

Rámcový program detského tábora TRAVEL TO GREECE, Viničky 2015

deň	čas	činnosť
pondelok	dopoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 9.30 – stretnutie na žel. stanici, privítanie • 10.06 – odchod vlaku. Vo vlaku rozdelenie detí na Spartu a Atény. Príde im to ako pošta - meno a v ňom zabalený symbol nemôže sa meniť. • 11.21 – príchod do Stredy nad Bodrogom – • Cca 12.30 – príchod do tábora - Maratónec prinesie listinu, kde bude napísané ako sú deti rozdelené na chatkách • 12.45 – obed
	popoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 13.30 – ubytovanie • 14.30 - Báj o založení Téb zahratá divadlom. (smutný kráľ povie: Teraz si založte vaše mestá Atény a Spartu) + Budovanie miest (stavanie majáku maximálne do výšky 2 m z kameňa a cementu, maják by slúžil na noc keď budú tábor ohrozovať dvaja kyklopovia bude musieť svietiť svetlo, niektoré dievčatá budú robiť vlajku svojho mesta) (<i>sviece, cement piesok, látka na vlajku + farby</i>) • 17:00 – Spoznaj Grécko (po tábore budú polepené názvy gréckych miest, deti ich budú musieť nájsť, animátori ich pri tom naháňajú, keď animátor chytil dieťa dá mu na ruku čiarku, odpočítava sa na konci za každú čiarku bod) nesmieme zabudnúť vytlačiť názvy miest (<i>papiere, fixky, krepový papier</i>) • 18.00 – sv. omša • 18.30 – večera
	večerný program	<ul style="list-style-type: none"> • 20.00 – Hľadanie Európy (Mapa Európy + rôzne úlohy, ktoré reprezentujú dané krajiny Európy) <ol style="list-style-type: none"> 1. Úloha poskladať mapu Európy [pre každú skupinku nastrihanú mapu] 2. Dať názvy krajiny podľa zloženej mapy [pre každú skupinku mapu čiernobiely] 3. Celá skupinka bude hádať v akom jazyku je pesnička, ktorú budú počúvať všetci naraz, budú to zapisovať na papier [papiere na ktoré budú zapisovať jazyk pesničky] • 21.00 - druhá večera, modlitba • 22.00 - Nočná hra (Ariadnina niť. Kto sa obetuje pre minotaura?) Jeden animátor sa prihlási a po ňom ostane len kosť a pôjde druhý ktorý zanechá niť a pôjdu ho deti zachrániť Bude viac niť natáhaných, Piat animátori: pôjdu po minotaura. Pripraviť trasy pre dané skupinky, deti pôjdu po jednom asi v 5 minútových intervaloch (<i>dost' špagátu, nožnice</i>)
utorok	Ranný program	<ul style="list-style-type: none"> • 7.00 – budíček + rozsvička + scénka o Perzeovi (Kráľ ho vysielal na cestu, aby sa naučil veciam, získal zručnosti a mohol tak vládnuť...) • Hygiena • Modlitby

- **8.00 – raňajky**
- **8.45 – nástup + odchod na lúku**
- **9.20 - Hra “zachráňme Andromedu”** - Deti spolu s Perzom zachráňujú Andromedu, ktorá je vydaná ako obeť za dedinu zlej príšery – *Ištván*. Musia pri tom dokázať 3 generálom, že sú hodní a tí im za to prezradia slabiny príšery

- scénka: 1. generál a Perzeus – dialóg (nechcú dovoliť smrť žiadneho muža v kráľovstve, lebo kráľ už nemá skoro žiadnu armádu. Nechcú aby už niekto zomieral. Už aj tak je smutný, že tam musel Andromedu poslať. Podľa veštkyne z Delphi má však ešte nádej. Existuje vraj muž so silným vojskom, ktoré je ako jeho veliteľ - silné, čestné a múdre. Iba oni ju dokážu zachrániť, inak bude až do smrti v rukách príšery. Perzeus povie, že on je taký a veliteľ mu povie, nech mu dokáže jeho silu a iba potom ho pustí ďalej a povie im slabinu príšery.)

1. level – SILA, hry:

- Prejsť na druhú stranu, celá skupina naraz, musia sa dotýkať a pritom môžu mať na zemi max. 4 nohy a 4 ruky (môžu aj menej...). (5min. na rozmyslenie)
- Preťahovanie s lanom (generál + animátor vs. skupinka)
- Hra Stonožka: V zástupe každý chytí ľavou rukou pravú ruku hráča pred sebou, ktorú má prestrčenú medzi jeho nohami. Úlohou je obehnúť métu a vrátiť sa naspäť.
- Hra Zloděj v tábore:
Pravidlá: Na určitom mieste, dobre viditeľnom, se zapíchne do země tyč s vlajkou (kapesník, šátek) Ještě před zahájením hry nenápadně pověříte nějakého dobrého běžce úlohou zloděje. Hlavně mu řeknete, aby až bude vykládat pravidla se tvářil nenápadně, nějak výrazně. Nikdo nesmí vyušíť, že tuto roli dostal právě on. Po jisté době svoláte všechny a oznámíte: „ V našem táboře je zloděj. V nestřežené chvíli má vytrhnout tyč s vlajkou a doběhnout s ní na okraj lesa. Když se mu to povede bez toho, aniž by mu někdo dal na útěku plácnutím babu vyhrál. Okraj lesa je od tábora asi 200 metrů. V prvních chvílích se všichni soustředí na vlajku, ale i ten nej.. přestane být pozorný, a ne tuto chvíli čeká zloděj. Nenápadně se přiblíží, vytrhne hůl ze země a dá se na útěk k lesu. Jestliže si někdo všimne, že vlajka zmizela, začne velká honička na uprchlíka. Během hry se mohou k vlajce přibližovat všichni hráči a předstírat, že jsou zloději pro větší srandu, a znervózňování ostatních, ale vytrhnout vlajku smí jen ten, kdo byl zvolený- byla mě předem daná role. (pozn. tu by sa mohli spojiť tri skupinky a hrať to spolu. Išlo by o precvičenie rýchlosti, pozornosti a šikovnosti.)

2. level – ČESTNOST, hra Fair play:

Děčka rozdělíme na dvě družstva, kterou budou mezi sebou soupeřit. Úkolem děcek je posbírat co nejvíce míčeků, ten si můžou vzít tehdy, pokud si na stanovišti z předem nachystaných pytlíčků vytáhnou ano. Jakmile si ho vytáhnou, vezmou míček, běží zpátky a běží další z družstva- takových to stanovišť může být libovolný počet, já osobně jsem pro tři stanoviště. **U každého stanoviště jsou míčky, které děcka sbírají vytáhnou-li si z pytlíčku "ano" V prvním pytlíku jsou dvě "ano" a jedno "ne" , ve druhém jsou dvě "ne" a jedno "ano" a ve třetím jsou samé "ne" - to to děcka nesmějí znát, potom by hra ztratila smysl.** Hráč, který přinese míček i z posledního stanoviště je samozřejmě podvodník, protože to nemohl udělat. Vedoucí při této hře dělají jen dohled, aby se děcka nedívaly dovnitř do pytlíků, ale v takové vzdálenosti, aby neviděli na obsah kartiček. Aby se tam děcka nedívala může být u každého stanoviště pytlík se za temněnými okuláry, aby tam neviděli, vedoucí kontrolují pak jen nasazení brýlí. Není to povinné. Na konci této hry je dobré si o tom s děckama povykládat. Hlavně neodsuzovat - všichni by podváděli, jen jde o to kdo vydrží nejdéle.

Ak dieťa podvádza nejde ďalej.

3. Level – MŮDROST

(nejaké logické hry alebo šifry alebo niečo, čo by preverilo inteligenciu detí v skupinke)

- **11.15 – odchod do táborska**
- **12.00 – sv.omša???**
- **12.30 - obed + voľno**

dopoludnie

popoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 15.15 – Tréning (stanovištia) minimálne sa musia zúčastniť na 4 stanovištiach, budeme im dávať čiarky na ruku <ul style="list-style-type: none"> - Luk - Traf cieľ - Pozemný výcvik – plazenie po zemi... - Lano – 3 deti sa naraz držať - Člnkový beh - Šprint - Kliky, drepy • 16.15 – olovrant • 16.30 - Chaos- medúza začarovala animátorov Medúza začarovala animátorov, a budú sa nenávidieť a prosti sebe budú hecovať skupiny. ukončenie nejakým vehecovaným animátorom (MARTIN), bude sa hádať s druhým z iného mesta a poštvie deti prosti sebe. (Atény vs. Sparta). Príde do toho celého POSOL OD MEDÚZY a prinesie Perzeovi list. V ňom bude: (Perzeus číta nahlas) “Ja medúza, mocná vládkyňa zla nedovolím aby ste si spolu len tak šťastne žili. Zabil si mi mojho miláčika, pomstím sa vám. Tento Gordický uzol je prvá prekážka.” Vyhecovaný animátor povie Perzeovi, že Sparta mu pomôže. Druhý povie, že Atény, že oni sú lepšie, že sa deťom z Atén viac darilo na tréningu... Perzeus povie: Fajn,... teraz sa rozhodne kto je lepší. Rozdelí deti na svoje polovice a začne moderovať hru. • 17.00 - Gordický uzol <ol style="list-style-type: none"> 1. Sever proti Juhu (boj o vlajky) 2. Prehadzovanie gúľ 3. Hutututu Zjednotia sa polovici, a vyhrali tým všetci, rozuzlili gordický uzol, ktorý spočíval v tom, že sa pohádali a rozdelili a neboli jednotní. Perzeus to pochopí, rozsekne uzol a povie, že prvú medúzinu nástrahu prekonali. • 18.00 – večera
večerný program	<ul style="list-style-type: none"> • 19.45 – nástup, informácie, pošta a pod. • 20.00 – Falošný nástup - objaví sa Medúza a spol. a začne na Perzea vykrikovať z druhej strany tábora. “kde je tvoja Andromeda” On sa vtedy spamätá a uvidí Andromedu v lese ako kričí o pomoc. Medúza povie: “to sa ti nepodarí zachrániť ju, zabijem celé tvoje vojsko, všetci skameniete!!!!” Duško pustí diabolský smiech) Perzeus zaháji hru a vysvetlí deťom o čo ide. • 20.15 - Hra “poraz Medúzu a vyhni sa jeho pohľadu, lebo skamenieš” <ul style="list-style-type: none"> - Princíp hry: podobný ako bludičky. Areál 3 línie 1. Altánok (základňa) 2. Lína medúza (ohraničenie – ihrisko, chodníky, pred chatkami) 3. Za chatkami pred lesom Medúza a pomocníci zabíjajú zasvietením baterky deťom do očí, na tvár (neplatí výhovorka, mal som zavreté oči). Po zasvietení deti skamenajú a “zomierajú”. Staja celú hru v línii 2 – animátor im zavrie oči šatkou. Cieľom hry je vytvoriť zrkadlo a odraziť medúzine smrtiaci lúč na ňu. Zrkadlo si deti musia vyrobiť z metriálu za chatkami (líni 3). Tam v kruhu sú 2 animátori pripútaní k sebe lenom, tak sa ťažšie pohybujú... ochraňujú materiály. Nachádza sa tam kartón, alobal (rozdelený na 4 ks) a lepiaca páska. 1 dieťa môže vziať len 1 vec!!! (ak ho chytia v kruhu, vracia sa na základňu, bez vecí.) Po vytvorení zrkadla na základni, prežití členovia skupiny idú so zdkadlom do línie 2 zabiť medúzu poprípade pomocníkov. A to tak, že keď zasvietia, svetlo sa odrazí od zrkadla a skamenajú. A tak zabijú medúzu. (pri tom ako pôjdu zo zrkadlom si musia kryť oči a držať zrkadlo tak, aby sa animátorom nepodarilo zasvietiť im n atvár, lebo to že majú zrdadlo neznamené, že sú nesmrteľní. Medúza má stále vraždiacu silu). Hra sa končí keď nejaká skupina zabije medúzu. Záver: medúza skamenie a vojsko s ňou. Deti ožijú...objaví sa Andromeda a perzeus zaháji hostinu so slaninou a jabkom (Duško)/ medúza nevidí, oslepla a Perzeus nabehne s ostrím mečom že ju ide zabiť a ona prosí o milosť a on sa nad ňou zľutuje (rok milosrdenstva) a vyhodí ju z kráľovstva aj s kumpánmi takú bezmocnú a zaháji slaninovú párty.

	Nočný program	<ul style="list-style-type: none"> • 21.15 - druhá večera • 21.30 – večerníček • 22.00 – večerné modlitby (po chatkách) • 22.30 – večierka
streda	Ranný program	<ul style="list-style-type: none"> • 7.00 – budíček + rozcvička • hygiena + modlitby
	dopoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 8.00 – raňajky • 9.00 – Otvárací ceremoniál olympijských hier (Traja hrdinovia prinesú oheň, veniec víťaza a vlajku, za hlasu gréckej hymny sa nastúpime na ihrisku, bude zložený slávnostný sľub Fair-play,) + Hry jednotlivci Treba si nachystať dráhy bude sa chodiť na stanoviská po skupinkách <ul style="list-style-type: none"> - 1.hod diskom (2 pokusy) – ihrisko si odmerať krokmi každých 5 m palička v zemi - 2.hod guľou (2 pokusy) ihrisko si odmerať krokmi každých 1 m palička v zemi - 3.hod oštepom (2 pokusy) ihrisko si odmerať krokmi každých 5 m palička v zemi - 4.beh 100m (2 pokusy) - 5.beh maratón (1 krát) - 6.skok do diaľky s rozbehom (2 pokusy) Nachystať čiaru odskoku a odmerať si krokmi každých 1 m palička v zemi - 7.skok o tyči (2 pokusy) - 8.beh cez prekážky (2 pokusy) Prekážky si nachystať (stoličky, poleno, špagát...) - 9.zápasenie v kruhu (2 pokusy) Vyznačiť kruh - 10.súboj šerm s penovými mečmi bez koňa stretnú sa dve skupinky(hrá sa na tri zasiahnutia) - 11.súboj šerm s penovými mečmi aj s koňom stretnú sa dve skupinky (animátor bude mať dieťa na chrbte, dve deti budú bojovať proti sebe, kto dostane 3 zásahy prehráva) <p><i>Treba nachystať rozdelenie tímov na súboje. Z každej disciplíny bude jeden najlepší a dostane fidorku na krk jedno dievča a jeden chlapec</i></p> <p>Predchádzajúci deň sa budú deti zapisovať na súťaže jednotlivcov (penové meče, lano na vyznačenie kruhu, stopky v mobile/ na hodinkách, ťažkú guľu, disk/lietajúci tanier, nejaká tyč, meter na meranie, špagát, sprej na označenie štartovného poľa)</p> • 12:00 Obed + voľno
	popoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 15.00 - Hry družstvá (rozpis) beh štafeta (pôjdu naraz všetky skupinky) preťahovanie lanom (po skupinkách podľa rozpisu) kolektívna prekážková dráha so zviazanými očami – podľa rozpisu preteky fúriky – podľa rozpisu Tieto sa budú hrať spolu asi 1,5 hodiny naraz podľa rozpisu: futbal vybíjaná 10 nahrávok Grécka šatka • 18:00 – Omša • 18.30 - večera
	večerný program	<ul style="list-style-type: none"> • 19.30 – Divadlo (deti si vyťahnu scénu Ezopových bájok a žáner, v ktorom ju prevedú, na prípravu majú 30 min, zbytok času bude na prezentovanie. Divadlo jednoduché : aby nebolo trápne , decká budú unavené nie veľmi dlhé)) • 21.30 – druhá večera, táborová pošta, • večerné modlitby • 22.30 – spánok

- **7.00 – budíček + rozsvička**

- **hygiena + modlitby**

- **8.00 – raňajky**

- **9.00 – Odysseove cesty (v rámci tohto bude obed aj omša)**

Celý deň budú všetci animátori (aj saleziáni) nejakou postavou s určitými vlastnosťami, menom, charakteristickým prvkom... (**Volod'a**)

Scénka (Martin): Scénku hrajú animátori. Je to príbeh ako Odyseus dobyl Tróju pomocou trójskeho koňa, získal veľkú korisť (rovnomerne si ju rozdelia medzi skupinky) a chcel sa vrátiť domov. Zlý boh Poseidon však premenil všetko more na vinice a tak Odyseove lode - slávny to moreplavec - ostali uviaznuté v hline. Cestu pešo nepozná, ale dobrá bohyňa Aténa mu posielala mapu na ktorej je vyznačená jeho cesta domov spolu s územiaми, ktoré si nárokujú bývalí majitelia - králi ostrovov. Musia teda zaplatiť daň chamtivému úradníkovi z Atén, ktorý im vystaví potvrdenie o zaplatení a budú sa môcť vydať na cestu a prejsť cez jednotlivé územia.

Hra (Martin): Táto hra má za úlohu postupne vyslať skupinky na túru.

Deti potrebujú v lese za táborom pohľadať na stromoch ceny za jednotlivé úseky ciest. Úseky sú očíslované. Stále sa môže do lesa vydať iba jeden člen skupinky a zapamätať si toľko úsekov koľko chce. Potom príde a výsledok si zapíše do mapy. Strategicky si musia rozmyslieť za ktoré úseky zaplatia avšak tak, bola medzi zaplatenými úsekmi alebo začiatkom a koncom maximálna vzdialenosť 600 metrov. Chcú čím viac ušetriť, lebo peniaze im ešte bude treba a na konci dňa by ich mali mať čo najviac

Ak majú svoju stratégiu premyslenú, idú vyplatiť úseky úradníkovi. Ten im to potvrdí a môžu si kúpiť všetky časti naraz iba ak je všetko dobre rozmiestnené (dodržiadaná vzdialenosť 600 m, sedia sumy...). Potom im dá potvrdenie o zaplatení za všetky časti, ktoré si kúpili a tieto potvrdenia budú ukazovať ľuďom v jednotlivých krajinách. Teraz sa môže celá skupinka s potvrdeniami vydať na cestu. Keďže si deti nebudú brať jedlo (dostanú ho cestou, berú si len **vodu**) dostanú na starosť **vziať si veci na prežechenie (nafukovacie koleso), plavky, uterák** - veď čo ak by si boh Poseidon zase zmyslel, že premení vinice naspäť na more?

Cesta (všetci niečo): Bude vyrobená už spomínaná mapa a na nej sú vyznačené územia a cesta po ktorej majú až do cieľa prejsť všetky skupinky. Krajín bude asi 7-8 a v každej ich nevedno kde presne bude čakať niekto z tej krajiny. Ten im dá úlohu aby mohli ísť ďalej. Rozmiestnenie krajín aj to, či niekde nebude križovatka (a cestu si budú môcť vybrať) uvidíme podľa toho, keď tam pôjdeme a prejdeme celú trasu a zapíšeme do mapy. Teraz už len predstavenie o čom asi budú stanovili. Na každom bude jeden animátor ku ktorému keď príde skupinka, **musí sa správať podľa svojho charakteru, musí sa predstaviť svojim menom, musí skontrolovať, či majú zaplatené prechod cez jeho územie, musí dať úlohu deťom a dohliadnuť na jej splnenie** (ak by sa stalo, že sa dve skupinky stretnú na jednom stanovisku - ak je to možné, nech sa im dá obom úloha naraz v dostatočnom rozmiestnení, ak nie, jednoducho sa vytvorí rad - prvých prichádzajú, prvý odchádzajú):

1. **Pavučina – (Slávo)** úloha bude prejsť cez pavučinu... Vlastnosti postavy, čo tam bude: silák, športovec, v športovom (súčasnom/ starogréckom). Bude povzbudzovať, ale zároveň sa aj vychvalovať svojim výsledkom, pyšný na svoje športové schopnosti a verbovať ich do nejakého športového krúžku/ organizácie
2. **Slepý kiklop - Volod'a-** deti budú mať zviazané oči a budú riešiť úlohu.
3. **Ohnivá krajina - Ištvan-** úlohou bude spraviť oheň tak, aby horel aspoň 2 a pol minúty. **Meno:** Ohnival , všade má fakle, sviečky pozapaľované, drží v ruke, má aj na hlave sviečku s ohňom, bude robiť to, že sprej a oheň alebo do úst si dá nejaký destilár a ohňové šou... Stále deťom bude prízvukovať a opakovať, že oheň je zlý pán, ale dobrý sluha; bude rozprávať aj o hasičoch a jeho zlého vzťahu s nimi...
4. **Hladoši - Fero Glova** - úlohou bude bez pomoci rúk zjesť kexy vysiace zo stromu.
5. **Zakliatie (Megi T.)** - čarodějnica Kirka premení deti na nejaké zvieratká a tie budú musieť plniť úlohy.
6. **Plavba cez vodu (Martin Vanek)** - deti budú mať na starosti prepraviť sa postupne na druhý breh rieky v gumenom člne. **BONUS** - budú mať na starosti vyriešiť aj logickú úlohu o misionároch a kanibaloch (Na jednom brehu rieky sú traja kanibali a traja misionári, majú jednu loď a potrebujú sa dostať všetci živí na druhú stranu rieky, pričom do lode sa zmestia len dvaja. Ak sa stane, že na ktoromkoľvek brehu je prevaha kanibalov, tak zožerú všetkých misionárov na danom brehu.). Vlastnosti postavy, čo tam bude:misionár Peter, je oblečený ako rehoľník astále opakuje, že "vás mi tu poslala božia prozreteľnosť", teší sa, že spoznal nové tváre, no je mierne nechápavý, ale milý

	popoludnie	<p>7. Tajná skrinka (Naty) - úlohou je vybrať si 1-2 skrinky s prekvapením vo vnútri - budú to úlohy, ktorých náročnosť alebo zhovievavosť nebude súvisieť s výzorom s výzorom skrinky, jednoducho náhoda, šťastie. Mierne vyšinutý človek, čudák v otrhanom odeve, strapaté vlasy, zhrbený a poskakujúci, škodoradostný, šialený, brániaci v ceste, zavadzajúci</p> <p>Deti niekde uprostred na stanovisku dostanú od postavy, čo tam bude suchý obed, ktorý treba zjesť (možno to bude špeciálne stanovisko) M. Glova.</p> <p>Po prejdení celej trasy ešte pred tým ako skončí celá hra bude posledná úloha a to neprezradiť sa Duškovi, že ho poznajú a ani to nijak nesmú dať najavo. Pomôžu mu pripraviť veci na omšu, počká sa na ostatné skupinky a niekde pri rieke bude poobede okolo tretej omša.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.00 Sv. omša • 16.00 Vodné hry: <ul style="list-style-type: none"> • pohár na hlave • mokré tričko • akvadukt • zmrznuté tričko • 18.30 – večera
	večerný program	<ul style="list-style-type: none"> • 19.30 - Hra/hry (Megi) <ul style="list-style-type: none"> • zbieranie guľičiek • strihanie - voda, oheň, zem, vzduch, voda... • 20.30 – druhá večera • 21.00 – vedomostná súťaž Milujem Grécko • 22.00 – večerníček • 22.15 – modlitby po chatkách
	nočná hra	•
Piatok	Ranný program	<ul style="list-style-type: none"> • 7.00 – budíček + rozcvička • hygiena + modlitby
	dopoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 8.00 – raňajky • 9.00 – chlapčensko – dievčenské dopoludnie <i>Scénka - hádka hrdinov (nemusi to byť podľa reálnej báje, tam stačí dať hocičo). Dievčatá a chlapci sa rozdelia (práve kvôli hádke v scénke- hrdina každého pohlavia ide so svojím pohlavím)</i> <i>Hrdinovia povedia svojmu pohlaviu, že im je ľúto, že sa pohádali, a preto by mali pre opačné pohlavie pripraviť darček</i> <u>Dievčatá</u> - Miesto – jedáleň, darček – Rafaello v peknom obale Stanovišťa po vyrobení darčeku – tancovanie, česanie, farbenie vlasov krepákom, náramky priateľstva... <u>Chlapci</u> - Miesto – altánok, darček – brošne Stanovišťa po vyrobení darčeku – stavanie bunkrov (odchod z táborska na budúce bojové pole) • 11.30 – Vyhlásenie večernej svadby – princezná Grécka sa bude večer vydávať , vezme si syna konzula buď Sparty alebo Atén, to sa rozhodne vo večernom boji • 11.40 – sv. omša • 12.30 - obed – chlapci si po vyrobení darčeku potiahnú dievča, ktorému pri obede odovzdajú svoj darček, pričom svoje darčeky odovzdajú aj dievčatá tomu chlapcovi, ktorý ku nim príde

	popoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 13.00 – siesta, počas nej dievčatá (môžu prípadne aj chlapci) budú pripravovať svadbu, príprava nevesty - vlasy, makeup..., dekorovanie altánku – kytice kvetov, biele látky, lampášiky, nosenie stoličiek (chlapci) • 15.00 – Obchodovanie – (<i>Obchod so zbraňami (štity, meče a balóniky), dymovnicami, vecami pre zdravotníčky. Platidlo – body nazbierané za celý týždeň. Čas na skrášlenie a prípravu zbraní (farbenie štítov...).</i> Z každej skupinky obchoduje len jeden v jej mene, spolu so zástupcami skupiniek zo svojho mesta.) • 16.00 - Boj Odchod na lúku za táborskou (tam, kde sú postavené bunkre) Každé mesto ma toľko zbraní, koľko si nakúpilo Animátori sú rozmiestnení na poli a kontrolujú hru. Každý v bojovom poli bude mať na hlave priviazanú šatku s farbou svojho tímu, ktorá bude symbolizovať ich život, ak ich nepriateľ zasiahne mečom, má právo zasiahnutému šatku odobrať a doniesť ju hneď do svojho tábora, teda nikto nemôže mať dve cudzie šatky pri sebe. Zasiahnutý si ľahne na zem a čaká na zdravotníčku, ktorá mu prinesie novú šatku a on môže hrať ďalej. Ešte pred začiatkom boja si každý tím určí svojho najlepšieho bojovníka, prípadne môže byť určený animátormi za najlepšie správanie a bude predstavovať Achillovu päť štátu. Tento jednotlivec bude mať svoje postavenie označené červenou fixkou na päte a úlohou opačného tímu ho bude odhaliť, zasiahnuť do päty a v prípade zásahu, daný tím získava 20 šatiek opačného tímu (symbolicky), potom sa stáva obyčajným hráčom. V hre bude aj dymovnica, tú bude potrebné preniesť bez povšimnutia k hradbám opačného tímu, ak si to nevšimnú a dynamit vybuchne, opačný tím získa 30 šatiek (symbolicky). Boj bude ukončený krádežou truhlice mesta, v ktorej by bolo najväčšie bohatstvo mesta (atény napr. kniha a pod.). Prirodzene po krádeži tejto škatule a jej dovezení do svojho tábora sa boj končí a tím, ktorému sa to podarilo získava 50 životov, avšak to neznamená, že vyhral, bude to fungovať na podobnom princípe ako metlobal. Výhercom sa stáva pochopiteľne ten tím, ktorý bude mať viac šatiek opačného tímu.
	večerný program	<ul style="list-style-type: none"> • 18.30 – večera • 20.00 – Moja tučná grécka svadba Scénka – ženich z víťazného tímu kričí, že vyhral a pozýva všetkých na svadbu. Presun do altánku. Ženich čaká nevestu pred oltárom. Nevesta prichádza nesená na stole. Pýta sa senátor (ten ich bude oddávať), či niekto má námietky (ten, čo prehral sa začne hádať). Ako dar bude mať senátor pre novomanželov ohňostroj, ktorý sa zapáli, odpúta sa pozornosť detí a čarodejnica unesie nevestu. Ženich s deťmi hľadá nevestu v lese, časť ich ide hľadať na druhú stranu. Nevesta sa nájde, ale čarodejnica už zmizne. Občerstvenie v podobe melónov, slaných vecí. Voľná zábava tancom • 22.30 – večerníček, pošta, modlitby • 23.00 - spánok
sobota	Ranný program	<ul style="list-style-type: none"> • 7.45 – budiček • hygiena + modlitby
	dopoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 8.30 - raňajky • 9.00 – zhodnotenie v skupinkách celého tábora • 9.30 – Sv. omša • 10.15 – vyhodnotenie • 11.20 – odchod na vlak + suchý obed
	popoludnie	<ul style="list-style-type: none"> • 12.35 – odchod vlaku • 13.50 – príchod vlaku

Obsah

Pondelok 11.7.

Dopoludnie

Popoludnie

Večerný program

Utorok 12.7.

Ranný program

Dopoludnie

Popoludnie

Večerný program

Nočný program

Streda 13.7.

Ranný program

Dopoludnie

Popoludnie

Večerný program

Štvrtok 14.7.

Dopoludnie a popoludnie

Večerný program

Piatok 15.7.

Ranný program

Dopoludnie

Popoludnie

Večerný program

Sobota 16.7.

Ranný program

Dopoludnie

Popoludnie

Nočné hry

Bludičky

Noční akční Kimovka

Sněhurka a 7 trpaslíků

Tenká červená lúnia

Rozdelenie skupín

A
B
C
Závod Apačů

Pondelok 11.7.

Dopoludnie

9.30 – stretnutie na žel. stanici, privítanie

10.06 – odchod vlaku. Vo vlaku rozdelenie detí na Spartu a Atény. Príde im to ako pošta - meno a v ňom zabalený symbol nemôže sa meniť.

11.21 – príchod do Stredy nad Bodrogom –

Cca 12.30 – príchod do táboriska - Maratónec prinesie listinu, kde bude napísané ako sú deti rozdelené na chatkách

12.45 – obed

Popoludnie

13.30 – ubytovanie

14.30 - Báj o založení Téb zahratá divadlom. (smutný kráľ povie: Teraz si založte vaše mestá Atény a Spartu) + **Budovanie miest** (stavanie majáku maximálne do výšky 2 m z kameňa a cementu, maják by slúžil na noc keď budú tábor ohrozovať dvaja kyklopovia bude musieť svietiť svetlo, niektoré dievčatá budú robiť vlajku svojho mesta) (*sviece, cement piesok, látka na vlajku + farby*)

17:00 – Spoznaj Grécko (po táborisku budú polepené názvy gréckych miest, deti ich budú musieť nájsť, animátori ich pri tom naháňajú, keď animátor chytí dieťa dá mu na ruku čiarku, odpočítava sa na konci za každú čiarku bod) nesmieme zabudnúť vytlačiť názvy miest (*papiere, fixky, krepový papier*)

18.00 – sv. omša

18.30 – večera

Večerný program

20.00 – Hľadanie Európy (Mapa Európy + rôzne úlohy, ktoré reprezentujú dané krajiny Európy)

1. Úloha poskladať mapu Európy [pre každú skupinku nastrihanú mapu]
2. Dať názvy krajiny podľa zloženej mapy [pre každú skupinku mapu čiernobiely]
3. Celá skupinka bude hádať v akom jazyku je pesnička, ktorú budú počúvať všetci naraz, budú to zapisovať na papier [papiere na ktoré budú zapisovať jazyk pesničky]

21.00 - druhá večera, modlitba

22.00 - Nočná hra (Ariadnina niť. Kto sa obetuje pre minotaura?)

Jeden animátor sa prihlási a po ňom ostane len koš a pôjde druhý ktorý zanechá niť a pôjdu ho deti zachrániť Bude viacej nití naťahaných, Piat animátori: pôjdu po minotaura. Pripraviť trasy pre dané skupinky, deti pôjdu po jednom asi v 5 minútových intervaloch (*dost' špagátu, nožnice*)

Utorok 12.7.

Ranný program

7.00 – budíček + rozcvička + scénka o Perzeovi (Kráľ ho vysielal na cestu, aby sa naučil veciam, získal zručnosti a mohol tak vládnuť...)

Hygiena

Modlitby

Dopoludnie

8.00 – raňajky

8.45 – nástup + odchod na lúku

9.20 - Hra “zachráňme Andromedu” - Deti spolu s Perzom zachráňujú Andromedu, ktorá je vydaná ako obeť za dedinu zlej príšere – *Ištváň*. Musia pri tom dokázať 3 generálom, že sú hodní a tí im za to prezradia slabiny príšery

- scénka: 1. generál a Perzeus – dialóg (nechcú dovoliť smrť žiadneho muža v kráľovstve, lebo kráľ už nemá skoro žiadnu armádu. Nechcú aby už niekto zomieral. Už aj tak je smutný, že tam musel Andromedu poslať. Podľa veštkyne z Delphi má však ešte nádej. Existuje vraj muž so silným vojskom, ktoré je ako jeho veliteľ - silné, čestné a múdre. Iba oni ju dokážu zachrániť, inak bude až do smrti v rukách príšery. Perzeus povie, že on je taký a veliteľ mu povie, nech mu dokáže jeho silu a iba potom ho pustí ďalej a povie im slabinu príšery.)

1. level – SILA, hry:

- Prejsť na druhú stranu, celá skupina naraz, musia sa dotýkať a pritom môžu mať na zemi max. 4 nohy a 4 ruky (môžu aj

menej...). (5min. na rozmyslenie)

- Preťahovanie s lanom (generál + animátor vs. skupinka)
- Hra Stonožka: V zástupe každý chytí ľavou rukou pravú ruku hráča pred sebou, ktorú má prestrčenú medzi jeho nohami. Úlohou je obehnúť métu a vrátiť sa naspäť.
- Hra Zlodej v tábore:
Pravidlá: Na určitom mieste, dobre viditeľnom, se zapíchne do zeme tyč s vlajkou (kapesník, šátek) Ještě před zahájením hry nenápadně pověříte nějakého dobrého běžce úlohou zloděje. Hlavně mu řeknete, aby až bude vykládat pravidla se tvářil nenápadně, nějak výrazně. Nikdo nesmí vytušit, že tuto roli dostal právě on. Po jisté době svoláte všechny a oznámíte: „ V našem táboře je zloděj. V nestřežené chvíli má vytrhnout tyč s vlajkou a doběhnout s ní na okraj lesa. Když se mu to povede bez toho, aniž by mu někdo dal na útěku plácnutím babu vyhrál. Okraj lesa je od tábora asi 200 metrů. V prvních chvílích se všichni soustředí na vlajku, ale i ten nej.. přestane být pozorný, a ne tuto chvíli čeká zloděj. Nenápadně se přiblíží, vytrhne hůl ze země a dá se na útěk k lesu. Jestliže si někdo všimne, že vlajka zmizela, začne velká honička na uprchlíka. Během hry se mohou k vlajce přibližovat všichni hráči a předstírat, že jsou zloději pro větší srandu, a znervózňování ostatních, ale vytrhnout vlajku smí jen ten, kdo byl zvolený- byla mě předem daná role. (pozn. tu by sa mohli spojiť tri skupinky a hrať to spolu. Išlo by o precvičenie rýchlosti, pozornosti a šikovnosti.)

2. level – ČESTNOSTĚ, hra Fair play:

Děčka rozdělíme na dvě družstva, kterou budou mezi sebou soupeřit.

Úkolem děcek je posbírat co nejvíce míčeků, ten si můžou vzít tehdy, pokud si na stanovišti z předem nachystaných pytlíčků vytáhnou ano. Jakmile si ho vytáhnou, vezmou míček, běží zpátky a běží další z družstva- takových to stanovišť může být libovolný počet, já osobně jsem pro tři stanoviště. **U každého stanoviště jsou míčky, které děcka sbírajív ytáhnou-li si z pytlíčku "ano" V prvním pytlíku jsou dvě "ano" a jedno "ne" , ve druhém jsou dvě "ne" a jedno "ano" a ve třetím jsou samé "ne" - to to děcka nesmějí znát, potom by hra**

ztratila smysl. Hráč, který přinese míček i z posledního stanoviště je samozřejmě podvodník, protože to nemohl udělat. Vedoucí při této hře dělají jen dohled, aby se děcka nedívaly dovnitř do pytlíků, ale v takové vzdálenosti, aby neviděli na obsah kartiček. Aby se tam děcka nedívala může být u každého stanoviště pytlík se za temněnými okuláry, aby tam neviděli, vedoucí kontrolují pak jen nasazení brýlí. Není to povinné. Na konci této hry je dobré si o tom s děckama povykládat. Hlavně neodsuzovat - všichni by podváděli, jen jde o to kdo vydrží nejdéle.

Ak dieťa podvádza nejde ďalej.

3. Level – MÚDROST

(nejaké logické hry alebo šifry alebo niečo, čo by preverilo inteligenciu detí v skupinke)

11.15 – odchod do táboriska

12.00 – sv.omša???

12.30 - obed + voľno

Popoludnie

15.15 – Tréning (stanovištia) minimálne sa musia zúčastniť na 4 stanovištiach, budeme im dávať čiarky na ruku

- Luk
- Traf cieľ
- Pozemný výcvik – plazenie po zemi...
- Lano – 3 deti sa naraz držať
- Člnkový beh
- Šprint
- Kliky, drepy

16.15 – olovrant

16.30 - Chaos - medúza začarovala animátorov

Medúza začarovala animátorov, a budú sa nenávidieť a prosti sebe budú hecovať skupiny. ukončenie nejakým vyhecovaným animátorom (MARTIN), bude sa hádať s druhým z iného mesta a pošťve deti prosti sebe. (Atény vs. Sparta). Príde do toho celého POSOL OD MEDÚZY a prinesie Perzeovi list. V ňom bude: (Perzeus číta nahlas) “Ja medúza, mocná vládkyňa zla nedovolím aby ste si spolu len tak šťastne žili. Zabil si mi mojho miláčika, pomstím sa vám. Tento Gordický uzol je prvá prekážka.” Vyhecovaný animátor povie Perzeovi, že Sparta mu pomôže. Druhý povie, že Atény, že oni sú lepšie, že sa deťom z Atén viac darilo na tréningu... Perzeus povie: Fajn,... teraz sa rozhodne kto je lepší. Rozdelí deti na svoje polovice a začne moderovať hru.

17.00 - Gordický uzol

1. Sever proti Juhu (boj o vlajky)
2. Prehadzovanie gúľ
3. Hutututu

Zjednotia sa polovici, a vyhrali tým všetci, rozuzlili gordický uzol, ktorý spočíval v tom, že sa pohádali a rozdelili a neboli jednotní. Perzeus to pochopí, rozsekne uzol a povie, že prvú medúzinu nástrahu prekonalí.

18.00 – večera

Večerný program

19.45 – nástup, informácie, pošta a pod.

20.00 – Falošný nástup - objaví sa Medúza a spol. a začne na Perzea vykrikovať z druhej strany tábora. “kde je tvoja Andromeda” On sa vtedy spamätá a uvidí Andromedu v lese ako kričí o pomoc. Medúza povie: “to sa ti nepodarí zachrániť ju, zabijem celé tvoje vojsko, všetci skameniete!!!!” (Duško pustí diabolský smiech) Perzeus zaháji hru a vysvetlí deťom o čo ide.

20.15 - Hra “poraz Medúzu a vyhni sa jeho pohľadu, lebo skamenieš”

- Princíp hry: podobný ako bludičky. Areál 3 línie
 1. Altánok (základňa)
 2. Línia medúza (ohraničenie – ihrisko, chodníky, pred chatkami)
 3. Za chatkami pred lesom

Medúza a pomocníci zabíjajú zasvietením baterky deťom do očí, na tvár (neplatí výhovorka, mal som zavreté oči). Po zasvietení deti skamenejú a “zomierajú”. Staja celú hru v línii 2 – animátor im zavrie oči šatkou. Cieľom hry je vytvoriť zrkadlo a odraziť medúzine smrtiaci lúč na ňu. Zrkadlo si deti musia vyrobiť z materiálu za chatkami (líni 3). Tam v kruhu sú 2 animátori pripútaní k sebe lenom, tak sa ťažšie pohybujú... ochraňujú materiály. Nachádza sa tam kartón, alobal (rozdelený na 4 ks) a lepiaca páska. 1 dieťa môže vziať len 1 vec!!! (ak ho chytia v kruhu, vracia sa na základňu, bez vecí.)

Po vytvorení zrkadla na základni, prežití členovia skupiny idú so zrkadlom do línie 2 zabiť medúzu poprípade pomocníkov. A to tak, že keď zasvietia, svetlo sa odrazí od zrkadla a skamenejú. A tak zabijú medúzu. (pri tom ako pôjdu zo zrkadlom si musia kryť oči a držať zrkadlo tak, aby sa animátorom nepodarilo zasvietiť im na tvár, lebo to že majú zrkadlo neznamená, že sú nesmrteľní. Medúza má stále vraždiacu silu). Hra sa končí keď nejaká skupina zabije medúzu.

Záver: medúza skamenie a vojsko s ňou. Deti ožijú...objaví sa Andromeda a perzeus zahájí hostinu so slaninou a jabkom (Duško)/ medúza nevidí, oslepla a Perzeus nabehne s ostrým mečom že ju ide zabiť a ona prosí o milosť a on sa nad ňou zľutuje (rok milosrdenstva) a vyhodí ju z kráľovstva aj s kumpánmi takú bezmocnú a zahájí slaninovú párty.

Nočný program

21.15 - druhá večera

21.30 – večerníček

22.00 – večerné modlitby (po chatkách)

22.30 – večierka

Streda 13.7.

Ranný program

7.00 – budíček + rozsvička

hygiena + modlitby

Dopoludnie

8.00 – raňajky

9.00 – Otvárací ceremoniál olympijských hier (Traja hrdinovia prinesú oheň, veniec víťaza a vlajku, za hlasu gréckej hymny sa nastúpime na ihrisku, bude zložený slávnostný sľub Fair-play,) + Hry jednotlivci
Treba si nachystať dráhy bude sa chodiť na stanoviská po skupinkách

1. hod diskom (2 pokusy) – ihrisko si odmerať krokmi každých 5 m palička v zemi
2. hod guľou (2 pokusy) ihrisko si odmerať krokmi každých 1 m palička v zemi
3. hod oštepom (2 pokusy) ihrisko si odmerať krokmi každých 5 m palička v zemi
4. beh 100m (2 pokusy)
5. beh maratón (1 krát)
6. skok do diaľky s rozbehom (2 pokusy) Nachystať čiaru odskoku a odmerať si krokmi každých 1 m palička v zemi
7. skok o tyči (2 pokusy)
8. beh cez prekážky (2 pokusy) Prekážky si nachystať (stoličky, poleno, špagát...)
9. zápasenie v kruhu (2 pokusy) Vyznačiť kruh
10. súboj šerm s penovými mečmi bez koňa stretnú sa dve skupinky(hrá sa na tri zasiahnutia)

11. súboj šerm s penovými mečmi aj s koňom stretnú sa dve skupinky (animátor bude mať dieťa na chrbte, dve deti budú bojovať proti sebe, kto dostane 3 zásahy prehráva)

Treba nachystať rozdelenie tímov na súboje. Z každej disciplíny bude jeden najlepší a dostane fidorku na krk jedno dievča a jeden chlapec

Predchádzajúci deň sa budú deti zapisovať na súťaže jednotlivcov (penové meče, lano na vyznačenie kruhu, stopky v mobile/ na hodinkách, ťažkú guľu, disk/lietajúci tanier, nejaká tyč, meter na meranie, špagát, sprej na označenie štartovného poľa)

12:00 Obed + voľno

Popoludnie

15.00 - Hry družstvá (rozpis)

- **beh štafeta** (pôjdu naraz všetky skupinky)
- **preťahovanie lanom** (po skupinkách podľa rozpisu)
- **kolektívna prekážková dráha** so zviazanými očami – podľa rozpisu
- **preteky fúriky** – podľa rozpisu

Tieto sa budú hrať spolu asi 1,5 hodiny naraz podľa rozpisu:

- **futbal**
 - **vybíjaná**
 - **10 nahrávok**
 - **Grécka šatka**
-

18:00 – Omša

18.30 – večera

Večerný program

19.30 – Divadlo (deti si vytiahnu scénu Ezopových bajok a žánru, v ktorom ju prevedú, na prípravu majú 30 min, zbytok času bude na prezentovanie. Divadlo jednoduché : aby nebolo trápne , decká budú unavené nie veľmi dlhé))

21.30 – druhá večera, táborová pošta,

večerné modlitby

22.30 – spánok

Štvrtok 14.7.

Dopoludnie a popoludnie

7.00 – budíček + rozsvička

hygiena + modlitby

8.00 – raňajky

9.00 – **Odyseove cesty** (*v rámci tohto bude obed aj omša*)

Scénka (Martin): Scénku hrajú animátori. Je to príbeh ako Odyseus dobyl Tróju pomocou trójskeho koňa, získal veľkú korisť (rovnomerne si ju rozdelia medzi skupinky) a chcel sa vrátiť domov. Zlý boh Poseidon však premenil všetko more na vinice a tak Odyseove lode - slávny to moreplavec - ostali uviaznuté v hline. Cestu pešo nepozná, ale dobrá bohyňa Aténa mu posielala mapu na ktorej je vyznačená jeho cesta domov spolu s územiaми, ktoré si nárokuje bývalí majitelia - králi ostrovov. Musia teda zaplatiť daň chamtivému úradníkovi z Atén (chcel by som aby to bol **Paľo Drška**), ktorý im vystaví potvrdenie o zaplatení a budú sa môcť vydať na cestu a prejsť cez jednotlivé územia.

Hra (Martin): *Táto hra má za úlohu postupne vyslať skupinky na túru.*

Deti potrebujú v lese za táborem pohľadať na stromoch ceny za jednotlivé úseky ciest. Úseky sú očíslované. Stále sa môže do lesa vydať iba jeden člen skupinky a zapamätať si toľko úsekov koľko chce. Potom príde a výsledok si zapíše do mapy. Strategicky si musia rozmyslieť za ktoré úseky zaplatia avšak tak, bola medzi zaplatenými úsekmi alebo začiatkom a koncom maximálna vzdialenosť 600 metrov. Chcú čím viac ušetriť, lebo peniaze im ešte bude treba a na konci dňa by ich mali mať čo najviac. Ak majú svoju stratégiu premyslenú, idú vyplatiť úseky úradníkovi. Ten im to potvrdí a môžu si kúpiť všetky časti naraz iba ak je všetko dobre rozmiestnené (dodržiavaná vzdialenosť 600 m, sedia sumy...). Potom im dá potvrdenie o zaplatení za všetky časti, ktoré si kúpili a tieto potvrdenia budú ukazovať ľuďom v jednotlivých krajinách. Teraz sa môže celá skupinka s

potvrdeniami vydať na cestu. Keďže si deti nebudú brať jedlo (dostanú ho cestou, berú si len **dostatok vody**) dostanú na starosť **vziať si veci na preleženie (nafukovacie koleso), plavky, uterák** - veď čo ak by si boh Poseidon zase zmyslel, že premení vinice naspäť na more?

Cesta (všetci niečo): *Bude vyrobená už spomínaná mapa a na nej sú vyznačené územia a cesta po ktorej majú až do cieľa prejsť všetky skupinky. Krajín bude asi 7-8 a v každej z ich, nevedno kde presne, bude čakať niekto z tej krajiny. Ten im dá úlohu aby mohli ísť ďalej. Rozmiestnenie krajín aj to, či niekde nebude križovatka (a cestu si budú môcť vybrať) uvidíme podľa toho, keď tam pôjdeme a prejdeme celú trasu a zapíšeme do mapy. Teraz už len predstavenie o čom asi budú stanovištia. Na každom bude jeden animátor ku ktorému keď príde skupinka, **musí sa správať podľa svojho charakteru, musí sa predstaviť svojím menom, musí skontrolovať, či majú zaplatený prechod cez jeho územie, musí dať úlohu deťom a dohliadnuť na jej splnenie** (ak by sa stalo, že sa dve skupinky stretnú na jednom stanovisku - ak je to možné, nech sa im dá obom úloha naraz v dostatočnom rozmiestnení, ak nie, jednoducho sa vytvorí rad - prvý prichádzajú, prvý odchádzajú):*

1. **Pavučina (Slávo)** - úloha bude prejsť cez pavučinu... Vlastnosti postavy, čo tam bude:
 - meno: silák, športovec
 - charakteristika (výzorová): v športovom (súčasnom/starogréckom)
 - charakteristika (povahová): bude povzbudzovať, ale zároveň sa aj vychvaľovať svojim výsledkom, pyšný na svoje športové schopnosti a verbovať ich do nejakého športového krúžku/organizácie
2. **Slepý kiklop (Megi T.)** - deti budú mať zviazané oči a budú riešiť úlohu.
 - meno: Jurodivy
3. **Ohnivá krajina (Ištván)** - úlohou bude spraviť oheň tak, aby horel aspoň 2 a pol minúty.
 - meno: Ohnival (Ohnivalka)
 - charakteristika (výzorová): všade má fakle, sviečky pozapaľované, drží v ruke, má aj na hlave sviečku s ohňom, bude

robiť to, že sprej a oheň alebo do úst si dá nejaký destilár a ohňové šou...

- charakteristika (povahová): stále deťom bude prizvukovať a opakovať, že oheň je zlý pán, ale dobrý sluha; bude rozprávať aj o hasičoch a jeho zlého vzťahu s nimi...

4. **Hladoši (Fero Glova)** - úlohou bude bez pomoci rúk zjesť kexy vysiace zo stromu.

- meno: Hladomor
- charakteristika (výzorová): veľké brucho, naokolo prázdne obaly od keksov (iných sladkostí)
- charakteristika (povahová): mľaská pri rozprávaní, utiera si masťné ústa do rukávov, hovorí s plnými ústami (nezrozumiteľne),

5. **Zakliatie (Volod'a)** - čarodejníca Kirka premení deti na nejaké zvieratká a tie budú musieť plniť úlohy.

6. **Plavba cez vodu (Martin Vanek)** - deti budú mať na starosti prepraviť sa postupne na druhý breh rieky v gumenom člne. **BONUS** - budú mať na starosti vyriešiť aj logickú úlohu o misionároch a kanibaloch (Na jednom brehu rieky sú traja kanibali a traja misionári, majú jednu loď a potrebujú sa dostať všetci živí na druhú stranu rieky, pričom do lode sa zmestia len dvaja. Ak sa stane, že na ktoromkoľvek brehu je prevaha kanibalov, tak zožerú všetkých misionárov na danom brehu.). Vlastnosti postavy, čo tam bude:

- meno: misionár Jozef (misionárka Jozefína)
- charakteristika (výzorová): je oblečený ako rehoľníka
- charakteristika (povahová): stále opakuje, že “vás mi tu poslala božia prozreteľnosť”, teší sa, že spoznal nové tváre, no je mierne nechápavý, ale milý

7. **Tajná skrinka (Naty)** - úlohou je vybrať si 1-2 skrinky s prekvapením vo vnútri - budú to úlohy, ktorých náročnosť alebo zhovievavosť nebude súvisieť s výzorom s výzorom skrinky, jednoducho náhoda, šťastie. Mierne vyšinutý človek, čudák v otrhanom odevu, strapaté vlasy, zhrbený a poskakujúci, škodoradostný, šialený, brániaci v ceste, zavadzajúci

- meno: mierne vyšinutý človek, čudák
- charakteristika (výzorová): v otrhanom odevu, strapaté vlasy, zhrbený a poskakujúci

- charakteristika (povahová): škodoradostný, šialený, brániaci v ceste, zavádzajúci

Deti niekde uprostred na stanovisku dostanú od postavy, čo tam bude suchý obed, ktorý treba zjesť (M. Glova).

Po prejdení celej trasy ešte pred tým ako skončí celá hra bude posledná úloha a to neprezradiť sa Duškovi, že ho poznajú a ani to nijak nesmú dať najavo. Pomôžu mu pripraviť veci na omšu, počká sa na ostatné skupinky a niekde pri rieke bude poobede okolo tretej omša.

15.00 Sv. omša

16.00 Vodné hry:

- pohár na hlave
 - mokré tričko
 - akvadukt
 - zmrznuté tričko
-

18.30 – večera

Večerný program

19.30 - Hra/hry (Megi)

- zbieranie guľičiek
 - strihanie - voda, oheň, zem, vzduch, voda...
-

20.30 – druhá večera

21.00 – vedomostná súťaž Milujem Grécko

22.00 – večerníček

22.15 – modlitby po chatkách

Piatok 15.7.

Ranný program

7.00 – budíček + rozsvička

hygiena + modlitby

Dopoludnie

8.00 – raňajky

9.00 – chlapčensko – dievčenské dopoludnie

Scénka - hádka hrdinov (nemusí to byť podľa reálnej báje, tam stačí dať hocičo). Dievčatá a chlapci sa rozdelia (práve kvôli hádke v scénke- hrdina každého pohlavia ide so svojim pohlavím)

Hrdinovia povedia svojmu pohlaviu, že im je ľúto, že sa pohádali, a preto by mali pre opačné pohlavie pripraviť darček

Dievčatá - Miesto – jedáleň, darček – Rafaello v peknom obale

Stanovištia po vyrobení darčeku – tancovanie, česanie, farbenie vlasov krepákom, náramky priateľstva...

Chlapci - Miesto – altánok, darček – brošne

Stanovištia po vyrobení darčeku – stavanie bunkrov (odchod z táboriska na budúce bojové pole)

11.30 – Vyhlásenie večernej svadby – princezná Grécka sa bude večer vydávať, vezme si syna konzula buď Sparty alebo Atén, to sa rozhodne vo večernom boji

11.40 – sv. omša

12.30 – obed – chlapci si po vyrobení darčeku potiahnu dievča, ktorému pri obede odovzdajú svoj darček, pričom svoje darčeky odovzdajú aj dievčatá

tomu chlapcovi, ktorý ku nim príde

Popoludnie

13.00 – siesta, počas nej dievčatá (môžu prípadne aj chlapci) budú pripravovať svadbu, príprava nevesty - vlasy, makeup..., dekorovanie altánku – kytice kvetov, biele látky, lampášiky, nosenie stoličiek (chlapci)

15.00 – Obchodovanie – (*Obchod so zbraňami (štíty, meče a balóniky), dymovnicami, vecami pre zdravotníčky. Platidlo – body nazbierané za celý týždeň. Čas na skrášlenie a prípravu zbraní (farbenie štítov...).* Z každej skupinky obchoduje len jeden v jej mene, spolu so zástupcami skupiniek zo svojho mesta.)

16.00 - Boj

Odchod na lúku za táboriskom (tam, kde sú postavené bunkre)

Každé mesto ma toľko zbraní, koľko si nakúpilo

Animátori sú rozmiestnení na poli a kontrolujú hru.

Každý v bojovom poli bude mať na hlave priviazanú šatku s farbou svojho tímu, ktorá bude symbolizovať ich život, ak ich nepriateľ zasiahne mečom, má právo zasiahnutému šatku odobrať a doniesť ju hneď do svojho tábora, teda nikto nemôže mať dve cudzie šatky pri sebe.

Zasiahnutý si ľahne na zem a čaká na zdravotníčku, ktorá mu prinesie novú šatku a on môže hrať ďalej.

Ešte pred začiatkom boja si každý tím určí svojho najlepšieho bojovníka, prípadne môže byť určený animátormi za najlepšie správanie a bude predstavovať Achillovu päť štátu. Tento jednotlivec bude mať svoje postavenie označené červenou fixkou na päte a úlohou opačného tímu ho bude odhaliť, zasiahnuť do päty a v prípade zásahu, daný tím získava 20 šatiek opačného tímu (symbolicky), potom sa stáva obyčajným hráčom.

V hre bude aj dymovnica, tú bude potrebné preniesť bez povšimnutia k hradbám opačného tímu, ak si to nevšimnú a dynamit vybuchne, opačný tím získa 30 šatiek (symbolicky).

Boj bude ukončený krádežou truhlice mesta, v ktorej by bolo najväčšie bohatstvo mesta (atény napr. kniha a pod.). Prirodzene po krádeži tejto škatule a jej dovezení do svojho tábora sa boj končí a tím, ktorému sa to

podarilo získať 50 životov, avšak to neznamena, že vyhral, bude to fungovať na podobnom princípe ako metlobal.

Výhercom sa stáva pochopiteľne ten tím, ktorý bude mať viac šatiek opačného tímu.

Večerný program

18.30 – večera

20.00 – Moja tučná grécka svadba

Scénka – ženich z víťazného tímu kričí, že vyhral a pozýva všetkých na svadbu. Presun do altánku. Ženich čaká nevestu pred oltárom. Nevesta prichádza nesená na stole. Pýta sa senátor (ten ich bude oddávať), či niekto má námietky (ten, čo prehral sa začne hádať). Ako dar bude mať senátor pre novomanželov ohňostroj, ktorý sa zapáli, odpúta sa pozornosť detí a čarodejnica unesie nevestu. Ženich s deťmi hľadá nevestu v lese, časť ich ide hľadať na druhú stranu. Nevesta sa nájde, ale čarodejnica už zmizne. Občerstvenie v podobe melónov, slaných vecí. Voľná zábava tancom

22.30 – večerníček, pošta, modlitby

23.00 - spánok

Sobota 16.7.

Ranný program

7.45 – budíček

hygiena + modlitby

Dopoludnie

8.30 - raňajky

9.00 – zhodnotenie v skupinkách celého tábora

9.30 – Sv. omša

10.15 – vyhodnotenie

11.20 – odchod na vlak + suchý obed

Popoludnie

12.35 – odchod vlaku

13.50 – príchod vlaku

Nočné hry

Bludičky

Pomůcky: baterky, papíry, tužky

Několik bludiček (instruktorů či jiných dobrovolníků) uteče do lesa, ostatní je budou honit. Lovci nesmí použít baterky, bludičky občas bliknou. Když se někdo dotkne bludičky, bludička vydá podpis a má minutku na zmizení. Vítězí ten, kdo uloví nejvíc bludiček (podpisů).

Noční akční Kimovka

Pomůcky: petrolejky, sirky, cca 25 věcí

Do území umístíme 5 petrolejek a ke každé asi 5 různých věcí. Úkolem hráčů je zapamatovat a po konci hry zapsat co nejvíce z těchto věcí. V tom jim brání chytači - koho chytnou tomu seberou sirku, kdo už nemá sirky, ten dohrál a jde si sednou na kraj území.

Sněhurka a 7 trpaslíků

Pomůcky: svíčky či lucerny

Tato hra je vlastně malou autogramiádou. Úkolem je získat co nejvíce podpisů čarodějnice. Čarodějnice se Vám však podepíše pouze pokud jí odevzdáte podpis Sněhurky a Sněhurka se Vám podepíše pouze po odevzdání podpisů všech sedmi trpaslíků. Trpaslíci se většinou podpisují na požádání, někteří však občas mají divné požadavky (chtějí, aby jste jim zazpívali, namalovali domeček, skákali na jedné noze a podobně, trpaslíci jsou prostě divní a hlavně ty potvory vlezou všude). Navíc se všichni výše zmiňovaní pohybují chaoticky po tmavém lese (asi zabloudili) a jediným vodítkem jsou svíčky, případně lucerničky. Hráči světla nemají.

Tenká červená lúnia

Hra sa hrá v prírode po zotmení. Hráči majú na sebe umiestnené čísla zozadu i spredu a každý z nich prenáša z miesta A na miesto B jeden lístok alebo zápalku. Na mieste B kde prinesie daný predmet a odovzdá ho si zapíše za akú skupinu ho doniesol. Animátori sú stráž a majú baterku a komu osvetlia čísla umiestnené na oblečení a prečítajú ich nahlas musí ostať stáť a je mŕtvy a dostane fixkou čiarku na krk alebo mu je odobraný daný predmet a vracia sa na miesto A. Hráči sú viacerých mužstvách na konci sa dané predmety porátajú a čiary na krku tiež a tie majú zápornú hodnotu.

Rozdelenie skupín

A

- Ivanisková, Konštiak
- Ropeková, Slávo Pásztor
- Šudáková M., Vanek
- Šudáková T., Glova M.
- Feherová, Lazúr
- Tarabová, Udut
- Fridrichová, Glova F.
- Tóthová, Žák

B

- Ivanisková, Vanek
- Ropeková, Glova M.
- Šudáková M., Glova F.
- Šudáková T., Konštiak
- Feherová, Žák
- Tarabová, Slávo Pásztor
- Fridrichová, Udut
- Tóthová, Lazúr

C

- Ivanisková, Glova F.
- Ropeková, Žák
- Šudáková M., Konštiak
- Šudáková T., Vanek
- Feherová, Udut
- Tarabová, Glova M.
- Fridrichová, Lazúr

- Tóthová, Slávo Pásztor

Závod Apačů

Soutěží se o to, který z indiánských kmenů rychleji dopraví poselství k cíli a přinese zpátky odpověď. Trať je obvykle dlouhá 400 m a na každého z osmi běžců připadne padesátimetrový úsek. Náčelník vede kmen a rozestaví jednotlivé posly ve vhodných odstupech, kde čekají, až k nim doběhne předcházející běžec. Od něho převezmou poselství, předají je dalšímu a tam počkají na odpověď. Dobrý osmičlenný kmen dokáže uběhnout s poselstvím čtyři sta metrů a vrátit se za méně než 3 minuty.