



## Úvodník otca Gubastiána

„Vo výchove je iste ľahšie nahnevať sa, ako byť trpezlivý, vyhrážať sa dieťaťu, ako ho presvedčiť. A ďalej by som povedal, že pre našu netrpezlivosť a pýchu je pohodlnejšie trestať vzdorujúcich, ako ich naprávať, ovládať sa a byť vládny.“ Don Bosco

Slovo autorita má viacero etymologických významov:

Auctoritas- podpora, záruka, istota, spoľahlivosť, hodnovernosť

Auctor- napomáhateľ, podporovateľ, vzor, príklad, predchodca

augó- podporovať v raste, zväčšovať, rozmnožovať, obohatiť, obdariť

Veľká vďaka za to, že chcete obetovať týždeň svojho času a ešte aj čas prípravy na tábor deťom. Na základoch výchovy, čo som absolvoval minulý semester nám vraveli, že práca učiteľa veľmi psychicky náročná aj preto, že učiteľ nevidí výsledky svojej práce. Všetko sa ukáže až v dospelosti. Plníme tak slová Pána Ježiša: „Jeden seje a druhý žne.“ Nedajme sa ničím znechutiť a skúsme odovzdať kúsok seba deťom. Keď sa pozriete vyššie, nájdete definície autority a citát dona Bosca. Tábor nie je o tom, že sa my, animátori, snažíme zažiariť, ale o tom, že my pomôžeme deťom vydať so seba to najlepšie.

Hlavná myšlienka tábora je **nevzdávať sa**. Spartania vedeli, že prehrajú, ale chceli so seba vydať to najlepšie.

A viete čo sa stalo? Sparta mala straty 4 000 mužov (300 Sparťanov + iné okolité národy) a Peržania mali straty 20 000. Dodalo to odvahu všetkým okolitým národom. Dozvedeli sa, že Peržania nie sú nesmrteľní.

## Harmonogram dňa

7:00 Modlitby animátori

17:30 Omša

7:15 Budíček deti

18:30 Večera + voľno

7:30 Nástup + rozcvička

19:30 Večerný program

7:45 Modlitby v skupinách

21:30 Večerný čas pre skupinku a modlitby

8:00 Raňajky

22:00 Več. hygiena deti + Porada animátori

9:00 Doobedný program

22:45 Več. modlitby animátori

12:30 Obed + voľno

23:00 Spánok

15:00 Poobedný program



D e j	Deti začínajú tréning, aby sa stali mužmi. Voľba nového kráľa	Tvrdí tréning. Príchod Perzského o posla. Urýchlenie výcviku. Lov zveri ako skúška	Odchod na posvätné miesto. Obetovanie bohom. Krádež zlata. Lucián. Zákaz ísť do boja	Odhalenie zradu. Senát nedovolí ísť do boja. Výcvik v noci proti špeciálnym bojovníkom	Senát nedovolí ísť do boja. Kráľ aj tak rozhodne inak. Kráľ zomrie.	
M y š l i e n k a d ň a	Sila Sparťana spočíva v bojovníkovi vedľa neho	Rozvíjať svoje dary v mladosti	Nevzdať sa napriek ťažkostiam	Pevná vôľa	Cieľ nášho života	
D e ň	1.	2.	3.	4.	5.	6.

## MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

**ANIMÁTORI:** Okrem skupinkových animátorov sú tu ešte: **Sebastián Guba, Július Bagin, Daniel Záhora, Igor Pecha SDB, Patrik Mock SDB, Matej Fabian SDB, Jakub Valentko?**

### OSOBNÉ HODNOTENIE

Animátor skupinky môže sa dobré správanie povýšiť viacerých chalanov zo skupinky. Chalani si môžu vybrať medzi dvoma odvetviami povyšovania. Cestu senátora alebo cestu kapitána. Všetci začínajú na úrovni otrok, ktorá je jediná spoločná pre obidve odvetvia. Ak si zvolil jednu, už sa nemôžeš vrátiť. Za dve najvyššie úrovne v odvetví získa chalan nejakú výhodu oproti ostatným.

Odvetvie kapitán: Otrok, Zbrojnoš, Šermiar, Bojovník, Kapitán

Odvetvie Senátor: Otrok, Gramotný občan, Pisár, Poslanec, Senátor

Za úroveň bojovník môže chalan jeden večerný snem byť v plnej zbroji, ktorú mu dajú animátori

Za kapitána získa chalan plášť, ktorý môže nosiť celý tábor a aj sa mu nechá po tábore.

Za poslanca môže chalan raz vypomôcť v bufete

Za senátora dostane chalan dvoj eurový kredit do bufetu.

## CELOTÁBOROVÁ HRA: (Julo,Dano)

Hra zameraná na logiku a rozmyšľanie.

**CIEL HRY:** Získať, čo najviac územia pre svoj rod. Územie znamená bohatstvo – pôda, zlato,dobytok,... Náš cieľ je spoločný, ale každý rod chce byť najlepší, lepší ako ostatné. Chcú sa vytiahnuť. Bude na stene veľká mapa Grécka a okolia. Táto mapa má 140 políčok (to sú naše územia, ktoré budeme získavať). Každý rod má na začiatku 1 územie s označením svojho rodu (farba), sú to jediné políčka, ktoré sa nedajú obsadzovať (neutrálne). Je to okolie mesta Sparta. Neutrálne územia nie sú zarátané do celkového počtu políčok.

**HODNOTENIE DŇA:** Vždy večer budú vyhodnotené aktivity za daný deň. Každý rod dostane za daný deň nasledovný počet kreditov. Prvý dostane 12, druhý 11, tretí 9 a štvrtý 8 kreditov. Tieto kredity sa budú využívať na obsadenie územia. Sami o sebe nemajú žiadnu hodnotu, ale môžu sa prenášať do ďalších dní. Kredity budú mať podobu farebných kameňov, každý rod ich bude mať u seba (zodpovedná osoba). Alebo môžeme dať truhlicu ako minulý rok.

**INÉ MOŽNOSTI ZÍSKANIE KREDITOV:** Za nástup a za upratovanie izieb, za side questy.

**ZA NÁSTUP:** Ak skupina bude prvá v nástupe, tak získa 1 kredit do celotáborovej hry.

**ZA UPRATOVANIE:** Každý člen chatky, ktorá bude mať v upratovaní 8 bodov a viac (z celkových 10) získa 1 kredit (navyse do celotáborovej hry).

**OBSADENIE ÚZEMIA:** Územia sú rozdelené na tri typy – obyčajné, hory a ostrovné (nepočítame 4 neutrálne územia). Začína rod, ktorý vyhral daný deň, nazývame to ťah. Potom ide druhý, tretí a štvrtý. Takto si striedajú ťahy. Je možné obsadiť alebo dobyť územie iba také, ktoré s nami susedí. Počet políčok je takýto: dokopy ich je 144. Z toho 4 sú neutrálne, tie sa nedajú dobýjať. Zo zvyšných 140 políčok je 14 ostrovných, 22 horských a zvyšných 104 políčok je obyčajných.

ČINNOSŤ	CENA
Obsadenie obyčajného územia (nížina)	1 kredit
Obsadenie horského územia (hory)	3 kredity
Obsadenie ostrovného územia (ostrov)	1 kredit
Loď na jedno použitie	10 kreditov
Prepísanie vlastníka - obyčajné, ostrovné	4 kredity
Prepísanie vlastníka - hory	5 kreditov

**VÝHODY RODOV:** Každý rod má špeciálnu vlastnosť, ktorou vyniká nad ostatnými rodmi. Túto vlastnosť môže využiť pri obsadzovaní alebo dobýjaní územia.

1. Skupina: dobývanie území stojí 2 kredity (namiesto 4) a hory 3 kredity (namiesto 5)
2. Skupina: vedú plávať (neobmedzený počet lodí od začiatku) a políčka susedia aj cez vodu (t.j. ľubovoľné 2 políčka, ktoré sa dotýkajú rovnakého oceánu spolu susedia)
3. Skupina: ich políčka nemusia susediť, ale bez lode nemôžu obsadzovať/dobýjať ostrovy
4. Skupina: hory obsadzujú za 2 kredity, dobytie hôr od iného rodu stojí 3 kredity

# 1.DEŇ: PONDELOK 21.8.2023 SILA SPARŤANA SPOČÍVA V BOJOVNÍKOVI VEDĽA NEHO

## **AKTIVITA POBEDE: VLAJKY BEZ VLAJOK**

### **Šani & Jakub**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120 minút, ale sme flexibilní

**CIEĽ HRY:** Obsadiť nepriateľské kruhy

**PRAVIDLÁ HRY:** Spojíme 2 a 2 skupiny dokopy, ktoré budú hrať proti sebe. Herné územie je rozdelené na dve časti. Jednu vlastní jedna skupinka a druhú druhá. Na obidvoch územiach je 7 kruhov. Ak jedna skupinka obsadí tri kruhy vyhráva kolo. Kruh sa obsadzuje, tak že v ňom musia byť traja ľudia. Kruh sa vtedy odstráni z hry a skupinka musí ísť obsadiť iný. Ak príde nepriateľ na vaše územie môžete ho chytiť a musí sa vrátiť do svojho kruhu, aby sa oživil.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** pri kruhoch a rozhodujú, či daný chalan už bol alebo nebol v kruhu.

**PÔMOCKY NA HRU:** veľa kužeľov, laná sa zídu

### **ROZPIS ZÁPASOV:**

A =	AB vs CD
B =	AC vs BD
C =	AD vs BC
D =	

## **AKTIVITA VEČER: VEČER VÝZIEV A POTU A KRVI...FAMILY FRIENDLY**

### **Samuel, Felix Flexi**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** max. 120 minút

**CIEĽ HRY:** získať čo najviac bodov ako skupinka

**PRAVIDLÁ HRY:** Skupinky si dajú stoličky do kruhu, tak aby vytvorili vlastný priestor. Hrať sa bude v kolách v rôznych mini-disciplínach. Buď bude hrať celá skupinka alebo vybraný počet členov. Kto vyhrá/bude prvý dostane 3b (2b,1b,0b).

#### *Mini-Disciplíny (MD):*

*Ruky, nohy, zadky ...na zemi -viac kôl, bude stúpať náročnosť, pomedzi iné MD*

*Najrýchlejšia pyramída 3,2,1 (pár minút na prípravu a stratégiu, potom štart)*

*Kto spraví prvý 50 sloníkov(1člen)*

*Ktorá sk. prvá zdvihne najťažšieho člena nad hlavy všetkých zo skupinky*

*Vyberú sa 4v4 čo pôjdu hrať „kráľu daj vojačka“, špeci pravidlá. Iní 3v3 pôjdu proti sebe mraky*

*Dancebattle (1v1, sk.v sk.)*

*Singbattle*

*Nech sa čo najviac členov postaví na jeden papier (A2)*

*Naháňačka na čas (1v1v1v1)*

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 4 rozhodcovia/porota, prípadne môžu mať animátori vlastný tím :D, kto premôže animátorov má automaticky +5b (10b?)

**POMÔCKY NA HRU:** zoznam disciplín, kartón, nožnice, deka a kopu chalanov, A2 papiere

## MODLITBA VEČER: SILA SPARŤANA SPOČÍVA V BOJOVNÍKOVI VEDĽA NEHO

„Nikto nemá väčšiu lásku ako ten čo položí život sa svojich priateľov“ *Ján 15*

„Bojujeme ako jedna nedobytná jednotka. Vtom je naša sila. Každý Sparťan kryje štítom muža po svojej lavici od stehien po krk. Jeden slabý bod a celá formácia sa rozbije.“

Máš niekoho, s kým sa nerozprávaš? Niekoho, koho máš menej rád? Niekoho kto sa ti nepáči? To má každý. Čo však nesmieš je niekoho nenávidieť. Ak niekoho nenávidíš a stál by tvojkej lavici, tak by si nezdvihol štít, aby si ho zachránil a potom sa celá jednotka rozpadne. (Čas na zoznámenie sa medzi sebou)

## 2. DEŇ: UTOROK 22.8.2023 ROZVÍJAŤ SVOJE DARY V MLADOSTI

### MODLITBA RÁNO

Bude to tak, ako keď ktosi odchádzal na cestu, zavolať si sluhov a zveril im svoj majetok; jednému dal päť talentov, druhému dva a ďalšiemu jeden — každému podľa jeho schopností — a odcestoval. Ten, čo dostal päť talentov, šiel, obchodoval s nimi a získal ďalších päť. Podobne aj ten s dvoma získal ďalšie dva. Ale ten, čo dostal jeden, odišiel, vykopal jamu a peniaze svojho pána ukryl. Po dlhom čase sa pán týchto sluhov vrátil a začal s nimi účtovať. Keď prišli tí, čo dostali päť a dva talenty povedali: „Pozri naše talenty vyniesli ďalšie talenty.“ „Správne, dobrí a verní sluhovia.“ Predstúpil aj ten, čo dostal jeden talent a povedal: „Pane, vedel som, že si tvrdý človek. Žneš, kde si nesial, a zbieraš, kde si nerozsýpal. Preto som zo strachu odišiel a tvoj talent som skryl v zemi. Pozri, tu máš, čo je tvoje!“ Pán mu odpovedal: „Zlý a lenivý sluha! *Matúš 25*

Ako ste využili tieto prázdniny? Čo nové ste sa naučili? Spravili ste niečo pre druhých?

### AKTIVITA DOOBEDA: Mydlové zápasy

#### JANČI & ADAM

ODHADOVANÁ MINUTTÁŽ HRY: cca 100 minút

CIEL HRY: Vyhrať

- Deti rozdelíme do štyroch kategórií (podľa osobných kritérií)
- Budú dve arény
  - Jedna aréna na hlavné zápasy
  - Druhá aréna na rozhriatie alebo pre animátorov (možno mydlová dráha)
- Zápasy po 4 (pavúk v kategórii)
  - Nakoniec zápasy medzi víťazmi
- PRED ZÁPASMI
  - Kreslenie 6-packu voskovými farbami
  - Sparťanská výzbroj – červené trenky (buď kúpime alebo vyrobíme z plachty)

**Pomôcky na hru:** minimálne dve veľké celty, mydlo, voskové farby.

## **AKTIVITA POOBEDE: Memoriál kráľa Leonidasa**

### **JULKO & DANKO**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120-150 minút (každá skupinka 6 zápasov po 15 až 20 min)

**CIEĽ HRY:** podať čo najlepší výkon a vyhrať/prežiť

#### **PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY:**

Hráme turnaj 2 športov, každý proti každému v 2 sparťanských športoch... Pravidlá:

**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 pálkara 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 pálkara je out z hry a ide v poradí ďalší pálkara. Ak by pálkara 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 pálkara je vyoutovaný, pálkara môže poleno brániť palicou(nie telom!), ak sa po hode kolíka k polenu kolík nedotkne polena, pálkara 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 pálkarskemu 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 pálkarskému tímu sa prirátava dvojnásobok, ak by však pálkara nemal pravdu, tak je vyoutovaný a tie body sa prirátavajú druhému tímu. Keď sa všetci pálkari vystriedajú tak sa vymieňajú tímy, že sa z pálkarov stanú hráči a naopak z hráčov pálkari. Ten tím ktorý bude mať nakonci hry viac bodov, vyhráva.

**Člendo-** Bude sa hrať na veľkej ploche - napr futbalové ihrisko. Člendo predstavujú 2 tenisové lopty spojené šnúrou. Hrajú 2 tímy proti sebe, jedni hadzu druhí bežia. Cieľom hry je získať čo najviac bodov nasledovným spôsobom: Jeden z tímu hádzačov odhodí člendo čo najďalej od ich skupiny (nesmie na strechu, strom, tribunu...). Počas toho ako druhý tím beží čo najrýchlejšie k nemu, prvý tím spraví čo najmenšiu kopku, okolo ktorej hadzac dookola bežia. Za každú úspešnú kolečku okolo svojej skupinky získa bod. Druhá skupinka medzitým beží k člendu, postaví sa do radu a podávajú si člendo na striedačku pod nohy a nad hlavu. Keď dostane posledný člen do ruky loptičku, zakričí člendo a hodí ho a týmto sa zmenili role skupín. Takto sa striedajú, pokiaľ nevyprší čas. Treba dohliadať na to, či nepodvádzajú - hadzať sa môže, až keď celá skupinka dobehne, kolečka druhej skupinky musia byť v tom momente hneď stopnuté.

**POMÔCKY NA HRU:** Členda- radšej viac po starých skúsenostiach:), poleno a palice na biges, urobiť plán a rozpis zápasov

## **AKTIVITA VEČER: Duchovná obnova**

### **Sebo**

**Pravidlá hry:** Rozdelíme chalanov na mladších (3. až 5. ročník) a starších (6. až 8. ročník). Mladší zostanú po večeri v jedálni. Kde sa im bude premietiť útržky z filmu 300. Starší budú mať spytovanie svedomia v súdnej miestnosti. Pri starších bude aj kňaz, ktorý ich bude svedovať.

**Pomôcky na hru:** Nastrihaný film, projektor, notebook, rebrák, otázky na spytovanie svedomia



# NOČNÁ HRA: ZBER ZVIERAT

## Sebo

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 75 minút

**CIEL HRY:** Získať čo najviac bodov. Body sa udeľujú za chytenie zveri.

Ovca: 1bod; Opica: 4 body; Klokan: 7 bodov; Vlk: 15 bodov

**PRAVIDLÁ HRY:** Animátori budú zver, ktoré deti musia chytiť. Animátori sú rozmiestnení po celej lúke a čakajú lovcov. Skupinka detí musí prísť k animátorovi a musia ho spolupracou (napr. že obkľúčia zviera, a zhodia ho na zem a potom odnesú) odniesť na miesto, kde sa hra začala. Za donesenie zveri dostanú deti body. Deti nemôžu mať baterky.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** Zver za vyššie body sa nachádza vyššie na lúke. Každá zver má na sebe zapnutú čelovku, tak aby vás deti videli. Keď zver zbadá dieťa tak: Ovca začne pomaly odchádzať, Opica môže nejakého jednotlivca zhodiť na zem, Klokan môže rýchlo utekať, Vlk môže zhodiť viacero detí a rýchlo utekať. Jeden animátorov ostane zapisovať body.

**PÔMOCKY NA HRU:** 8x Bateria, zapisovacie pomôcky, zdravotník

## MODLITBA VEČER ROZVÍJAĽ SVOJE DARY V MLADOSTI

„Ako deväťroční sú deti hodené do divočiny. Kde sami musia využiť svoje schopnosti, aby prežili. Musia priniesť nejakú korisť, aby dokázali, že sa skutočne stal Sparťanom.“

Rodičia, animátori, iní zodpovední robia veľa vecí za nás. Čo tak sa stať dospelým a začať veci robiť sám. Ktoré veci by ste mohli začať robiť sami? Ďakujem z všetko, čo robia pre teba rodičia?

## 3. DEŇ: STREDA 23.8.2023 NEVZDAŤ NAPRIEK ŤAŽKOSTIAM

### Harmonogram výletu:

9:00 Odchod autobusom

16:30 Koniec hry

11:30 Príchod na Slopovo, omša, obed, voľno

17:30 odchod autobusom na chatu.

15:00 Poobedná hra

Program pokračuje normálne

## MODLITBA RÁNO

Vchádzajte tesnou bránou! Veď priestranná brána a široká cesta vedú do záhuby a mnoho je tých, čo ňou vchádzajú. Do života vedie tesná brána a úzka cesta, a málo je tých, čo ju nachádzajú. *Matúš 7*

Čo je pre teba široká cesta a úzka cesta? Keď niečo robia kamaráti môžem to robiť aj ja?

## AKTIVITA DOOBEDA: Výlet na rozhľadňu Slopovo

CESTA: Autobusom sa odvezieme do Kokavy nad Rimavicou. Je to asi 20 minút. Odtiaľ vystúpime zelenou značkou na rozhľadňu Slopovo. Tam budeme mať omšu, obed a poobednú hru. Cestou späť pôjdeme na Chorepu rázcestie po žltej a potom prejdeme na modrú značku smerom do dediny kde nás bude čakať autobus. Celá túra dokopy trvá asi dve a pol hodiny.

## AKTIVITA NA TÚRE: ZBER O ŽIVOT

### Šamuel, Fenix

ODHADNUTA MINUTAŽ HRY: max. 100 minút

CIEĽ HRY: Nahromadiť čo najviac zlata ako skupinka.

#### PRAVIDLÁ HRY:

Skupinky si na lúke vytvoria svoje základne. Následne sa po lúke náhoda rozmiestnia 4 animátori, ktorý budú mať určitú surovinu (drevo, kameň, tehla, pšenica). Každý z členov skupinky môže naraz niesť iba jednu surovinu na základňu. Suroviny hromadia v základni. Zo skupinky bude poverený jeden človek (môže sa meniť počas hry) ktorý môže nosiť viac surovín naraz k obchodníkovi alebo remeselníkovi. Obi dvaja budú umiestnený pod rozhládňou. Obchodník: každá surovina má určitú hodnotu ktorá sa bude počas hry meniť. Remeselník: Môže vyrábať cennejšie predmety z určitého počtu surovín, ktoré môžu byť následne predané. Okolo veže bude safe zona, taktiež okolo animátorov zo surovinami a základni. Ceny a počty potrebné na výrobu sa dozviete namieste ☺ Po uplynutí času, sa zrátajú zlatky v každej skupinke a vyhrá tá ktorá bude mať najviac zlata.

Cenník: Drevo:1-5 železo:2-7 Pšenica:3-8 tehla:4-9

Cenník: Stôl:10-15 meč:20-25 chlieb:20-30 Pec:30-35

ÚLOHA ANIMÁTOROV: 6 animátor je na stanovištiach, 1 na veži ako lukostrelec a ostatný pobežujú po lúke a chytajú chalanov. Ak je chalan chytený alebo trafený, tak musí animátorovi odovzdať všetko čo pri sebe má.

POMÔCKY NA HRU: Lano, Suroviny, luk, meče, papierové taniere na zapisovanie zlata, perá, ešte musím upresniť veci ohľadom cenníka.

## AKTIVITA VEČER: CESTA NA OLYMP

### Dominik, Michal

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 - 140 minút

CIEĽ HRY: Získať čo najviac sily

**PRAVIDLÁ HRY:** Na veľkom pláne (bude sa premietiť cez dataprojektor) budú musieť skupinky prejsť až na Olymp. Cesta sa bude skladať z jednotlivých políčok na ktorých bude buď otázka alebo úloha alebo niečo tajné. Ak sa tú danú úlohu/otázku podarí skupinkám urobiť alebo odpovedať správne, dostanú vojakov ktorý symbolizujú Silu. Môžu tiež dostať nejaké zberateľské špeciálne predmety ktoré tiež budú za nejaký počet Sily. Víťazom sa stane skupinka s najviac bodmi Sily. NEHRÁ sa na to kto bude v cieľi prvý.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: dohliadať na plynulý priebeh hry

POMÔCKY NA HRU: dataprojektor, laptop, plán, úlohy, otázky, figúrky

## MODLITBA VEČER NEVZDAŤ NAPRIEK ŤAŽKOSTIAM

„Čo má spraviť kráľ, aby zachránil svoj svet, keď ho zákony nútia, aby nespravil nič?“ „Nesmieš sa pýtať, čo by robil občan Sparty, namiesto toho sa pýtaj, čo by mal robiť slobodný muž“ *A potom kráľ Sparty išiel do vojny, napriek zákazu senátu.*

Prečo kráľ Sparty porušil zákony? Môžem aj ja porušiť zákony, keď mi to vyhovuje?

## 4. DEŇ: ŠTVRTOK 24.8.2023 PEVNÁ VÔĽA

### MODLITBA RÁNO

Od tej chvíle začal Ježiš svojim učeníkom vyjavovať, že musí ísť do Jeruzalema a mnoho trpieť od starších, veľkňazov a zákonníkov, že ho zabijú, ale tretieho dňa vstane z mŕtvych. Peter si ho vzal nabok a začal mu dohovárať: "Nech ti je milostivý Boh, Pane! To sa ti nesmie stať!" On sa obrátil a povedal Petrovi: "Chod' mi z cesty, satan! Na pohoršenie si mi, lebo nemáš zmysel pre Božie veci, len pre ľudské!" Matúš 16

Čo ti pomáha rozhodnúť sa a vytrvať vo svojom rozhodnutí? Mal si nejaké ťažkosti pri svojich predsavzatiach?

### AKTIVITA DOOBEDA: ODHALENIE ZRADCU (VYKOPÁVANIE, POKLADOVKA) JAKUB & ŠAŇO

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120 - 140 minút

**CIEL HRY:** Nájsť 1 kus sádry (každá skupinka má vlastný), v ktorom sú uchované dôležité listiny, na základe ktorých zistíme zradu Mudrca

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupinka dostane mapu s 4 vyznačenými územiaми. 1. najbližšie miesto - nič, 2. najbližšie miesto - listiny, 3. najbližšie miesto - nič, 4. najbližšie miesto - rýľ. Miest dohromady bude teda 16, budú 4 rýle, každé územie je vyhraničený 4 kuželmi medzi ktorými sa môže nachádzať kus hľadaného kameňa. Počas tejto hry sa budú musieť tajne presúvať a kopať tieto bankové prevody, tak aby ich nevideli Peržania. Peržania budú 3 animátori (s mečmi, lukom, obrnený), ktorí unesú 2-4 deti, priviažu ich lanom o strom a budú ich strážiť - jednoducho budú robiť zlobu nám Spartanom.

**UKONČENIE HRY:** Na záver keď už všetci nájdu svoju sádru, sa stretieme ako tábor a pôjdeme zachrániť našich kamarátov. Stačí ich len nájsť, kde sú držaní a ako tábor si dáme motivačný spartanský pokrik (spontánne vymyslíme) a nabehneme na nich a číslami ich premôžeme, zastrášíme a Peržania (3 animátori) zdrhnú a budú kričať, že sa ešte vrátia a nás porazia. Navrátíme sa všetci do tábora a spolu 4 kusy sádry spojíme a vznikne obraz oka s nápisom - (Omnisciens, Omnis videns - jeden z animátorov povie, že to znamená Vševidiaci, Vševidiaci) to nám potvrdí, že to malo naozaj súvis s Mudrcom . Kráľ stále nebude veriť, že ideme do vojny, nebude mu tento dôkaz stačiť, že nás Mudrc oklamal na posvätnom mieste. Vnútri budú schované listiny a to chalanom bude musieť dojsť, že to treba rozbiť a ukázať kráľovi. Tieto presné konkrétne bankové prevody ho presvedčia a povolí nám ísť do vojny.

**ÚLOHA ANIMÁTOROV:** 3 Peržania, ktorí zajmú deti. Ostatní animátori budú chodiť s deťmi a pomáhať im nájsť jednotlivé miesta a hecovať ich pri kopaní. (Ide o to kopanie - jeden nebude určite kopať celý čas, určite sa vystriedajú všetci zo skupinky)

**PŔMOCKY NA HRU:** 4 kockaté časti zo sádry obsahujúce tajné bankové prevody, 4 rýle, 64 kuželov, lano pre zajaté deti, 4 drevené dosky, rukavice pre pracujúcich animátorov

### AKTIVITA POBEDE: FUTBAL ANIMÁTORI PROTI DEŤOM

## AKTIVITA: NOČNÁ HRA

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 – 90 minút

**CIEĽ HRY:** Prejsť danú trasu

**PRAVIDLÁ HRY:** Zobudíme 1 izbu. Po jednom prejdú cez les, hlavnú cestu, do lesa pod lúkou. Tam bude fakľa ku ktorej sa musia dostať. Naspäť sa vrátia inou cestou. Decká púšťame po 1 v intervale cca 5 minút. Keď sa vrátia, idú do izby spať. Staršie deti budú mať scénu a nebudú sa zúčastňovať tejto hry.

### ÚLOHA ANIMÁTOROV:

Niektorí animátori – strašenie detí v lese

Niektorí animátori – budenie detí a posielanie ich do lesa,

1 animátor na hlavnej ceste

**PÔMOCKY NA HRU:** Fakle, čelovka. Pyrotechnika

### MODLITBA VEČER PEVNÁ VÔĽA

„Čo má spraviť kráľ, aby zachránil svoj svet, keď ho zákony nútia, aby nespravil nič?“ „Nesmieš sa pýtať, čo by robil občan Sparty, namiesto toho sa pýtaj, čo by mal robiť slobodný muž“ *A potom kráľ Sparty išiel do vojny, napriek zákazu senátu.*

Prečo kráľ Sparty porušil zákony? Môžem aj ja porušiť zákony, keď mi to vyhovuje?

## 5.DEŇ: PIATOK DÁTUM 25.8.2023 CIEĽ NÁŠHO ŽIVOTA

### MODLITBA RÁNO

„Nikto nemá väčšiu lásku ako ten čo položí život sa svojich priateľov“ *Ján 15*

„Ani Syn človeka neprišiel dať sa obsluhovať, ale slúžiť a dať svoj život ako výkupné za mnohých.“ *Matúš 20*

Zajtra odchádzame domov. Ako sa dá žiť Sparťanský život doma? Čo chcem zmeniť, keď sa vrátim?

### AKTIVITA DOOBEDA: Výroba mečov

#### JULKO & DANKO

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 minút

**CIEĽ HRY:** vyrobiť svoju spartanskú lásku- smrtonosnú zbraň

**PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY:**

Vyrobiť meč- tyčky, peny... pomôžeme deťom...

**POMÔCKY:** Palice, peny, nože, pásky, malé farebné pásky, šnúrky, noviny, kreativitu

## **AKTIVITA POOBEDE: Posledná bitka**

### **ADAM & JANČI**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100-150 minút

**CIEĽ HRY:** Poriadne sa pomlátiť, a vybiť všetku energiu, ktorá nám náhodou ostala.

#### **PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY:**

Hra je skôr zameraná na vžitie sa do deja. Má 3 fázy, prípravnú, hľadaciu a potom bitka.

#### **Fáza 1 - príprava:**

Cieľom tejto fázy je postaviť si pevnosť a vypátrať, kde majú tábor Peržania. Pevnosť stavíme z vecí čo nájdeme v lese, môžeme doniesť ešte nejaké haraburdy z oratka. Tábor peržanov nájdeme tak, že pochyťáme perských špehov.

**Presný harmonogram:** deti sú rozdelené do 2 skupín A a B, napríklad sa dve a dve skupinky spoja.

1. Skupina A stavia bunker a skupina B hľadá a chytá špióna. - 10-20 minút
2. Zviazaného špióna vypočúvame a zavedie nás do perského tábora. Ten však už bude opustený. - 10 minút
3. Skupina B stavia bunker a skupina A hľadá 2. špióna. -10-20 minút.
4. Opäť špióna vypočúvame, tento krát nás zavedie do iného tábora. - 10 minút
5. V tábore nás prepadnú skrytí Peržania a dáme sa na ústup - začína fáza 2

#### **Fáza 2 - hľadanie:** asi 45-60 minút.

Cieľom tejto fázy je nájsť perského kráľa podľa mapy. Mapa je však rozdelená na 2 kusy. Každý je v jednom perskom tábore z predchádzajúcej fázy. Deti musia mapy získať ľubovoľným spôsobom. Počas fázy je nevyhnutné biť sa s animátormi. Keď je dieťa trafené mečom - zabité, musí si nejaký jeho kamoš spraviť 5 drepov, a už je živé, a bije sa ďalej. Animátori takúto slabosť nemajú, ale môžu ich deti otravovať natoľko, že si na chvíľu ľahnú a akože sú mŕtvi - slobodná voľba.

V jednom perskom tábore je len veľa harabúrd, a medzi nimi aj polka mapy. V druhom je veľa peržanov, a polku mapy treba vybojovať. Počas hry budú aj peržania útočiť na našu pevnosť, a kradnúť odtiaľ väzňov špiónov a mapu a deti, čo len chcú...

Keď nájdeme mapu, dovedie nás na miesto, kde je perský kráľ a miesto poslednej bitky- lúka za chatou.

#### **Fáza 3 - bitka:** asi 30 minút.

Epické dialógy, medzi Leonidom a Xerxom. Nejaké formácie od grékov. Burcovanie od peržanov. No a nakoniec bitka na život a na smrť bez pravidiel.

**Dôležité na tejto hre je, aby sa deti aj animátori vžili do deja, ktorí sa odohráva. Nemá to mať nejaké pravidlá, má to akoby simulovať udalosti, čo sa odohrali.** Znamená to napríklad, že sa veľmi spoliehame na spontánnosť a improvizáciu animátorov.

**POMÔCKY NA HRU:** haraburdy na výrobu táborov, veľa obväzov, leukoplasty, veľa zdravotníkov, Marek a Félix určite stačiť nebudú ;p

## **MODLITBA VEČER CIEĽ NÁŠHO ŽIVOTA**

Boj sme vyhrali a patrí sa oslavovať. Čoskoro sa však naše cesty rozdelia. Každý pôjde svojou cestou, na ktorej ho čakajú mnohé skúšky a nástrahy, ešte ťažšie ako boli tu. Boj so svojou lenivosťou, pýchou, lakomstvom, závisťou... Najmocnejší je ten, kto zvíťazí sám nad sebou. Nikdy sa nevzdávajte. Najväčšiu trpezlivosť treba mať sám so sebou.

## ĎAŽĎOVÝ PROGRAM

### **AKTIVITA DOOBEDA: Among Us**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 – 120 minút (podľa potreby)

**CIEL HRY:** Zabiť impostorov ostatných skupiniek alebo splniť všetky questy, ak si impostor, tak pozabíjať nevinných

#### **PRAVIDLÁ HRY:**

Budeme 4 hry naraz. Dve skupinky budú hrať na najvyššom poschodí a na poschodí pod ním. Dve skupinky budú hrať v jedálni a na poschodí vyššie od jedálne. Dve skupinky hrajú na rovnakom území, ale každá hrá svoju hru, kde má svojich impostorov a nevinných. Každý skupinke určíme 2 impostorov o ktorých nikto nevie. Ostatní členovia skupinky sú nevinní. Úlohou nevinných je plniť questy u animátorov na dvoch poschodiach, ak splnia questy, tak vyhrali. Úlohou impostorov je všetkých zabiť. Impostori budú mať v ruke špeciálny kameň, ktorý, keď ukážu nevinnému, tak zomrie a ľahne si na podlahu. Nevinný ale aj impostor môžu smrť nahlásiť animátorovi. Vtedy sa všetci zídu u animátora a prebieha diskusia. Dohadujú sa, že kto je impostor. Ak majú podozrenie môžu niekoho obviniť. Ak zahlasuje väčšina, tak človek zomiera. Potom človek povie či bol nevinný alebo impostor. Ak je nevinný, tak sa mu dá na ruku šatka a môže ďalej plniť questy. Nemôže však znovu zomrieť a nemá hlasovacie právo. Taktiež človek, ktorého zabil impostor, dostáva tiež šatku a môže plniť questy, ale až keď nahlásia jeho smrť. Ak zabijú impostora, on už nehrá a musia zabiť ešte druhého alebo dokončiť questy.

Main quest pre všetkých: Hľadanie ukrytých predmetov

1 quest: Hádanky

2 quest Matematické príklady

3 quest Logické úlohy

4 quest Zručnosť : Pribiť klinec do dreva)

5 quest Šípky

6 quest Vymyslieť a napísať 1 strofu básničky

7 quest Trafíť kolky loptou

8 quest Zarecitovať niečo naspamäť

#### **ÚLOHA ANIMÁTOROV:**

4 animátori z vysieláčkami, zvyšní animátori pri questoch

**KONIEC TÁBORA** 😞😞😞

Priestor na poznámky

Menelaus		
	Ján Gottweis	
	Martin Hvizdoš	
	Dominik Adame	
1	Kotran František	
2	Šterbák Patrik	
3	Kumpán Adam	
4	Beliš Július	
5	Krošlák Artur	
6	Tahotný Dominik	
7	Šikula Michal	
8	Gottweis Richard	
9	Basenko Petro	
10	Lacho Oliver	
11	Javorka Michal	
12	Jančár Jakub	
13	Stopa Juraj	
14	Jozefy Tobiáš	
15	Vávra Pavol	
16.		

Orestes		
	Michal Redhammer	
	Adam Ložan	
	Felix Farkaš	
1	Javorka Daniel	
2	Kalafut Juraj	
3	Bolcarovič Marek	
4	Beťko Adam	
5	Fišer Matej	
6	Vávra Martin	
7	Karpát Filip	
8	Hamrak Michal	
9	Riško Martin	
10	Sebastián Johann	
11	Rukhliadev Anton	
12	Žori Liam	
13	Kubla Michal	
14	Brno Andrejko Simeon-	
15		
16.		

Tisamenos		
	Alexander Matúška	
	Marek Zužo	
	Jakub Vavrčka	
1	Stopa Pavol	
2	Kubla Šimon	
3	Szedlák Damián	
4	Patane Sebastian	
5	Florek Teodor Anton	
6	Onderik Samuel	
7	Matúš Válek	
8	Gajarský Leo	
9	Michalko Matúš	
10	Gero Ján	
11	Janoško Lukáš	
12	Bortel Milan	
13	Novotný Richard	
14	Špánik Martin	
15		
16.		

Dion		
	Samuel Vavrčka	
	Matej Stríženec	
	Adrián Guba	
1	Patane Samuele	
2	Miklovič Pavol	
3	Šimon Száras	
4	Riško Juraj	
5	Gero Filip	
6	Samec Juraj	
7	Beťko Martin	
8	Ravinger Marek	
9	Mucha Martin	
10	Ogurčák Matej	
11	Mydla Miloslav	
12	Bernadič Alex	
13	Víglaský Michal	
14	Michalko Ondrej	
15		
16.		