



Pobytový tábor

Viničky 2.-7.7.2018

Pondelok 2.7.

Dopoludnie

9.30 – stretnutie na žel. stanici.

10.06 – odchod vlaku

11.20 – príchod do Stredy nad Bodrogom

- na stanici rozdelenie do provizórnych skupín (Drška) – podľa chatiek.
 - Po ceste majú zbierať zvieratá jednej farby. (Michal Privarčák)
-

Cca 12.30 – príchod do táboriska – privítanie – kroj, fujary, chlieb, soľ

12.45 – obed

Popoludnie

13.30 – ubytovanie – pandúri vyberajú dane – mobily

14.00 – Vystúpenie Richtára (Drška) vysvetlenie pravidiel, nástupová zvučka)

14.30 - Hra **Zveľaď svoju farmu** (Michal Privarčák)

- *Každá skupinka má svoju farmu na ktorej má rôzne zvieratá. Úlohou detí je získať čo najviac zvierat svojej farmy. (napr. jedna skupinka bude zbierať kravy, iná kozy...) Zvieratá budú získavať od iných skupín na výmenu za ich druh zvieratá. Deti budú musieť behať do ostatných skupín a vymieňať papieriky. Každé dieťa môže mať pri sebe naraz len jeden papierik. Animátor v skupinke to bude koordinovať. Pomedzi farmy behajú vlci - animátori, ktorí chytajú deti. Koho sa vlk*

dotkne, ten im musí odovzdať papierik. Po určitom čase sa hra zastaví a vyhráva ten, kto má najviac zvierat svojho druhu.

15.30 – Richtár – rozdelenie do rodov formou otázok (Kika)

16.00 – zoznamovačky + erb rodu + predstavenie svojej skupiny (tanec, reklama a pod)

17.00 – voľby mestskej rady (každý si funkciu člena mestskej rady zvolí konkrétne vo svojom dni) – 3 animátori a 1 najstarší člen zo skupinky, prezentácia rodov, vysvetlenie dedinskej pokladnice (M. Kertysová)

18.00 – sv. omša

18.30 – večera

Večerný program

19.00 – každá polchatka dostane odkaz – vtedy a vtedy chod' tam a tam – odkazovka – na záver odkaz o 22.00 čakaj strážcu

20.00 – Vojna rodov (Drška)

21.00 – čítanie príbehu, druhá večera

22.00 – príde strážca, zoberie ich, dá im prstene, povie im tajomstvo + večerná modlitba

23.00 – spánok
Stráženie tábora

Utorok 3.7.

Ranný program

7.00 – budíček, rozcvička, hygiena, modlitby

Dopoludnie

8.00 – raňajky

8.30 – nástup - Hra malé formy ľudovej slovesnosti

1. Hrach na stenu hádzal (2 vrecia OBILIA). - *Hádzanie na terč (hrachom do čelenky s pohárom)*
2. Ihla v kope sena (vedro VODY). - *Hľadanie ihly v kôpke sena (väčšia ihla)*
3. Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne. (sud DECHTU). - *Vyhrabať vedro hlíny pomocou lyžice*
4. Čo si si navaril, to si aj zjedz. (vrece OBILIA). - *Zaujímavé kombinácie (piškóty, džem, šľahačka, šunka, kyslé uhorky, kakao, cibuľa, kečup, sójová omáčka, citrón, baraní roh, kukurica,), vylosujú si kombináciu*
5. Čo oči nevidia, to srdce nebolí. (2 metráky DREVA). - *Roztriediť zápalky so zavretými očami*
6. Láska hory prenáša. (metrák DREVA). - *Jeden prenesie druhého (prekážková dráha)*
7. Pomaly ďalej zjdeš. (vrece VLNY). - *prejsť so zrkadielkom prekážkovú dráhu*
8. Ako sa do hory volá, tak sa z hory ozýva. (3 vrecia VLNY). - *Odkomunikovať si dlhé hlúpoznejúce vety cez jogurtový telefón*
9. Aký požičaj, taký vráť. (2 vedrá VODY). - *Hodiť si 20 krát vodný balónik (bez prasknutia) na určitú vzdialenosť*
10. Trpezlivosť ruže prináša. (4 vedrá VODY). - *Nakresliť obrázok pomocou kocky (každé číslo zodpovedá inej časti obrázka, no nemôžu začať kresliť kým nehodia...)*

- Pri skupinke je jeden animátor, ktorý zbiera suroviny (voda, obilie, vlna, decht, drevo) . Má zoznam, na ktorom stanoví sa získa koľko a akých surovín pre kontrolu, posiela deti na určené stanovištia. Na stanovištiach (v lese) budú animátori (pri jednom každý). Chodí sa stále po dvojiciach.
- Na každom stanovišti sa budú získavať určené suroviny a aj ich určený počet. Za celú hru musia získať vopred určený počet každej zo surovín.
- V jednej chatke/obchode sa po prvom kole otvorí obchod, kde si môžu meniť suroviny medzi skupinkami. Po ďalšom kole pribudne dedinský dráb. Dráb môže prepadať dvojice a zobrať im všetko. Po ďalšom kole príde obchodník s kurzom v obchode.
- Medzi všetkými kolami bude prestávka na pitie a oboznámenie sa s ďalšími pravidlami (dráb, obchod a obchodník).
- Cez jedno kolo budú isté postihnutia z porekadiel. (napr. Pohár trepezlivosti pretiekol - chodiť s pohárom plným vody) - keby hra začínala byť pre deti nudná/príliš ľahká
- množstvo vyžadovaných surovín:
 - OBILIE - 120 vriec
 - VODA - 150 vedier
 - VLNA - 80 vriec
 - DREVO - 50 metrákov
 - DECHT - 30 sudov
- kurz sa bude meniť podľa situácie, nečakané zvraty: krádež niečoho, nový prameň vody, požiar, a pod.)
- suroviny, ktoré budú mať navyše, môžu odpredať a získané peniaze použijú večer pri stávkovaní počas vyzývačiek

10.45 – hra Honba na vlkov

- Hra sa bude hrať v lese pri táborisku. Z kontextu: v košari sa dejú aj také veci, že vlky sa pokúšajú ovce z košiara ukradnúť. Úlohou pastierov je tieto ovce ochrániť, odohnať/zabiť vlkov a prípadné ukradnuté ovce vrátiť naspäť do košiara.
- Na začiatku príde celý tábor do lesa (deti bojujú spoločne za jeden košiar) a sú v roli pastierov. Pod vedením Arcipastiera sa snažia uchrániť ovce v košari a to tak, že každá skupinka dostane 3 ovce (v

podobe šatky, guľičky alebo niečoho) a skryje to vo vyznačenom území v lese tak, aby sa to dalo nájsť.

- Potom prídu vlci, vedie ich Vlkboss. Každý z vlkov má pod bielym tričkom nalepenú 1 šumienku, Vlkboss má tri. Úlohou detí je zabiť vlkov, tak aby sa šumienka na ich tričkách roztekla == rozkrvácala (to bude po približne 3-5 trafeniach). Deti to budú robiť pomocou malých striekačiek, ktoré si budú musieť po každom výstrele ísť naplniť na určité miesto.
- Úlohou vlkov je nájsť ovce = šatky a ukradnúť si ich. Deti sa snažia však skryté šatky brániť a mať ich na konci hry čo najviac. Po zastrelení vlka sa šatka vráti naspäť deťom.
- Hra sa bude postupne gradovať: na začiatku sa vlci brániť nebudú. Neskôr, keď to bude vyhlásené, začnú vlci až do konca hry útočiť: ak sa dotknú dieťaťa, je automaticky zranené. Vtedy musí vyliat vodu zo striekačky, ísť sa oživiť a nabrat si novú muníciu.
- Na konci, keď už budú niektorí vlci mŕtvi, sa zapojí do hry aj Vlkboss. Keď tohto Vlkbossa zabijú, hra sa skončí a ovce budú zachránené.

Popoludnie

12.30 – obed + siesta

- príprava banánov v piškóte a čokoláde, animátorky spolu so staršími dievčatami

15.00 – vodná hra

- Celé to bude založené na princípe „Evolúcie“. Bude viac úrovní, cez ktoré bude musieť každá skupinka prejsť, až na to, že sa nebude cipovať (vysvetlím), ale súťažiť – vždy dve skupinky proti sebe. Kto vyhrá, postupuje na ďalšiu úroveň. Ten, kto prehrá, ostáva na tej istej úrovni. Kto prvý prejde všetko, vyhráva celé vodné hry. (ešte premyslieť)

Stanovištia:

1. **Tričko** – Začiatočná úloha, takže tu sú štyri páry skupiniek, pre každú treba jedno tričko. A potom klasicky treba namočiť tričko, obliecť si ho a potom na konci vyžmýkať.
2. **Hádzanie vody** – Deti stoja v rade vedľa seba, ale asi meter od seba. Každý má v ruke pohár. Prvý z radu budú mať v pohári vodu. Ich úlohou je vyhodit' vodu z pohára tak, aby ju druhý v rade zachytil. Vyhráva tá skupinka, ktorej sa podarí dostať vodu ďalej, prípadne im na konci zostane viacej vody.
3. **Kvíz** – Vždy sa vyberie dvojica detí, každý z jednej skupinky. Postavia sa do lavóra (aby sa ušetrila voda, potom sa môže použiť na niekoho iného). Animátor im bude dávať jednoduché otázky z predošlých dní tábora. Musia čo najrýchlejšie a správne odpovedať na otázku. Kto prvý odpovie správne, tak sa mu nič nestane, a na toho čo prehral sa vyleje kýbeľ vody. Vyhráva ten, kto má menej mokrých ľudí. Otázky o dedine a fungovaní dediny (napr. význam nárečových slov)
4. **Prevliekanie hadice** – Skupinka sa postaví tesne vedľa seba, musí si hadicu s občasne tečúcou vodou prevliecť cez rukávy tričiek a vytvoriť tak hada. Kto ju prevlečie prvý, ten vyhral.
5. **Vodný volejbal** – Skupinky držia plachtu, majú na nej vodný balón, prehadzujú si ho cez špagát natiahnutý medzi dvoma stromami
6. **Obesenec** – Budú hádať nejakú krátku vetu po písmenkách, ako pri normálnom obesencovi. Ale ak neuhádnu písmeno, budú znova obliaty vodou.

16.00 – 60 min. challenge

1. vyrobiť maslo
2. 200 drepov
3. 10 kolečiek okolo táboriska
4. urobiť 30 vrkôčikov
5. vypiť 3 litre vody
6. doniesť 5 zvieratiek
7. urobiť 150 preskokov cez švihadlo
8. urobiť 100 klikov
9. urobiť 100 koníčkov
10. vymydliť mydlo

11. vymyslieť ódu na starostu
 12. doniesť veci na všetky spoluhlásky
-

17.15 – sv. omša

18.00 – večera

Večerný program

19.00 - vyzývačky

1. krokodílie súboje
2. kohútie súboje
3. prišívanie gombíkov
4. hlava do vody
5. stáť na jednej nohe na stoličke
6. piškóty v ústach
7. kto dlhšie vydrží nad cibuľou
8. jedenie jablka na palici pred sebou

- niekde medzi tým by bola reklamná prestávka: **Agrokomplex**
 - **občerstvenie**: banáno-piškóty v čokoláde a chlebíčky s vyrobeným maslom
-

20:45 - 1. časť príbehu

21:00 - Hra na hľadanie listiny - hádanky v príbehu - šifra rôzna pre rôzne vekové kategórie

- hádanky ich dovedú ku starejšiemu, ktorý im dá šifru, kt. ich dovedie k listine (stromy, kamene, nalepené, pod drevom...), starší pôjdu mimo areálu a mladší v areáli, nájdu tam časť listiny, zástupcovia chatky poskladajú list. Pali prečíta 2. časť príbehu
-

21:45 – modlitby a dobrú noc

Mokrý program

- *namiesto vodných hier - mokrá verzia*

1. **Tričko** – Začiatočná úloha, takže tu sú štyri páry skupiniek, pre každú treba jedno tričko. A potom klasicky treba namočiť tričko, obliecť si ho a potom na konci vyžmýkať.
2. **Hádzanie NIECOHO** – Deti stoja v rade vedľa seba, ale asi meter od seba. Každý má v ruke pohár. Prvý z radu budú mať v pohári NIECO. Ich úlohou je vyhodiť NIECO z pohára tak, aby ju druhý v rade zachytil. Vyhráva tá skupinka, ktorej sa podarí dostať NIECO ďalej, prípadne im na konci zostane viacej NIECOHO.
3. **Kvíz** – Vždy sa vyberie dvojica detí, každý z jednej skupinky. Animátor im bude dávať jednoduché otázky zfungovania dediny a hospodárstva. Musia čo najrýchlejšie a správne odpovedať na otázku. Kto prvý odpovie správne, tak sa mu nič nestane, a na toho čo prehral sa nalepí nálepka. Vyhráva ten, kto má menej onalepkovaných ľudí. Otázky o dedine a fungovaní dediny ako almanach (napr. význam nárečových slov)
4. **Prevliekanie lana** – Skupinka sa postaví tesne vedľa seba, musí si lano prevliecť cez rukávy tričiek a vytvoriť tak hada. Kto ho prevlečie prvý, ten vyhral.
5. **Vodný volejbal** – Skupinky držia plachtu, majú na nej vodný balón, prehadzujú si ho cez špagát natiahnutý medzi dvoma stromami

Streda 4.7.

Ranný program

7.00 – budiček + rozsvička, hygiena + modlitby

8.00 – raňajky

Dopoludnie

9.00 – Remeslá → stanovištia – (Terka, Lucy)

- (drotárstvo, vyšívanie, farbenie folklórnych vzorov na tričká, pekáreň, krčmár, rezbárstvo, kaligrafia, sochárstvo / hrnčiarstvo, štrikovanie, plyšákárstvo => krajčírstvo)
-

11.00 – Jarmok

- Každá skupinka vyberie za svoju skupinku 3 výrobky, ktoré vyrobili členovia jej skupiny a ktoré dajú na trh na ohodnotenie. Urobí sa výstavka, pričom pri výrobkoch svojej skupinky sedí jej animátor. Všetky deti dostanú 1 dukát, ktorý budú môcť odovzdať animátorovi skupinky, ktorej výrobok sa im najviac páčil (nie svojej), pričom presne povedia, ktorý výrobok sa im najviac páčil, animátor mu dukát vezme, všetko si zapíše a na konci sa ohodnotí, že ktorý výrobok bol TOP! A podľa toho sa rozdelia bodíky! (florinty)
-

11.45 – Sv. omša

12.30 – Obed + voľno

Popoludnie

15:00 – 16:30 Rozprávky

- **ÚVOD:** Došlo ku kolapsu hmoty a všetky rozprávky sa zmiešali a postavy z nich ostali uväznené v začarovanom rozprávkovom lese. Povráva sa, že existuje spôsob, akým by sa postavy mohli dostať späť do svojej rozprávky. Bez ľudí to ale nedokážu. Preto si nás teraz vyskúšajú a každá postavička si vyberie skupinku, ktorá bude za ňu bojovať. Stanovištia budú rozmiestnené okolo celého areálu.
- **Šípková Ruženka** - Ruženka sa po dlhom čase prebudí a je nahnevaná na šľachtu, že dovolila zlej víle, aby ju zakliala, má nervy. Úloha: Deti hádžu šípku do terča, namiesto neho, je tam ale obrázok šľachty, sú tam ale nakreslené kruhy, podľa toho dostane každá skupinka body.
- **Popoluška** - Zúfalá Popoluška sa pohádala s holúbkami, lebo jej ich hrkútanie išlo na nervy a teraz nevie sama roztriediť fazuľu od hrášku. Úloha: pomocou čínskych paličiek roztriediť čo najrýchlejšie hrášok od fazule. Hodnotí sa čas.
- **Sol' nad zlato** - V kráľovstve došla sol' a musia ju prenášať zo susedného kráľovstva. Úloha: Prejsť cez pripravenú trasu z bodu A, kde všetci stoja, do bodu B, kde je vrecúško soli, nabrat' si na lyžičku sol' a potom utekať späť, vysypať sol' do misky a predať lyžičku ďalšiemu zo skupinky. Hodnotí sa čas.
- **Kocúr v čižmách** - Kocúr sa cestou ku zlému čarodejníkovi stratí, lebo nepozná cestu do zámku, je unavený a nevládze ísť do vedľajšej dediny pozrieť sa na orientačnú tabuľu. Úloha: Deti si obujú kocúrove veľké gumáky a po jednom utekajú ku mape, zapamätajú si niečo a potom utekajú späť kde to nadiktujú zapisovateľovi. Hodnotí sa čas a správnosť zakreslenia.
- **Janko a Marienka** - Janko a Marienka sa opäť totálne stratili v tme cestou do domčeka, je už tma a nikto ponad stromy nevidí žiadne svetlo. Úloha: Všetci zo skupinky si zaviažu oči, pochytajú sa za ramená a najvyšší ostane vzadu s otvorenými očami, tomu animátorovi ukáže kam ma skupinku navigovať a on ich tľapaním po pleci naviguje až ku vyznačenému bodu. Hodnotí sa čas.
- **Janko Hraško** - Janko Hraško stratil v lese svojich súrodencov, ktorí ale nerozumejú ľudskej reči, len hráškovvej. Úloha: Janko naučí deti hráškovú reč (nejaký jednoduchý zvuk) a potom sa rozbehnú do lesa, kde budú na zemi papieriky s rôznymi počtami hráškov. Keď dieťa

nejaký papierik nájde, môže ho odniesť Jankovi, ale len tak, aby tento papierik odnieslo toľko detí, koľko je na danom obrázku hráškov. Takže ak je na obrázku 5 hráškov, dieťa vydaním 4 hráškových zvukov si ku sebe zavolá ďalšie štyri deti a spolu odnesú papierik Jankovi a hľadajú ďalej. Hodnotí sa čas.

- **Snehulienka a sedem trpaslíkov** - Úbohí trpaslíci sa Snehulienke roztrhali po lese a ona si ich nevie znova pekne podľa čísel, ktoré im pridela usporiadať. Úloha: Na vzdialenejšom mieste bude 9 papierikov (na siedmich budú čísla od 1-7 a zvyšné dve budú prázdne), deti budú po jednom behať, otočia jeden papierik, pozdieľajú sa o tom so svojou skupinkou a behá ďalší, keď nájde niekto jednotku, tak ju prinesie, potom hľadajú dvojku atď... Hodnotí sa čas, za ktorý získajú a usporiadajú trpaslíkov.
- **Ako išlo vajce na vandrovkú** - Vajco chce ísť na vandrovkú, ale nemá padák a padák je na vandrovke základ, preto prosí deti, aby mu jeden vyrobili skúsili ho na jeho mladšom bratovi. Úloha: Deti musia z lepiacej pásky, novín a špiliek vyrobiť obal na vajco, aby sa keď ho animátor s vystretou rukou zhodil v tomto obale nerozbilo. Hodnotí sa, či sa vajce rozbije alebo nie.
- **Ježibaba** - O ježibabe píšú v novinách, že jej na nose narástla nová bradavica, preto chce, aby deti tieto noviny roztrhali. Úloha: Deti dostanú noviny, ktoré majú bosými nohami roztrhať na čo najmenšie kúsky. Toto stanovisko sa nehodnotí
- **Jánošík** - Našiel poklad, ale v jednej zo svojich zavarantinových fliaš v komore stratil kľúčik. Úloha: Deti strkajú ruky do piatich nádob s rôznym hnusným obsahom kým nenájdu kľúč. Hodnotí sa čas.
- **Červená čiapočka** - Ide ku starej mame s plným košíkom dobrôt z trhu Bezi-Bezo. Úloha: Deti majú uhádnuť, čo má Čiapočka v košíku, hádajú a správne sú len tie potraviny, ktoré nemajú v názve ani I ani O. Pýtajú sa vetou: Kúpila si na trhu bezi-bezo....? Čiapočka tiež odpovedá celou vetou. Hodnotí sa čas, za ktorý to deti uhádnu.

16.45 - Konflikt medzi postavami rozprávok

- Hoci rozprávkový les vyzerá navonok mierumilovne, v skutočnosti žiadna postava v ňom nedokáže žiť pokojne - neustále sa medzi sebou

hádajú a bojujú, lebo jednoducho k sebe nepatria (sú z iných rozprávok). Našli však spôsob, ako sa z lesa vrátiť späť do sveta svojej rozprávky cez špeciálnu bránu, ktorú otvoria črepiny - otvorí sa však len tej postave, ktorá ich nazbiera najviac. Každá postava získala na svoju stranu jednu z rodín, aby za ňu bojovala.

- *(V lese bude mať každá skupinka (zastupujúca postavu) ohradenú základňu a v nej veci, ktoré si budú navzájom kradnúť. Každá skupinka bude mať u seba 1 vec, klasické body (črepiny z brány), napr.100, ktoré sa kradnú tak, že útočník vojde do základne súpera, vezme si 2 a uteká späť. Keď ho chyti iný útočník po ceste, jeden bod odovzdáva. S jedným môže bezpečne dôjsť domov (už bez ohľadu na to, či ho okradli alebo on ukradol). Obrancovia skupinky sú rozostavení okolo územia. Keď chytia útočníka, musí sa vzdialiť (ísť domov al. zaútočiť inde - dohliadajú anim.), obrancovia majú pásy okolo ruky (s tou rukou môžu chytat'). Máte x pások, je na vás, či bude menej obrancov obojručných alebo viac jednoručných. Platí, že obranca nesmie útočiť (vniknúť do územia súpera a kradnúť). Kto je aký obranca a kto útočník sa počas hry môže ľubovoľne meniť, stále však platí vyššie - kým máš pásku, si obranca, kým nemáš, si útočník a môžu ťa chytiť. Skupinka má u seba vec patriacu inej postave, ktorú skupinka tej postavy môže získať späť s pomocou "tretej strany" (na veci, je napísané s koho pomocou ju môže získať späť.) Stačia na to dvaja - jeden zo skupinky, ktorej vec patrí a jeden z tej, ktorej pomoc sa vyžaduje. 100b za návrat svojej veci, 100b za pomoc*

Postavy a ich veci:

1. Šípková Ruženka (šípky, alebo ruža)
2. Maruška - solnička
3. Kocúr - čižmy
4. Červená Čiapočka – červená šatka
5. Janko - perník
6. Jánošík - valaška
7. Popelka - tri oriešky

18.00 – večera

Večerný program

19.30 Hra CITRÓNY

- Deti budú podľa chatiek a každá bude mať pri sebe jedného animátora. V každej skupinke bude mapa, ktorú bude mať animátor. Na mape bude 36 miest, kde sa pestujú citróny. V poli budú rozmiestnení animátori pričom niektorí budú len jedno mesto, niektorí viaceré mestá, kde sa citróny pestujú. Úlohou detí bude vybehnúť a nájsť mesto, ktoré hľadajú. Dieťa vybehne, spýta sa animátora, či je to mesto, ak nie, beží späť a ide ďalší, ak áno, dostane jednu malú lyžičku citrónového cukru (citrónovej kôry) do dlane, s ktorou musí dobehnúť do základne jeho skupinky, vysype to do spoločného pohára. Na konci majster sveta v pestovaní citrónov pochváli všetky chatky, vyhodnotí a postupne každej chatke dá citrón. Vysvetlí im, že citrón má vedľajší účinok, že sa ním dajú rozšifrovať aj nejaké tajné správy, to povie len tak btw a deťom by malo dojsť, že to môžu použiť aj na tie listiny, ktoré dostali predchádzajúci deň.

21.00 - rozšifrovanie správy

21.30 - čítanie príbehu + druhá večera

22.00 - na chatkách podľa vzoru Diany a XY si aj chatky **spíšu dohodu** o tom, že budú spolupracovať a mať sa radi, atď. <3, večerné modlitby

Štvrtok 5.7.

Dopoludnie a popoludnie

7.00 – budíček + rozsvička, hygiena + modlitby

8.00 – raňajky

- Po raňajkách odchádzajú strážcovia. Deťom sa povie, že idú klasika niečo vybavovať (rovnako ako chodil strážca v príbehu), ale oni v skutočnosti pôjdu chystať trasu.
-

8:30 - Prečíta sa príbeh, začínajú hry a postupne vyrážajú skupinky na cestu (so sebou si berú buchty, chlieb a slaninu + pitie - nech je to štýlom ako išlo vajce na vandrovku

- *Hry počas vyrážania: vyráža sa od najmladších skupiniek postupne nahor... Na hrách budú zmiešaní, aby to bolo silovo vyvážené, na záver sa dá najstarším, niečo namáhavejšie.*
1. **U krčmárky Marty:** išlo by o "čapovanie", resp. prenášanie vody. Bolo by to napr. na čas,. Vytvoril by sa dvojice, pričom jeden by bol slepý a druhý by ho musel navigovať cez prekážky po určitej trase. Úlohou skupinky by bolo naplniť určitú normu.
 2. **Dedinská naháňačka s pakobal okuliarmi:** Tu sa dajú do radu skupinky a budú musieť napr. s kamošom na chrbte prejsť určitý úsek. Štýly budú rôzne. Ktorá skupinka prvá všetko odbehne, vyhráva.
 3. **Čo sa tak rehočeš:** Dve skupiny hráčov sedia na protiľahlých stranách stolu a vedúci medzi nich vhodí hraciu kocku. Keď kocka ukáže párne číslo, hráči na ľavej strane stolu sa začnú smiať a smejú sa celých 15 sekúnd. Hráči na opačnej strane stolu musia zachovať kamennú tvár. Kto by sa čo len usmial, ide do zajatia, čiže sa postaví za rad sediacich protivníkov. Po 15-tich sekundách vedúci povie stop a na smejúcej sa strane nastane kl'ud. Potom je asi 45 sekúnd na oddych. Po oddychu

vedúci opäť hodí kockou a podľa čísla sa začne smiať jedna alebo druhá strana. Prehrá tá strana, ktorá sa ocitne celá v zajatí.

- **Obmena: Po desiatich minútach sa skončí a zvíťazí tá strana, ktorá bude mať viac zajatcov.**

4. **Babky rapotačky:** battle medzi dvoma osobami - zástupcami skupiniek - ich úlohou je, aby jeden cez druhého rozprával súvislý sled slov, argumentov, príbehov a druhého vyradil z hry tak, že sa niekto z nich vzdá (t.j. ostane ticho, zasmeje sa...).

Najneskôr do 9:15 Musí vyraziť už aj posledná skupinka!

8.30 – 12.00 Túra: cesta tam a počas nej 4 stanovištia s úlohou a časťou príbehu.

- Časti príbehu budú nachádzané cestou spolu s úlohou, ktorú majú na danom mieste splniť. Príbeh ich bude držať v deji dňa.
- Presný priebeh a ako bude pre skupiny zvýraznená trasa sa dohodneme, potom ako si ju pôjdeme pozrieť. Ide sa po chatkách.

12.00 - obed

12.30 - Pôjdeme po listiny niekde v kaštieli.

- Hra: Všetky skupinky sa zhromaždia pred kaštieľom a porozpráva sa im pokračovanie príbehu (o soške jeleňa, atď.). Úlohou detí bude aby vždy poslali 1 človeka zo svojej skupinky do areálu kaštieľa (uvidíme podľa náročnosti - môže sa stále prispôbiť) a ich úlohou bude hľadať nejaký znak jeleňa pri ktorom by niekde mali byť listiny. Problém je to, že každý má obmedzený čas a tak sa medzi sebou musia radieť a spolupracovať (areál je celkom veľký).

13.15 - Svätá omša.

14.00 - Omša skončila a zistíme, že prichádzajú čierne postavy. Schováme sa im.

14.30 - Odchod späť do tábora.

17.00 - Príchod a trochu relax, prípadne voľný program až do večere (ak bude veľmi veľa času, tak sa dajú niektoré neutrálne hry).

18.00 - večera

Večerný program

19.00 - Dej síce plynie, no sme na dedine a treba sa postarať aj o statky - idú sa dojiť kravy, tie ale ochraňujú býky...

- *(presun, vysvetlenie, pravidiel, hranie, presun späť)*
 - *Popis: Animátorky sú kravy a majú v gumenej rukavici "mlieko" a v nich je dierka. Deti musia kravu prv chytiť, aby ju mohli podojiť - doja iba jeden pohár. Býky kravy ale ochraňujú a keď niekoho chytia, musí sa ísť späť nabiť do neutrálnej zóny. Deti čo doja sú v bezpečí, ale krava sa môže trochu mykať a mlieko im vylievať. Prípadne to môže decentne robiť aj býk.*
-

20.30 - Prečítame si **príbeh** a spomíname si na kazetu, ktorú sme nahrali. Zistíme, že **nahrávka je nekvalitná**. Zahráme si **večerníček**.

21.30 - Presun na chatky, modlitba a maximálne do desiatej spánok (ideálne aj skôr, mala by už byť tma).

Nočná hra

23:00 - 23:30 - Únos neposlušných starších hlbšie do lesa.

- *Počujeme len zvuky z lesa a chceme ich ísť oslobodiť, ale nemáme oheň, aby sme sa chránili. Starší animátori teda idú po sviečky blízko do lesa, kde ich odniesli čierne postavy.*
- *Potom nasleduje hra pre celý tábor - so zapálenou sviečkou hľadajú po menších skupinkách unesených chlapcov. Keď ich nájdú ostanú pri*

nich a počkajú na strážcu, ktorý chlapca oslobodí.

01:00 - Spánok až do rána

Mokrý program

- Ak bude ráno veľmi pršať, odchod sa presunie. Doobeda budú po chatkách hry s postupným čítaním príbehu. Ak sa do poobedia vyčasi, tak sa môže vyraziť do kaštieľa na poslednú hru po listiny. Ak by bolo počasie naozaj na nič celý deň, tak sa poobede spraví aj hľadanie listín niekde v lese v pršiplášťoch. Ak bude naozaj zle, tak sa budú hľadať v areáli.
- Keď bude len zamračené alebo trochu pršať, berú sa pršiplášte a sa ide riadne podľa programu.

Piatok 6.7.

Ranný program

7.30 – budíček + rozsvička, hygiena + modlitby

Dopoludnie

8.15 – raňajky

9.00 – slovenská škola

6 hod po 15 min 5 min prestávka

hodiny:

- VÝCHODŇARČINA (Východoslovenské nárečia, Základné východniarske predložky, Základné východniarske heslá, Základné východniarske formulky)
 - BIOLÓGIA
 - GEOGRAFIA
 - TELOCVIK
 - POČTY
 - ŠPIVANKY
-

11.45 – sv. omša

12.30 - obed

Popoludnie

15.00 – Hra na získanie materiálu na maskovanie

- (Deti sa musia dostať na druhú stranu územia. Ak sa im to podarí dostanú papierik kto má viac papierikov, vyberá si materiál na

maskovanie (maľovatka...) 1. možnosť dieťa ma krepák zastrčený na zadnej strane nohavíc. Ak mu ho animátor vytrhne, musí si ísť po nový do základne. 2. možnosť (iba ak bude slnko) dieťa ma malý plastový pohár, kde v 1/2 je čiarka ak hladina vody klesne pod čiarku musí si ho ísť naplniť do základne. Animátor môže vyliat' vodu na dieťa. Ak dieťa obleje animátora má trest od daného animátora.)

15.45 – Olovrant

16.00 - Kradnutie listín - deti vo dvojici/ strážcovia v tráve/ cieľ dostať sa do základne a doniesť listinky – prenášajú vrchnáčky – spolu mapa VELKEJ listiny, nástenka, kde lepia malé listinky

18.00 – večera

Večerný program

19.30 – kradnutie koruny a zničenie koruny

- hra: zlí sú oblečení celí v čiernom, kukly na hlavách a majú biele masky. Na rukách majú prilepené zápalkové krabičky (cca jeden 10 kusov). Deti musia odlepiť všetky krabičky, aby zničili ľudí v čiernom. Ale dieťa má krepák, ktorí mu zlí berú. Ak ho dieťa nemá nemôže brať krabičky. Zápalkami z krabičiek zapália fakle, ktoré ukážu smer, kde je koruna. Následne ju nájdeme.
 - Zničenie koruny ohňom (v táborisku)
-

21.00 – slávnostné občerstvenie, diskotéka + súťaže + tematické tance
Dočítanie príbehu, modlitby

23.30 - spánok

Sobota 7.7.

Ranný program

7.45 – budíček, hygiena + modlitby

Dopoludnie a popoludnie

8.30 - raňajky

9.00 – zhodnotenie v skupinkách celého tábora

9.30 – Sv. omša

10.15 – vyhodnotenie

11.20 – odchod na vlak + suchý obed

12.34 – odchod vlaku

13.50 – príchod vlaku do Košíc

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 umístíte 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 mety A na métu B jeden lístok alebo zápalku. Na méte B kde prinesie daný predmet a odovzdá ho si zapíše za akú skupinu ho doniesol. Animátori su stráž a majú baterku a komu osvetlia čísla umiestnené na oblečení a prečítajú ich nahlas musí ostať stáť a je mrtvy a dostane fixkou čiarku na krk alebo mu je odobraný daný predmet a vracia sa na métu A. Hráči su viacerých mužstvách na konci sa dané predmety porátajú a čiary na krku tiež a tie majú zápornú hodnotu.

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.