebné aby sa deti držali pri svojich animátoroch a nerozbehli sa do lesa. Deti musia vedieť že každá pozícia je potrebná a že neustupujú preto, že prehrávajú, ale preto aby vlákali škretov do pasce (taktický ústup).
- Po boji deti prídu na nástup kde sa im vysvetlí prenasledovanie škretov.

Doplňujúce pravidlá Veľkého boja o Stredozem

1. Škreti nemajú životy, chráni ich sila Mordoru, sú ale zraniteľní, aj keď toho znesú nesmierne veľa – treba preto páliť ako o dušu ☺. Toto sa vysvetlí aj deťom.
2. Škreti si zachovávajú chladnú hlavu a budú riadiť svoje životy podľa toho, ako sa bude vyvíjať vojna (vedia, že musia prehrať, utiecť z boja, dohodnú si zopár obetí)

Rozdelenie, kto čo robí:

PEŠIACI – brania sa papierovými guľami a sú v prvom obrannom pásme (prvá línia)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

KATAPULTNÍCI – ako muníciu používajú papierové gule (druhá línia)

LUKOSTRELCI – ak bude čas vyrobia si „prak na palici“, ináč ale ich muníciou sú balóny s vodou, môžu ich hádzať aj rukami (tretia línia)

ČATA +NIEKTORÍ ANIMÁTORI– Škreti

DETI – ľudia, bojovníci

2. časť Veľkého boja o Stredozem: (hra v lese)

Škreti po prehratom boji ustupujú do lesa. Tam po dvojiciach idú každý k svojmu táborisku, ktoré je označené kruhom. V kruhu sú zavesené na ľanových motúzoach kamene. Deti budú mať za úlohu, nenápadne (najlepšie v tichosti, zakrádanim sa, ...), dostať sa do kruhu tak, aby ich Škreti nezbadali, odrezať šnúрку s kameňom, a ten odniesť so sebou. Na každom stanovišti strážia 2 škreti a v kruhu je zaviazaných 11 kameňov pre každú skupinku jeden. Stanovišť (škretích táborísk) bude 8, čiže každá skupinka posieľa na 1 stanovište iba 1 člena. Animátor zabezpečí aby sa vystriedali všetci v skupinke.

Ak škret chyť dieťa dáva ho do väzenia kde ho zviaže. Skupinka ho môže vykúpiť jedným z ulovených kameňov z iného stanovišťa, ktorý si škreti zavesia na svoje stanovište. Vykúpenie prebehne vyslaním animátora (dieťaťa so zdvihnutými rukami) k škretom, ktorý im odovzdá kameň a oslobodí väzňa.

Skupinky sa po stanovištiach posúvajú podľa plánu ktorý dostane každá skupinka. Na 1 stanovišti môžu byť súčasne 2 skupinky.

Mokrú verziu Bitky o Stredozem:

18:00	Sv. omša (15 min. pred - nácvik spevu)
18:45	Večera
20:00	Nástup na večerný program
20:30	Príprava na putovanie (živánska a Lembas)

Scénka večer:

Gollum alebo Smeagol?

Tom Bombadill – Tak čo? Boli straty? Aj naši priatelia pred ohyždami, ušli no pred východom z jaskyne sa Gandalf obetoval. Barlog príšera z podsvetia ho stiahla so sebou. No ešte pred tým stihol povedať Frodovi že už dlhšie ich sleduje Smigl. Prešli cez bránu a ocitli sa voľní pod šírím nebom. Ale Gandalf už s nimi nebol. Premohla ich bolesť a plač. Jedni stáli, druhí padli na zem a dlho plakali. Tu aj ostatní začuli chôdzu bosých nôh. Pred nimi sa rozprestieral krásny les Lothlorien. Aj v tomto prekrásnom lese kralovali Elfovia. Tu sa ukryli a odpočinuli. ... Spoločenstvo sa rozdelilo na tri časti... spájala ich len nádej, že Frodovi sa podarí ich misiu šťastne dokončiť.

Ak teda, nie ste ešte znudení... pokračujeme v ceste Froda a Sama. Nakoniec opustili zvyšok skupiny. Sú sami a ich jediná pomoc je chlieb, spolu s ostatnými darmi od Galadriel zo zázračného lesa. Naďalej im bol v pätách Smigl – Golum rozdvojená to osôbka. Našťastie už obaja o ňom vedeli a čakali kedy sa priblíži. Chytili ho a uviazali lanom o krk.

Tom Bombadill – Prešli Močiare smrti. Bolo to obrovské územie zahalené do hmly. Niekedy sa zdalo, že z tých mlák vychádzali duchovia Orkov, Elfov, ľudí, ktorí tam zomreli. Všetko to vzbudzovalo hrôzu. Skôr, akoby svitol šiesty deň, ocitli sa pri Čiernej bráne, ale bolo nemožné vojsť. Nakoniec to bol znova Gollum, ktorý navrhol riešenie. Sam zmraštil obočie. Bol plný pochybností... A ako uvidíme, možno sa ani veľmi nemýlil.

(všetci prídu, hobiti sa uložia na spánok, Gollum a Smeagol – tá istá osoba- stráži táborisko)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Smeagol – Smeagol sľúbil.

Gollum – Áno, môj miláčik, sľúbili sme: zachrániť Miláčika, nie, aby ho mal malý škaredý hobit.

Smeagol – nemôžem spraviť nič. Má ho pán. Smeagol sľúbil, že bude pomáhať pánovi.

Gollum – Áno, pomáhať pánovi: pánovi miláčika. Ale keby sme boli my pánom, mohli by sme ho použiť a ďalej dodržať sľub.

Smeagol – Ale Smeagol povedal, že bude veľmi dobrý. Dobrý Hobit zložil zlý povraz z krku Smeagola a je ku mne milý.

Gollum – A my budeme dobrí ku dobrému Hobitovi, ale aj voči nám. Neurobíme nič zlé dobrému Hobitovi. Zober miláčika, my budeme pánom. Gollum! A druhý Hobit, je zlý a podozrievavý Hobit.

Smeagol – Ale nie je Hobit milý a dobrý?

Gollum – Ó, A bol to Baggins, ktorý ho ukradol. My nenávidíme Bagginsovcov.

Smeagol – Ale nie tohto Bagginsa, nie.

Gollum – On vidí a vie, počul nás, ako sľubujeme hlúposti... proti jeho príkazom. Áno, treba mu ho zobrať. Nie, sladký miláčik. Ak ho budeme mať my, môžeme ujsť aj od Neho. Možno sa staneme veľmi silným, ešte viac ako Prízraky. Sír Smeagol? Gollum Veľký? Gollum! Gollum! Je ryby každý deň. Trikrát denne čerstvé z mora. Gollum vzácnejší než poklady. Treba ho mať. Chceme ho, chceme ho, chceme ho.

(Sam sa preberie, urobí to tak aby to zistili diváci a nie Smeagol)

Smeagol – Ššš, ticho! Lebo ich zobudíš. Oni sú dvaja. Zabijú nás. Dovedieme ich k vysokým schodom. - Áno schodom. A potom? Hore, hore, hore pôjdeme. A tak sa dostaneme k tunelu. A až budú vo vnútri, už sa nedostanú von. Ona má vždy hlad.

Gollum – Ona chce čerstvé mäso. Hobitie mäso. (Tu chytí chlieb v sáčku a vyhodí)

Smeagol – Miláčik bude náš, hneď ako hobiti budú mŕtvi! *(Sam sa postaví, Frodo sa zobudí- chaos, stres)*

Sam – Ty špinavá krysa!

Gollum – *(beží k Frodovi)* Nie! Nie, páňko!

Frodo – Sam, nie! Nechaj ho!

Sam – Počul som jeho mumlanie. Chce nás zavraždiť.

Gollum – Nikdy! Smeagol by neublížil ani muške! To ten hobit, tlstý hobit, čo nenávidí Smeagola!

Sam – Stále len klame! Ty hnusný červ! Priprav sa!

Frodo – Sam!

Sam – Je to klamár!

Frodo – Bez neho sa stratíme!

Sam – To je mi jedno! Je to zradca!

Frodo – Sami to nedokážeme Sam. Nie bez sprievodcu. Potrebujem ťa na svojej strane.

Sam – Som na vašej strane pán Frodo.

Frodo – Ja viem, Sam. Viem. Ver mi. ... Pod' Smeagol.

Sam – Už asi nezaspím. Frodo, zajeme si? *(otvorí tašku a hľadá)*

Frodo – Môžeme sa posilniť a vyrazíme.

Sam – Čo! Kde je ?

Frodo – Musí tam byť, ak si ho nezjedol.

Sam – Ja? Strážim ho pre vás ako oko v hlave. To si o mne myslíte?!

Smigl – Áno ty a kto iný? *(ukazuje na košeľu kde sú omrvinky)*

Sam – prašivec jeden. Vedel som že sa ti nedá veriť. *(Strhne sa bitka)*

Frodo – prestaňte, okamžite. Sam budeme sa musieť rozlúčiť.

Sam – on klame prečo mu veríte veď ho nepoznáte?

Smigl – my neklameme Pánovi *(líška sa Frodovi)* My pomáhame ako sme sľúbili. Ty tučný hobit.

Frodo – priviedol nás až sem. Bez neho by sme tu nedošli.

Sam – neverte mu. Chce nás zaviesť do pasce.

Frodo – Ak mu neveríš odíď, ďalej pôjdeme bez teba.

Priebeh večernej aktivity:

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

- 1.) skončila sa scénka – v scénke bude príbeh s jedlom
- 2.) fiktívne rozlosovanie do skupín (2 skupinky budú spolu v 1 veľkej skupinke, spolu budú hlavne také skupinky ktoré budú v najväčšej rivalite medzi sebou, o tom rozhodnú animátori počas prvých dvoch dní pozorovania)
- 3.) každá skupinka dostane obálku – v nej bude napísané, že každý člen má spraviť posúch (Lembas) + dostanú materiál
- 4.) pokiaľ bude 1. úloha splnená (posúch) dostanú obálku a v nej bude ďalšia indícia a s ňou aj úloha - ŽIVÁNSKA + indícia, kde sa nachádza materiál
- 5.) spolu s indíciou dostanú aj obálku, kde bude napísané, že majú spraviť jedlo najlepšie ako vedia, nakonci sa spoločne pohostiť s tou druhou skupinkou
- 6.) spoločná hostina + hry, pesničky – ak bude čas (výber je na animátoroch – príloha hier)

Cieľ:

- a.) spolupráca medzi deťmi
- b.) získanie nových poznatkov a zručností
- c.) prekonávanie chamtivosti - vedieť sa podeliť

Materiál + suroviny:

- 1.) 10 kg múky (1 kg = 1 skupinka)
- 2.) Voda – tam, ale zobrať fľaše (2litrovka = skupinka) + vziať si sami na pitie niečo
- 3.) Zápalky na ohnisko
- 4.) Železné platne – 10 ks
- 5.) Nožičky – 20ks + animátori vlastné
- 6.) Alobal (1 ks = 1 skupinka)
- 7.) Cibuľa – 5 kg
- 8.) Zemiaky – 20 kg
- 9.) Klobása alebo iné mäso – 1ks = 1/2 člen tábora == 70 ks
- 10.) Slanina

Čata – príprava:

- 1.) Pripraviť ohnisko v altánku s dostatočne veľkou pahrebou pre 11 skupín + platňa na pečenie Lembasov

23:00

Dokončenie aktivity +večerná hygiena + nočný klud (23:30)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

ŠTVRTOK 6.8.2009 – HORA OSUDU

- Každá skupinka si pripraví svoju scénu na večerný program. Z časových dôvodov by nemala trvať viac ako 5 min., aby sa to stíhalo (prosíme animátorov, aby si to ustriehli). Je možné, aby sa na scénu spojili aj dve skupinky, ak im to tak vyhovuje.

Myslite na to celý deň, aby ste si mali čas scénu pripraviť ☺ Nech to má myšlienku, je deckám rozumieť...

8:00	Budíček, rozcvička
8:30 – 9:25	Raňajky + ranné zamyslenie po skupinách
9:45	Nástup a SCÉNKA – začiatok celodenného putovania

Scénka ráno:

Zničenie prsteňa

Tom Bombadill – Frodo sprevádzaný Smiglom sa vybrali na cestu, ktorú by sa veľkým nepodarilo prejsť. Sam mal bohužiaľ pravdu. Gollum, tá zlá časť Smeagola, bola oveľa silnejšia a už rozhodla. Zabiť Froda v pasci pavučnice *Shelob*. Sam cestou dolu nájde zahodený chlieb a ponáhľa sa Frodovi na pomoc k nekonečnému rozpadnutému schodisku. Ale zatiaľ čo Frodo beží dopredu, Sam s hrôzou vidí, ako ho *Shelob* dosahuje, a prv ako by si to mohol všimnúť, je zhodený na chrbát Gollumom. Vtedy Sam nahnevaný pre Gollumovu zradu a zúfalý z toho, čo sa stalo Frodovi, pozbiera neuveriteľnú silu, ktorú nečaká ani Gollum. Hodí ho cez seba a padá do priepasti.

Pokiaľ sa Sam venuje Gollumovi, *Shelob* zasiahne Froda odzadu, potom ho rýchlo ovinie svojimi pavučinami a začína ho ťahať preč. Sam si to všimne, keď už *Shelob* znova vchádza do svojej jaskyne a zaujíma sa už len o Froda, bežiac za *Shelobom* chytí Frodov meč a uštedrí úder najprv jednej tlape a potom oku. Príšera sa vrhá so všetkými svojimi silami na proti Samovi, ktorý dvoma rukami drží pred sebou meč tak, aby sa tam *Shelob* napichol. Keď vidí, že sa *Shelob* zapotácal, vytiahne fľaštičku od Galadriel. (*umierajúci Shelob na šťastie pre Sama ušiel*)

(*škreti odnesú Froda, Sam vyjde z úkrytu a je sám na javisku, povie text a odíde z javiska*)

Zvlečie si prsteň a prenasleduje príšerky, ktoré zobrali Froda a premiestňujú ho k diere Sheloba. Vstúpia 2 škreti.

Tak sa Sam obráti k veži vstúpia do Mordoru, ale len čo vstúpil, bol uchvátený pokušením prsteňa: Videl seba ako veľkého hrdinu Éry ako napreduje s ohnivým mečom cez tmavé údolie. Na jeho príkaz sa aj strašná dolina stane zakvitnutou záhradou. Stačí len navliecť si prsteň a použiť ho ... a všetko to by sa mohlo stať možným.

Ale v tejto hodine pokušenia ho láska k svojmu pánovi, ktorý bol ešte živý, aj keď usnul, mu pomohla ostať pevným a nepodľahnúť. Teda vydržal, zatrepal ramenami a odštartoval na vežu.

Vo vnútri vypukol ťažký spor medzi ohyzdami, ktoré sa na striedačku pozabíjali. Pre Sama teda bolo ľahké vstúpiť a nájsť Froda na samom vrchu veže.

(*V izbe sa nachádzali dve príšerky z minula (Shagrat, Gorbag), už zobudený aj keď unavený a slabý Frodo, a posledná príšerka. Dvaja šéfovia /dve hlavy?/ prestali bojovať a Shagrat, ktorý ostal na žive, uteká prechádzajúcc blízko Sama, ktorý sa ho pokúša zastaviť, ale nepodari sa mu to (bolo by pekné prejsť aj poblíž publika), kým posledná príšerka sa vrhne proti Samovi, ale potkne sa padne z okna.*)

Frodo: Sam, zachránil si mi život... si hrdina!

Sam: Och, teraz nepreháňaj, do toho, vezmime lembas, nejaké oblečenie škretov, aby sme sa medzi nimi zamaskovali a dajme sa znova na cestu. Cesta, ktorá nám ostáva už nie je dlhá, ale určite nie ľahká: sme v Mordore, zemi Saurona.

(*Pokračujú v ceste...*)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Frodo: Už nemôžem, Sam, je to veľmi ťažké nosiť, obrovská váha.

Sam: Mohol by som ja niesť prsteň, tak by ste si aspoň trochu oddýchli.

Frodo: Vzdial sa! Nedotýkaj sa ma! Hovorím ti, že je môj! Chod' preč! (*Priblíži ruku k rukoväti meča, potom ju vráti k sebe*) Nie, Sam, musíš ma pochopiť. Je to moje bremeno, a nikto iný ho nemôže nosiť. Je už priveľmi neskoro, drahý Sam. V tomto ohľade mi viac nemôžeš pomôcť: Som už skoro v jeho moci. Nedokázal by som ti ho zveriť, a ak by si sa snažil vziať ho, zbláznil by som sa!

Sam: Rozumiem. Môžeme sa teda oslobodiť od všetkých nadbytočných batožín. Odnesiem vás ja v náručí, pán Frodo, aj keby som si mal zlomiť chrbát a roztrieštiť srdce. Nebojte sa!

Frodo: Vďaka, Sam. Necháme najťažšie batožiny, trochu sa mi uľaví.

(*Zatiaľ sa Frodo spamätá, ale cíti že padá do pokušenia navliecť si prsteň.*)

Frodo: Pomôž mi, Sam! Drž mi ruku, nemôžem ju zastaviť.

Sam: Ale ako? Urobím čo sa dá.

Frodo: Dole, dole! Dole, lepkavý červ, chod' odo mňa preč! Zmizni, už ma viac netráp!

Sam: Rýchlo, pane, chod'te! Netreba strácať čas. Chod'te ďalej!

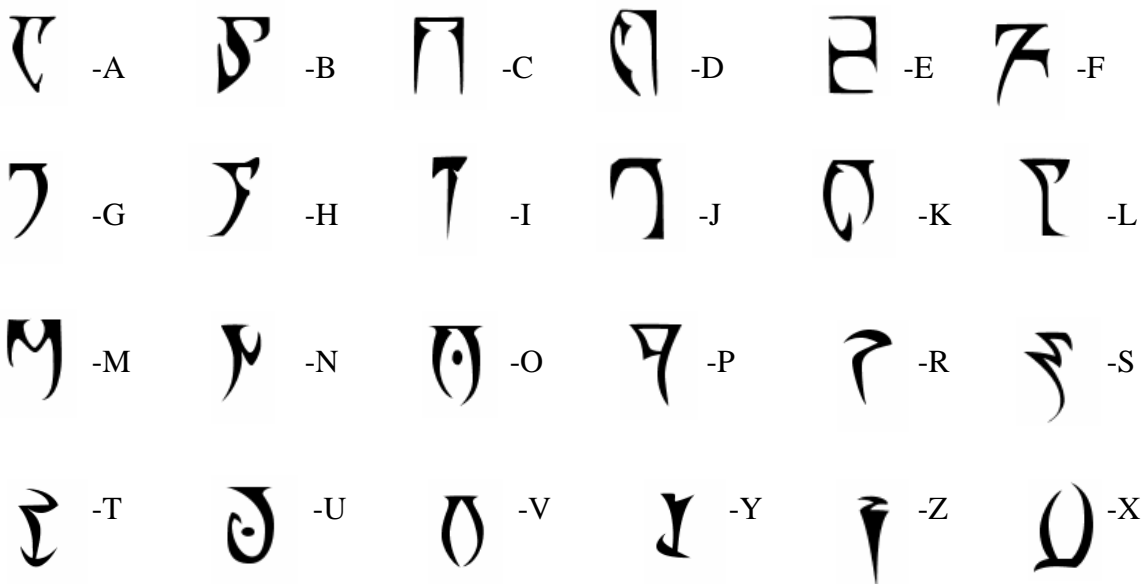
Frodo: Áno, musím ísť ďalej. Zbohom, Sam, toto je koniec!


Frodo zmizne zo scény. Ostane Sam príde T.B. Chcete vedieť ako to všetko skončilo a nechcete strácať čas? Tak teda, vyberme sa priamo k hore osudu...


Vypracovanie celodenného výletu:

- na začiatku dostanú všetky skupinky tzv. **STAROELFSKÚ ABECEDU**, ktorú musia rozlúštiť, aby sa začalo ich putovanie.

Staroelfská abeceda:



 - čiarka

 - bodka

 - pomíčka

Originál písaný zašifrovaný text – vid'. staroelfský text

Preklad:

Drahí bojovníci,

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

ak sa vám podarí splniť všetky úlohy a nástrahy, ktoré vám bránia k zničeniu prsteňa, tak tu ostáva ešte posledná prekážka. Musíte rozlúštiť tento pradávny text, ktorý je písaný staroelfsky a prečítať ho strážcovi, ktorý stráži cestu k hore osudu. Iba tak sa dostanete do cieľa.

Pamätajte, že Frodo môže zničiť prsteň iba s pomocou celého Spoločenstva, nezabúdajte na priateľstvo a že ak Spoločenstvo prsteňa bude držať spolu, nik ho nepremôže. Ani Sauron!

- aby sa dostali na HORU OSUDU (skaly) musia cestou splniť 3 dôležité úlohy:

1. dostanú dva sáčky, do ktorých musia napúšťať vodu z potoka (použijú ju na získanie indicie. Indícia bude uložená v kinderku, ktoré budú musieť vyplaviť von z trúbky). Keďže sáčok sa môže potrháť tak ANIMÁTOR bude mať so sebou ako „zicher“ 2l flášu vody. (potrebujeme 11 plastových fliaš pre animátorov). Deti flášu získajú, ak spoločne skupinka urobí (chlapci - 400 drepev a dievčatá - 300 drepev). **Je potrebné, aby pri tomto stanovišti bol človek z čaty.**

INDÍCIA: Cestou k vršku škvŕka v brušku, nájdi si ty pútnik Hrušku (jedlo)

2. v lese musia nájsť jedlo (keksy), ktorými sa posilnia pred výstupom na HORU OSUDU (balíček s keksami ukryje animátor tak, aby o tom skupinka nevedela)

INDÍCIA: Cestu na HORU OSUDU ne jeden škret lemuje, preto každý člen skupiny do neviditeľného odevu sa zamaskuje

3. maskovanie, ktorým sa budú musieť ukryť pred škretmi, ktorí budú číhať v lese

- pre HORU OSUDU budú urobené dve cesty a dve miesta: kratšia - dievčatá a dlhšia - chlapci (cesta by mala byť vyznačená krepovým papierom)

- cesta na HORU OSUDU by mala trvať cca 2 hod.

- pred výstupom na HORU OSUDU ich bude čakať HRANIČIAR- 2 ľudia z čaty v prestrojení. Jeden pri dievčenských skupinách a druhý pri chlapčenských (mal by mať meč -Miloš donesie a plášť -Maťo donesie svoj zelený pršiplášť), pri ktorom bude papier, kde sa budú zapisovať skupinky podľa poradia ako prišli, aby potvrdili svoju snahu o zničenie prsteňa.

- Sú určené približné časy, v ktorých by mali skupinky doraziť, aby sa dlho nečakalo na jednom mieste – tým pádom si môžete deň lepšie rozkúskovať a prísť „presne na čas“. V akom poradí prídu, sa dohodneme večer, pred celodenným výletom – podľa húževnatosti vašich ratolestí ☺

12.30 -

13.00 -

13.30 -

14.00 -

14.30 -

15.00 -

- Posledná skupinka by mala z Hory osudu odísť o 15:30, nech sa stihnú vrátiť pokojne do tábora.

HORA OSUDU:

- zo skupinky sa vyberie FRODO, ktorý by mal prsteň zničiť v ohni Hory osudu. (Animátor skupinky povie FRODOVI, aby si prsteň zavesil na krk).

Zápletká: Animátor z čaty, ktorý pri tom bude (žeby Smeagol - Adík?), FRODOVI prsteň ukradne. Prsteň sa blekoskovo ocitne hore na strome – (postarajú sa Marcel, Laci :)

Frodo si oblečie sedák a úlohou celej skupinky bude, vytiahnuť ho cez kladku hore na strom.

Finál: Ako skupinka Prsteň spoločne hodia do ohňa. (Čo tak pustiť z mobilu nejakú fajn podmazovku Pána prsteňov? ;)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

V strede ohniska sa vykope diera, kde bude konzerva s dákou farebnou tekutinou. Tam sa vhodí prsteň moci. (hádam sa takto nezničí ☺)

Pomôcky: tabuľa HORY OSUDU, dve trúbky a dve kinderká, dva meče a dva plášte (jeden plášť ešte potrebujeme), konzerva na zničenie prsteňa, elfská abeceda, keksy (pre skupinku), krepový papier, fakle (12 ks) , sedák+lano+kladka s blokerom...(LACI), 2l fľaše na vodu (11 ks)

17:15	Návrat do tábora
18:00	Sv. omša (15 min. pred - nácvik spevu)
18:45	Večera
20:00	Záverečná oslava

Mokrú verzia putovania k Hore osudu:

Preslov:

„Podobne ako Spoločenstvo prsteňa muselo počas svojej cesty k Hore osudu prekonávať mnoho prekážok, úskalí a vyriešiť mnoho problémov, tak i vy ste vyzvaní na ich zdolanie. Každá skupinka dostane zoznam úloh, ktoré je potrebné splniť. Vaši animátori vám prezradia, ako na to ☺“

- Každá skupinka dostane zoznam úloh, ktoré je potrebné splniť.
- Úlohy, ktoré nie sú konkrétne viazané na dané miesto (napr. Šípky, „fúkanie“ do terča...), sa môžu plniť na ľubovoľnom mieste – podľa animátora skupinky (napr. umývanie zubov v kúpeľni ☺)
- Úlohy, ktoré je potrebné plniť čo najrýchlejšie, animátor skupinky stopne, za koľko sekúnd, minút, deti úlohu splnili. Čas si zapíše a odloží.
- Veci, ktoré majú deti priniesť, si ukladajú na jednu kôpku, aby to potom spolu mohli doniesť do spoločenskej miestnosti.
- Animátor skupinky dohliadne, či deti poctivo splnili všetky úlohy.
- Úlohy môžu deti plniť v ľubovoľnom poradí.

1. Hod papierom a hod pukom (X je miesto vzdialené asi 2m od štartovacej čiary, ku ktorému musia, čo najbližšie hodiť puk)
2. Doniesť sladkosť
3. Kocky (celá skupinka má nahádzať 500 bodov)
4. Zisti dátum narodenia členov čaty
5. Ping-Pong s kalčetrovou loptou
6. Umyť zuby celá skupinka (časový limit je 5min.)
7. Ostrihať nechty (celá skupinka)
8. Preniesť hrozienka prstami nôh do misky
9. Cibuľa (nakrájať a zjesť)
10. „Fúkačka“ do terča (s jednorazovými perami, z ktorých sa odkrúti spodok. S nimi budú triafať do terča tak, že si papier nažmolia v ústach a vystrelia)
11. Nafúkať do prasknutia balón
12. Postaviť stíhačku (celá skupinka) + každého stíhačka musí preletieť za cieľovú čiaru

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

13. Očko (karty) + 3 za kolo
14. Doniesť 5 párov ponožiek
15. Postaviť vežu z dreva(každé dieťa vytiahne jednu kocku, ak im to spadne mali by to skúsiť ešte raz)
16. Za 5 min. naobliekať jedného zo skupinky, následne ho vyzliecť a zo šiat vytvoriť lano
17. Poviazať celú skupinku a musia sa rozplieť
18. Doniesť niečo zelené
19. Umyť podlahu na spôsob fúrika s kefou/handrou (spoluhrač chytí svojho kamaráta za nohy, on si vezme do rúk kefy a spoluhrač ho tlačí ako fúrik)
20. Postaviť domček z karát (spodok, čiže základ stavby, je 5 dvojíc - dve o seba opreté karty, ďalšie poschodie 4, ...atď.)

12:00 Deti môžu plniť úlohy len do 12.00, potom sa stretnú všetci v spoločenskej miestnosti a spoločne sa premeria hadík z oblečenia, prekontrolujú sa veci, ktoré mali deti podonášať.

12:30 obed a skupinka dostane vylúštiť staro-elfskú abecedu.

Po obede je postup pre jednotlivé skupinky rôzny, podľa určeného času, kedy majú ísť na Horu osudu.

Dobu, kým čakajú na ich „zničenie prsteňa“ (alebo dobu, kedy už majú po zničení prsteňa), skupinky využijú na **prípravu scény**, ktorú budú prezentovať večer a prípadne si čas vyplnia individuálne na stmelovanie skupinky. Príloha hier na voľné chvíle je v zadnej časti brožúrky.

Prvý čas uvedený pri skupinke znamená, že v tomto čase skupinka začne chystať a vydá sa do drevenej búdky hore za hraničiarom. Druhý čas je čas, kedy deti majú byť v hornej budi pri hraničiarovi.

1.skupinka	14:30 – 14:50	15:20
13:00	5.skupinka	15:50 – 16:10
13:30 – 13:50	14:20	9.skupinka
2.skupinka	14:50 – 15:10	15:40
13:20	6.skupinka	16:10 – 16:30
13:50 – 14:10	14:40	10. skupinka
3.skupinka	15:10 – 15:30	16:00
13:40	7. skupinka	16:30 – 16:50
14:10 – 14:30	15:00	11. skupinka
4.skupinka	15:30 – 15:50	16:20
14:00	8. skupinka	16:50 – 17:10

Pomôcky : nožnice na nechty, strukoviny, pohár, cibuľa+nôž, jednorázove perá, balóny, sedmové karty, lano, veža z dreva, kefy a handry, puk, kocky, pinpogové rakety a kalčetovú loptičku

Záverčná scéna:

Korunovácia Aragorna

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

TB: (príde na scénu a ostatní preč) Áno, Gandalf oblečený do bieleho. Bol povýšený a obdarený väčšou mocou, aby definitívne porazil Sarumana, čarodeja slúžiaceho Sauronovi. ...

Veľkú slávu získali Frodo a Sam a celé spoločenstvo. (Pozrime sa na to)

(Na scénu príde Aragorn, kľakne si pred Gandalfa. Gandalf ho korunuje, Smiešok a Pipin sú po jeho boku.

G: Aragorn, Zaslúžil si si korunu kráľa (Po korunovácii sa Aragorn postaví a Gandalf skloní pred ním hlavu. všetci zo spoločenstva sa poklonia Aragornovi, a potom sa rozlúčia a každý ide preč...)

T.B - Aragorn sa stal kráľom Gondoru a pánom celej Stredozeme. Smiešok a Pipin rytiermi Bieleho mesta, a Saruman, Sauron a ich vojsko navždy vymizlo zo sveta....

Ubehlo niekoľko mesiacov od slávnosti korunovacie nového kráľa Aragorna a prišiel čas aby sa spoločenstvo rozišlo, navždy spojené priateľstvom a láskou, každý do svojho domu.

A tak aj štyria Hobiti sa vrátili do Kraja, kde nikto z hobitov ani len netušil, čo sa odohralo na Juhu. Ale vďaka veľkej skúsenosti štyroch malých Hobitov sa život v celom Kraji zmenil... Naplnila ho radosť, priateľstvo a pokoj...

TB: A čo sa stalo potom?

Lod' vyplávala na šire more a zamierila na Západ. Uprostred noci, keď pršalo, Frodo zacítil vo vzduchu príjemnú vôňu a začul spevy, ktoré k nemu prichádzali zo vzdialeného horizontu. Zdalo sa mu, že vidí žiarivé brehy, ktoré sa pri východe slnka zazelenali. A tak Frodo, Gandalf, Bilbo, Galadriel a Elrond odišli. Všetci nositelia prsteňa odišli na lodi a pridali sa k nim aj Legolas a Gimli. A vlastne ani o hobitoch sa už nikdy nič hovorilo. Teraz svet je zverený nám, ľuďom.

Ostal som sám, ja Tom Bombadil, najstarší a najmladší zo všetkých, aby som vám rozpovedal tento príbeh aby sa na nich nikdy nezabudlo. A spievam s vami aby som vám pripomenul, že zem je teraz zverená vám a vašim schopnostiam. Snažte sa teda aj vy odvážne a v priateľstve bojovať proti zlu, aby ste sa aj vy zapísali ako hrdinovia do kníh plných nádherných príbehov! Do-vi-de-nia v nebi!

D.j., a ty hraj do bezvedomia. HAPY END.

VEČERNÁ OSLAVA: Moderátori: Maťo Hruška, Kubo Dzvónik

- slávnostný ceremoniál bude vyzerat' tak, že ľudia z čaty majú zapálené fakle, s ktorými vytvárajú cestu na konci, ktorej sedí GANDALF (zo všetkých skupiniek sa vyberie jeden najlepší, ktorý bude ocenený ako každý rok)

- potom sa začne DISKOTÉKA úvodnou piesňou (belgičák) + 2 pesničky

- nasledujú 3 scény, DISKO, potom 3 scény, ... atď. - Diskotéka, jak sa patrí, ktorou sa všetko skončí.

Ak sa zapájajú, tancujú aj animátori, motivuje to aj detváky – (veľmi dobrá skúsenosť a postrehy z minuloročných hodnotení)

Deň predtým, na večernom animátorskom sedení, sa dohodneme na čase jej ukončenia.

23:00 ???

Ukončenie osláv +večerná hygiena + nočný kl'ud

Poobedňajší program v prípade dažďa:

- na začiatku dostanú všetky skupinky tzv. STAROELFSKÚ ABECEDU, ktorú musia rozlúštiť, aby sa začalo ich putovanie

INDÍCIA: Cesta krutá, cesta ťažká, nejedného prekvapí, čierny jazdec, škret a Sauron, nejedného potrápi. Nástrahy ťa čakajú, no odvahu treba mať, silný bojovník, kto to zvládne prekonať...

- aby mohli zničiť prsteň musia splniť 3 dôležité úlohy:

1. v izbe musia nájsť jedlo (keksy), ktorými sa posilnia pred výstupom na HORU OSUDU

INDÍCIA: Cestou k vršku škrká v brušku, nájdi si ty pútnik Hrušku (jedlo)

2. toto stanovište bude pri drevenej búdke

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

INDÍCIA: Cestu na HORU OSUDU nejeden škret lemuje, preto každý člen skupiny do neviditeľného odevu sa zamaskuje

- hraničiar stojí pri drevenej búde, vysvetlí im to s maskovaním (že sa musia skrývať za stromy, aby ich nezbadali škreti)

3. maskovanie, ktorým sa budú musieť ukryť pred škretmi (animátori), ktorí budú číhať v priestore pri altánku a deti sa majú skrývať za stromy, aby ich škreti nezbadali

ZNIČENIE PRSTEŇA v prípade dažďa:

-skupinka je v altánku, kde na nich bude čakať FRODO (Maťko), ktorý im vysvetlí ako majú prsteň zničiť

VEČERNÁ OSLAVA v prípade dažďa:

Jediná zmena oproti riadnemu programu je, že ľudia z čaty zapália sviečky na zemi

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

PIATOK 7.8.2009 – ROZÍDENIE SA SPOLOČENSTVA PRSTEŇA

8:00	Budíček, rozcvička
8:30 – 9:25	Raňajky + ranné zamyslenie po skupinách
9:45	Balenie sa, hry, podpisovanie, výmena adres a telefónnych čísiel ☺, iné šaľky
11:00	Sv. omša (15 min. pred - nácvik spevu) VYHODNOTENIE (hneď po záverečnom požehnaní)
12:00	Obed
13:15	Odchod autobusov (predpokladaný príchod do MI 15:00)

OBSADENIE A ROZPIS HERCOV – DIVADLO

<i>CH</i> postava	<i>Obsad.</i>	1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2
Tom Bombadill hostinský		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Frodo			X	X	X	X	X	X	X	X
Gandalf			X	X			X			X
Bilbo			X							
Aragorn				X	X	X	X			X
Legolas				X			X			X
Pipin			X	X	X	X	X			X
Smieško			X	X	X	X	X			X
Trpaslík				X			X			X
Boromír				X			X			
Sam		-	X	X	X	X	X	X	X	X

Kulisy: - Prsteň, 2x Kniha, fajka, masky č. jazdcov a škretov, lebka, kosti, palice alebo šípy, brána Morie, fľaštička od Galadriel, toalet. papier, plášte, košele, ¾ nohavice, korunka a plášť Elronda, meče, prilba, luk, klobúk, kryt na ohnisko kruh cca 150cm, brady - Gandalf, Gimli,

PRÍLOHA

:: HRY PRE ANIMÁTOROV S DEŤMI ::

1. OKO VIDÍ, RUKA POČUJE ☺

- na štvorčekovanom papieri bude zakreslená mapa, pre mladších ľahšia a pre starších ťažšia. V skupinke sa určia nasledujúce osoby: ruka, oko, noha, ústa, pán áno, pán nie, pán času. Ruka a oko sú na odlišných miestach. Oko má pri sebe zakreslenú mapu podľa ktorej hovorí ústami, čo má ruka nakresliť. Ústa však nevidia a môžu sa pohybovať len s pomocou nohy. Pán áno/nie, môže pomáhať ruke pri kreslení, ale len týmito dvomi slovami, nič iné povedať nemôže. Pán času informuje svoj tím, koľko majú ešte času do konca hry. Vyhodnotenie hry podľa počtu dobre zakreslených štvorčekov.

2. BOMBA (čata pripraví územie)

– aktivita Bomba – územie vyznačené, ktorého sa nesmú dotknúť – zeme – vonku stromy expresky a kladky a lano a sedák a oni musia vymyslieť ako tam niekoho dostanú dnu aby sa nedotkol zeme a aby zobral bombu a nepadla mu – ak to nestihnú do 10 min – bomba vybuchla

3. STROSKOTANCI

Deti ako skupinka sa budú mať pohybovať po určitej dráhe a to nasledovným spôsobom: Na lúke alebo nejakej väčšej voľnej ploche sa vyznačí dráha. Deti sa budú musieť po tejto dráhe posúvať tak, že budú chodiť len po predmetoch, ktorých počet bude o jeden väčší ako je počet detí. Teda budú musieť si tieto predmety posúvať k prvej osobe a tak si predlžovať dráhu až kým neprídu do cieľa. Veci po ktorých sa deti budú pohybovať si budú musieť oni sami nájsť tam, kde bude táto hra.

4. CHODENIE NA LYŽIACH

Deti sa budú posúvať po dráhe na dvoch drevených doskách, ktoré budú na každom konci držať za špagát, ktorý bude prevlečený cez dierky na oboch koncoch dosky. Teda jednu nohu má dieťa na jednej doske a druhú na druhej. Deti budú musieť spoločne prísť na spôsob akým budú koordinovať svoje pohyby, aby sa mohli presunúť po dráhe k cieľu.

5. PAVUČINA

Medzi dvoma stromami je zo špagátov a gumičiek vytvorená tzv. „pavučia sieť“, v ktorej sú otvory rôznej veľkosti, niektoré sú väčšie a niektoré menšie.

Dolný špagát je asi 50 cm nad zemou, horný asi 200 cm nad zemou (záleží od výšky detí). Medzi špagátmi sú vytvorené oka, ktorými by mali deti prejsť.

Čo najnižšie na sieti je dobré urobiť väčšiu dieru, pretože prvé dieťa z tímu musí dieru preskočiť na druhú stranu sám (tam by ho mal animátor istiť a dbať na bezpečnosť)

Úlohou tímu je jednotlivo sa presunúť na druhú stranu pavučiny. Každý člen z tímu sa musí prepchať cez jedno oko a môže si zvoliť akýkoľvek otvor v sieti. Nesmie sa však dotknúť pri preliezaní špagátu. V prípade, že sa dotkne špagátu, musí sa vrátiť a pokus skúsi znova.

Každý otvor tejto siete môže byť použité len jeden krát. Nemôžu tak dvaja členovia z tímu preliezť tým istým otvorom. (V prípade že je v sieti málo otvorov a členov tímu je viac, môže sa s animátorom dohodnúť, že prejdú aj 2 krát tým istým otvorom)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

6. Skákanie vo vreci – deti môžu súťažiť medzi sebou v skupinke, alebo aj dve skupinky medzi sebou

7. Lavína – súťažia medzi sebou dve družstvá s rovnakým počtom detí, je daná dráha, ktorú majú prebehnúť a to takým spôsobom, že najskôr beží prvé dieťa, držať za ruky, inak musia začať od začiatku.

8. Kameň, papier, nožnice – dve rovnako veľké družstvá stoja oproti sebe a „striaťajú“ s vystretými rukami oproti sebe. Na pokyn animátora deti si „striaťajú“. Prehratý vypadáva, hrá sa do posledného muža, ženy ☺

9. Skalp - hrajú proti sebe dve skupinky, alebo aj viaceré, stačí, aby bol rovnaký počet hráčov na oboch stranách. Každá má vymedzené rovnaké územie, v ktorom sa pohybuje a za koncovou čiarou je položený „skalp“ (šatka). úlohou je získať skalp druhej skupiny. Ak však niekto chyť protihráča na svojom území, znehybní ho a pomôcť mu môže len dotyk vlastného spoluhráča. Je preto dobré zvoliť si taktiku behu cez územie protihráča.

10. Hľadajte 1kg 2 kg 3kg kameň - deti majú nájsť kameň s týmito hmotnosťami, teda odhadnúť a doniesť ich animátorovi a ten vyhodnotí, ktorá skupina bola bližšie k pravde

11. Aztécky náčelník: hráči predstavujú španielskych dobyvateľov, ktorí naháňajú aztéckeho náčelníka. Náčelník má dvoch obrancov a mierny náskok (prípadne je schovaný v území). Dobyvatelia zvíťazia, keď zhodia náčelníka na zem. Náčelník zvíťaziť nemôže. Stopuje sa čas, ktorá skupinka to dokáže skôr.

12. Kuriér: deti zo skupinky sa postaví za seba v rovnakých vzdialenostiach a na konci bude „kuriér“, teda dieťa, ktoré na pokyn vysadne na posledného člena skupinky, ktorý ho preniesie k ďalšiemu, tam presadne a takto sa to opakuje, až kým nepríde kuriér do cieľa. Vyhráva skupinka, ktorej kuriér bude prvý v cieľi.

13. Kolíky: Hru hrajú dve skupinky. Každé dieťa má jeden kolík (kolík z dreva, z jeden strany zastrúhaný a z druhej olúpaný, aby bol viditeľný, keď bude zapichnutý v zemi). Na určenom území, každé dieťa, dá svoj kolík do zeme na ľubovoľné miesto v tomto území. Po pokyne animátora vybehne prvé dieťa zo skupinky a prinesie z územia druhej skupinky jeden kolík, keď sa vráti, beží ďalšie dieťa, až kým nebudú vyzbierané všetky kolíky. Vyhráva skupinka, ktorá kolíky súpera vyzbiera skôr.

14. Zemiak a palička: po vyznačenej trase má dieťa za pomoci palice dokotúľať zemiak (kameň, šušku, ...) do cieľa. V cieľi sa vymení s ďalším členom svojej skupinky a ten kotúľa zemiak späť k štartu. Vystrieda sa každé dieťa zo skupiny. Vyhráva skupina, ktorá ako prvá vystrieda všetkých svojich členov v tejto hre.

15. Telefón na dráhu: Skupina ide po určenej trase a postupne necháva jedno zo svojich detí na určenom mieste (t. j. v rovnakej vzdialenosti od seba) a poslednému dieťaťu odovzdá odkaz, ktorý sa musí dieťa naučiť naspamäť a potom ho beží povedať najbližšiemu členovi skupinky a ten ďalšiemu, až kým to nepríde povedať animátorovi posledné dieťa. Vyhráva skupina, ktorá ako prvá dostane správu od posledného člena skupiny a to v podobe aká bola na začiatku. Za zmeny v správe sa body strhávajú.

16. Oddychové hry: lietajúci tanier, volejbal, futbal

17. Uno, duo, tre: deti po troch vytvoria domček ako pri riekanke zlatá brána (dvaja sa chytia za ruky a tretí je pod ich rukami). Jeden hráč je sám a povie, uno, duo, alebo tre. Uno: musia sa hráči, ktorý stoja v domčeku premiestniť pod iný domček, duo: presúva sa domček a deti, ktoré sú v ňom schované stoja, tre: musia sa všetci vymeniť a vytvoriť nový domček.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

18. Hviezdna obloha: Skupinky dostanú okopírovanú mapu hviezdnej oblohy a snažia sa nájsť a pomenovať súhvezdia a byť prví, ktorí tak urobia vo hviezdárni – a tá im prideli bod za každé ešte nikým nepomenované súhvezdie... hra sa končí uplynutím stanovenej doby.

Hvezdáreň – do nej môže ísť iba s odobrením od hviezdárskeho učňa, ktorí robí poradovník tých čo pustí k majstrovi – a ten im dá úlohu – „je to vo hviezdach“ a teda hodia si kockou a keď padne párne číslo tak idú k hviezdárovi a keď nepárne tak idú na koniec radu...

Vyhrá skupinka s najviac pomenovanými a zapísanými súhvezdiami

Samozrejme u hviezdára v hviezdárni musia ukázať to konkrétne súhvezdie

19. Čítanie slov odzadu: animátor prečíta slovo odzadu a skupinky hádajú aké slovo to je, kto uhádne viac slov v určenom čase, vyhráva

20. Hra na Robinsona: každá skupinka si nájde svoje miesto v miestnosti, tak aby bola v dostatočnej vzdialenosti od ostatných skupiniek. Jeden animátor hovorí príbeh o opustenom ostrove, kde nie je okrem palmy a toho čo máme oblečené nič a na ktorý príboj vyplaví hliníkový hrniec, ktorý má zvláštny, pokrčený tvar, ale nie je na ňom žiadna diera. Skupinka v čase 5 min. má vymyslieť spôsoby, ako by mohol tento hrniec využiť Robinson. Po uplynutí 5 min. sa prečítajú návrhy skupiniek a za každý nápad, ktorý je jediný, dostane skupina 2 body, ak má aj iná skupina tento nápad vo svojom zozname, dostane každá po jednom bode. V ďalších kolách môže príboj vyplaviť hrdzavú dýku, kľbko pevného povrazu.....

21. Desat'boj:

- kto zrobí najviac dreprov. (animátor počíta rozumnou rýchlosťou a deti robia do toho drepy, kto vydrží najdlhšie, vyhráva)
- beh okolo tábora + po schodoch
- zadržať dych hlavou v bazéne
- dohodit' kameňom do diaľky
- kop na presnosť do bránky
- kolotoč v ping pongu
- skok do diaľky z miesta aj s rozbehom
- pretláčanie na lavičke
- kto sa najdlhšie udrží na tyči, konári
- fúriky cez ihrisko

22. Povraz:

Rope de Mega (španiel) bol veľmi dobrý výrobca povrazov, deti majú spraviť normálny povraz, ktorým bude môcť potiahnuť kus dreva po zemi. Povraz je vyrobený zo stebiel trávy

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

25. Hádanky, hlavolamy:

1. úloha je zistiť správnu odpoveď na hádanku:

V537K0 C0 J3 Z3R13,
 V74KY, 57R0MY, P3R13,
 HRYZ13 K0V 4 V3C1 Z 0C3L3,
 5K4LY N4 PR4CH Z0M3L13,
 ZHU81 KR4L0V, ZN1C1 P0L14,
 H0RY ZV4L1 D0 UD0L14

1. úloha – Čísielka

vyľúštiť šifru:

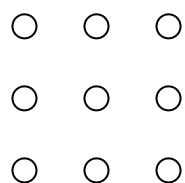
777444337777336644433 533 77774443337772

2. úloha – Sud v oku

vyľúštiť:

	3					7		
1	7	8	3	4				
			9				1	3
			2	3				5
7			6	5	4			1
5				9	8			
9	8				3			
				1	5	9	2	7
	5							4

3. úloha: Čiary-spojiteľ jednu 3 krát zlomenou čiarou tento útvar:



4. úloha – Počítanie

nech deti napočítajú do 1500 za čo najkratší čas, je jedno ako, ale každé číslo musí byť povedané nahlas

5. úloha – Skaderuka

deti budú mať vytvoriť v čo najkratšom čase nasledovné kombinácie styčných plôch so zemou. Animátor hovorí počty vždy až po splnení predchádzajúceho útvaru

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

kolo	7detí	8detí	9detí	10detí
1	10 nôh	11 nôh	12 nôh	14 nôh
2	6 zadkov	7 zadkov	8 zadkov	9 zadkov
3	5 nôh +5 rúk	6 nôh +6 rúk	7 nôh +7 rúk	7 nôh +7 rúk
4	3nohy+8rúk	4nohy+9rúk	5nôh+10rúk	6nôh+11rúk

6. úloha – logické hádanky

a. deti majú za úlohu vyriešiť tieto hádanky

- i. Kapitán jednej veľkej lode raz rozprával tento zaujímavý príbeh:
 „Plávali sme po rozbúrenom mori. Zo všetkých strán sa na nás valili veľké vlny a hrozilo, že nám potopia loď. Preto som stál pri kormidelníkovi a pozeral ďalekohľadom dopredu. Aby som mal istotu, že sa nič nestane, rozostavil som hliadky aj po bokoch lode. Zrazu sa stala čudná vec. Jeden námorník stál pri zábradlí a pozeral sa na východ. Na druhej strane lode stál iný námorník a pozeral na západ. A obidvaja námorníci sa dobre videli!"
 Je to vôbec možné?
 1. Námorníci stáli chrbtom ku zábradliu a pozerali sa na seba. Kde sa nachádzala loď pritom nezáleží (iba ak neboli na severnom, alebo južnom póli, pravdaže).
- ii. Dve dievčatá sa narodili tej istej matke, v ten istý čas, deň aj rok, a predsa nie sú dvojčičky. Ako je to možné?
 1. V ten deň sa narodilo uvedenej matke ešte aspoň jedno dieťa, a teda nie sú dvojčičky lebo sú napr. trojičky.
- iii. Pozerám sa na niekoho fotografiu. Uhádnite, kto je na nej odfotený, ak nemám žiadnych súrodencov a otec toho muža na fotografii je syn môjho otca?
 1. Na fotografii je môj syn
- iv. Prečo nemôže byť muž žijúci v USA pochovaný v Kanade?
 1. Prečo by živého muža mali pochovávať?
- v. Ako najďalej môže pes zabehnúť do lesa?
 1. Do lesa možno najďalej zabehnúť do polovice, potom sa už beží von z lesa.
- vi. Jeden hokejový fanúšik tvrdil, že vie povedať skóre každého zápasu ešte pred jeho začiatkom. Ako to dokázal?
 1. Je to jednoduché – skóre každého zápasu pred začiatkom je 0:0.
- vii. Máte zapáliť oheň ak máte k dispozícii lieh, benzín, noviny, sviečku, koks, čierne uhlie, krabičku zápalek a kus vaty. Čo zapálite prvé?
 1. Samozrejme najprv treba zapáliť zápalku.
- viii. Prečo zjedia Číňania viac ryže ako Japonci?
 1. Pretože Číňanov je viac.
- ix. Ako sa hovorí žene, ktorá nemá všetky svoje prsty na jednej ruke?
 1. Žena, ktorá nemá všetky svoje prsty na jednej ruke je normálna. Nechcel by som mať 20 prstov na jednej ruke :-).

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

::HRY NA DIŽDŽ::

... alebo na VOLNÉ CHVÍLE :)

Súťažné disciplíny medzi jednotlivcami

1. Logické úlohy a tajné kódy, morseovka

Hlavoľam: Vlk, koza a kapusta

Kde bolo tam bolo..., predstavte si takúto situáciu:

Farmár chce previesť loďkou cez rieku vlka, kozu a kapustu. Loďka je však iba pre dve osoby, takže farmár môže okrem seba zobrať na druhý breh len jedného pasažiera (za pasažiera sa považuje aj vlk, aj koza, aj vreca kapsuty). Problém je, že ak nechá spolu vlka s kozou, vlk kozu zožerie a ak nechá spolu kapustu a kozu, koza kapustu zožerie. Ako ich teda má prepraviť na druhý breh, aby sa navzájom nezjedli?

2. Hrajú dvaja hráči, každý má 2 polievkové lyžice – v každej ruke jednu. Každý hráč drží na jednej lyžici pingpongovú loptičku. Na povel „TERAZ“ sa prázdnu lyžicou „bránia“ (chcú si svoju loptičku udržať na lyžici) a usilujú sa zhodiť súperovu loptičku. Hráč, ktorému prvému spadne loptička, prehráva.

3. Postaviť, čo najvyšší domček z karát za 1 minútu.

4. Čo najvernejšie nakresliť „zlatokopa“ + jeho výbavu (tému obrázku prispôbiť téme tábora)

5. Čo najvernejšie zahvízdať nejakú melódiu (ostatní môžu hádať, o akú melódiu ide)

6. Turnaje: a) pretláčanie

b) kameň, papier, nožnice

c) dvaja proti sebe stojaci súperi, chytení pravými rukami s vystretými ukazovákmi a snažia sa dotknúť súperovho tela

d) oproti sebe stoja dvaja chlapci v pol metrovej vzdialenosti a náhodne sa sácajú rukami do hrude, prehráva ten, ktorý sa prvý pohne nohami

7. Na jednej strane miestnosti priprav toľko mištičiek, koľko je hráčov, s rovnakým počtom sušených hráškov. Každý hráč dostane slamku, pomocou ktorej musí preniesť hrášky (vcucnutím ☺) z misky na tanierik, ktorý je prichystaný na opačnej strane miestnosti ako mištička. Ten, kto preniesie hrášky ako prvý, vyhráva.

Je možné pokračovať v tejto hre:

Po tom, čo jeden hráč zvíťazil tým, že preniesol všetky hrášky, zadáme úlohu, že majú hráči preniesť hrášky z tanierikov do jednej veľkej misy (to znamená, že hráči nemajú preniesť rovnaký počet hráškov, ale len tie, ktoré predtým preniesli z mištičky na tanierik. Tak majú veľkú šancu vyhrať tí hráči, ktorí skončili v prvom kole poslední, lebo prenášajú najmenej hráškov. „*Poslední budú prvými.*“)

Lacnejšia verzia – prenášať papieriky alebo malé guľky spravené z papiera.

8. V očíslovaných nepriehľadných rovnakých nádobách sú rôzne suroviny z kuchyne (mletý muškát, mleté čierne korenie, soľ, cukor, škoricca, kakao, sušené mlieko, kari, káva, zázvor, mleté mandle, paprika, vegeta, múka...). Tie hráči postupne ochutnávajú a snažia sa uhádnuť, aká je to surovina. Vyhráva ten, ktorý zostavil najkompletnejší zoznam surovín.

Dobrá rada: urobte si zoznam jednotlivých surovín podľa čísel – inak by po desiatom kole a vašom desiatom ochutnávaní hráči mali ďalšiu úlohu – podať prvú pomoc pri žalúdočných ťažkostiach ☺

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

9. Z hráčov sa vytvoria dvojice. Jedenému z dvojice sa zaviažu oči a ten má naslepo krmieť svojho spoluhráča pudingom, jogurtom... Vyhráva dvojica, ktorá zje puding prvá.

10. Nafúkať balón, až kým nepraskne.

11. Prejsť krížom cez miestnosť s knihou na hlave, čo najrýchlejšie bez toho, aby spadla. Ak spadne, hráč musí absolvovať trasu od úplného začiatku.

12. Na špagáte sú zavesené jablká (prípadne jablká môžu plávať vo vode v lavore). Hráči ich majú obhrýzť, čo najrýchlejšie a čo najdôkladnejšie. Vyhráva prvý.

13. Hráči majú po určitej vytyčenej trase posúvať papier robením vánku, prípadne fúkaním. Možno to urobiť aj vo vode, že fúkajú do papierových lodičiek.

14. Hráči majú na niti pripevnené pero. Koniec nite si vezmú do úst (prípadne zachytia o putko na nohaviciach) a snažia sa trafiť do prázdnej fľaše. Kto je prvý, vyhráva.

15. Hráči majú na niti pripevnený cukrík. Koniec nite vezmú do úst a snažia sa čo najrýchlejšie „žožut“ niť a tak si pritiahnúť cukrík. Prvý vyhráva.

16. Slon. Nariadime hráčom, aby sa 30-krát otočili okolo vlastnej osi (s tým, že si jednou rukou držia nos a druhou robia „chobot“) a potom prebehli určenú trasu. Kto to zvládne prvý, vyhráva. Opatrne, lebo po toľkých otočeniach „mierne“ motá ☺

17. Kohútie zápasy. Dvaja hráči stoja proti sebe. Každý z nich má vzadu za nohavicami pripevnenú šatku tak, aby sa dala ľahko strhnúť. Stoja na jednej nohe s jednou rukou za chrbtom, pričom im druhá ruka slúži na strhnutie šatky.

Hra končí vtedy, ak jeden z hráčov strhne druhému šatku alebo stane oboma nohami na zem.

Pokiaľ máme skupinku a chceme zapojiť všetkých členov skupinky, možno kohútia zápasy prispôbiť tak, že každá skupinka vytvorí „hadíka“, pričom strhávať šatku môže len ten člen skupinky, ktorý je na čele hadíka (teda je prvý) a šatka sa pripevní tomu, kto je v hadíkovi posledný.

*Hadík – členovia skupinky sa postavia do radu za seba a držia sa za plecía.

18. Krokodílie zápasy. Dvaja hráči stoja proti sebe v polohe- kľuku (pre neznámych jazyka slovenského je to ľudovo klik) s prekriženými nohami. Hráčova úloha je udierať jednou rukou do protihráča tak, aby spadol z polohy kľuku na zem, vtedy hra končí. Animátor si môže prispôbiť hru na malý turnaj.

19. Medvedie súboje. Dvaja hráči stoja proti sebe s nohami rozostúpenými na šírku ramien a ruky dvihnuté vo výške ramien. Hráč má svoje dlane namierené na protihráča.

A jeho úlohou je úderom do dlaní protihráča spôsobiť to, aby sa protihráč pohol zo svojho miesta. Je možné urobiť kombináciu súboja skupinky proti skupinke.

20. Sumo1. Vytvorí sa kruh (najlepšie lano), potom sa proti sebe postavia dvaja hráči s rukami za chrbtom a úlohou hráča je vytlačiť súpera z kruhu.

21. Sumo2. V označenom ihrisku sa viacerí odtláčajú (možu byť aj na štyroch). Ten, kto ostal posledný v ihrisku, vyhráva.

22. Balónový tanec. Vyberie sa niekoľko súťažiacich. Každému z nich sa okolo členka pripevní nafúkaný balón. Úlohou je prasknúť všetkým súperom balóny a svoj balón nenechať prasknúť.

23. Prines mi! Každé skupinke, či každému súťažiacemu sa dá leták z Tesca/Billy/iného supermarketu. Postupne „vedúci hry“ súťažiacim dáva úlohy ako:

a) som chudobný, čo si môžem kúpiť? prines mi najlacnejšiu vec

b) som hladný, prines mi obed za 7,30 eur

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

c) chcem si vybaviť kúpeľňu, prines mi umývadlo

d) mám 8, 71 eur, čo si môžem kúpiť?

Súťažiaci vytrhávajú z letáka dané veci a nosia ich „vedúcemu hry“. Ten odmení menším počtom bodov súťažiaceho, ktorý splnil úlohu prvý(aj keď nesprávne) a väčším počtom bodov súťažiaceho, ktorý je splnil úlohu prvý presne.

Dôležité je, aby mali súťažiaci, rovnaké letáky – ako typovo (z rovnakého supermarketu), tak aj časovo (dátumovo).

24. Štipcová naháňačka. Každému súťažiacemu sa pripevnia na odev 3 štipce (prípadne viac, ale každému súťažiacemu rovnaký počet štipcov). Súťažiaci sa musia všetkých štipcov postupne zbaviť tak, že ich prištipcujú na niektorého zo protihráčov. Keď sa zbavia všetkých štipcov, vyhrávajú ☺

Pre potrebu možno hru obmeniť, že vyhráva ten súťažiaci, ktorý bude mať na svojom odevu najviac štipcov – v takom prípade, tie štipce musí súťažiaci „kradnúť“ svojim súperom, musí ich však pristipcovať na svoj odev, nesmie schovať.

25. Pátračka. Po ubytovni sa rozvešajú rôzne nápisy, odkazy, pekné myšlienky, jednotlivé slová nejakého príbehu. Decká ich majú zhráďovať, zbierať, pričom nemôžu mať so sebou písacie potreby ani papier. Keď si chcú deti zapísať daný nápis, odkaz, slovo, myšlienku, môžu to urobiť len v miestnosti, ktorá bude na to určená (v tej, ktorú vyberiete) – tam budú mať svoje papiere a perá.

Vyhráva ten, kto má prvý poskladaný príbeh, kto prvý našiel všetky myšlienky...

26. Víchor. Na označenom ihrisku majú hráči za úlohu prefúknuť ping-pongovú loptičku na stranu súpera, pričom do ihriska môžu hráči zasahovať rukami, no kolená musia byť za čiarou ihriska.

Z MNOHÝCH HIER MOŽNO UROBIŤ ŠTAFETY, PRÍPADNE AK MÁTE SKUPINKY, NAVRHNÚŤ SKUPINKE, ABY SI VYBRALA ZÁSTUPCU, KTORÝ JU BUDE REPREZENTOVAŤ - VAŠEJ KREATIVITE SA MEDZE NEKLADÚ ☺

Súťažné disciplíny medzi skupinkami

1. Úlohou každej skupinky je postaviť stan – samozrejme vo vnútri bez zabíjania kolíkov ☺ Skupinka, ktorá ho prvá postaví (prípadne aj poskladá), vyhráva.

2. Každá skupinka si sadne do kruhu. Každé skupinke sa dá lopta (volejbalka...). Skupinka má za úlohu posúvať – podávať si loptu pomocou nôh. Ktorá skupinka bude najrýchlejšia, tá vyhráva.

3. Utečenci a polícia (Zloději koní a šerifovia). Hráčov rozdelíme na 3 časti (podľa počtu detí to prípadne dáme hrať 3 skupinkám). 2 časti sú utečenci, jedna polícia. Policajti chytajú utečencov. Ak policajt chyť utečenca, utečenec „ide“ do väzenia (musí sa držať veci, ktorá predstavuje väzenie (napr. strom, stolička, stôl). Utečenca môže oslobodiť len iný nechytený utečenec tým, že sa ho dotkne.

Hra môže končiť – buď úplným vychytaním utečencov

- alebo ju možno hrať na určitý čas a vyhráva tá skupina, ktorá chytila najviac utečencov.

4. Po určenej trase najprv bežia dvaja hráči zo skupinky, ktorí majú dve navzájom zviazané nohy (čiže jeden hráč má voľnú pravú nohu a ľavú nohu má zviazanú o pravú nohu druhého hráča, ktorý má voľnú ľavú nohu). Po odbehnutí danej trasy sa k nim priviaže ďalší hráč zo skupinky, takže teraz bežia traja atď... Ktorá skupinka je prvá, tá vyhráva.

5. Vyhlásiť súťaž o najoblečenejšieho hráča. Skupinkám sa dá čas 5 minút, aby priniesli zo svojich izieb, čo najviac oblečenia a naobliekali ho na jedného člena skupinky. Vyhráva tá skupinka, ktorej člen mal na sebe najviac kusov oblečenia (rátajú sa aj ponožky, opasky, čelenky...)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

6. Skupinka má „obliecť“ jedného svojho člena do rytierskeho brnenia vytvoreného z novín, papierov, špagátu, za pomoci lepiacej pásky a lepidla. Vyhráva skupinka s najrýchlejšie a najlepšie oblečeným „rytierom“.

7. Skupinka má „obliecť“ jedného svojho člena ako múmiu pomocou toaletného papiera alebo novín, papierov, špagátu, lepiacej pásky a lepidla. Vyhráva skupinka s najrýchlejšie a najlepšie oblečenou „múmiou“.

8. Skupinka má jedného svojho člena zabaliť ako balík pomocou novín, papierov, špagátu, lepiacej pásky a lepidla. Po jeho zabalení ho musí skupinka preniesť na druhý koniec miestnosti na „opečiatkovanie“ a potom späť na miesto. Ak sa „balík“ roztrhne, musí ho skupinka vziať naspäť na prebalenie. Prvá skupinka vyhráva.

9. Požiarnici. Na jednu stranu miestnosti sa dajú vedrá naplnené vodou – pre každú skupinku jedno vedro. Na opačnú stranu sa dajú prázdne vedrá – tiež pre každú skupinku jedno. Hráči s pohárkami sa postaví pozdĺž vedľa seba medzi vedrami a prvý načrie z plného vedra. Potom prelievajú jeden druhému vodu z jedného pohárika do druhého a tretieho až do konca, posledný vyleje vodu z pohárika do prázdneho vedra. Skupinka, ktorá prvá prečerpá všetku vodu, vyhráva.
Pozor! Nedúfajte, že pri tejto disciplíne ostane niečo v okolí 10 kilometrov suché ☺ veď sú to deti ☺

10. Ochrancovia. V strede miestnosti sa relatívne blízko seba zapáli niekoľko sviec. Jedna skupinka má za úlohu ochraňovať tieto sviece, aby nezhasli.
Členovia druhej skupinky dostanú do rúk vodné pištole a majú za úlohu zhasnúť sviece.
Hra končí, zhasnutím sviec, alebo vypršaním limitu – ak sme ho stanovili, alebo vytopením susedov ☺

11. Umelci. Každá skupinka sa postaví do radu (vytvorí hadíka☺). Člen skupinky stojaci ako posledný dostane obrázok (srdce prepichnuté šípom, domček a stromček, niečo podľa témy tábora). Člen skupinky stojaci ako prvý dostane papier a pero/fixu/ceruzku.
Posledný nakreslí prstom obrázok, ktorý dostal, na chrbát osobe stojacej pred ním, tá zas prstom kreslí osobe stojacej pred ňou na chrbát to, čo na svojom chrbáte cítila a tak ďalej, až druhý v poradí bude kresliť prstom na chrbát prvému, ktorý to zaznačí na pripravený papier.
Vyhráva skupinka, ktorá najvernejšie zobrazila pôvodný obrázok.

12. Slepý had. Pripraví sa kľukatá dráha, ktorú budú musieť skupinky prejsť. Každá skupinka vytvorí hadíka. Všetci členovia skupinky okrem člena, ktorý stojí v hadíkovi ako posledný, musia zatvoriť oči. Pokiaľ máte toľko šatiek na zavieranie očí, potom super, pokiaľ nie, musíte deťom veriť ☺
Hadík sa pohybuje tak, že posledný, teda ten, ktorý vidí, klepe/tľapká:
a) po pravom pleci člena stojaceho pred ním a ten toho pred ním a tak ďalej, až k prvému členovi – v prípade, že je potrebné ísť na pravo
b) po ľavom pleci člena stojaceho pred ním a ten toho pred ním a tak ďalej, až k prvému členovi – v prípade, že je potrebné ísť na ľavo
Vyhráva skupinka, ktorá došla do cieľa prvá, alebo tá ktorá mala najlepší čas, keď je urobená len úzka dráha.

13. Poslední budú prvými. Vytýči sa dráha. Každá skupinka si ľahne do radu. Stále posledný člen zo skupinky sa krížom cez ostatných členov dostane na začiatok a to buď spôsobom, že sa cez nich prekotúľa (spôsob ako funguje tankový pás), alebo sa pohybuje ako je uvedené na obrázku.

14. Sochy. Skupinkám sa dá úloha, aby utvorili zo svojich členov sochu, ktorá bude spĺňať nasledujúce kritériá – kritériá musia byť nastavené podľa počtu osôb v jednej skupinke, napr. pre 5-člennú skupinu:

Na zemi majú byť – 4 ruky, 5 nôh (pre extrémistov jeden nos ☺).

Podľa obtiažnosti kritérií, možno zadať úlohu, že v pri menšej obtiažnosti majú v takej podobe prejsť určitú vzdialenosť, pri väčšej obtiažnosti kritérií, majú v takej polohe zotrvať napr. 15 sekúnd.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

15. Šarády. Úlohou jedného (prípadne dvoch členov skupinky) je vysvetliť bez použitia slov či iných zvukov (písať prstom do vzduchu je samozrejme tiež zakázané) „vedúcim hry“ zadané slovo alebo slovné spojenie. Nesmú sa používať ani predmety naokolo, ľudia okolo - všetko musí ukázať člen skupinky sám. Hrá tak vlastne pantomímu a snaží sa doviest' ostatných členov skupinky čo najrýchlejšie k cieľu. Pritom je dôležité, aby komunikoval s hádajúcimi. Popri ukazovaní musí počúvať, kto čo povedal a ak niekto povie niečo užitočné a nové, je potrebné naňho ukázať (väčšina tipov hádajúcich je totiž samozrejme zlým smerom) a prípadne vyzvať ho aby to povedal ešte raz.

Skupinky sa môžu v ukazovaní a teda zároveň hádaní striedať, pričom keď sa určí časový limit, do ktorého to skupinka ukazujúceho člena neuhádne, nedostanú body.

Na záver sa sčítajú body jednotlivých skupiniek, vyhráva tá, ktorá získala najviac bodov (a teda uhádla najviac slov/slovných spojení).

Slová, slovné spojenia môžu byť orientované na tému tábora, alebo sa zvolí nejaká oblasť – napr. budú sa hádať názvy filmov, kníh, príslovia...

Dané slová sa môžu napísať na papieriky a ten, ktorý zo skupinky bude ukazovať, si môže vytiahnuť papierik so slovom – keď chceme propagovať transparentnosť ☺

16. Zahryzni sa! Skupinka utvorí kruh. Každý skupinke sa dá jablko. Jablko si členovia podávajú bez pomoci rúk, len ukusením do neho. Ak jablko spadne, hráči začínajú od znova. (Je dobré mať po ruke umývadlo, alebo nádobu s vodou, kde by sa mohli spadnuté jablká narýchlo opláchnuť – predsa len zem nie je vždy neviem ako čistá...)

Vyhráva skupinka, ktorej sa prvej podarilo jablko opäť dostať k členovi, ktorý do jablka zahryzol ako prvý.

Sút'ážné hry pre skupinky

1. Hráči vytvoria kruh, sú postavení čelom do stredu. Uprostred neho sa postaví vedúci hry a striedavo hádže tenisovú loptičku jednotlivým hráčom pričom pri každom hode súčasne hovorí: „, zlato“, „, voda“, „, zem“ (slová je nutné prispôbiť téme tábora). Hráč, ktorý dostane loptu ju musí chytiť a povedať nejaké slovo súvojsiace so slovom, ktoré zaznelo a hneď vrátiť loptu do stredu vedúcemu hry. Nemalo by to trvať dlhšie ako 5 sekúnd. Ak hráč povie nesprávne slovo, alebo to nestihne do časového limitu, vypadáva.

„,zlato“ – šperky, ryžovanie, drahý kov...

„,voda“ – more, rieka, sprcha..

„,zem“ – záhrada, zlaté bane, prach, hlina...

„,zlatokop“ – zlatokopecká výbava, lopata, čakan, rajnica...

2. Hráči si posadajú na stoličky do kruhu. Vedúci hry príde ku každému hráčovi, aby si vytiahol kartu, ktorú potom vráti späť do kôpky karát (no každý si musí zapamätať farbu, akú si vytiahol - červená, zelená, guľa, žalud' – vhodné sú žolíkové karty). Vedúci hry postupne zaradom vyťahuje karty z kôpky a povie farbu. Ak je vytiahnutá farba, ktorú má jednotlivý hráč, hráč sa posunie o jednu stoličku doprava. Ak na stoličke sedí iný hráč, hráč, ktorý sa posúva, sa mu posadí na kolená. Ak na hráčových kolenách sedí iný hráč a bola vytiahnutá jeho karta, hráč sa neposúva, ostáva na pôvodnom mieste. Vyhráva ten hráč, ktorý sa prvý opäť vráti na svoje miesto (na ňom ale nik nesmie sedieť). Ak na jeho pôvodnom mieste sedí v tej chvíli iný hráč, musí ísť ďalšie „,kolečko“.

3. Vedomstná hra. Hráčom sa dávajú otázky na odpovede – „,áno“ a „,nie“ (kto si myslí, že „,áno“, nech sa postaví napravo, kto si, myslí, že „,nie“, nech sa postaví naľavo), prípadne s tromi/štyrmi možnosťami (aby sa mohli rozhodnúť pre niektorú z možností, napr. Hlavným mesto Slovenska je: a) Praha (do jedného rohu miestnosti), b) Budapešť (do druhého rohu miestnosti), c) Bratislava (do tretieho rohu miestnosti) d) Londýn (do štvrtého rohu miestnosti)) Tí hráči, ktorí odpovedali nesprávne vypadávajú z hry a na ďalšie otázky neodpovedajú. Hráči, ktorí odpovedali správne postupujú ďalej a ďalej odpovedajú na otázky. Vyhráva ten, kto nevypadne.

4. Hráči si posadajú do kruhu okolo misy, v ktorej sú nasypané lentilky. Prvý hráč vezme hraciu kocku a hodí. Po ňom nasleduje druhý hráč atď... Keď hráč hodí na kocke „,6“, môže pomocou slamky (vcucnutím ☺) vyberať lentilky do svojej mističky. Ostatní hráči ďalej hádžu kockou (vynechávajú

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

hráča, ktorý vyberá lentilky), pokiaľ opäť niektorému z hráčov nepadne „6“. Vtedy hráč, ktorý pred ním hodil „6“ stráca právo vyberať lentilky a lentilky začína vyberať nový hodca „6“ – samozrejme pomocou slamky. Vyhráva ten, kto má najviac lentiliiek.

5. V jednom rohu miestnosti je pripravená čokoláda na stoličke a vedľa nej sú položené rukavice, šál, čiapka, lyžiarske okuliare, nôž a vidlička. Hráči si posadajú do kruhu a postupne hádžu hracou kockou. Komu padne „6“, uteká k čokoláde, no najskôr si musí obliecť rukavice, šál, čiapku, nasadiť si lyžiarske okuliare, vziať do rúk príbor a až tak môže jesť po kúskoch čokoládu. Ostatní hráči ďalej hádžu kockou, kým niekomu inému nepadne „6“. Vtedy on získava právo jesť z čokolády (hneď ako sa pooblieka do všetkého, čo mal predchádzajúci hodca „6“ na sebe)

Hráči sedia do kruhu. Prvý hráč tleskne. Druhý hráč ho nasleduje – tleskne a pridá niečo, napr. dupnute (čiže tleskne a dupne), ďalší ho nasleduje – tleskne, dupne a niečo pridá (čiže tleskne a dupne a luskne). Ktorý z hráčov sa pomýli, ten vypadáva. Hráč musí dodržať aj poradie, v akom sa tleskalo, dupalo, lúskalo... Vyhráva ten, ktorý nevypadne.

6. Kufor. Prvý hráč povie: „Idem na dovolenku a do kufra si zbalím plavky.“ Druhý to po ňom zopakuje a niečo pridá - „Idem na dovolenku a do kufra si zbalím plavky a kúpaciu čiapku.“ Ďalší hráč tak isto - „Idem na dovolenku a do kufra si zbalím plavky, kúpaciu čiapku a nafukovaciu loptu.“ Ktorý z hráčov sa pomýli, ten vypadáva. Hráč musí dodržať aj poradie jednotlivých vecí, v akom boli povedané. Vyhráva ten, ktorý nevypadne.

7. Šalát. Prvý hráč povie: „Pripravujem si squellý šalát a dám doň jablko.“ Druhý to po ňom zopakuje a niečo pridá - „Pripravujem si squellý šalát a dám doň jablko a pomaranč.“ Ďalší hráč tak isto - „Pripravujem si squellý šalát a dám doň jablko, pomaranč a mrkvu.“ Ktorý z hráčov sa pomýli, ten vypadáva. Hráč musí dodržať aj poradie jednotlivých vecí, v akom boli povedané. Vyhráva ten, ktorý nevypadne

8. Skok cez priepasť. Pripravíme si 4 stoličky. Na koniec nôh stoličiek priviažeme špagát, takže budeme mať dve rovnobežné špagáty s priestorom medzi nimi. Mali by byť napnuté tesne nad zemou. Na začiatok by mala byť vzdialenosť medzi špagátmi cca 1 meter. Postupne ju budeme zvyšovať. Vyhráva ten, kto preskočí najväčšiu vzdialenosť.

Nesúťažné hry pre skupinky

1. Hráči sa postaví do kruhu, zavrú oči a naslepo sa pochyťajú hocijako za ruky. Po otvorení očí sa musia rozmotáť.

2. Hráči sa rozdelia do skupín po 4. Traja vytvoria trojuholník tak, že sa pochyťajú za ruky. Jeden z tých troch je „poklad“ a tí dvaja ho bránia. Musia sa držať za ruky, nesmú sa pustiť. Štvrtý zo skupiny sa snaží chytiť toho, čo je „poklad“.

3. Dirigent. Jeden hráč sa pošle za dvere. Pokiaľ je za dverami ostatní hráči sa dohodnú na jednom z nich, ktorý bude dirigentom. Ten bude ukazovať hudobné nástroje (husle, trúbku, saxofón, gitaru, bubny...) a ostatní ho musia ihneď nasledovať. Potom sa do miestnosti vráti hráč, ktorý bol za dverami a musí uhádnuť, kto je dirigentom, kto určuje, na aký hudobný nástroj sa práve hrá. Ak to uhádne ide za dvere niekto iný.

4. Palermo.

5. Telefón.

6. Kam idem? Jeden hráč ide za dvere a ostatní sa dohodnú na mieste, kam ide. Keď sa vráti do miestnosti, pýta sa: „Kam idem? Je tam teplo? Na južnú pologuľu?“ Hráči môžu odpovedať len „áno“ a „nie“. Po uhádnutí ide niekto iný za dvere.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

7. Hádaj na čo myslím.

8. Hádanky typu:

Muž povedal žene: „Milujem ťa.“ A žena zomrela. Čo sa stalo?

Muž zjedol polievku z pelikána a zomrel. Čo sa stalo?

9. Hráči sa postaví/posadia do kruhu. Prvý povie svoje meno. Vedľa neho sediaci povie meno svojho suseda a pridá svoje meno. Ďalší hráč zopakuje obe mená a pridá svoje meno. Postupne sa pridávajú mená až po posledného hráča. Na záver keďže to mal prvý hráč jednoduché – povedal len svoje meno, môže dostať za úlohu zopakovať mená všetkých hráčov.

Ak máte hyperaktívne deti – môžete použiť trochu obmenenú verziu:

Hráči stoja v kruhu. Prvý hráč hry povie svoje meno a spraví pri tom nejaký pohyb (napr. poškriabe sa za uchom, tleskne, vyskočí a pod.). Hráč vedľa neho zopakuje jeho meno a jeho pohyb a pridá svoju časť. Hra pokračuje dookola kruhu.

10. Zoznamovačka do hĺbky. Každý člen skupinky napíše o sebe 2 informácie na samostatné papieriky, potom sa papieriky pozbierajú, zmiešajú a postupne sa jeden po druhom vytáňujú, pričom celá skupina háda, komu ten papierik patrí. V prípade, že sa skupinka dohodla komu daný papierik patrí, dá to tej osobe – akoby ten papierik „prisúdi“ danej osobe. Pokiaľ už boli danej osobe „prisúdené“ 2 papieriky, nemožno jej dať ďalší, prípadne niektorý vymeniť. Na záver hry prvý hráč prečíta, čo má napísané na papierikoch, ktoré mu boli „prisúdené“, prizná sa, či boli jeho alebo nie (ak nebol papierik jeho, prizná sa majiteľ papierika) a postupne po ňom urobí to isté všetci ostatní hráči.

11. Fixové formuly. Hráči sa postaví do kruhu a odrátajú sa na jednotky a dvojky. Každý si zapamätá svoje číslo. Hráči naďalej stoja v kruhu.

Jednej jednotke sa dá do ruky fixa (napr. modrá) a v kruhu oproti nej stojacej dvojke sa tiež dá jedna fixa (napr. červená, fixy nesmú byť rovnakej farby). Potom sa určí, že fixa jednotiek (čiže modrá fixa) naháňa fixu dojak (čiže červenú fixu). Fixa sa posúva jej podávaní smerom po kruhu, pričom modrú fixu si môžu podávať postupne len jednotky, červenú len dvojky.

Keď sa zakričí: „Do boxov!“ Fixy sa v naháňaní vymenia, teda fixa dvojak naháňa fixu jednotiek.

Samozrejme fixy sa dajú nahradiť hocičím iným, len aby bolo jasné, ktorú vec si posúvajú jednotky, ktorú dvojky.

12. Deká. Hráči sa rozdelia na dve skupiny, každá stojí na opačnej strane steny vytvorenej pomocou deky tak, že sa nevidia. Skupiny vyšľú po jednom hráčovi tesne k deke. Keď sa deka spustí a vyslaní hráči sa navzájom uvidia, majú povedať meno hráča na opačnej strane deky. Rýchlejši vyhráva a berie si hráča do svojho družstva.

Táto hra sa dá podľa potreby obmieňať, napr. Hráči majú povedať svoj vek navzájom, alebo školu, kde študujú, alebo...

13. Bomba a štít. Z hráčov sa vytvorí veľký kruh. Hráči majú cca minútu (je to samozrejme individuálne pre každý typ skupiny) nato, aby si určili svoju bombu a štít. Bomba a štít sú dvaja rozliční hráči, ktorých si určí hráč t.j. prvý hráč je hráč, ktorý určuje bombu a štít. Bomba a štít NESMIE BYŤ tá istá osoba! Po spustení hudby sa hráč musí snažiť ukrývať za chrbtom štítu (hráča, ktorého si zvolil za štít) a bombu by mal mať pred sebou (bomba je hráč, ktorého si určil na začiatku). Po ukončení hudby sa hráči zastavia a vtedy sa každý pozrie, kde má štít a bombu. Ak je bomba pred štítom, hráč pokračuje ďalej v hre. Ak je bomba za hráčom, hráč automaticky vypadáva z hry.

Pri tejto hre musíme rátať s tým, že decká budú asi podvádzať, preto je na nás, aby sme si zväžili, či dáme túto hru k dispozícii alebo nie ☺

14. Slepá baba

15. Tvor z inej dimenzie. Každý hráč dostane za úlohu nakresliť jednu časť tela (jeden hlavu, iný pravú ruku, ďalší ľavú nohu...). Na znázornenie danej časti tela môžeš použiť nohy zvieracie – napr. nohu žaby a pod. Keď majú hráči dokreslené, spoja svoje obrázky, pričom vznikne čudsný smiešny tvor ☺

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

15. Električka. Hráči sa posadia do kruhu. Každý hráč dá svoju pravú ruku na ľavé koleno suseda po jeho pravici a ľavú ruku na pravé koleno suseda po jeho ľavici. Jeden hráč začne hru buchnutím na koleno svojho suseda. Po tomto buchnutí by mal rukou buchnúť hráč, ktorého ruka sa nachádza hneď sprava vedľa ruky hráča, ktorý buchol prvý. Takto postupujú buchnutia po kruhu do jednej strany. V prípade, že niektorý z hráčov buchne po kolene dvakrát, mení sa smer, teda v buchnutiach sa postupuje opačným smerom. Ktorý hráč sa pomýli – teda buchne kedy nemal, alebo hoc len dvihne ruku, kedy nemal, tá ruka, s ktorou sa pomýlil, vypadáva.

16. Zvieratká. Hráči si posadajú do kruhu. Každý hráč si vyberie zvieratko, aké bude, pričom si musí tiež pripraviť, aký zvuk bude vydávať a ako znázorní svoje zvieratko pantomímou (pri pantomíme to musí byť jednoduchý a charakteristický pohyb, aby sa vedelo, o aké zviera ide.) Viacerí hráči nesmú mať vybrané rovnaké zvieratká.

Prvý hráč sa dvakrát buchne po kolenách a zároveň dvakrát povie meno svojho zvieratka, potom dvakrát tleskne a zároveň dvakrát povie meno zvieratka niektorého zo spoluhráčov. Napr.: „žaba-žaba (pritom dvakrát buchne), medveď-medveď (pritom dvakrát tleskne)“. Následne na to pokračuje ten hráč, ktorého zvieratko bolo povedané – nasledoval by teda medveď, ktorý by povedal: „medveď-medveď (pritom dvakrát buchne), hrdlička-hrdlička (pritom dvakrát tleskne)“.

Ktorý hráč sa pomýli, používa potom zvuk zvieratka, teda keby sa medveď pomýlil, hovoril by: „brum-brum (pritom dvakrát buchne), hrdlička-hrdlička (pritom dvakrát tleskne)“. A zároveň iný hráč, keby chcel zavolať medveďa, povie: „žaba-žaba (pritom dvakrát buchne), brum-brum (pritom dvakrát tleskne)“.

V prípade, že sa medveď opäť pomýli, bude sa používať len jeho pantomimické znázornenie. Teda hráč, ktorý ho bude chcieť zavolať povie: „žaba-žaba“ (pritom dvakrát buchne) a potom ho pantomimicky znázorní (vtedy sa už netleska). A sám medveď: sa najprv pantomimicky znázorní a potom povie: hrdlička-hrdlička (pritom dvakrát tleskne). Keď sa medveď opäť pomýli, vypadáva z hry.

Zaujímavé činnosti

Zvládnutie prvej pomoci

Orientácia podľa mapy a buzoly

Naučenie základných uzlov – lodný uzol, osmičkový...

Výroba vlastnej vlajky skupinky

Ako vznikajú klebety

Výroba tematicky zameranej nástenky

Šperkári

Rôzne maliarske techniky – rytie do tušu, otláčanie, koláže...

Náramky priateľstva

Odlievanie sadrových odliatkov

Výroba hlinených nádob

Vyrezávanie drobností z dreva

Vymyslieť čo najzábavnejší príbeh, ktorý sa mohol odohrať na Klondike...(o5 prispôsobiť podľa témy tábora)

Prichystať si vtipnú nie zdĺhavú scénu (cca 5 minút)

Film

Olympiáda stolných hier

Kartový turnaj

Papierová vojna + kto spraví najviac papierových gúľ

Challenge day

Pistoľníci

DUCHOVNÝ PROGRAM

Pokúsme sa deťom predstaviť aj tvorivú modlitbu (popri klasickej).

Ranné modlitby zahŕňajú v sebe aj krátke zamyslenia. Keď sa ráno budeme modliť s deťmi, je dobré držať sa myšlienky dňa, aktivity a napísané modlitby sú pomôckou. Dajú sa prispôsobiť veku

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

a disponovanosti detí vašej skupinky. Príbehy je možné prečítať, alebo čo najautentickejšie prerozprávať. Dôležité je, aby to nestratilo na živosti, teda aby decká pritom nespali, ale pochopili, zápal DB a záujem o každú dušu. Teda ide aj o praktizovanie myšlienky do praktického života pomocou úlohy.

Pri večernej modlitbe je dobré učiť seba aj iných zhodnotiť deň z pozitívneho hľadiska. Spoločne s deťmi ďakovať Bohu za konkrétnu udalosť čo sme prežili, človeka a odpustiť každému, s kým sme prišli do konfliktu. Dobré je mať zapálenú sviečku a dopredu určiť diet'a (vždy iné aby sa nepobili), ktoré ju môže zapáliť a na konci sfúknuť. Nech to má nádych posvätného tajomstva. Aj napriek nočným hrám nesmie byť večerná modlitba poslednou vecou, na ktorú si spomenieme, ak vôbec. Teda navrhujem, radšej sa pomodliť pred nočnou hrou, ako potom decká zháňať po izbách. Tiež nie je dobré nechávať to len na nich, s tým, že nech sa sami pomodlia na izbách, lebo skúsenosť je taká, že sa to odflákne.

Nech nám Pán pomáha s radosťou pracovať na našej spáse. Ved' decká si zaslúžia mať kvalitných animátorov.

PONDELOK 3.8.2009

(Mt 11, 25-30)

Modlitba: Je pondelok, koniec prvého dňa. Poďakujme spoločne Bohu za všetko, čo sme dnes zažili. Ďakujem Ti, Pane, za všetko, čo si mi dal v tento deň - za šťastný príchod do tábora, za moju skupinku a mojich animátorov. Bože, ty ma máš rád a vieš, čo je pre mňa najlepšie, preto Ti dôverujem. Prosím, buď so mnou v túto noc, daj nech spím v tvojom pokoji a zajtra sa prebudím s úsmevom do nového dňa. Chcem byť vďačný aj za to, čo ma dnes rozhnevalo alebo urobilo nešťastným. Odpusť mi všetko, čo som nevykonal správne, že som ublížil druhým, že druhí odo mňa márne čakali pomoc. Je mi to ľúto a chcem sa polepšiť. Prosím, požehnaj ma i všetkých ostatných a daruj nám pokojnú noc. Amen.

Príbeh: Elena Mayerová, olympijská víťazka, bežkyňa na dlhé trate, dostihla svoj vrchol v roku 1992, keď získala striebornú medailu v behu na 10 000m. Ako uviedla pre denník Times, ešte dôležitejšie ako striebro bol pre ňu zážitok, ktorý sa stal bezprostredne po pretekoch. Etiópska víťazka Tulu Deratu a Elena sa chytili za ruky a spoločne prebehli víťazné kolo po pretekoch. Celému svetu tak ukázali, že nie je dôležité víťazstvo, či prehra, ale jednota medzi ľuďmi. Elena tvrdí, že beh je spôsob, ktorým si ju Boh môže použiť, aby bol oslávený. „Zmyslom môjho života nie je atletika, ale Kristus. Som v prvom rade kresťanka, až potom atlétka. Snažím sa všetko robiť na Božiu slávu.“ Povedala E. Meyerová.

Bože, pomôž aj nám, počas tohto týždňa zjednotiť sa a robiť veci spoločne tak, aby to bolo na Tvoju slávu a Tebe na radosť.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

UTOROK 4.8.2009

(Mt 9, 32-38)

○ **Sv. Ján Mária Vianney, kňaz**

Narodil sa neďaleko Lyonu roku 1786. Až po prekonaní mnohých ťažkostí mohol byť vysvätený za kňaza. Poverili ho správou farnosti v dedine Ars v Belleyskej diecéze, ktorú obdivuhodne viedol a pozdvihol horlivým kázaním, sebaumŕtvovaním, modlitbou a láskou. Keď si získal povest' dobrého spovedníka, hrnuli sa k nemu veriaci zo všetkých strán a s úctou prijímali jeho rady. Zomrel roku 1859.

Dnešný deň má, z príležitosti roku kňazov, jedno veľké privilegium - Všetkým veriacim, ktorí skutočne ľutujú svoje hriechy, a ktorí sa zbožne zúčastnia na svätej omši a obetujú za kňazov Cirkvi modlitby Ježišovi Kristovi, najvyššiemu a večnému Kňazovi – a tiež akýkoľvek dobrý skutok, urobený v dnešný deň – aby ich posvätil a pretvoril podľa svojho Srdca, **budú udelené úplné odpustky**, pokiaľ sa vyznali zo svojich hriechov vo sviatosti zmierenia a pomodlili sa na úmysel Svätého Otca. ;)

Ráno:

Modlitba: Pane, ďakujem Ti za nový deň, ktorý si mi daroval. Prosím Ťa, daj, aby som ho mohol prežiť ako statočný a čestný človek, aby som pomáhal ostatným a robil každému len dobre. Aj keď sa možno nahnevám, nedovoľ, aby som podľahol hnevu a ublížil tak inému, lebo tak ako ja robím, chcem, aby aj iní robili mne. Otčenáš... Amen.

Aktivita: Každé dieťa môže napísať na papier nejakú svoju sťažnosť, „boliestku“, niečo, čo mu chýba, čím mu niekto ublížil. Keď to všetci majú (a má to aj animátor), slávnostne ten svoj papier pre ich oči roztrhá. Vyzve ich, že kto by to rád tiež odovzdal a nechal Bohu, môže urobiť podobne. Papiere potom deti roztrhajú a zahodia, čím sa rozhodnú tejto sťažnosti, trápenia vzdať – na deň, týždeň, navždy ☺ Nasleduje motivačný príbeh.

Príbeh: Istý kňaz mal na pracovnom stole poznámkový blok s nálepkou: *Sťažnosti jedných proti druhým*. Keď za ním prišiel niekto z jeho farníkov so sťažnosťou na niekoho iného, povedal mu: „Pozri, tu mám na to určený zošit. Všetko, čo mi povieš, tuto zapíšem. Tvoje sťažnosti budú čierne na bielom, aby som na ne nezapadol a mohol ich postupne vybaviť. Ty mi to podpíšeš, a keď sa tvoja sťažnosť bude riešiť, budem vedieť, že mi to všetko dosvedčíš.“ Pohl'ad na otvorenú knihu a pripravené pero začínkoval. „Ach, nie. Nedokázal by som podpísať niečo podobné,“ povedal dotyčný muž a zápis sa nakoniec nekonal. Kňaz mal tento blok prichystaný na stole štyridsať rokov a otvoril ho pravdepodobne tisíckrát. Nikto sa však doň neodvážil nič zapísať.

Ak by nás niečo v dnešnom dni trápilo, odovzdajme to podobne radšej Bohu, ako by sme sa sťažovali ľuďom.

Predsavzatie: Animátor sa s deťmi zamyslí nad príbehom a spoločne môže padnúť zopár nápadov na predsavzatie v tento deň. (Napri.: Dnes sa celý deň nebudem sťažovať. Alebo ak sa budem dnes chcieť sťažovať, najprv napočítam do 10, a počas toho si premyslím, či to, čo chcem povedať: Je PRAVDA? Je to DOBRÉ? Je to POTREBNÉ?)

Pomôcky (zabezpečí si animátor): papiere, perá (pre každé dieťa).

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Večer:

Modlitba: Milý Bože, dnes som prežil náročný deň, no aj keď som unavený, chcem s Tebou stráviť ešte chvíľu predtým, než pôjdem spať. Viem, že Ty si so mnou a aj keď mám občas strach, viem, že s Tebou sa ničoho báť nemusím. Ty si stále pri mne a chrániš ma, lebo ma miluješ. Ďakujem Ti, že som dnes mohol prežiť toľko dobrodružstva, teraz Ťa prosím o pokojnú noc, aby som sa zajtra mohol vydať v ústrety novým zážitkom. Pod tvoju ochranu... Amen.

Zhodnotenie: Ako sa nám podarilo splniť predsavzatie z rána? Spomenie si niekto o čom bolo? (je vhodné, aby ho animátor počas dňa pripomínal) Pomohlo nám v niektorej situácii?

Príbeh: Tento príbeh sa odohral v čase, keď na Západ začínali prichádzať prví dobrodruhovia. Keď sa jeden z nich dostal k rieke Mississippi, prekvapený zistil, že cez ňu nevedie nijaký most. Našťastie bola zima a táto obrovská rieka bola zamrznutá. Pretože nevedel, aký je ľad hrubý, bál sa po ňom prejsť na druhú stranu. Nič iné mu však nezostávalo, a tak sa s najväčšou opatnosťou začal plaziť na druhú stranu. Keď bol asi v polovičke, zrazu sa mu zdalo, že počuje spev. Zastavil sa a počúval. Naozaj, niekto za ním spieval. Opatrne sa otočil – v šere uvidel muža, ktorý sedel na voze naloženom doplna uhlím. Voz ťahali štyri kone. Viezol sa a spieval si!

Nebud' me maloverní a nebojme sa, veď ak je Boh s nami, tak kto je proti nám?

STREDA 5.8.2009

(Mt 10, 1- 7)

Ráno:

Modlitba: Pane, dnes je streda a my sme v polovici nášho tábora. Množstvo krásnych vecí sme už zažili a veľa nádherných udalostí nás ešte čaká. Napriek všetkému tomu krásnemu však nechceme zabudnúť ani na Teba, lebo keby nebolo Teba, nebolo by ani nás, ani našich rodičov, súrodencov, animátorov, ba ani tohto tábora. Preto Ťa chceme v tento deň ďakovať za všetko pekné, čo nám ponúkaš, a to zlé prežiť v pokore. Bez Teba, Bože, je aj minúta ako večnosť. Otčenáš.. Sláva.. Amen.

Aktivita: Deti aj animátori si na papier napíšu svoje meno. Papiere putujú dookola, pričom každé dieťa napíše ostatným zo skupinky, čo je na tom človeku dobré. Podpisovať sa nikto nemusí.

Príbeh: Dvaja priatelia, Marek a Daniel, šli spolu na výlet. Bola to dlhá cesta. Šli púšťou aj lesom a zažili množstvo zážitkov. V jeden deň sa pohádali a Daniel udrel Mareka po tvári. Vtedy šli akurát cez púšť a Marek do piesku napísal: „Dnes ma môj kamarát udrel.“ Keď však zafúkal vietor, písmená z piesku razom zmizli. Po čase sa však udobrili a šli spolu ďalej. Po istom čase prechádzali cez les, keď tu zrazu na nich vyskočil medveď a vrhol sa na Mareka. Daniel neváhal hodil po medveďovi kameň, ten sa vylakal a ušiel. Vtedy Marek do kameňa vyryl: Dnes mi môj priateľ zachránil život. Vtedy sa ho Daniel spýtal: „Keď som ťa udrel, zapísal si to do piesku, a keď som ti zachránil život, vyryl si to do kameňa. Prečo?“ A Marek mu odvetil: „Vieš, keď sme sa pohádali a ty si ma udrel, zapísal som to do piesku, lebo som ti odpustil a vedel som, že sa udobrimo tak rýchlo ako vietor odveje písmená z piesku, ale keď si mi zachránil život, vedel som, že si to budem pamätať a ďakovať ti za to navždy, tak ako to uchová tento kameň.“

Priateľ je ten, kto prichádza, keď ostatní odchádzajú. Bud' me aj my ostatným takými priateľmi, na ktorých sa nezabúda.

Predsavzatie: Deti si s pomocou animátorov vymyslia predsavzatie na dnešný deň. (Napri.: Pri modlitbe ráno/večer, či pri večernom programe sa chytiť za ruky na znak priateľstva. Alebo byť dnes

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

ako skupinka ešte súdržnejší ako inokedy – pokriky pri aktivitách, spievať hymnu, pomáhať aj ostatným skupinkám. A pod.)

Pomôcky: papiere, perá.

Večer:

Modlitba: Milý Ježišu, odpusť mi ak som Ťa dnes urazil svojimi skutkami. Z celého srdca to ľutujem, a chcem Ťa odprosiť, lebo viem, že Teba to bolí najviac, lebo Ty ma máš rád ako nik iný, aj napriek tomu, že občas vyvádzam hlúposti. Ďakujem Ti, za to, že som tu, za mojich kamarátov, mojich rodičov a všetkých ostatných. Teba Panna Mária prosím o pokojný spánok nielen pre seba, ale i pre všetkých mojich drahých, i tých, čo nemohli prísť. Zdravas Mária..Amen.

Zhodnotenie: Splnili sme si predsavzatie z rána? Darilo sa nám? Máme aj nejaký spoločný zážitok?

Príbeh: Bol raz jeden pastier, ktorý pásol svoje ovečky na čistinke, v doline, niekoľko metrov od ostatných. Jedného dňa sa chcel zasmiať a vystreliť si z ostatných, a tak začal kričať: „Pomóc, pomóc. Vlk, vlk.“ Všetci pastieri mu utekali na pomoc, no keď tam prišli, videli len smejúceho sa pastiera a ovce, ktoré sa spokojne pásli na lúke. Odišli preto šomrajúc späť k svojim stádam. Po istom čase sa pastier znova nudil a spomenul si, ako dobre sa smial keď nachytil ostatných, a preto z plného hrdla začal kričať: „Pomóc, pomóc. Vlk, vlk.“ Všetci mu okamžite bežali na pomoc, no keď prišli videli, že si z nich pastierik znova urobil bláznov, a tak nahnevaní odišli. O pár dní neskôr si pastierik pohvizdoval a pásol svoje ovečky, keď tu zrazu ozaj prišiel vlk, a vtom začal pastierik kričať: „Pomóc, pomóc. Vlk, vlk.“ No nikto mu už na pomoc neprišiel, lebo všetci ho považovali za klamára.

Snažme sa hovoriť vždy len pravdu, lebo jedného dňa sa môže stať, že nám už nik nebude veriť.

ŠTVRTOK 6.8.2009

(Mt 10, 7 - 15)

Ráno:

Modlitba: Nebeský Otecko, k Tebe sa dnes obraciam ako k prvému, skôr než budem niečo robiť. Prosím Ťa daj, aby všetky moje skutky, čo dnes vykonám slúžili Tebe na slávu a mne na spásu. Ďakujem Ti za dobrú noc a za nový deň, do ktorého som sa prebudil. Aj keď je to možno ťažké a nevládzem, viem, že Ty si so mnou a neopúšťaš ma, preto ani ja sa nevzdávam a nechcem opustiť svojich priateľov. Pomáhaj mi pri tom. Otčenáš...Sláva..Amen.

Príbeh: Istý človek sa rozhodol pestovať ruže. Každý deň ich starostlivo polieval. Jedného dňa, keď už mali puky, si všimol, koľko je na každej stonke trňov. Pomyslel si: „Ako môže taký krásny kvet vyrastať na stonke s toľkými trňami?“ Tak ho to sklamalo, že sa prestal o kvety starať a polievať ich. Skôr než ruže rozkvitli, zvädli.

S nami je to podobne. Aj my máme v sebe ruže (dobro, o ktoré sa treba starať), ale občas ich pre trne (zlo, ktoré nás pokúša, aby sme nerobili dobre Bohu, sebe a iným) nevidíme, a zabúdame ruže polievať. Snažme sa dnes o to, aby sme nachádzali všetky svoje ruže – dobro v nás, a nezúfajme pre naše trne – zlé vlastnosti, ale snažme sa ich odstrániť.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Aktivita: Deti aj animátori si na ľavú ruku napíšu písmeno D = dobro, aby nezabudli na dobro, ktoré sa v nich ukrýva, a ktoré treba polievať, aby mohlo kvitnúť.

Predsavzatie: Vymysliť spoločne predsavzatie, ktorým ukážeme Bohu naše dobro. (Napri.: Poslúchnuť na prvý pokyn; plniť aktivity s radosťou, nie so šomraním; pomodliť sa desiatok ruženca (alebo i celý) za svoju skupinku (za všetky skupinky), a pod....

Pomôcky: pero, fixa

Večer:

Modlitba: Nebeský Otče, Ty si ma videl, ako som dnes hral, ako som súťažil aj ako som sa zabával. Pozeral si sa na mňa a držal si mi palce. Prepáč, že sa mi občas nechcelo, alebo, že som robil niektoré aktivity s nechuťou. Ďakujem Ti za všetko, za to, že tu môžem byť. Daj prosím, aby som si dobre oddýchol, a aby sme mali všetci pokojný odpočinok. Najviac chcem chváliť Teba za všetko ako dobre sa o mňa staráš, za krásnu prírodu, v ktorej môžem stráviť tento týždeň, za dobrých kamarátov, za animátorov, za rodičov, za súrodencov. Ďakujem ti Bože, že mám čo jesť a piť. Zdravas... Amen

Zhodnotenie: Ako sa mi darilo v predsavzatí dnes? Povzbudil som iného v plnení predsavzatia? Mám nejaký pekný zážitok?

Príbeh: Zajac bol rýchly bežec a neraz si kvôli tomu doberal starú korytnačku. „Aká si pomalá, nečudoval by som sa, keby si bola najpomalšie zviera na svete.“ smial sa. Korytnačka odvetila: „Myslím, že keby som musela, vedela by som sa pohybovať celkom rýchlo.“ „To je dobré! Chceš si to rozdať v pretekoch a poraziť ma?“ spýtal sa zajac. Korytnačka chvíľu rozmýšľala a napokon povedala: „Áno, pretekajme a porazím ťa!“. Preteky vzbudili u ostatných zvierat veľký záujem. Keď začali, zajac nasadil také tempo, že sa stratil všetkým z dohľadu. Čoskoro sa pred ním vynoril cieľ. Zrazu mu čosi prišlo na um a zastal. „Počkám na korytnačku, kým sa chudera nedoplazí až sem a pred očami jej prebehnem cieľom.“ A tak si sadol pod strom a čoskoro zaspal. Stará korytnačka zatiaľ pomaly, ale húževnato kráčala vpred, prešla popri zajacovi a napokon dorazila do cieľa prvá.

Pomaly ďalej zájdeš, a pamätaj, že poslední budú prví. Preto sa nevystatuj skôr, ako neprejdeš cieľovou páskou.

PIATOK 7.8.2009

(Mt 19, 27 – 29)

Modlitba: Blížime sa k záveru. O chvíľu sa náš tábor skončí a my sa vrátíme k svojim rodinám. Napriek tomu však nezabudnime na to, čo sme tu prežili, na priateľov, animátorov a všetko krásne. Pane, chceme Ti za všetko teraz poďakovať, lebo bez Teba by tento tábor a všetko v ňom nebolo také super. Preto Ti, Pane ďakujem, za všetkých, ktorých mám rád a ktorí majú radi mňa, za všetkých ktorí vychádzajú dobre so mnou, za všetkých, ktorí pre mňa pracovali, za všetkých, s ktorými žijem v priateľstve, za všetkých, od ktorých ma oddeľuje nepriateľstvo alebo ľahostajnosť. Bože, prosím daj, nech všetci ľudia stále viac nachádzajú cesty jeden k druhému a daruj im pokoj, ktorý im nik iný dať nevie. Otčenáš.. Zdravas... Sláva... Amen.

Aktivita: Napísať na papier, čo sa mi na tábore páčilo, za čo som vďačný, čo by som na sebe chcel zlepšiť.

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Príbeh: Juraj, mal vždy dobrú náladu a všetko vnímal pozitívne. Bol vynikajúcim manažérom. Mal svojich priaznivcov. Pritáhoval ich jeho postoj. Bol takým prirodzeným povzbudzujúcim prostriedkom. Ak mal niekto zo zamestnancov zlý deň, Juraj mu hneď pripomenul niečo pozitívne. Bol som veľmi zvedavý na jeho životný štýl, preto som sa jedného dňa vybral za ním a spýtal sa ho: „Nemôžeš mať predsa vždy dobrú náladu a pozitívne myšlienky. Ako to robíš?“ Odpovedal mi: „Každé ráno, keď vstanem, poviem si: Juraj, máš dve možnosti: Môžeš sa rozhodnúť mať dobrú náladu, alebo sa môžeš rozhodnúť mať zlú náladu. Rozhodnem sa mať dobrú náladu. Vždy, keď sa stane niečo zlé, môžem sa rozhodnúť - buď sa stanem obeťou tejto situácie, alebo sa z nej poučím. Ja sa, samozrejme, rozhodnem, že sa z toho poučím. Vždy keď sa za mnou niekto príde sťažovať, môžem sa rozhodnúť prijať jeho sťažnosti, alebo poukázať na niečo pozitívne. Ja sa rozhodnem pre pozitívnu vec.“ „Ale to nie je také ľahké,“ namietam. „Máš pravdu. Život – to je samé rozhodovanie. Ty rozhoduješ o tom, či budeš mať dobrú, alebo zlú náladu. Ako prežiješ svoj život, záleží vlastne od tvojich rozhodnutí.“

Šťastnými, alebo nešťastnými sa nestávame na základe nejakých udalostí, ale podľa našich vlastných rozhodnutí. Snažme sa, aby sme aj po odchode z tábora, počas celých prázdnin, i neskôr počas školy boli vždy veselými.

Predsavzatie: Deti si s animátormi vymyslia predsavzatie, ako by druhým mohli preukázať svoju vďačnosť. (Např.: Poďakovať niekomu, kto ma na tábore povzbudil, napísať odkaz cez táborovú poštu niekomu koho som na tomto tábore spoznal a stal sa mojim priateľom...)

Pomôcky: papiere, perá.

SVIATOSŤ ZMIERENIA

(... je dobré pripraviť viac papierov do skupinky)

Nie je dôležité, čo ty chceš zmeniť v svojom živote, ale čo chce v tvojom živote zmeniť BOH.

Modlitba k Duchu Svätému

Duchu Svätý príd' a pomôž mi, aby som spoznal svoje hriechy. Aby som ich úprimne oľutoval a aby som sa naozaj polepšil. Posilni ma, aby som sa z nich dobre vyznal a konal pokánie. Ježišu, nebuď mi sudcom, ale Spasiteľom. Bože, buď mi milostivý. Mária bez poškvrny dedičného hriechu počatá, oroduj za nás, čo sa k tebe utiekame. Svätý anjel strážca, stoj pri mne.

Spytovanie svedomia

- Kedy som sa naposledy spovedal ?
- Nezamlčal som naschvál nejaký ťažký hriech ?
- Nezabudol som povedať niektorý ťažký hriech ?
- Ako som splnil predsavzatie ?

Spovedné zrkadlo

1. príkazanie: NEBUDEŠ MAŤ INÝCH BOHOV OKREM MŇA!

- Je pre mňa Boh dôležitý? Nie je pre mňa televízia, šport, zábava dôležitejšia ako Boh?
- Nehanbil som sa za vieru ?
- Modlil som sa ráno i večer, pred jedlom ?
- Modlil som sa nerád a nedbalo, alebo som sa nechcel modliť ?

2. príkazanie: NEVEZMEŠ MENO BOŽIE NADARMO!

- Nevyslovoval som Božie meno nadarmo ?
- Nehovoril som posmešne alebo neúctivo o Bohu a svätých veciach ?

3. príkazanie: SPOMNI SI, ABY SI DEŇ SVIATOČNÝ SVÁTIL!

- Nevynechal som dobrovoľne svätú omšu v nedeľu a v prikázaný sviatok? Ak áno, koľkokrát?

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

- Prichádzal som načas na svätú omšu?
- Bol som na nej sústredený alebo nepozorný?

4. príkazanie: CTI OTCA I MATKU SVOJU!

- Poslúchal som svojich rodičov?
- Pomáhal som im?
- Nezarmucoval som ich?
- Modlil som sa za nich?
- Nebol som vzdorovitý, panovačný?
- Bol som spravodlivý a znášavý alebo hnevľivý a neústupný voči súrodencom?
- Dával som svojim správaním zlý príklad súrodencom?

5. príkazanie: NEZABIJEŠ!

- Neškodil som si na zdraví?
- Nebol som maškrtný?
- Zachovával som dobrovoľný pôst?
- Cvičil som sa v sebaovládání?
- Nebol som sebecký, zlostný, závistlivý, pyšný?
- Nenadával som iným?
- Nebil som iných?
- Nehneval som sa na niekoho?
- Odpustil som bližnému?
- Nenavádzal som niekoho na zlé?
- Nedával som zlý príklad?
- Netrápil som zvieratá?
- Neoddal som sa televízii, športu, zábave na úkor svojich povinností?

6. príkazanie: NEZOSMILNÍŠ!

- Nemyslel som alebo nehovoril som nečisto?
- Nepočúval som nečisté reči?
- Nedíval som sa na také veci, ktoré zvädzali na nečistotu?
- Nečítal som také knihy?
- Nepozeral som sa na také filmy?
- Nerobil som nečisté veci?

7. príkazanie: NEPOKRADNEŠ!

- Zaobchádzal som šetrne so svojimi vecami?
- Nepoškodil som cudzí alebo verejný majetok?
- Nekradol som?
- Vrátil som alebo nahradil som ukradnutú vec?
- Ponechal som si nájdené veci?
- Nebol som lakomý?
- Neutrácal som peniaze na zbytočnosti?
- Plnil som si dobre povinnosti?
- Nebol som lenivý?
- Bol som neporiadny vo svojich veciach?

8. príkazanie: NEPRERIEKNEŠ KRIVÉHO SVEDECTVA PROTI BLÍŽNEMU SVOJMU!

- Neklamal som zo strachu pred trestom, z vyvyšovania sa nad iných?
- Nevymýšľal som chyby na iných?
- Nepretvaroval som sa?
- Nevyzradil som zverené tajomstvo?
- Dodržal som, čo som sľúbil?

9. príkazanie: NEPOŽIADAŠ MANŽELKU BLÍŽNEHO SVOJHO!

- Nehovoril som necudne a vulgárne pred druhými alebo o nich?
- Nenavádzal som niekoho na nečisté veci?

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

10. prikázanie: NEPOŽIADAŠ MAJETKU BLÍŽNEHO SVOJHO ANI NIČOHO ČO JEHO JE!

- Neutrúcal som peniaze na zbytočnosti?
- Plnil som si dobre svoje povinnosti?
- Nebol som lenivý?
- Bol som neporiadny vo svojich veciach?

Poprosím Pána Boha, aby mi odpustil hriechy, a urobím si predsavzatie, že sa polepším (napr. ak som bol pyšný, budem sa cvičiť v pokore).

Modlitba vyznávajúca ľútosť

Pane Ježišu, z celého srdca ťa milujem. Bolí ma, že som ťa hriechom urazil. Ty si za mňa trpel na kríži, a ja som ti zapríčinil také bolesti. Ľutujem, že som ťa tak zarmútil. Pán môj a Boh môj, buď milostivý mne hriešnemu. Pomôž mi, aby som sa polepšil. Tvoja svätá krv nech ma obmyje od hriechov. Pane, netrestaj ma za hriechy.

OBRAD ZMIERENIA

1.) Keď vstúpiš spolu s kňazom sa prežehnáš: **VMENE OTCA I SYNA I DUCHA SVATÉHO. AMEN.**

2.) Kňaz ťa môže povzbudiť k dôvere v Boha nejakou modlitbou, po nej ty odpovieš AMEN.

3.) Kňaz ti môže prečítať niečo z Božieho slova a po ňom ťa vyzve, aby si vyznal svoje hriechy.

4.) **Ty teraz povieš: SPOVEDÁM SA PÁNU BOHU I VÁM DUCHOVNÝ OTČE, ŽE SOM OD POSLEDNEJ SPOVEDE SPÁCHAL TIETO HRIECHY:**

- teraz povieš všetky svoje hriechy, ktoré si si dôkladne pripravil pri sputovaní svedomia. Kňaz sa ťa môže na niečo opýtať ak vidí, že sa ti z niečoho ťažko vyznáva. Po vyznaní hriechov ti kňaz uloží úkon kajúcnosti (to, čo by si mal spraviť hneď po spovedi). Potom ťa povzbudí, aby si prejavil ľútosť kajúcnou modlitbou.

MODLITBA KAJÚCNIKA

Bože môj, celým srdcom ťa milujem, a preto veľmi ľutujem, že som ťa hriechmi urazil. Chcem sa naozaj polepšiť a hriechu sa chrániť. Otče, odpusť mi pre krv Kristovu.

ROZHREŠENIE

- kňaz vystrie ruky (alebo aspoň pravú ruku) nad tvoju hlavu, povie modlitbu a ty odpovieš **AMEN.**

POĎAKOVANIE

- po rozhrešení kňaz pokračuje: Ďakujte Pánovi, lebo je dobrý.
- Ty povieš: **LEBO JEHO MILOSRDENSTVO TRVÁ NAVEKY.**
- Potom ti kňaz povie: Pán Ježiš ti odpustil hriechy. Chod' v pokoji.
- Ty povieš: **BOHU VĎAKA**

MYŠLIENKY NA ĎAKOVNÚ MODLITBU PO SPOVEDI:

Bože, môj otče, ty si taký dobrý. Ty si mi skrze kňaza odpustil hriechy. Som šťastný, lebo som čistý a som v tvojom náručí. Ďakujem ti a vebím tvoje milosrdenstvo. Pomáhaj mi, aby som bol vždy lepší.

Aby som bol láskavý voči ľuďom a robil im radosť.

Daj mi na to svoje požehnanie. Amen.



SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

Zásady dobrého animátora na letnom tábore 2009

(tak pri skupinke ako aj v čate)

1. Zobudí sa 30 min. pred budíčkom, aby sme sa ako animátori mohli spoločne ráno pomodliť, prípadne si prejsť deň (kto potrebuje). Ak by bol priveľmi uťahaný, nech si spokojne pospí do budíčka, pomodlíme sa aj za neho ;)
2. Zodpovedá za poriadok na izbe svojej skupinky a povzbudzuje k poriadku aj detváky
3. Pomáha deťom sa vybalit' a nabalit' (aj na výlety, kontroluje veci a aj izbu pred opustením tábora)
4. Vždy kontroluje, či sú deti vhodne obuté a oblečené (teplo, dážď, zima, les)
5. Skontroluje, či deti nemajú potraviny, ktoré sa kazia a povzbudzuje ich k tomu, aby sa aj podelili a pomáha im všetko zjesť ☺ ☺ ☺
6. Animátor počas trvania tábora akoby nahrádza dieťaťu rodičov a preto sa tak aj má správať, má vytvoriť v dieťati pocit dôvery a istoty
7. Dáva pozor, aby deti dostatočne spali, aby si oddýchli
8. Sleduje každý deň zdravotný fyzický a aj psychický stav detí
9. Dbá na pitný režim detí ale aj seba
10. Motivuje deti k radostnému plneniu úloh, viac ku kamarátstvu
11. Pomáha deťom pochopiť pravidlá a líniu tábora a trpezlivo im vysvetľuje, čo treba robiť
12. Ak má dieťa problém so splnením úlohy, nenúti ho, ale vypočuje si dôvod a potom animuje
13. Dohliada, aby sa jeho deti pri jedle správali a stolovali slušne
14. Nedovolí deťom opustiť jedáleň pokiaľ po sebe neupracú
15. S deťmi neopustí priestor tábora bez upovedomenia hl. vedúceho
16. Pri nástupe animuje deti, aby počúvali a nerušili
17. Po večierke uloží deti spať – prečíta príbeh, večerné slovko pre deti
18. Deti ráno budí citlivo
19. Pozoruje vzťahy v skupinke medzi deťmi a povzbudzuje deti k vzájomnému priateľstvu
20. Ak si všimne, že dieťa je smutné, alebo sa stále hrá s mobilom, citlivo sa ho snaží zapojiť do činnosti skupinky
21. Nechá deti vždy najprv uvažovať a až po ich neúspechu ponúkne svoju myšlienku, primerane napomôže, aby k sa k výsledku deti dopracovali samé
22. Večernú a rannú modlitbu prezentuje pred deťmi ako niečo prirodzené, bez čoho sa nedá začať/skončiť deň, avšak citlivo dáva pozor na deti, ktoré s tým majú problém a snaží sa pomôcť im ho prekonať vhodným spôsobom
23. Z modlitby vytvára miesto pokoja s posvätnou atmosférou (horiaca sviečka, čistota, zátíšie, utíšenie)

SALEZIÁNSKA CHATOVAČKA 2009 - Danová

3. – 7. august 2009

24. Vedie deti k úcte a ochrane prírody
25. Nesmie nikdy nechať deti bez dozoru!
26. Animátori v skupinke si každý deň vytvoria priestor a čas na vzájomné zhodnotenie dňa z pohľadu svojich detí ale aj aby sa spolu porozprávali s čím majú problém, aby si boli počas dní celý čas oporou a povzbudením vo všetkom
27. Modlí sa za svoje deti a skupinku
28. Všíma si, či deti chodia na sv. prijímanie a prípadne ich povzbudí k spovedi a motivuje ich, aby brali omšu ako prirodzenú súčasť dňa
29. Snaží sa o neustálu animáciu (počas voľných chvíľ, na pochode, cestovaní, vždy a všade)
30. Dbá na čistotu a hygienu detí, či nemajú špinavé oblečenie a každý večer kontroluje, či nemajú kliešťa
31. Príkladne dodržiava táborový poriadok a program dňa
32. Riadne sa stará o verejné veci (športové pomôcky, písacie potreby), ak sa niečo poškodí, nahlási to vedúcemu pracovnej čaty
33. Vždy vráti veci, ktoré si požičal na pôvodné miesto
34. Sleduje deti, aby nerobili hlúposti a poskytne im alternatívny zábavný program
35. Je pozorný k personálu zariadenia (vie ako prvý pozdraviť, poďakovať, pochváliť obed, ...) a rovnako k tomu povzbudiť aj deti.

Bodovanie

Zodpovedný: Eugenika

Bodujú sa tieto 4 kategórie:

Správanie a aktivita skupinky – hodnotíme po porade s animátormi (čo tak oznámkovať to ako v škole? ;)

Poriadok na izbách – ak má skupinka viac izieb, urobí sa priemer zo všetkých izieb vašej skupiny

Body zo dňa – súťaže, hry, úlohy, ...

Špeciálne bonusy – všímame si fakt výnimočne skutky, ktoré robia deti počas dňa

Na konci dňa sa sčítajú body za uplynulý deň a ráno sa zmeny prejavujú na nástenke s bodovaním.

Bodovanie	<i>Pondelok</i>	<i>Utorok</i>	<i>Streda</i>	<i>Štvrtok</i>	<i>Piatok</i>	<i>Spolu</i>
Správanie a aktivita						
Poriadok						
Body zo dňa						
Bonus						