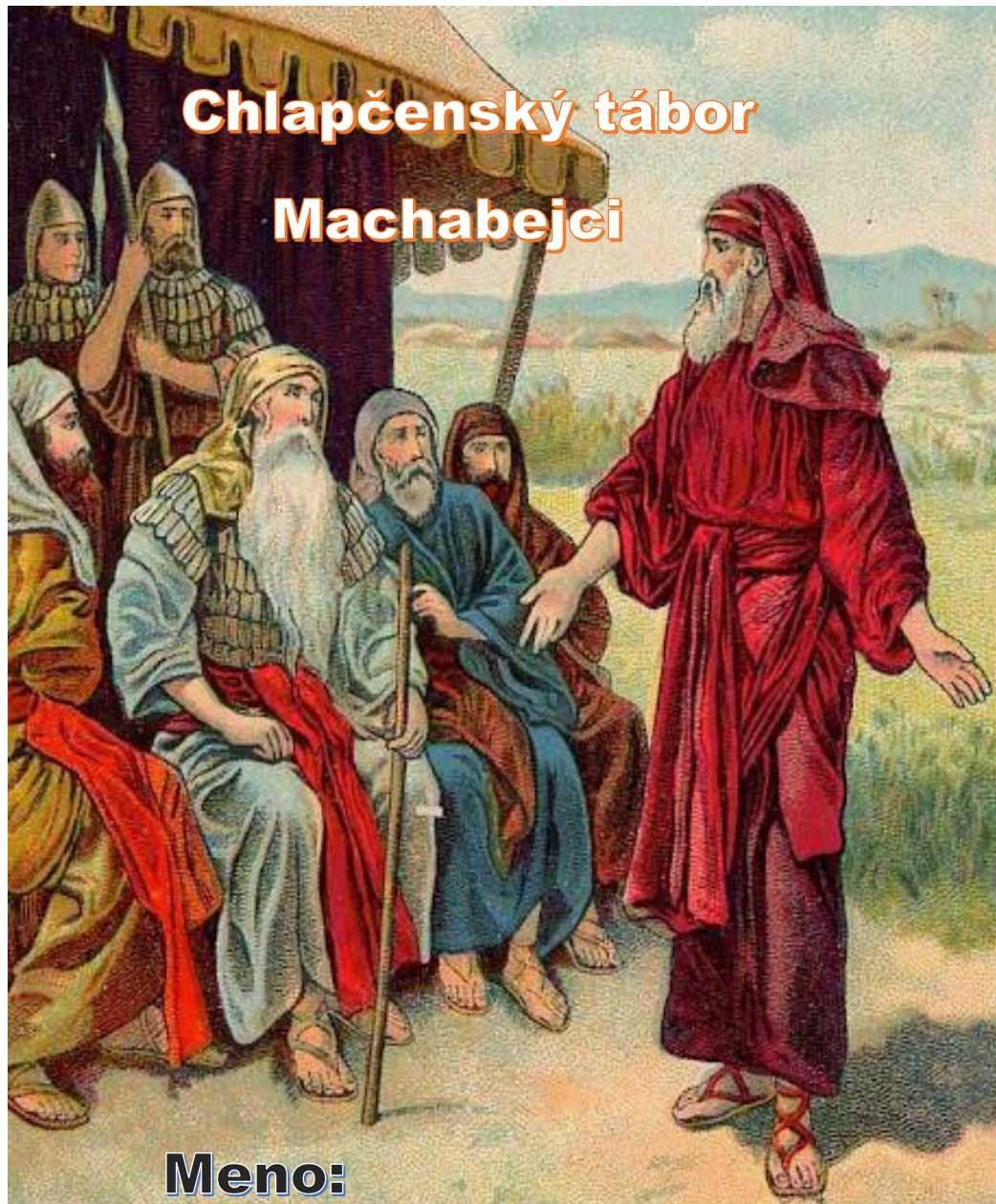


**Chlapčenský tábor**

**Machabejci**

**Meno:**





Dan: 1 zlatka ----) 2 Kamene  
Neftali: 1 zlatka ----) 2 Obilia

**PRIEBEH HRY:** Na začiatku im obchodník dá zlatky za deň. Deti, ktoré niečo hrajú idú na stanovisko, kde si zahrajú danú hru. Pokladník ukladá peniaze a radí taktikovi. Taktici sa dohadujú aké spravia obchody. Po 10 minútach sa ukončia stanoviská. A taktici majú 3 minúty, aby spravili obchody. Potom budú 2 minúty na stavanie budov. Hráči kasína získajú na začiatku kredit, ale môžu si doplniť svojimi zlatkami. Začiatkový kredit musia staviť. Vyhráva ten kto má najviac budov postavených. Ak majú rovnaký počet budov tak sa ráta počet surovín a zlatiek.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Hrajú proti sebe 4 skupinky po dvoch deťoch. Prvé miesto získa 3 konkrétne suroviny, druhé a tretie získa 2 suroviny, štvrté miesto získa 1 surovinu. Na každom stanovisku treba dvoch animátorov  
Stanovisko a) Pexeso, Ruky/nohy, Presunúť papier bez pomoci rúk, Kreslenie na chrbát

Stanovisko b) Piškvorky, Logic, Mlyn, Dáma

Stanovisko c) Double, Timeline, Svet v kocke, 6 bere

Stanovisko d) Texty budú v jedálni a vytlačím ich aj pre animátorov. Majú celý deň, aby si ich pozreli.

Stanovisko e)- Blackjack/ Craps

Obchodník: Mení zlatky za suroviny. Nemení suroviny za zlatky. Na začiatku rozdá zlatky. Potvrďuje dohody. Stavia budovy

Vedúci hry: Pozerá sa či všetko funguje.

**PÔMOCKY NA HRU:** 4x Suroviny , zlatky, Papier na stenu kde si zapisuje aké budovy si kúpili. Truhličky a zámky

Stanovisko a)--) Papiere a perá, 2x pexeso, papierová páska

Stanovisko b) --) Papiere a perá, 2x Logic, 2x Mlyn, 2x Dáma, papierová páska

Stanovisko c) --) Double, Timeline, Svet v kocke, 6 bere

Stanovisko d)--) 8x texty

Stanovisko e)--) Blackjack a papier na Craps, Kocky, Žetóny

## 1. DEŇ, PONDELOK, 23.8.2021

### **AKTIVITA DOOBEDA: HRA O UBYTOVANIE**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 min, to je jedno, skončíme keď budeme chcieť

**CIEĽ HRY:** Získať peniaze aby chalani mohli byť spolu na izbe, keď nezískajú dostatok tak uvidíme

**PRAVIDLÁ HRY:** Rozdelia sa do izieb, do ktorých sa medzi sebou dohodli (napíšu nám na papier, kto s kým ako kedy prečo chce byť) a v nich budú plniť nasledujúce úlohy:

- 1.prejsť cez natiahnuté lano
- 2.prejsť trasu v stoličke príp. koňovi
- 3.hod niečím (lopta, drevo, kameň)
- 4.štafeta 10 krat okolo niečoho (chata stromy budme kreatívny)
- 5.prejsť s konárom istú vzdialenosť do kopca
6. váľať sudy
- 7.ak nájdeme dobrý strom tak vyliezť naň a zobrať odtiaľ niečo napr. cukríky  
Na každom stanovisku je jeden animátor. Na každú z úloh majú 3 pokusy na jej splnenie, vždy keď ju nesplnia musia ísť na iné stanovisko a až potom sa vrátiť na opakovanie.
8. vypiť za nejaký čas istý objem vody (aspoň nám tam neumrú od smädu)
9. možno strelba zo vzduchovky (nevím či berieme či je to možné)???

Za stanovištia dostanú tuke chechtákay lóve a keď nazbierajú dostatočný počet idú sa ubytovať. Keď nesplnia stanovisko idú na ďalšie potom sa vrátia, musia však mať všetky až potom môžu niektoré opakovať (uvidíme ako s lanom, to asi nedajú)

**PRIEBEH HRY: ...**

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** byť na stanovištiach

**PÔMOCKY NA HRU:** papier, pero, peniaze, lano, niečo na hádzanie, pohár, voda, vzduchovka???

## **1. DEŇ, PONDELOK, 23.8.2021**

### **AKTIVITA POBEDE: DIELNE**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 - 120 minút

**CIEĽ HRY:** Ozdobíť chrám (kvety a erby) a vyrobenie si jarmilky, šatky a emblemu

**PRAVIDLÁ HRY:** 5 dielní, musia si spraviť rodový erb a svoju jarmilku

**PRIEBEH HRY:** pendlujú medzi 5 stanovišťami:

- Erb – jeden ako skupinka
- Kvety do chrámu – môžu spraviť viac
- Farbenie jarmilky – každý jednu
- Šatka na hlavu – každý jednu
- Kutie emblému rodu

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 1 erby, 2 kvety, 1 jarmilky, 1 šatky, 1 emblém, ostatní pomáhajú deťom a ženú ich aby to stihli a neflákali sa

**PÔMOCKY NA HRU:** 4 kartóny na erby + 4 farby, papiere na kvety, respir. + 4 farby, látky na šatky, drôt, kombinačky, lanká, predlohy na emblémy

## 1.DEŇ , PONDELOK, 23.8.2021

### **AKTIVITA VEČER: PRINESIENIE DOBYTKA NA OBETU (Adis,Dano)**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 - 120 minút

**CIEĽ HRY:** Získanie dobytku na spálenie na oltári ako celostnú žertvu, zápalnú obetu príjemnej vône pre Pána. Prvá vec, ktorú treba spraviť je: dobytok treba nájsť. Druhá vec, treba ho uloviť.

**PRIEBEH HRY:** Nájdienie zvery: V okolí nášho chrámu sú rôzne kraje, na ktorých sa pasú zvery. Na mape (pozri nižšie) máme zobrazené tieto kraje. Ak sa zviera vystopuje, teda niekto z Izrealovho rodu ho chytí, tak tá osoba od zvieráťa dostane podpis ako potvrdenie. Keď niektorý z rodov dosiahne určitý počet vystopovaní danej zvery (na začiatku hry 2), tak tomuto rodu bude odomknutý spôsob ako danú zver môžu uloviť. Tento spôsob dostanete od Adisa. Potvrdením sa treba preukázať u danej zvery, že poznajú spôsob ako ju môžu uloviť a zver výzvu na súboj. Ak súboj vyhrajú, tak zver je ulovená. Ak prehrajú, tak po 5tich minútach môžu pokus o ulovenie opakovať. Na ulovenie zvery môže ísť ľubovoľný počet mužov z rodu.

Ako získať kraj do vlastníctva, prípady:

- 1) rod A ulovil 1 zviera, druhé a tretie zviera sú neulovené - kraj vlastní rod A
- 2) rod A má ulovené 1 zviera, rod B má tiež 1 zviera a rod B ulovil zviera neskôr ako rod A, tretie zviera je neulovené - kraj vlastní rod B
- 3) rod A má ulovené 1 zviera, rod B má 2 - kraj vlastní rod B
- 4) rod A má ulovené 1 zviera, rod B má tiež 1 zviera, rod C má tiež 1 zviera a rod C ulovil zviera neskôr ako rod A aj ako rod B- kraj vlastní rod C

Získanie vlastníctva už dobytého kraja:

Rod A vlastní určitý kraj, napr. Kanaán. Rod B chce tento kraj získať pre seba. Ako? Potrebuje uloviť nejakú zver, minimálne jednu. Potrebuje získať viac podpisov od danej zvery ako získal rod A. Toto číslo bude viditeľné na

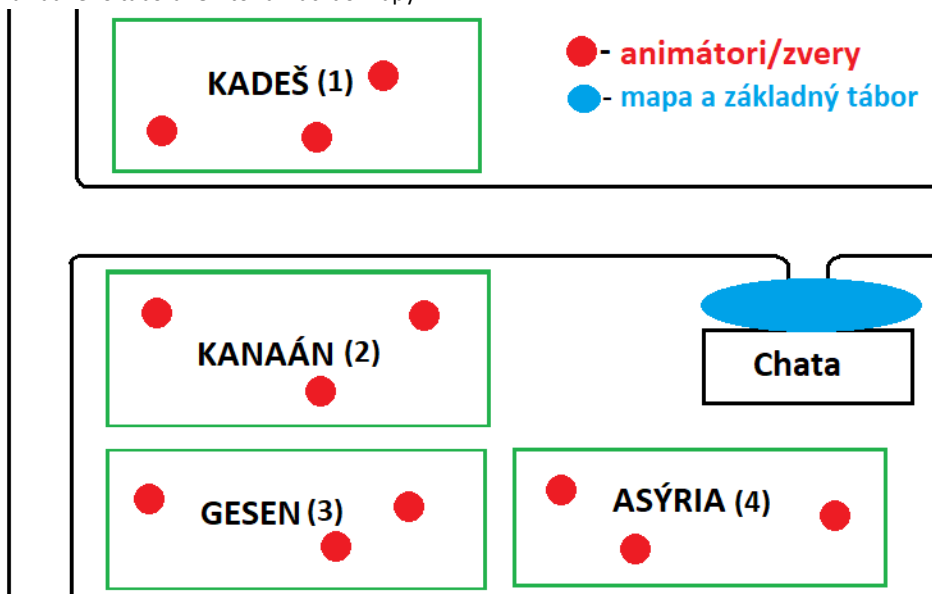
mape. Ak rod B získa potrebný počet podpisov od danej zvery, tak bude mu odomknutý spôsob ako môžu danú zver uloviť a zver musia premôcť.

Spôsoby ulovenia:

- 1.) Trafíť lukom - dolný les pri chate -HRDLIČKY
  - 2.) Premôcť krokodílie zápasy - dolný les pri chate -KROKODÍL
  - 3.) Zraziť na kolená - dolný les pri chate -BÝK
  
  - 4.) Zápas urobiť kopu, zver musí byť naspodku - les pri chate -KRAVA
  - 5.) Vytiahnuť krepák, kohútie zápasy - les pri chate -KOHÚT
  - 6.) Ostať sám v lese tmavom cca 5 minút - Maťo auto - odbočka ku chate - OVCA
  
  - 7.) Chytiť zver a preniesť niekam - les pri chate hore -OSOL
  - 8.) Do časového limitu(napr-1min), priniesť nejaké veci(5 šišíek, 10 palíc...) - HOLÚBKY
  - 9.) Odtlačiť zver z kruhu - les pri chate hore -BARAN
  
  - 10.) Zraziť na zem, aby zviera ležalo - les pri chate blízko k lesíku s ohniskom -BYVOL
  - 11.) Vyzbierať, čo najviac podpisov - lesík ohnisko - CAP
  - 12.) Prehrabať sa v gebuzine ako výkal a nájsť predmet - lesík ohnisko -KOZA
- Bonus: Ak rod získa nejaký kraj do vlastníctva, tak s tým aj určitý bonus. Ak rod A a rod B budú mať v kraji rovnaký počet ulovených zvierat, tak kraj bude mať dobytý rod, ktorý ulovil posledné zviera.
- Kraj 1: 1 podpis rodu má hodnotu 2 podpisov
- Kraj 2: Rod môže používať baterky
- Kraj 3: Rod si môže vybrať 3 zvery a povieme mu úlohy, ktoré treba urobiť
- Kraj 4: Rod si môže zobrať na pomoc dobytia zvieratá, jedného voľného animátora(snád' bude 😊)

**Mapa:** Na mape je zobrazené okolie chaty. Táto mapa bude rozdelená na 4 kraje: Kanaán, Asýria, Gesen, Kadeš. V jednom kraji sa pasú 3 druhy zvierat. Našou úlohou je tieto zvieratá (animátorov) v týchto krajoch vystopovať a uloviť. Ak nejaký rod uloví zviera, tak potvrdenie príde odovzdať Adisovi do

základného tábora. On to zaznačí do mapy.



**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Byť na daných miestach- Dolný les pri chate - 3x, Les pri chate - 3x, Les pri chate hore - 3x, Lesík ohnisko - 3x, Pri mape- 1x, Preberanie podpisov- 1x...(spolu 14)

**PÔMOCKY NA HRU:** papierové tácky, perá, mapa



## 2.DEŇ , UTOROK, 24.8.2021

### **AKTIVITA POOBEDA: OLYMPIÁDA NA POČEŠŤ BOHA DYONÝZA (Dano,Mišo)**

**PRVÁ ČASŤ HRY: BIGES, FRISBEE**

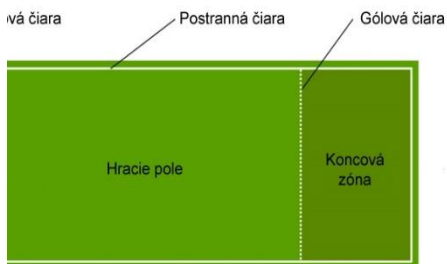
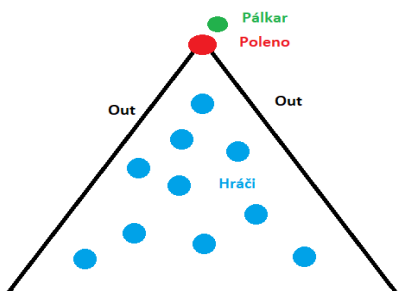
**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 minút

**CIEĽ HRY:** Chalani budú hrať turnaj na princíp každý s každým v 2 hrách(biges a frisbee), ten tím ktorý bude mať najviac víťazných zápasov vyhráva turnaj

#### **PRAVIDLÁ HRY:**

**Biges-** Ihrisko na biges predstavuje trojuholník, na vrchole trojuholníka zabijeme do zeme veľké poleno z ktorého sa bude odpaľovať drevený kolík. Jeden tím sú pálkari, druhý tím sú hráči v ihrisku. Každý hráč si pred hrou nájde ľubovoľnú palicu(tu by bolo dobré keby sme pred hrou priniesli nejaké palice aby potom každý chalan nemusel behať do lesa hľadať palicu). Pálkari sa postupne striedajú, začína prvý, príde k polenu, položí si kolík a svojou palicou ho odpáli do ihriska, jeho úlohou je trafiť sa do tzv. trojuholníka a tak aby ho žiaden hráč v poli z druhého tímu nevyoutoval. Vyoutovať páľkar sa dá 3 spôsobmi: ak 3 krát netrafi kolík ktorý odpaľuje, ak trafi mimo ihriska, ak sa hráč v poli dotkne svojou palicou odpáleného kolíka ktorý letí do ihriska, ak sa stane jeden z týchto troch spôsobov tak páľkar je out z hry a ide v poradí ďalší páľkar. Ak by páľkar odpálil kolík do ihriska a spadol do neho bez toho aby sa ho nejaký hráč dotkol jeho palicou, tak najbližší hráč zoberie kolík a môže ho hodiť smerom čo najbližšie do polena, ak trafi poleno páľkar je vyoutovaný, páľkar môže poleno brániť palicou(nie telom!), ak sa po hode kolíka k polenu kolík nedotkne polena, páľkar povie koľkokrát sa jeho palica zmesť do vzdialenosti medzi kolíkom a polenom z ktorého sa odpaľuje. Ak sa hráči zhodnú že má pravdu tak body sa prirátavajú páľkarskemu tímu, ak by si však mysleli že to nie je pravda tak sa odmeria či to je pravda alebo nie, ak je pravda že sa tam palica toľkokrát zmesť, tak páľkarskému tímu sa priráta dvojnásobok, ak by však páľkar nemal pravdu, tak je vyoutovaný a tie body sa prirátavajú druhému tímu. Keď sa všetci pálkari vystriedajú tak sa vymieňajú tímy, že sa z páľkarov stanú hráči a naopak z hráčov pálkari. Ten tím ktorý bude mať nakonci hry viac bodov, vyhráva.

**Frisbee**- hrá sa na obdĺžnikovom ihrisku, koncové metre na oboch stranách sa volajú koncová zóna. Hru začínajú oba tímy nastúpené na gólovej čiare. Brániaci tím hodí disk smerom k útočiacemu. Frisbee sa môže prihrávať ľubovoľným smerom a na ľubovoľnú dĺžku. Hráči s frisbee nesmú utekať. Hráč má po chytení prihrávky 10 sekúnd na prihranie spoluhráčom, ktoré mu od 1 do 10 nahlas odpočítava brániaci hráč. Tím získava bod zakaždým, keď jeden z jeho hráčov úspešne chytí prihrávku v koncovj zóne protihráča. Po každom skórovaní si tímy menia strany a z útočiaceho tímu sa stáva brániaci, ktorý rozohráva hru tak, ako pri začiatku hry. Tím stráca frisbee ak počas jeho prihrávky padne na zem, jeho protihráč chytí disk alebo ho zrazí na zem, disk hodí alebo chytí mimo hracej plochy, rozohrávač neodhodí disk do 10 sekúnd. Pri jednej z týchto možností sa z útočiaceho tímu stáva brániaci a naopak. Fyzické kontakty sú zakázané. Tím ktorý bude mať viac bodov nakonci hry vyhráva.



**PRIEBEH HRY:** Každý zápas bude trvať 15minút, urobíme na papier plán hier kto ským a budeme zvolávať skupinky proti sebe

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Dozerať na chalanov počas hier, dávať pozor aby sa nepodvádzalo a aby neboli nezhody medzi deťmi

**PÔMOCKY NA HRU:** Frisbee(lietajúci tanier), poleno a palice na biges

**DRUHÁ ČASŤ HRY: MYDLOVÉ ZÁPASY**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 minút

**CIEĽ HRY:** Strhnúť ostatným protivníkom ponožky z nôh

**PRAVIDLÁ HRY:** Na celte sa bude hrať turnaj v mydlových zápasoch. Pred turnajom odvážeme chalanov a na základe toho urobíme štvorice podľa váhy, veku a zdatnosti, z každej skupinky bude jeden zástupca, kto ostane ako posledný s aspoň jednou ponožkou. Ten kto ostane postupuje ďalej v princípe turnaja(štvrtfinále, semifinále, finále...). Víťaz turnaja, okrem dobrého pocitu a výhru pre jeho skupinku v hre dostane aj najväčšiu vymoženosť spomedzi všetkých chalanov... zápas s mladým býkom(ak bude súhlasit) 😊

**PRIEBEH HRY:** Každý zápas bude trvať až kým s aspoň jednou ponožkou neostane jeden chalan, urobíme na papier plán hier kto ským a budeme zvolávať chalanov proti sebe

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Dozerať na chalanov počas hier, dávať pozor aby sa nepodvádzalo a aby neboli nezhody medzi deťmi a držať celtu aby sa nevyliala voda

**PÔMOCKY NA HRU:** Veľká celta, plavky, ponožky, JAR(alebo dáku takúto srandu)

## **2. DEŇ, UTOROK, 24.8.2021**

### **AKTIVITA DOOBEDA: ŠIFROVAČKA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60-90 minút podľa šikovnosti

**CIEĽ HRY:** Vylúštiť zašifrovaný text

#### **PRAVIDLÁ HRY:**

**PRIEBEH HRY:** Na začiatku dostanú v každej skupinke všetci členovia osemsmerevku. Každému vyjde určitá časť textu ktorý ak dajú dokopy tak sa dostanú na ďalšie stanovisko.

2. stanovisko: Tu budú musieť ako skupinka zahrať určitú melódiu aby dostali od animátora ďalšiu časť šifry. Melódiu budú musieť zahrať na určených predmetoch flašky, plechovky atd

3. stanovisko je na tom istom mieste ako druhé. Ak sa im podarí zahrať melódiu tak dostanú od animátora pás papiera na ktorom budú napísane písmená pod sebou a nejakú ruličku na ktoru budú musieť nasledne namotať pás s písmenami, O tom ale nebudú vedieť a bude na nich využiť dostupné pomôcky. V ideálnom prípade ak namotajú papier na ruličku tak im vzniknú riadky ktoré ak prepíšu podľa kľúča (césarova šifra) vyjde im celá šifrovačka.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** byť na stanovištiach, prípadne so skupinkou

**PÔMOCKY NA HRU:** papiere, perá, pomôcky na hranie melódie

## 2. DEŇ, UTOROK, 24.8.2021

### **AKTIVITA VEČER (Marek, Jožo): NIČENIE POHANSKÝCH OLTÁROV**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 - 120 minút

**CIEĽ HRY:** spoluprácou skupiniek zničiť 4 malé a jeden veľký oltár

**PRAVIDLÁ HRY:** skupinka vždy chodí pokope, oltáre sa ničia postupne od 1 do 4, nepoužívajú sa baterky (animátori môžeme ale nemusíme), skupinky môžu navzájom spolupracovať (hovoriť kde je aká obálka) avšak nemôžu si vymeniť úlohy, ktoré si vytiahli

**PRIEBEH HRY:** Deti budú chodiť v skupinkách po lese kde bude pri každej fakli skrytá obálka s číslom oltára a úlohou pre každú skupinku. Všetky úlohy k danému oltáru budú v tej istej obálke, pričom úlohy sú vždy iné, takže nezáleží na tom, ktorá skupinka bude mať ktorú úlohu. Začínajú obálkou číslo jedna, lebo musia oltáre ničiť postupne, a ich úlohou je aby všetky skupinky splnili svoje zadanie smerom k oltárom kde animátori budú kontrolovať ako bola úloha splnená. Ak svoju úlohu splní každá skupinka animátori pri oltári zničia oltár (hodia do vnútra petardu, rozsekajú sekerou,...). Počas úloh a hľadania obálok skupinky naháňajú animátori (Židia s maskami) a keď niekoho chytiť tak ho odnesú na dohodnuté miesto kde budú deti zadržované a budú ich strážiť 3 gréci + 1 Žid s maskou. V priebehu hry deti budú chodiť oslobodzovať 2 Židia (potichu) a tie deti sa budú môcť pripojiť späť k skupinke. Úlohy plnia rovnako aj s ostatnými oltármi až sa dostanú k poslednému malému oltáru, číslo 4. Tam je špeciálna úloha kde musia deti nájsť chytených spoluskupinkárov a oslobodiť ich po tichu - naháňajúci animátori v lese (Židia s maskou) si dajú masku dole a pôjdu spolu s deťmi a budú dohliadať na to aby nerobili pri oslobodzovaní bordel. Keď ich oslobodia skupinky prídu k oltárom spolu s animátormi Židmi a zničíme 4. oltár a potom na záver najväčší 5. oltár (zapálime, rozsekáme, hodíme petardy,...)

**Úlohy pre skupinky**

1. *oltár* - Každá skupinka 2 hádanky/hlavalamy

2. *oltár* - 1. Odnieť najstaršieho člena sk., 2. Preniesť na chrbte členov skupinky, po dvojiciach, 3. Preskákať na jednej nohe od obálky k oltárom, navzájom pochytaní za ramená, 4. Kačací vláčič

3. *oltár* – 1. Dones 50 šišíek, 2. Dones 30 halúziok, 3. Dones 70 listov, 4. Dones 20 kameňov

4. *oltár* - Oslobodiť po tichu (stealth) zajatých členov skupinky - naháňajúci animátori v lese (Židia s maskou) si dajú masku dole a pôjdu spolu s deťmi a budú dohliadať na to aby nerobili pri oslobodzovaní bordel + Židia pri oltároch ostanú pri nich a jeden pôjde pozbierať do lesa fakle a obálky

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 2 animátori (Židia) budú pri oltároch kde budú pozeráť či deti splnili úlohy a ak ich splnia všetky skupiny tak zničia oltár, 4 animátori (Židia s maskami) budú naháňať a unášať deti v lese, 4 animátori (3 Gréci + 1 Žid – všetci s maskami) budú strážiť unesené deti na dohodnutom mieste a pri 4. úlohe budú dávať pozor na to aby deti oslobodzovali skupinky potichu, 2 animátori (Židia) budú púšťať chytené deti naspäť do hry

**PÔMOCKY NA HRU:** fakle 9x, 5 oltárov (nastriekané krabice od topánok), sekery, petardy, očíslované obálky s úlohami pre všetky skupinky, olej do faki, baterky (animátori), lepiaca páska, nožnice, vysielacky

### **3. DEŇ, STREDA, 25.8.2021**

#### **AKTIVITA DOOBEDA: VÝLET NA STRAČÍ VRCH**

**PRAVIDLÁ:** počas výletu budú úseky kedy deti:

- Sa budú musieť plaziť, lahnúť, bežať atď. aby ich nevideli špehovia (imaginárny)
- Obkolesia zajatcov lebo bude „nájazd“ (planý poplach)

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** presvedčiť deti že v lese niesme sami

## **AKTIVITA POBEDE: VOĽNO NA LÚKE**

**PRAVIDLÁ:** hututu, machabejcova šatka (indian. palička), futbal, frisbi

**PÔMOCKY NA HRU:** lopta a tanier

## **3. DEŇ, STREDA, 25.8. 2021**

### **AKTIVITA VEČER: KVÍZ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca hodina

**CIEĽ HRY:** Získať čo najviac bodov za správne odpovede

**PRAVIDLÁ HRY:** Deti odpovedajú na otázky z piatich kategórií. Uplatňuje sa tu systém hintov. Každá skupinka má svojho animátora, ktorému hovorí (potichu) svoje odpovede. Ten má spísané správne odpovede, vďaka ktorým oznámi skupinke či uhádli alebo nie.

#### **PRIEBEH HRY:**

Kategórie:

- ACDC. ABCD otázky tak ako ich poznáme. Správna odpoveď = body, nesprávna=nič
- Sharpshooter. Otázky bez možností. Uplatňuje sa tu systém hintov. Skupinky budú po primárnej otázke postupne dostávať nápovedy a samy sa budú môcť rozhodnúť, kedy odpovedať. Čím skôr uhádnu, tým viac bodov dostanú. Majú však len jeden pokus – ak netrafia, odídu naprázdno. Prvotná otázka bude samozrejme príliš ťažká alebo všeobecná na okamžité uhádnutie.
- Minimalizmus – Na začiatku vidíme veľmi priblíženú obrázok. Ten sa postupne vzdáľuje. Úlohou je čo najskôr zistiť kto/čo je na obrázku. Každý má 3 pokusy.
- Kinematografický Kráľ – pustí sa zvuk z filmu. Úlohou je uhádnuť jeho názov. Táto kategória pravdepodobne

nebude veľmi tématická, ale o zábavu bude postarané.

Limit sú opäť 3 pokusy.

- Numeri – otázka je číselného charakteru, to jest „koľko...?“. Body dostáva ten, kto trafí najbližšie

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 2 animátori do každej skupinky (kontrola odpovedí, zapisovanie bodov), 1 číta otázky/hinty, 1 ťuká Enter na počítači.

**PÔMOCKY NA HRU:** Spísané odpovede, počítač, projektor.

## **(4. DEŇ, ŠTVRTOK, 2021)**

### **AKTIVITA DOOBEDA: RABOVANIE LÁTOK**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 70-90min

**CIEĽ HRY:** získať poklad (suroviny látok)

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupinka dostane 2 mapy, jednu prázdnu a druhú vyplnenú. Podľa mapy budú hľadať miesta s obálkou, vďaka ktorým poskladajú druhú mapu k pokladu ( suroviny látok)

**PRIEBEH HRY:** Najprv sa povedia úvodné slová o rabovaní. Ale Látky majú svoje suroviny dobre ukryté a preto ich musia nájsť. Každá skupinka dostane 2 mapy, jednu prázdnu a druhú vyplnenú. Podľa vyplnenej mapy budú hľadať obálky, kde budú mať časti prázdnej mapy od pokladu.



**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** aby získali poslednú časť mapy musia bojovať s animátormi

**PŔOMOCKY NA HRU:** 10 mečov, obálky, mapa látok

## **4.DEŇ, ŠTVRTOK, 26.8.2021**

### **AKTIVITA VEČER: NOČNÁ HRA: ÚNOS**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120 min.

**CIEĽ HRY:** Vyslobodiť sa zo zajatia a vrátiť sa do tábora (chata)

**PRAVIDLÁ HRY:** Chalani sa budia a odvážajú vo vlečke do pohanského kempu. V tomto kempu hliadkujú pohania, chalani musia ujsť bez povšimnutia. Ak pohania niekoho zbadajú, tak ho priviažu naspäť. Starší chalani sa odvezú do susednej dediny, z kade sa musia vrátiť. Po ceste stretnú žida, ktorého musia odniesť do chatky. Neskôr stretnú pohanov, jedného zajmú a musia aj jeho odniesť do chatky.

**PRIEBEH HRY:** 1. Budenie: Najprv sa budia starší chalani! Budí sa po izbách, po tichu, budia 2 **budiči**, **vodič** a **chatár**. Chalani sa zobudia a vyvlečú sa z izby, tam sa zviažu a zalepia sa im ústa. Treba im dať topánky, ak bude vonku zima, tak aj bundy. Keď sa obujú a zviažu odvedú sa do vlečky. Po zobudení 2-4(?) izieb (cca8 chalanov) vlečka odchádza. Druhá várka sa budí, keď sa vráti vlečka, prípadne neskôr, podľa komunikácie.

Únos: **Vodič** odvezie chalanov vo vlečke na bližšie určené miesto. 1 **budič** je vo vlečke s chalanmi, druhý je v aute s vodičom. Prví idú starší chalani, ktorý sa odvezú ku kostolíku v Brátkovici. Tam sa zviažu lanom, a bude im povedané aby sa za žiadnych okolností nevracali. (Budú sa musieť vrátiť.) Ostatný chalani sa odvezú na lúku (bližšie určíme), do pohanského kempu.

Kemp (mladšie deti): Kemp hliadkujú **pohania**. Budú sa pohybovať ako NPC v hrách (predvídateľne). Úlohou detí je vyslobodiť sa a ujsť tak aby ich pohania nevideli. Medzi uväznenými deťmi bude **zatknutý žid**, ktorý bude deti navigovať, kto kedy ako má ujsť. Ak **pohan** zbadá, niekoho utekať, musí ho chytiť a priviazať naspäť. Keď sa niekto dostane k ceste, tam bude stáť

**strážca**, aby nikoho nič nezrazilo. **Strážca** ich pošle rovno k chatke, späť do postele.

Cesta (staršie deti): Starší sa musia vrátiť od Brátkovic späť, cca 30 min. Niekde po ceste stretnú **raneného žida**, ktorého budú musieť niesť. **Ranený žid** signalizuje **útočnej čate pohanov** aby im išli naproti. Keď sa stretnú, nastane malá potyčka. Jedného pohana sundajú, ostatný utečú. Teraz musia niesť 2 ľudí, ako mŕtvu váhu do chatky.

Koniec: Chatár ak nebudí, tak stráži chatku, ak niekto príde, pošle ho späť spať. Keď sa všetci vrátia hra končí, ide sa spať.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV**: 1 vodič (pomáha aj pri budení), 2 budiči/vlečkári, 1 ranený žid, 1 zatknutý žid, 1 strážca cesty, 1 chatár (pomáha pri budení), Zvyšok sú pohania, čo bránia kemp. +5 útočná čata pohanov na starších chalanov.

**PŔOMOCKY NA HRU**: 4 vysielacky, lepiaca páska, 2-3 laná, hroznoví cukor ☺

## 5. DEŇ, piatok, 27.8.2021

### **AKTIVITA DOOBEDA: ZBERAČKA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY**: 100 - 120 minút

**CIEĽ HRY**: Vyhrať = získať najviac bodov

**PRAVIDLÁ HRY**: V priestore sú rozmiestnené 4 stanoviská na ktorých sa dajú zarábať suroviny drevo, železo, kameň a tehly. Keď deti prídu na stanovisko, urobia úlohu, ktorú im dá animátor a získajú danú surovinu. Každé dieťa môže mať naraz len jeden papierik, takže sa potom musia zo surovinou vrátiť do svojej základne, kde ju odložia. Za suroviny si môžu skupinky kupovať rôzne predmety do chrámu, za ktoré budú rôzne počty bodov, každý predmet môžu mať ľubovoľne veľa krát. Kupovať predmety sa bude na piatom stanovisku, v obchode.

V hre bude ďalej, šieste stanovisko, tzv. Čierny trh. Na ňom sa bude dať získať zlato, za ťažkú úlohu od animátora. Zlato nie je potrebné na výrobu

vačšiny predmetov, ale predmety sa dajú pozlatiť, za čo získa skupinka bonusové body. Predmet sa pozlatí tak, že do obchodu donesú deti nejaký nepozatený predmet a jedno zlato.

Nakoniec posledné stanovisko v hre bude kňaz, ktorý bude vedieť vylepšiť ľudí, ktorí k nemu dojdú. Dá im úlohu a oni dostanú vylepšenie:

50 klikov: Na stanovisku dostane 2 suroviny namiesto jednej.

Zabehnúť apsoň 1 km: Môže chytať iné deti, ktorí nie sú chytači. Každá skupinka môže mať len jedného chytača. Chytači sú označení krepákom. Chytači sa vrámcí skupinky nemôžu meniť, len tak, že prídu za kňazom a on dá novému chytačovi úlohu a starému zobere krepák. Chytači môžu stále nosiť len 1 surovinu, pokiaľ sa nevylepšia na 2.

Úlohy na stanoviskách:

Drevo: 10 drepov

Kameň: 5 klikov

Železo: spočítať 2 dvojčiferné čísla z hlavy

Tehla: zabehnúť trasu

Cenník predmetov:

Kachlička: 1 kameň, 1 tehla = 2 body + zlato = 5 bodov

Svietnik: 2 železá, 2 kamene = 5 bodov + zlato = 8 bodov

Stĺp: 3 drevá, 2 tehly, 1 železo = 8 bodov + zlato = 11 bodov

Oltár: 2 kamene, 2 železá, 2 tehly, 2 drevá = 11 bodov + zlato = 14 bodov

**PRIEBEH HRY:** Deti behajú po surovinu na stanoviskách, kupujú predmety a vylepšujú sa u kňaza. Počas toho animátori a chytači chytajú zvyšné deti. Ak chytač chytí dieťa, čo má viac surovín ako môže mať, môže ho doniesť za najbližším animátorom a dieťa dostane trest.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 7 animátorov má stanoviská: 4 rozdávaajú obyčajné suroviny, čierny trh, obchod a kňaz. Zvyšný animátori nahánajú všetky deti, aj chytačov a berú im surovinu, ktorú práve majú.

## **5.DEŇ , piatok, 27.8.2021**

### **AKTIVITA VEČER: ZÁVEREČNÁ BITKA- VLAJKY**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 80 minút, podľa nálady

**CIEĽ HRY:** Získať od súpera „vlajky,, ktoré sú umiestnené na jeho území

**PRIEBEH HRY:** Hrať budeme klasické vlajky, Každý tím bude mať 3 územia na ktorých bude mať umiestnené vlajky. V strede hracieho poľa bude umiestnená línia ktorá bude predstavovať neutrálnu zónu za ktorou sa už nebude dať chytať. Ak bude niekto chytený tak si musí čupnúť a oživiť ho môže jeho spoluhráč tým že sa ho len dotkne.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Dávať pozor na dodržiavanie pravidiel pri jednotlivých územiach. Podľa situácie sa zapojiť do hry

**PÔMOCKY NA HRU:** Laná, vlajky

<b>JÚDA</b>
<b>Adis, Samo, Marek</b>
Jakub <u>Koyš</u>
Pavol Medveď
Filip <u>Madunický</u>
Dávid <u>Vnučko</u>
Martin <u>Boor</u>
Patrik <u>Šterbák</u>
Matúš <u>Peterský</u>
Richard <u>Gottweis</u>
Martin <u>Beťko</u>
Jozef <u>Vido</u>
Sebastian Johann <u>Šarudi</u>

<b>DAN</b>
<b>Tomáš, Matej, Samo V.</b>
Matej <u>Nemessányi</u>
Lukáš <u>Kotásek</u>
Tomáš <u>Leskovský</u>
Karol <u>Kulláč</u>
Samuele <u>Patane</u>
Pavol <u>Stopa</u>
Tomáš <u>Gero</u>
Dominik <u>Bičkoš</u>
Roman <u>Tolnay</u>
Leo <u>Gajarský</u>
Matúš <u>Michalko</u>

<b>BENJAMÍM</b>
<b>Jozef, Dano, Julo</b>
Viliam <u>Gottweis</u>
Marek <u>Farkaš</u>
Šimon <u>Szaras</u>
Martin <u>Jaško</u>
Michal <u>Znamenáček</u>
Ján <u>Medveď</u>
Adam <u>Beťko</u>
Július <u>Beliš</u>
Teodor Anton <u>Florek</u>
Matej <u>Ogurčák</u>
Pavol <u>Marko</u>

<b>Neftali</b>
<b>Patrik, Ján, Jakub</b>
Adam <u>Čagarda</u>
Matúš <u>Viglašský</u>
Jakub <u>Kalafut</u>
Richard <u>Šterbák</u>
Samuel <u>Boor</u>
František <u>Kotran</u>
Timotej <u>Bojnanský</u>
Šimon <u>Kubla</u>
Martin <u>Mucha</u>
Dominik <u>Tahotný</u>
Sebastian <u>Patane</u>

+

Deň	Myšlienka dňa	Dej	Časť dňa	Aktivita	Zodpovední
1.	Pán býva medzi nami. My sme Boží chrám	Po mnohých rokoch sa podarilo postaviť Jeruzalemský chrám. Oslavy nového chrámu. Gréci žijú s nami v mierni. Starší židia sú nespokojní, lebo preferáme ich mravy.	Večer, nočná hra	Prinesenie dobytky na obeť	Dano, Adis
			Doobeda	šifrovačka listu	Tomáš, Julo
			Poobede	Olympiáda na počesť boha Dyonýza	Dano, Mišo
2.	Hodnoty	Antiochus Epifanes dobyl Peržanov a Médov, prichádza sa podmaniť Izraeli. Zničenje chrámu. Poslieta list Grékom, majú vykynožti židovské náboženstvo	Večer, nočná hra	Ničenie pohanských oltárov	Marek, Jozef
			Doobeda	Výlet	Juro, Samo V
3.	Dôvera v Boha	Nezdary Grékov. Začínajú už židov týrať a zabíjať. Židia utekajú do hôr	Poobede	Voľno na lúke	
			Večer, nočná hra	Kviz o Biblii/ Židoch (posilnenie viery)	Samo K, Ján
4.	Boj proti hriechu	Židia sa pripravujú na odboj. Zhrromažďujú svojich súkmeňovcov a pripravujú sa boj. Rabujú dediny, aby ukazali, že nesúhlasia s ich nadvládou	Doobeda	Rabovanie látok	Martuš, Jakub
			Poobede	Voľno, futbal anim vs. Deti	Všetci
5.	Sila spoločensva	Gréci počítajú straty svojho mesta a zbierajú armádu proti židom. Židia obnovujú chrám (1. Chanuka). Veria, že keď Boh na ich strane tak vyhrávajú	Večer, nočná hra	Bojový tréning	Mišo, Marek
			Doobeda	Obnova chrámu (zberačka)	Ján, Samo K.
			Poobede	Bitka	Vedúci
			Večer, nočná hra	Bengále, Čurbes, opekačka, rošt	Vedúci

□