

Letný dievčenský tábor

Kráľovná Ester

5.7. 2009 – 11.7. 2009

Chata Poniklec, Hronec

Denný harmonogram

7:15 budíček

ranná hygiena

7:30 rozcvička

ranná modlitba

8:00 raňajky

9:00 začiatok programu

program

12:00 obed

poobedňajšie voľno

13:30 poobedný program

17:00 príprava na sv. omšu

17:15 sv. omša

18:00 večera

18:45 stretnutie podľa národov

19:30 večerný program

21:30 večierka mladšie

22:30 večierka staršie

Bobríkovia:

1.mlčanlivosti: malé 1,5h, veľké 3h

2.ochoty pomáhať: výraznejší dobrý skutok za deň, udeľovanie každý večer

3.skromnosti:zrieknutie sa mobilu na 2dni

4.striedmosti:nedat si sladkosť 24h

5.fyzických schopností:5 minút visieť na strome alebo urobiť m:30/v:50 brušákov

6.odvahy:nočná hra

7.šikovnosti:zložitie orgiami/založit' oheň na obradoch 2 zápalkami, 3papiermi a 4drevami

Rituály :

Prvý rituál

Na tomto prvom rituáli by sme dečkám mohli povedať taký nejaký pokec o tom, že sme jeden národ, mali by sme byť na to hrdí a držať spolu.... Médi sú slávni bojovníci, ich vojenské schopnosti a odvahu pozná celý známy svet.... Peržanom patrí starobylá, mocná a bohatá ríša s rozvinutou kultúrou.... Židia aj napriek tomu, že sú v zajatí, nestrácajú svoju hrdosť a vieru v Boha, ktorý ich ako vyvolený národ sprevádza na každom kroku.....

Každý národ má svoj pokrik :

Perzia je veľký národ,
preto máme na moc nárok!
Ak sa v boji nevzdáte,
porážky sa dočkáte!

Méd je veľký bojovník,
nezlomí ho veru nik!
Popri jeho obratnosti
nezostanú celé kosti!

Židia, my sme národ hrdý,
hoci život máme tvrdý.
Smútok či strach nepoznáme,
k Pánovi sa utiekame!

Na tento pokrik si deti (za pomoci animátoriek :)) vymyslia pozdrav takého ukazovačkového typu (Médi napríklad najprv nejakú bojovú pozíciu, potom znázornia lámanie kostí a podobne). Môžu pri tom použiť aj nástroje, ktoré pozháňame z oratka a tak. Takto sa budú zdraviť na začiatku každého rituálu a mohol by to byť aj dobrý motivačný pokrik pri hrách hlavne pre mladšie baby.

Pomôcky: hudobné nástroje, ktoré budú k dispozícii

Druhý rituál

Na tomto stretnutí sa baby dozvedia niečo o histórii svojho národa (opäť to bude chcieť pár úvodných slov od animátorky), bude sa čítať prvá polovica eposu, každý národ má vlastný. Aby dávali pozor, určia sa tri slová, ktoré sa v textoch často opakujú a pri nich musia všetky spraviť tieto veci :

1. slovo - otočka o 360 stupňov
2. slovo – drep s výskokom
3. slovo – zdvihnutie pravej nohy

Slová sa určia podľa textov, tie si potom môžete pýtať odo mňa (akože od Lucii :)).

Pomôcky: epos

Tretí rituál

Pokračujeme v čítaní eposu a spoznávaní národnej histórie, ale tento krát budú musieť dokázať, že ako národ sa vedú skoordinať – deti budú sedieť v kruhu so zdvihnutými rukami tak, aby mohli svojou pravou rukou tlesknúť o susedovu ľavú ruku a svojou pravou o ľavú druhého suseda. Budú tleskať vždy, keď sa počas čítania vyskytne nejaká číslovka, toľkokrát, koľko treba, čiže: „Boli raz traja bratia“ – tlesk tlesk tlesk :) Ale pozor, ak bude počuté číslo väčšie ako desať, tlesknú po susedovom stehne.

Štvrtý rituál

Nastal čas naučiť sa reč svojho národa, snáď to hlavne tie menšie zvládnu:)

Perzština:

Ako sa máš?
ni hao ma?

Rád cestuješ?
ni schi huan džiao you ma?

Ďakujem.
schie schie

Mám ťa rád.
wo schi huan ni

Včera som stratil mačku :)
zuo ťian wo de chong wu mao d'iu le

Médština:

Ahoj!
namastey

Dobrá noc!
šubh raatri

Kde je kúpeľňa?
šancaghara kahaan hai?

Prepáč.
kšama kídžie

Som stratená.
hum kho gaye hain

Židština? (asi akože aramejčina:)) :

Ďakujem.
šokran

Dovidenia.

ma´a salama

Počkaj chvíľu.
lahda men fadleki

Pod' so mnou.
ta´alay ma´i

Čo je nového?
maldžadíd

Bolo by fajn, keby to občas aj využili – na rozcvičke musia pozdraviť vo svojom jazyku (pôjdeme príkladom a snád' ich to chytí, hlavne to o tej mačke :P).

Piaty rituál

Ako poslednú vec sa naučia podpísať sa písmom svojho národa. Toto by mohli použiť na podpísanie sa pod nejakú listinu, napríklad tam na záver, keď sa zjednotíme a rozhodneme sa, že si nebudeme robiť zle....

Pomôcky: čisté papiere

ceruzky/perá

národné abecedy (pýtať od Luci)

iné návrhy: Dievčatám by sme chceli dať možnosť stráženia letopisov kráľa Asuera, každý večer napr. od 22hod do 24hod. Dievčatá by sa striedali po polhodine a strážili by vo dvojici. Hoci kto by mohol v tom čase letopisy ukradnúť – len to musia povedať svojej animátorke, aby sme vedeli, že čo majú deti za lubom a čo práve robia.

Alternatívne hry na vyplnenie času :

- *lesný golf*
- *šlendo*
- *macháček*
- *nohy*
- *indiáni a kovboji*
- *indiánska palička*
- *sardinková schovávačka*
- *behacie lodičky*

1. deň

Vvedenie do deja tábora o kráľovnej Ester

Mladší

Poobede

- cesta vlakom (nejaké hry do vlaku)
- príchod do tábora
- keď deti prídu, tak už bude pripravená výzdoba, kráľ by ich tam uvítal, predstavil by im svoju krajinu a animátorky (vyslankyne – alebo iné označenie?), ktoré by prečítali zoznam svojho národa (skupinky), potom by sa deti išli spolu s animátorkami ubytovať

Scénka

- zoznamovačky v skupinkách a mali by si vybrať, akým národom budú – niečo čo ich prezentuje

- zoznamovačky:

ROZOHRATIE

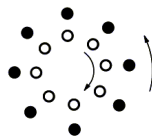
Pomôcky: Rozohratie na úvod môžeme zrealizovať aj nasledujúcim spôsobom:

Postavte sa, prosím, tak aby v strede vznikol čo najväčší priestor... Teraz začnite celkom pomaly chodiť popri sebe a pozerajte sa upreto na zem... (30 sek.) teraz sa môžete pozerat', kam chcete; keď stretnete iného človeka, môžete ho pozdraviť kývnutím hlavy... (15 sek.) Ak chcete, podajte si s inými pravú ruku... (15 sek.), podajte si s inými ľavú ruku... (15 sek.), potriasate ostatným oboma rukami... (15 sek.), potľapkávate ostatných po pleciach, klopkáte iným na pleciah... (15 sek.), krátko sa iných dotknete, ale nedovolíte, aby sa dotkli vás... (15 sek.). Teraz zastaňte a zostaňte nehybne stáť, kde ste, v nezmenenej polohe... (10 sek.), bežíte rýchlo jeden cez druhého a potľahujete ostatných za ľavé ucho, ale sami sebe to nedovolíte urobiť... Teraz zastaňte a opäť zostaňte nehybne stáť, kde ste, v nezmenenej polohe... Bežte teraz jeden cez druhého, ste rýchlejší, ešte rýchlejší... vyhábjate sa zrážkam... ste rýchlejší... ešte rýchlejší... Keď rýchlosť dosiahne vrchol, zavolajte: STOP! Zostaňte stáť a nehýbte sa... Zostaňte tak chvíľu stáť a zatvorte oči... čo cítite? Teraz opäť otvorte oči a choďte späť na svoje miesto v kruhu. Pozvite účastníkov na vyhodnotenie.

Kedy som sa cítila najlepšie - a kedy najmenej dobre?
Čo prispelo k môjmu dobrému pocitu?
Nazlostila som sa na niekoho? Potešil ma niekto?

CIBUĽA

Pomôcky: - Účastníci vytvoria dva kruhy - vonkajší a vnútorný - a tvárou sú obrátení k sebe (pozri obr. 2). Vedúci dá povel a účastníci ho vykonajú. Po každom úkone sa jeden kruh posunie o jedno miesto vľavo.



Príklady povelov:

Pozdravte sa a predstavte sa navzájom.

Chyťte sa za nos a povedzte si, prečo ste tu prišli.

Chyťte sa za hlavu a povedzte si o svojich záľubách.

Chyťte sa za kolená a povedzte si, čo na škole máte radi.

Chyťte sa za vlasy a povedzte si o svojom najkrajšom zážitku za posledný mesiac.

Zrkadlo: jeden robí určitý pohyb a druhý ho napodobní.

Na záver: Povedzte si, ako ste sa cítili pri hre.

SPOLOČNÉ KRESLENIE

Pomôcky: *papiere, farbičky*

Účastníci vytvoria dvojice a každá dvojica dostane hárok papiera (formát A4) a dve farbičky. Úlohou je spoločne - naraz držiac farbičku - namalovať: dom, strom, psa a napísať meno nad každý obrázok, ale bez dorozumievania sa. Po skončení kreslenia každá dvojica ukáže svoj obrázok a súčasne opíše, ako sa cítili pri tej hre, či boli spokojní, alebo nervózni, kto z nich častejšie viedol, či sú spokojní so spoluprácou.

Rozvrhnutie času je nasledovné: na kreslenie sa vyhradí 10 - 15 min., na opis viac času podľa počtu účastníkov.

TRI OTÁZKY

Pomôcky: *papiere, perá*

Čas: Úvod 5 minút, príprava otázok 5 minút, vzájomné rozhovory v dvojiciach 15-25 minút. Záver 10 minút, náročnejšia verzia: rozhovory 30 minút, záver 20 minút.

Pomôcky: Papier (alebo 3 lístočky), pero.

Popis: Animátor (vedúci) požiada účastníkov, aby napísali na papier (alebo

na pripravené malé lístočky) tri otázky, ktoré by sa opýtali človeka, s ktorým sa práve majú stretnúť. Otázky by nemali byť jednoduché, typu „Ako sa voláš?“, „Kam chodíš do školy?“ a podobne. Účastníci by sa mali snažiť vymyslieť nevšedné, zaujímavejšie otázky. Animátor potom účastníkov rozdelí náhodným spôsobom do dvojíc, v ktorých si majú možnosť navzájom tie tri otázky položiť.

Vyhodnotenie: Je vhodné spýtať sa účastníkov, ako sa im aktivita páčila a čo sa navzájom o sebe dozvedeli. Tiež je potrebné prezentovať zaujímavé otázky a odpovede.

HĽADANIE POKLADOV

Pomôcky: Papier (môže byť vopred pripravená tabuľka), pero.

Čas: Úvod 5 minút. Hľadanie spoločných a rozdielnych vlastností 10-30 minút. Záver 10 minút.

Popis: Animátor (vedúci) oboznámi účastníkov s pravidlami hry. Každý účastník má za úlohu postupne sa porozprávať s ďalšími desiatimi členmi skupiny a vzájomne nájsť jednu vlastnosť, ktorú majú spoločnú a jednu, ktorú majú rozdielnu.

Vyhodnotenie: Opäť je dôležité zhodnotenie aktivity. Ako sa účastníci cítili a čo sa o sebe zaujímavé dozvedeli? Komu sa najskôr podarilo nájsť 10 „pokladov“?

Tabuľka:

	MENO	PODOBNÁ VLASTNOSŤ	ROZDIELNA VLASTNOSŤ
1			
...			
10			

VYBER SI KARTU

Pomôcky: vopred pripravené karty s menami účastníkov a karty s úlohami

Hráči sedia na stoličkách v kruhu. Úlohou hráčov je vylosovať si meno niektorého z účastníkov a zároveň úlohu, ktorú musí splniť napr.: Zakývaj Anne! Potras si ruku s Johnom! Povedz ahoj Petrovi! a pod. Hráči pravdepodobne nebudú vedieť na prvýkrát, kto je kto. Hra je postavená na spolupráci celého tímu, lebo hráč sa môže pýtať ostatných, ktorí sa mu snažia pomôcť. Môžu odpovedať iba „áno“ alebo „nie“ a nie je možné klásť rovno otázky ako: Je to tento hráč? Povolené otázky, napr.: Má Anna hnedé vlasy? Sedí pri okne? Alebo hráč môže vyskúšať vykonať pokyn u všetkých

hráčov – napr.: zakýva všetkým dievčatám, až nájde tú správnu „Annu“ a pod. Keď nájde správneho adresáta, splní vylosovanú úlohu a pokračuje hráč/hráčka, ktorej meno už teraz budú pravdepodobne poznať všetci zúčastnení.

Médi	Peržania	Židia

Bojová hra:

Pomôcky: papierové gule, kartičky 10x10 (v troch farbách), 70 cm vysoké vetvy, farbičky

Hra: Nájdem vetvy asi 70 cm vysoké a na jednej strane urobíme špičku, aby sa vetva dala zapichnúť do zeme. Na druhej strane vetvy urobíme zárez, do ktorého by sa dala zasunúť kartička veľkosti 10 krát 10 cm.

Hráme v teréne 250 krát 250 metrov. Vetvy, znamenajú pevnosti (10 - 40 podľa počtu hráčov). Na začiatku hry rozmiestnime vetvy po lese – bude v nich biela kartička. Družstvá si vytvoria svoje základne, kde bude 1 animátorka, ktorá bude dávať deťom kartičky. V teréne budú 3-4 animátorky (označené šatkou alebo niečím iným), ktoré budú mať gule a budú zostreľovať deti.

Každé družstvo sa snaží dobyť čo najviac pevností tak, že nájdu vetvu (pevnosť), vymenia jej kartičku v záreze za svoju a uteká s kartičkou naspäť na svoje územie. Ak je hráč trafený animátorkou, putuje do zajateckého tábora.

V zajateckom tábore môže byť maximálne päť hráčov. Keď príde šiesty, tak prvý odchádza späť do boja.

Hra trvá 60 - 180 minút a vyhráva to družstvo, ktoré dobylo viac pevností.

Omša

Večera

Večer *Úlohy na súťaživosť* – bude to taký spoločný večer, kde budú jednotlivé národy prezentovať to, čo dokážu.

- spievanie pozmenenej piesne + typický hudobný nástroj
- ľudská pyramída
- 8 veršová básnička na tému Oslava kráľa
- doniesť čo najviac oblečenia a urobiť z neho guľu

- skupina sa rozdelí na dve časti – prvej zaviažeme oči a druhá ich naviguje tak, aby spoločne nakreslili pána kráľa
- dostanú štipce, ktoré sa prichytia na šnúru- hodnotenie

Večerná modlitba : Pane, azda si sa pomýlil vo svojich výpočtoch, je v nich akási základná chyba.

Hodiny sú príliš krátke, životy sú príliš krátke. Ty, ktorý stojíš mimo času, Ty sa usmievaš pane, keď vidíš ako s ním zápasíme. A Ty vieš, čo robíš. Ty sa nemýliš, keď ľuďom rozdeľuješ čas. Každému dávaš potrebný čas, aby vykonal, čo od neho žiadaš. ale čas neslobodno strácať, ani časom mrhať, ani čas zabíjať.

Pretože čas je dar, ktorý nám ty dávaš, dar pominuteľný, ktorý sa uskladniť nedá.

Pane, ja mám čas, všetok čas mi patrí, všetok čas, ktorý mi uštedruješ, roky môjho života, dni mojich rokov, hodiny mojich dní, všetky mi patria.

Patria mi, aby som ich spokojne naplnil, aby som ich naplnil až po samý okraj, aby som ti ich ponúkol a ty aby si premenil ich vodu na výborné víno.

Pane dnes večer Ťa už neprosím o čas, aby som mohol urobiť to alebo ono. Proším len o milosť, aby som v čase, ktorý mi dávaš, svedomite urobil to, čo odo mňa žiadaš.

Pane, dnes začína tábor. Dnes je prvý deň. Máme v rukách úplne čistý papier.

Tak Ťa prosíme, pomáhaj nám, aby sme na neho celý čas dokázali písať tak, aby o týždeň keď Ťi ho budeme odovzdávať, si mohol byť s obsahom spokojný.

1.deň

Vvedenie do deja tábora o kráľovnej Ester

Starší

- príchod do tábora

Scénka

Poobede

- začneme hneď veľkou scénkou, kde vysvetlíme, kde sme, a aké národy sú tu.
- budú predstavené výhody, ktoré môžu mať jednotlivé národy
 - **PERŽANIA**
 - vždy dostanú *obed* ako prví
 - 1 x si môžu vypýtať jedlo zo štábu
 - 2 x nemusia ísť na rozcvičku
 - 2 x môžu ísť spať neskôr
 - **MÉDI**
 - vždy dostanú *večeru* ako prví
 - môžu mať 2x neupratané
 - môžu položiť 1 otázku na 1 deň kráľovi, Ester alebo Mardochejovi
 - **ŽIDIA**
 - 1 x môžu byť hore do polnoci
 - 1 x nemusia prísť na rozcvičku

Decká sa pôjdu vybalit'... Počas toho bude veľký poplach, bude vyhlásená vojna (bojovka). Povie sa im, že táto vojna je veľmi dôležitá. Bude od nej záležať celý tábor, takže sa musia veľmi snažiť.

Bojovka:

- najprv im povieme, nech sa idú RÝCHLO prezliecť do niečoho, čo si môžu zašpiniť
- vyberú si svoj tábor
- potom budú mať 10 minút na vyrobenie munície
 - každá skupinka dostane novinový papier a lepiacu pásku – papierové gule, lietadlá, meče – drevené palice (tie budú musieť mať „ochranný obal“, čiže musia byť obalené ponožkami... niečím mäkkším..)
- každý bude mať 10 životov – 10 krepákov alebo papierikov (pre každú skupinku inú farbu)
- za úder „mečom“ je 1 život, za zásah guľou sa strhnú 2 životy, za zásah lietadlom 3
- gule sa môžu hádzať z 3 metrového odstupe od cieľa

- po zasiahnutí musí ten dotyčný odovzdať život tomu, kto ho zasiahol, potom ide do nemocnice, kde za každý stratený život ostane 1 min, potom môže ísť opäť bojovať
- ak je niekto úplne mŕtvy, musí ostať ležať na zemi
- skupinka, ktorá bude prvá vyvraždená:) budú Židia a tí ktorí prežijú, tí budú Peržania, ostatná skupinka sú Médi

animátorky: poobede – do tábora aspoň 1, aspoň 1 do nemocnice, 1 čo bude vykrikovať heslá v bojovke

počas boja sa budú kričať rôzne heslá, ktoré budú znamenať nasledujúce veci

POZÓÓÓR! – všetci si musia ľahnúť na zem

SLOBODÁÁ! – všetci čo sú v nemocnici môžu ísť bojovať

PONORKAA! – všetky deti sa nemôžu dotýkať zeme, musia vyliezť na nejaký strom (napr.)

NAKOŇAA! – súboj dvojíc medzi sebou, v tom, kto komu prvý vyskočí na chrbát

GRUPÁK! - všetky deti sa musia dať do jednej veľkej skupiny a v skupinke sa majú zoradiť do radu podľa abecedy podľa začiatočného písmena ich krstného mena

SLIEPKAA! – všetky deti drepujú s výskokom

NÁLET! – deti sa navzájom môžu ohadzovať iba s lietadielkami

KATAPULT! – deti sa navzájom môžu ohadzovať iba s papierovými guľami
decká sa pôjdu povybaľovať

Omša

Večera

Večer : Surovinová hra

aktivita na 1/2 - 3/4 hodinku, kde získajú suroviny na výrobu niečoho typického pre nich, čo budú potom vytvárať.

Dostanú zoznam surovín, ktoré majú všetky skupinky spolu nazbierať

zoznam: 15 žltých kvetov
15 modrých kvetov
10 červených
20 kameňov veľkých ako päšť
35 maličkých kameňov dokopy A4 machu
10 hrstí hliny
30 listov
20 stebiel trávy aj s koreňmi
6 slimákov /ulít

Všetky suroviny dajú dokopy do jednej miestnosti / na jedno miesto. Do tejto miestnosti sa budú postupne vpúšťať po troch (z každej skupinky jeden). Vbehnú do miestnosti a budú mať cca 10 sekúnd na to, aby zobrali suroviny, ktoré budú potrebovať (tu vznikne taký mini súboj:). Toto bude prebiehať až kým sa nevystriedajú všetci.

Potom si zo zozbieraných surovín budú vyrábať niečo typické pre ich skupinku.

Nočná hra : bojová hra s balónikmi *Hra ostrých nožov*

Pomôcky : veľmi veľa balónikov (aspoň 5 pre každé dieťa)

Pravidlá : Na začiatku nebude žiadne rozdelenie do skupiniek. Každý bude hrať proti každému. Každé dieťa na začiatku hry dostane nafúkaný balónik a priviaže si ho okolo pásu (najlepšie niekde tam, kde sa nosí opasok). Hra spočíva v tom, že deti si navzájom majú prasknúť balónik bez použitia rúk alebo nôh. Môžu sa napríklad strkať a zhadzovať na zem, ale len pomocou celého tela. Neďaleko hracieho poľa bude nemocnica. Do nemocnice môžu deti prísť, keď im niekto praskne balónik. Deti v nemocnici dostanú nový balónik a za trest tam musia zostať 1 minútu. Až potom sa môžu vrátiť naspäť do hry. Hra sa končí na zvolanie animátora : KONIEEEEC !

Vyhráva družstvo, ktorému hráči z ostatných skupiniek praskli čo najmenej balónikov. DETI SI PRIVIAZANÉ BALÓNIKY NECHÁVAJÚ PRIVIAZANÉ OKOLO PÁSU, ABY SME VEDELI, KOĽKO BALÓNIKOV IM SÚPERI PRASKLI!!!! Treba im to povedať!!!

Večerná modlitba

2. deň

Oslava Asuera a zvrhnutie Vasti

Mladší

Budíček, modlitba, rozsvička

Ranná modlitba : Keď si sa ráno zobudila, všimol som si Ťa a dúfal som, že mi povieš aspoň vetu, alebo tých pár slov, prosiac o môj názor alebo ďakujúc, čo sa stalo včera. Avšak všimol som si, že si bola veľmi zamestnaná hľadaním toho, čo si oblečieš. Bol som trpezlivý, keď si sa chystala, umývala... Viem, že si mala toľko času, aby si sa zastavila a povedala aspoň: čau. Avšak bola si príliš zaneprázdnená.

Kvôli tomu som zapálil nebo pre Teba, naplnil som ho farbami a sladkým spevom vtákov. aby som videl, či si ma počula. Pozoroval som Ťa, keď si cestovala na tábor a čakal som Ťa trpezlivo celý deň. So všetkými vecami, čo si mala urobiť som Ťa podporil, ale bola si veľmi zamestnaná, aby si mi niečo povedala.

Pri Tvojom príchode som videl Tvoju únavu, preto som Ťa chcel aspoň okúpať, pretože voda odnáša stres. Keď by však začalo pršať, rozzúrila by si sa. Veľmi som dúfal, že sa porozprávame aspoň večer. Bolo ešte veľa času. Ty si však mala veľa iných vecí. Ako obvykle. Tak som trpezlivo čakal ďalej. Všimol som si, že si unavená a túžiš po tichu. Tak som zatemnil nebo a zapálil na ňom pre Teba sviečku. Bolo to naozaj krásne. Ale teba to nezaujímalo. Bola si zničená. Popriala si všetkým dobrú noc a v momente zaspala. Sprevádzal som Tvoje sny hudbou, nočné vtáctvo sa rozospievalo, ale to nie je dôležité, pretože si si neuvedomila, že som tu stále pre Teba. Mám viac trpezlivosti ako si môžeš predstaviť. Tiež by sa mi páčilo naučiť Ťa mať trpezlivosť s druhými. MÁM ŤA RÁD a každý deň čakám na Tvoju modlitbu.

Dobre, opäť si sa zobudil a znova som tu s mojou láskou a čakám na Teba, veriac, že dnes mi venuješ aspoň trocha času.

Pekný deň, Tvoj OTEC BOH

Boh nám darúva večnosť. A my Jemu, s ťažkým srdcom pár minút denne.

Skúsme dnes všetko prežívať s Ním. On nás drží za ruku a teší sa na to. Amen

Raňajky

Scénka (1.časť)

Doobeda - *Hra o torty*. Kráľ dnes chystá oslavu na počesť včerajšieho víťazstva a potrebuje, aby sme mu napiekli čo najlepšie torty a zákusky.

- ***Pomôcky***: papieriky, niečo na vyznačenie území
- ***Príprava***: Na hernom území umiestnime Papiere A4 s nápismi a pod nimi budú poháriky s tovarom (múka, mlieko, ananás, jahoda, čučoriedka, šľahačka, tvaroh...). Pri niektorých budú aj animátorky a dieťa získa tovar až po výhre (kameň – papier - nožnice)
- Pomocou krepového papiera vymedzíme stanovištia pre družstvá. Ďalej pripravíme kuchárske knihy, kde bude napísané, ktoré torty sú z ktorých surovín a koľko bodov za danú tortu družstvo získa. Napr. tiramisu 2 mlieka, 1 muka 1 tvaroh 1 čokoláda = 10 bodov. Body sú len za dokončené torty.
- ***Vlastná hra***: V prvej fáze hry sa nosí materiál. Deti môžu chodiť sami, alebo v skupinkách. Ak ide dieťa samo – prinesie 1 surovinu a ak idú ako skupinka – tiež prinesú iba 1 surovinu. Ak sa stretnú súperiaci hráči, môžu zobrať surovinu jeden druhému vtedy, keď ich je viac (teda dvaja zoberú jednému, traja dvom a pod...).
- Po tom, čo skončí fáze nosenia materiálu, sa družstvá snažia upiecť z materiálu torty a zákusky podľa kuchárskej knihy za čo najviac bodov. Platí, že pokiaľ majú viac rovnakých tort, tak za ne dostávajú menej bodov (tj. za druhú tortu už sú iba 4 body, za tretiu 3 body atď.). Materiál si môžu medzi sebou meniť.

3 Jogurtová – korpus, jogurt, cukor

4 Čerešňová – korpus, cukor, šľahačka, čerešne

Jahodová – korpus, cukor, šľahačka, jahody

Karamelová – korpus, cukor, karamel, čokoláda

Čučoriedková – korpus, cukor, šľahačka, čučoriedky

5 Tvarohová – korpus, tvaroh, cukor, šľahačka, jogurt

Čokoládová – korpus, cukor, čokoláda, šľahačka, tvaroh

6 Marcipánová – korpus, cukor, šľahačka, marcipán, mlieko, karamel

7 Tiramisu – korpus, mascarpone, cukor, šľahačka, čokoláda, tvaroh, káva

8 Sacherova – korpus, cukor, šľahačka, mlieko, čokoláda, káva, karamel, jogurt

Obed

Scénka (2.časť)

Poobede - *Stanovištia*: Aman prichádza a chce šikovné a pekné dievčatá pre kráľa – budúce kráľovné. Každá z dievčat dostane papier, kde budú zbierať body (potom ich môžeme spočítať pre celé družstvo). Družstvá sa rozdelia na dve skupinky a s každou skupinou pôjde animátorka. V areáli budú rozmiestnené stanovištia s popisom aktivity a aj hodnotením za splnenie.

- pranie
- zhodiť kolku (žltá lopta)
- prejsť po lane
- nalakovať si nechty na jednej ruke
- nakresliť niečo nohami
- prekážková dráha
- vybrať niečo z blata
- múka, voda – vianočka

Omša

Večera

Večer – Miss – z každého družstva vyberieme dve najúspešnejšie dievčatá a tie budú súťažiť vo večernej súťaži hľadá sa kráľovná □ Aktivity by mali byť robené tak, aby sme zapojili aj ostatné decká zo skupiniek:

- namaľovať, účes a obliecť
- voľná disciplína s tromi pomocníkmi
- 10 otázok – čo vieme o tej našej miss?
- Slogan
- so zviazanými očami dať niečo do krabíčky, orientácia podľa navigovania.

Večerná modlitba : Pred deti položíme veľký plagát /ešte predtým naň sviecou nakreslíme slnko a napíšeme: Mám vás veeeeeľmi rád./a niekoľko sviečok. Povieme deťom, aby na určený priestor na plagát napísali sviečkou /jedným slovom/, čo dnes videli, zažili. Zatiaľ to nikomu nehovoria. Potom pretrieme celý plagát vodovými farbami a objavia sa slová, ktoré prečítame. Dnes sme robili mnoho vecí. Mnohé boli ťažké... Možno si nás nik nevšimol, nik nás nevidel, nik nevedel, čo sme si vtedy mysleli /ani ostatní nevideli, čo píšeme na plagát/, ale Boh o nás vedel. Aj keď to niekedy bolo ťažké, malo to význam. Boh nás má rád.

2. deň

Oslava Asuera a zvrhnutie Vasti

Starší

Budíček, modlitba, rozsvička

Raňajky

Scénka (1.časť)

Doobeda : - Hry na pobavenie kráľa

- **Maľovanie obrazu** (portrét kráľa, obraz krajinky) vlastným telom

- **Trojboj** :

- pretláčanie (každá s každou)
- čínsky futbal (každá skupinka s každou skupinkou)
- improliga alebo kufor

Družstvá sa navzájom pomiešajú, aby v každej skupinke boli rovnako silní ľudia. V každej skupine bude rovnaký počet ľudí. Bude zostavený pavúk a postupne sa bude vypadať, až nakoniec z každej kategórie sa určí víťaz a nakoniec sa určí absolútny víťaz turnaja.

(kráľ sedí na terase a pozerá sa na ľudí, ako sa zabávajú a popripade, môže aj tliekať a smiať sa na deťoch)

Obed

Poobede : Hra Sladká Ambrózia

Pomôcky : umelohmotné fľaše, balóniky, plastové poháriky (najlepšie by boli sklenené poháriky od výživy), zatváracie špendlíky, alebo len špendlíky, papierové gule

Príprava : veľké množstvo umelohmotných fliaš naplníme vodou, ktorú zafarbíme tangom, alebo nejakým lacným sirupom, alebo potravinárskym farbivom, aspoň 4 rôzne farby. Rozmiestnime ich na stromy do rôznej výšky. Potom naplníme biele balóniky čistou vodou, ktoré tiež rozmiestnime po lese na stromy. Každému hráčovi dáme plastový pohárik (alebo sklenený pohárik od výživy) a označíme ho farebnou lepiacou páskou asi v jednej štvrtine. Ešte budeme potrebovať papierové gule.

Pravidlá : Každý hráč si zhotoví ľubovoľne dlhú tyč s pripináčikom na konci a dostane plastový pohárik (alebo sklenený pohárik). Hrá sa na družstvá. Hráči sa rozbehnú po lese a prepichujú fľaše alebo balóniky a zbierajú tekutinu do svojich pohárikov. Ak majú pohárik do jednej štvrtiny plný, hráč môže súpera z druhého družstva zasiahnuť papierovou guľou. Ak sa doňho trafi, súper mu musí preliať do pohárika všetok svoj obsah pohárika. Kedykoľvek môže hráč prísť do svojej základne a vyliat obsah svojho pohárika do spoločného pohárika za družinu. Každá farba musí byť zvlášť.

Nemôžte miešať fialovú malinovku s oranžovou a podobne. Po lese behajú traja ľudia (z každého družstva jeden), ktorý chytá hráčov a môže im sirup vypiť, alebo vyliat' (najlepšie, ak to tá osoba robí svojim súperom). Po skončení hry sa vyhodnotí, kto má z akého sirupu aké množstvo, a kto je absolútny víťaz. Poprípade sa to môže obodovať (napr. fialový sirup za najviac bodov, oranžový za menej atď.)

Omša

Večera

Večer : Hľadanie novej kráľovnej, tej, čo je najkrajšia, naj...

Vyzývajúčka – Deti budú vo svojich základných skupinkách, tak ako sme ich na začiatku tábora určili a budú sa navzájom medzi sebou (vždy tri a tri) vyzývať. Animátor bude dohliadať, aby sa decká striedali, aby nechodila vždy len tá istá.

- tancovanie (Freestyle, brake – dance, ...)
- spievať vkuse 2 minúty, hocijaké pesničky, nesmie nastať ticho (komu nastane ticho, prehral a skončil)
- vypiť čo najviac pohárov vody
- triafanie loptičky do diery (napr. do diery z papiera)
- udržať vo vzduchu s vystretou rukou 2l fľašu naplnenú vodou
- vydržať čo najdlhšie v hajzl'ovom posede (pričupené kolená)
- postaviť domček z karát
- hra Indiáni a Kovboji (budú súťažiť v hovorení čísel od 1 po 10)
- kto si nacpe čo najviac piškót do úst
- počítanie príkladov z hlavy
- uhádnuť koľko je fazuliek, šošovice, v miske (alebo v sklenenom pohári)
- koľko najviac unesieš ľudí posadených na tvojich nohách

- na ako najdlhšie udržíš dych (ako dlho vydržíš bez dýchania)

Mladší budú mať podobný program. Keď sa vyzývanie skončí, dievčatá sa pôjdu prezliecť do svojich slávnostných šiat, lebo nastáva čas, keď si kráľ pride vybrať svoju nastávajúcu kráľovnú spomedzi dievčat. Dievčatá sa pôjdu krásne preobliecť a vyfintiť. Animátori zatiaľ vyhodnotia, ktoré dievča bolo naj. Z každej disciplíny sa postaví jedna víťazka. Nakoniec si kráľ aj tak vyberie Veronku 😊
Kráľ si prichystá slávnostný prejav.
Nasledujú krátke prejavy radosti.

Scénka (2.časť)

Večerná modlitba

3. deň

Turnaj na počesť novej kráľovnej

Mladší

Budíček, modlitba, rozcvička

Ranná modlitba : Dôvod pre úsmev?

Ten drobný človečik v smiešnej modrej čiapke z akejsi úpletoviny ma privádza do zúrivosti. Ako sa tak rozhliadam po zastávke plnej ľudí, nie som sama. Záplava sivých kabátov si šťúpleho mužíka premeriava nevraživými pohľadmi. Ako sa len opovažuje túto ponurú, všednú zastávku kaziť svojim bezstarostným úsmevom? A navyše v takom nečase, keď sa všetci svorne cítia pod psa. Toľká drzosť!

Japonec - hoci si dvakrát pretriem neveriacky oči, nie, nie je to Jackie Chan, ktorý zabľúdil ktovie prečo do našej malej krajiny, určite nie - stojí, úzke oči upiera kamsi do neznáma a šťastne sa zubí. Mnohým z

toho jeho vycierania už pekelné tečú nervy. Stavím sa, že sa v hlavách gániacich prítomných prehánajú myšlienky ako: Neuhol si ten šikmooký ujo niečoho? Nie je to nejaký feták v slušných handrách? Alebo možno slabomyselný zblúdilec....

Japončík v pletenej čiapke kašle na všetky kyslé tváre a veselo sa usmieva ďalej. Prečo? Kto vie...

Asi má na to dobrý dôvod. Musí to byť čosi dôležité, podstatné. Čosi, čo neskalí ani otrasné počasie a otrávené grimasy okolia. Hm, napokon to však ani nemusí byť dajaký komplikovaný a záhadný dôvod. Možno sa usmieva len tak. Áno, čítate správne. LEN TAK.

To len my sme zvyknutí, že keď sa ktosi usmieva, musí sa mu čosi veselé preháňať hlavou, keď je ktosi milý, určite má dačo za lubom a keď nás ktosi osloví, berieme to ako obťažovanie. Nechápeme, že ľudia sa môžu usmievať, milo vystupovať a prihovárať sa z čirej radosti z ľudského kontaktu. Aspoň nie na ulici. Nie na preplnenej zástavky plnej nervózných čakajúcich. A predsa.

Možno má ten Japončík len obyčajnú, prostú radosť zo života, radosť z toho, že môže existovať. Táto radosť je dôvod, ktorý je pre nás vo svojej jednoduchosti asi príliš komplikovaný.

Dnes celý deň budeme v rámci našej skupinky voliť pre kráľovnú Ester miss úsmev:) do krabičky vhadzovať mená. Každá môže hodiť tri lístočky. A večer vyhodnotíme:)

Raňajky

Scénka

Doobeda : - turnaj na počesť novej kráľovnej- netradičné športové hry ako:

- futbal s pohyblivými brámkami
- schlendo (atď)

Obed

Poobede : - scénka: Mardochej odhalí vzburu proti kráľovi
- stopovačka za tými dvoma strážcami
- zistíme, že sa ukrývajú niekde v lese, avšak nemáme
kompletnú mapu, tú získame len za úspešné plnenie stanovišť

- ***stanovištia, zatiaľ máme:***

- zoraďenie kameňov podľa váhy

- triaťanie šiškou do stromu

- urobiť (uviť) korunu pre Ester

- prehadzovanie vodného balóna

- poskladať skladačku poslepiacky na čas

- strážcov nakoniec objavíme spadnutých do močiara, nechceme ich však hneď zabiť, odvedieme ich do chaty a uviažeme povrazmi, večer ich potrestáme a ponížime
- dievčatá sa môžu striedať pri ich strážení

Omša

Večera

Večer : - *rodinný= prevažne po skupinkách*

- vystopovaných a chytených zradcovských strážcov sa snažíme potrestať porážkou v spoločenských hrách

- najprv sa hrá v skupinkách, aby sa vyseletovali najzdatnejší hráči, ktorí potom postúpia do vyššieho levelu a budú danú spoločenskú hru hrať proti samotným strážcom

- popri hrách budú mať niečo na hryzkanie a na pitie (čaj/ kakao/ oriešky...)

-

HRY: - Blafuj (kartová od Albi)

- Jungle Speed

- človeče

- rebríky

- dáma

- šach

- **iné**

Strážcov po porážke v spoločenskej hre potrestáme nalepením im na tvár niečoho nepríjemného, napríklad kusu vaty na niečo lepkavé

Večerná modlitba : vyhodnotenie súťaže miss úsmev + rozstrihať myšlienky o úsmeve. **A každé dieťa prečíta jednu.**

- Kto sa usmieva, stáva sa slnkom, pretože tým dáva svetlo i teplo.

- Smiať sa a usmievať to je brána, ktorou môže do človeka vojsť veľa dobrého.

- Smiech je korenie ľudského života. Smiech zlepšuje zdravie. Predlžuje život. Smiech otvára dvere do zakliatych komnát. Začína zázračné priateľstvá a veľké lásky. Smiech vychováva.

- Smiech zlepšuje.

- Niektoré moje dnešné starosti a snaženia mi budú o desať rokov smiešne. Či sa dospelí ľudia nesmejú zo svojich mladíckych ťažkostí? Keď beriem svoj život, svoje ciele, svoju prácu vážne, to neznamená prestať sa smiať. Ak by na mňa padli bez humorné časy, rýchlo sa pôjdem pozrieť do zrkadla.

- Ak v ňom uvidím smrteľne vážnu tvár, tá ma hneď rozosmeje.

- S dobrým humorom v srdci i najťažšie úlohy a situácie zvládnem ľahko. Všetci, čo ma môže uraziť? Ak hovoria pravdu, za to im poďakujem. Ak hovoria o mne nepravdu, odpoviem pravdou. Ak ma vysmejú a majú dobrú príčinu, budem sa smiať s nimi. Ak nemajú príčinu, ja sa budem zabávať na ich hlúposti. Pretože mám v sebe dobrý humor, nikdy sa na smrť neurazím. A v situácii, v ktorej si nebudem vedieť rady, poviem si s istotou: AJ TO SA POMINIE!

- Po stáročia múdri úspešne používali tajomstvo humoru vo chvíľach životných skúšok. Tak i ja s láskou a humorom v srdci budem pripravený na svoje skúšky života

- Človek nemusí vyzeráť ako najlepší hollywoodsky herec; v prvom rade ľudské teplo, príjemná povaha a úsmev na tvári robia každého príťažlivým.

- Smiech je veľký dar človeku. Bol by to hriech premrhať taký krásny dar. Moje okolie, moje pracovisko, môj domov budú miesta, kde nielen ja, ale všetci ľudia budú cítiť radosť zo života.

- Nejde o smiatie sa za každú cenu, ide o dobrú náladu, radostnú atmosféru pri práci a pri styku s ľuďmi.
 - A tak, kým budem schopný úsmevu, nikdy nebudem chudobný a sám.
 - Úsmev stojí menej než elektrický prúd a dáva viac svetla.
- (Škótske porekadlo)

animátorka: Tak Pane, vďaka Ti za všetky úsmevy. Vďaka Ti aj za dievča, ktoré dneska vyhralo miss úsmev v našej skupinke. Vďaka Ti za všetky úsmevy, ktoré si nám dnes poslal do cesty. Pretože vďaka nim bol tento deň nádherný. Amen
(kl'udne pozmeňte:)

3. deň

Turnaj na počesť novej kráľovnej

Starší

Budíček, modlitba, rozcvička

Raňajky

Scénka

Doobeda : Bojová hra *Helmov žľab (hrá sa rozdelení na skupiny Židia, Medi, Peržania)*

Pomôcky : gule z papiera (na každého hráča 3 ks), veľa papierikov rôznej farby (slúžia ako životy), cedulky s číslami 1 až 5 (každé inej farby), 5 kartičiek „ výbušnina “ pre každý tím, 3 kartičky „Veža “ pre každý tím (veľké, aby ich bolo vidno), 3 nehrajúci vedúci (musia dobre rozumieť pravidlám)

Herné územie : najlepšie v lese na nepreľadnom teréne. Územie má trojuholníkový tvar.(poriadne veľký trojuholník) Na troch rovnako od seba vzdialených miestach budú tri základne, pre každý tím jedna. Tu sa bude diať povyšovanie a uzdravovanie, zároveň je nutné toto miesto dobyť. V každej základni stojí jeden vedúci. V základni si hráči môžu doplniť papierové gule. Približne v rovnakej vzdialenosti

na viditeľnom a rovnakom mieste (môžu byť kúsok od seba) sú umiestnené 3 kartičky Veža. Môžu byť pripevnené na strome. Uprostred veží a základní, po celom území sú rozmiestnené bonusové kartičky. Hráči sú na celom území rovnako zraniteľní, okrem základne.

Cieľ hry : Všetky tri skupiny musia najprv zlikvidovať veže, ktoré stoja pred základňou protivníka. Stačí sa k nim dostať a urvať kartičku zo stromu. Až potom je možné zahájiť vlastný útok na základňu protivníka. To sa deje tak, že víťazní hráči sa vnášajú do nepriateľskej základne výbušniny. Až keď je tam všetkých 5 kúskov, protivník vyletí do vzduchu a útočník vyhral. Môže byť aj napríklad, že tri kartičky od Peržanov a dve od Médov budú na Židovskom území, vtedy Židia vzletia so vzduchu. Každý hráč smie prepraviť iba jednu výbušninu, môže ju predať spoluhráčovi, iba ak sú obaja živí.

Boj : Na boj používajte papierové gule. Každý hráč má 1 z piatich úrovní, ktorá obmedzuje maximálny počet gúľ, ktoré môžu nosiť pri sebe. Taktiež obmedzuje počet životov, ktoré hráč vtedy má. Papierové gule sa môžu počas hry zbierať aj zo zeme, ale počet nesmie prekročiť limit. Kto je zasiahnutý protivníkom, odovzdá mu svoj život (ako trofej), vzdiali sa na 20m od nepriateľa, naráta v duchu do 10 a potom môže hrať. Keď si vymieňajú papieriky (po zasiahnutí) zdvihnú ruku na znak toho, že sú chvíľku neutrálni. Hráč, ktorý prišiel o všetky svoje životy, sa musí vrátiť do základne, je znížený o úroveň nižšie ako bol, oddýchne si 2min. Potom mu je obnovený počet životov zodpovedajúci jeho novej úrovni a je poslaný naspäť do bitky.

Povyšovanie : Každý hráč začína na prvej úrovni. Životy protivníkov (trofeje), ktorých zasiahol, si môže vo svojej základni vymeniť za povýšenie na vyššiu úroveň. Týmito trofejami zaplatí a prichádza o ne. Hráč, ktorý je pripravený o všetky životy, stráca jednu úroveň, ale nazbierané trofeje mu zostávajú.

1. úroveň – 1 život, 2 papierové gule , zadarmo
2. úroveň – 2 životy, 3 papierové gule, 3 trofeje
3. úroveň – 3 životy, 4 papierové gule, 3 trofeje
4. úroveň – 4 životy, 6 papierových gúľ, 5 trofejí

5. úroveň – 5 životov, neobmedzený počet papierových gúl, 8 trofejí
vyliečenie – 1 trofej za obnovený 1 život (až do maxima)

Úrovne pre Židov:

1. úroveň = *pešiak*, 2.úroveň = *jazdec*, 3. úroveň = *t'ážkoodenec* , 4. úroveň = *rytier*, 5. úroveň = *mušketier*

Úrovne pre Médov:

1. úroveň = *podplukovník* , 2.úroveň = *plukovník*, 3. úroveň = *nadplukovník* , 4. úroveň = *maršal*, 5. úroveň = *generál*

Úrovne pre Peržanov:

1. úroveň = *poddaný*, 2.úroveň = *mešť'anosta* , 3. úroveň = *šľachtic*, 4. úroveň = *duchovný*, 5. úroveň = *pán*

Bonusové kartičky : Nachádzajú sa uprostred územia. Každý hráč môže mať pri sebe len 1 výhodu! Ale počas hry si ich môže hocikedy nazbierať neobmedzený počet. Výhody sú na jedno použitie a uplatňujú sa vo svojej základni.

Prinesenie strhnutej veže zo stromu – 3 trofeje zdarma

Úspešné uloženie výbušniny na cudzie územie – 3 trofeje zdarma

Instantné povýšenie – zdvihne hráčovi úroveň o jednu úroveň (hráč si musí rozmyslieť, kedy výhodu použije, či na povýšenie z prvej úrovne na druhú, alebo zo štvrtej na piatu, napr.)

Zvýšenie limitu životov o jeden alebo o dva – tieto životy nejde vyliečiť a po prestupe na inú úroveň stráca kartička hodnotu

Neobmedzený počet papierových gúl – platí do prestupu na inú úroveň

Ošetrenie bez zníženia úrovne – keď hráč príde o všetky životy, nepríde o svoju úroveň

- *Indiánska palička netradične* (lietadlo, fúrik..)

Obed

Poobede : *Stopovačka*

Deťom nakreslíme mapu so značkami a vysvetlivkami podľa prostredia (ktoré predtým preskúmame). Budú sa mať dostať k miestu, kde budú akože zradcovia, ktorí predtým utiekli z kráľovstva. (zradcovia tam nebudú, lebo ich potrebujú na hru mladší). Po ceste budú rôzne úlohy, prekážky a nástrahy, ktoré bude treba prekonať. Mapa bude reálna mapa z okolia chaty Poniklec z Hronca.

Jogo de cerveza (táto hra sa bude hrať po skupinkách)

Pomôcky: akýkoľvek nápoj vo fľaši, alebo vo veľkom pohári pre každého hráča, umelohmotné fľaše, kameň

Pravidlá: Dve družstvá sa postavia oproti sebe vo vzdialenosti asi 5m. V každom tíme je rovnaký počet ľudí. Každý hráč má pred sebou postavený pohár s nápojom. Nie je vhodné používať sklenené poháre lebo by mohlo dôjsť k poraneniu. Doprostred medzi oba tími sa postavia prázdne umelohmotné fľaše, ktorých je toľko, ako hráčov na oboch stranách. Dva súperiace tími majú medzi sebou umelohmotné fľaše.

Prvý hráč hádže kameňom na jednu z umelohmotných fliaš. Dokiaľ ju nezhodí, v hre pokračuje súper a po ňom ďalší hráč z tímu. Dokiaľ sa hráč trafi do niektorej umelohmotnej fľaše a niektorú zhodí, jeho tím začne piť svoj nápoj, čo najrýchlejšie, dokým súper z družstva oproti vybehne a postaví spadnutú umelohmotnú fľašu, zoberie vrhací kameň a vráti sa naspäť. Potom zakričí STOP a súper prestane piť.

Tím, ktorý má všetko ako prvý vypité, vyhráva.

Omša

Večera

Večer : hry - ***Dračí súboj (súť ažit' budú proti sebe dve a dve skupinky)***

Pomôcky: 2 šatky

Pravidlá hry: Hráči sa dajú do svojich skupiniek. Každé družstvo sa postaví do radu a chytia sa okolo pásu. Tým sa vytvorí dračie telo. Posledný člen si zastrčí šatku za pás nohavíc, to je dračí chvost. Prvý člen je hlavou draka a len hlava draka môže zobrať cudziemu drakovi

chvost. Na daný pokyn sa začne súboj. Nastáva tak boj posledného človeka s prvým a ostatní členovia ani nevedia, že čo majú robiť a kam majú ísť. Ak hlava draka (prvý člen) zoberie dračí chvost (poslednému členovi z druhého družstva zoberie šatku), je koniec súboja a vyhráva.

Hráči sa počas celého súboja musia držať, ak sa niekto pustí, prehráva celé družstvo. POZOR! Môže dôjsť k roztrhnutiu oblečenia!!!

Súboje sa niekoľkokrát opakujú a zakaždým sa členovia v skupinke striedajú.

Hrá sa na niekoľko kôl a nakoniec sa určí víťazné družstvo.

- *Obliehané mesto (bojová hra)*

Pomôcky: špagát, hodinky, papierové gule,

Pravidlá: Niekde na lúke, alebo v okolí začiatku lesa označíme dva sústredné kruhy, jeden kruh s priemerom asi 3 metre, druhý kruh s priemerom asi 8 metrov. Oba kruhy majú spoločný stred. Kruh s priemerom 3 metre bude predstavovať mesto. Medzikružie predstavuje ochrannú zónu mesta. V menšom kruhu stojí jeden hráč, ktorý predstavuje obyvateľstvo mesta. Za kruhom s priemerom 8 metrov bude neohraničené územie, po ktorom budú behať lietadlá a obliehatelia. Čo najďalej, ako to len bude možné, budú mať lietadlá svoju základňu, v ktorej budú mať všetky papierové gule. Okolo základne bude neutrálne územie, asi 1 m, aby mohli z tadiaľ vybehať.

Mesto je obkľúčené a hráč v kruhu, nesmie opustiť kruh a vždy sa musí nachádzať aspoň nejakou časťou tela v kruhu. Na ruke má hodinky a dáva pozor na čas. Do jeho mesta má každých 5 minút dopadnúť potravinová zásielka (papierová guľa). Ináč zomrie štvrtina mesta. Družstvá sú rozdelené na dve skupiny. (tri družstvá sa pomešajú a spoločne vytvoria dve družstvá) Mesto je obkľúčené a obliehatelia zabráňujú lietadlám (členovia družstva), aby doručili zásielku do mesta (aby trafili guľu do kruhu s priemerom 3 metre). Jedno družstvo budú lietadlá a druhé družstvo budú obliehatelia, ktorí budú zabráňovať, aby sa gule nedostali do mesta. Každé lietadlo smie niesť pri sebe iba jednu guľu a v ochrannej zóne mesta (v kruhu s priemerom 8 m) sú v bezpečí, tam obliehatelia nemôžu vojsť. Ak

lietadlo chytí obliehateľ (ešte pred ochrannou zónou mesta) a bude mať zásielku, berie si jeho guľu obliehateľ. Ten potom môže guľami zostreľovať lietadlá bez toho, aby sa ich dotkol rukami, stačí do nich trafiť papierovú guľu. Ak obliehateľ chytí lietadlo a lietadlo už nebude mať zásielku, lietadlo stojí 1 minútu na mieste. Lietadlá počas hry nemôžu zbierať papierové gule zo zeme, iba zo svojej základne. Postupom hry budú mať obliehateľa čoraz viac papierových guľí a dopraviť zásielku do mesta bude čoraz ťažšie.

Hra sa končí, keď lietadlá už nebudú mať v základni žiadne papierové gule.

- popripade ešte nejaká hra na vyplnenie času

Večerná modlitba

4. deň

„Aman je veľký vládca, povýšený kráľom konat', ako sa mu páči. Znepáči sa mu Mardochej, ktorý sa mu odmieta klaňať a preto vydáva listinu, kde je napísané, že všetkých Židov postihnú veľké prenasledovania tresty v daný deň D. Mardochej, Ester a Židia sa postia a modlia sa, aby sa Boh nad nimi zmiloval.“

Mladší

Budíček, modlitba, rozcvička

Ranná modlitba : Pomýlili ste sa o jednu nulu

Kardinál Alexander Farnese (neskorší pápež Pavol III.) bol veľmi štedrý. Raz ho istá chudobná matka poprosila o päť strieborniakov, ktoré vo svojej veľkej núdzi nevyhnutne potrebovala. Kardinál poslal svojho sekretára, ktorý jej priniesol 50 strieborniakov.

„To je omyl,“ povedala chudobná žena. No sekretár ukázal lístok, na ktorý kardinál naozaj napísal 50. Dobrá žena sa s tým lístkom vybrala za kardinálom. „Eminencia,“ povedala, „pomýlili ste sa o jednu nulu!“

„Naozaj, máte pravdu!“ odpovedal kardinál. Vzal pero a s úsmevom pripísal ešte jednu nulu. Žena s dojatím čítala: 500 strieborniakov.

Odvaha môže mať rôzne formy. Jednou z nich je aj veľkodušnosť - odvaha použiť na veľký cieľ veľkorysé prostriedky, odvaha rozdávať.

Druhým ľuďom môžeš darovať niečo zo svojho majetku, niečo zo svojich vedomostí, ale najväčšiu odvahu dokážeš, ak s láskou daruješ sám seba...

Raňajky

Scénka (1.časť)

Doobeda - 99 úloh- nutnosť klanania sa Amanovi na úlohy bude obmedzený čas, nejaké dve hodiny, aby sme poobede stihli vláčik

- animátorky by vtedy mali mať čo najväčšie voľno, nech môžu odpočívať/ chystať iné

Obed

Omša

Scénka (2.časť)

Poobede : -*scénka*: vyvesená listina proti Židom (pretože sa Mardochej ako Žid odmietol pokloniť Amanovi) s určeným dňom pogromu (aj brutality)

- listinu robíme spoločne so staršími
- *výlet* (ako odmena, že sme sa Amanovi pekne klaňali, dal nám „voľné“ popoludnie, pôjdeme na Čiernohorskú železnicu – pešo na stanicu, odvezieme sa, tam sa najeme, zahráme si niečo

Večera

Večer : *Improlika* – mali by byť dve proamanovské scénky pre Peržanov a médov a jedna protiamanovská pre židov

Večerná modlitba : Najskôr deti porozmýšľajú, čo už v tábore zažili, čo nové videli, naučili sa, alebo ešte uvidia a nakreslíme to spoločne na veľký plagát. Potom si každý obkreslí svoju nohu – stopu (príp. vedúci si ich dopredu pripraví), napíšeme si na ňu svoje meno a nalepíme na plagát. Stopa symbolizuje neustály pohyb, chodenie, spoznávanie nových vecí. Na objavovanie nového človek potrebuje odvahu a slušnosť. O to sa dnes budeme usilovať aj my. (modlitbu formulovať: Bože, ďakujeme Ti za nové veci, ľudí... Prosíme Ťa, daj nám odvahu byť slušnými, odvahu vytrvať v nebezpečenstvách...)

Stopy v piesku

Jednej noci sníval sa mi
nezvyčajný sen:
Pán a ja - my dvaja len,
sme sa brali spolu sami
popri mori piesčiniami.

Pred zrakom mi vyvstávali
príhody a udalosti
z celej mojej minulosti;
pri každej sa za mnou tiahli

stopy v piesku dvoje:
Pánove a moje.

Posledný keď výjav mihol sa mi,
obrátil sa zrak môj vzad
za tými v piesku šľapajami,
a pozorujúc tak ich sledy,
vidím, že ich kedy-tedy
bol len jeden rad;

druhý vytrácal sa kdesi,
a to dokonca práve vtedy,
keď stíhali ma strasti, biedy
a útrapy a žiale,
a neboli veru malé.

Čo si myslieť o tej veci?
„Ako je to možné, Pane,“
vravím, „ved' si prísľub dal mne,
že, ak za Tebou sa dám,
budeš so mnou vždy a stále,
neopustíš ma – nuž ale

vždys' ma nechal, keď mi Teba
práve najviac bolo treba.

Ako pochopiť to mám?“
„Moje drahé, drahé dieťa,“
povedal mi na to Pán,
„večnou láskou milujem ťa,
nikdy neopustil som ťa,
nikdy teba nenechám;

bol som s tebou po všetok čas prešlý,
a že za tie smutné doby biedy
stôp, len jeden zavše vidíš sled,
to ťa vtedy moje ruky niesli.“

4. deň

„Aman je veľký vládca, povýšený kráľom konat', ako sa mu páči. Znepáči sa mu Mardochej, ktorý sa mu odmieta klaňať a preto vydáva listinu, kde je napísané, že všetkých Židov postihnú veľké prenasledovania tresty v daný deň D. Mardochej,

Ester a Židia sa postia a modlia sa, aby sa Boh nad nimi zmiloval.“

Starší

Budiček, modlitba, rozcvička

Raňajky

Scénka (1.časť)

Doobeda: – *Národy musia plniť, čo im Aman prikáže:*

- **hra „Krabíčky a cestičky“**

„Aman sa rozhodne, že sa chce dostať do vzdialenej bohatej krajiny, o ktorej počul (dedina Hronec ☺). Ako sa tam však ide, to nikto presne nevie, má len útržkovité informácie od cestujúcich obchodníkov z rôznych častí veľkej Perzskej ríše. Preto vysielala jednotlivé národy, aby našli cestu do bohatej krajiny a mohli ju dobyť. Jasné smerovky neexistujú.

- **popis hry:** hráči sú oboznámení s terénom a rozmiestnením jednotlivých stanovišť (dostanú mapu). Môžu sa pohybovať len po dvojiciach, ktoré zostávajú počas hry stále rovnaké. Každá dvojica má papier a pero. Cesta do ďalekého mesta pozostáva zo štyroch úrovní a z cieľa. Každá úroveň má viacero stanovišť, ktoré sú medzi sebou pospájané. Na 1. úrovni je 5 stanovišť, na 2. úrovni 4 stanovišť, na 3. a na 4. úrovni 3 stanovišť a najvyššou úrovňou je dedina – konkrétne pekáreň. Na každom stanovišti sú 3-4 krabičky, ktoré skrývajú ďalšiu cestu. Na začiatku sa celá skupina odvedie na jedno stanovište. Tam si každá dvojica vyberie jednu škatuľku a vyberie sa tam, kde na stanovište, kde ho škatuľka naviguje. tak pokračuje stále ďalej, pričom na ďalšie stanovište smie ísť, iba ak je stanovište prázdne a vždy si tam môže pozrieť len jednu škatuľku. Úlohou skupiny,

národa, je dostať sa ako prvý do cieľa, pričom do cieľa musia postupne prísť všetky dvojice daného národa. Až vtedy vyhrali. Jednotlivé dvojice môžu medzi sebou komunikovať a pomôcť si tak nájsť rýchlejšie cestu.

- skupina, ktorá príde do cieľa – ku pekárni v dedine – má za úlohu spolu s animátorom nájsť v dedine dôkaz, že je to bohatá krajina a priniesť čo najhodnotnejší darček pre Amanu, ktorý získajú od miestnych obyvateľov. Hodnotnú vec musia do určitého času doniesť Amanovi a so slovami úcty a poklonou mu ho predniesť.
- (obrázok orientačnej schémy ku hre sa nachádza na poslednej strane

Obed

Omša

Scénka (2.časť)

Poobede – *Aman poveril národy, aby vystavali kráľovi nové sídlo a vyžaduje kľananie sa za každú cenu*

- **hra “Pyramíra logistics”**

“Skupiny majú postaviť pyramídu, ktorá bude mať, čo najvyššiu hodnotu. Stavebný materiál získavajú na cestách, musia ho doniesť na stavebné parcely, kde im ho vymenia za opracované kvádre, z ktorých postavia hodnotnú pyramídu. “

Hráči hrajú spolu ako národ. V teréne sú vyznačené 2 trate, na ktorých sú vo vzdialenosti 20 metrov od seba rozmiestnené obálky. V obálkach sa nachádzamnožstvo papierikov vždy s rovnakým číslom od 1 po 9. Na jednej trase sú párne čísla, pričom najnižšie je najbližšie a druhej trase sú nepárne čísla, pričom číslo 9 je najďalej.

Cieľom každého družstva je postaviť celú pyramídu, aby bodový súčet všetkých kociek bol čo najvyšší.

Jedna kocka pre stavbu pyramídy vznikne tak, že hráč vybehne a zoberie z obálky papierik s číslom. Dobehe na stavebnú parcelu, tam mu papierik vymenia pôdorys kocky očíslovaný rovnakým číslom, ako doniesol hráč na lístku. Pôdorys zlepiť a získa tým jednu kocku na stavbu poschodia. Jedno poschodie musí byť tvorené rovnakým číslom. Ďalšie poschodie musí byť tvorené číslicou o jedno väčšou alebo menšou. Kocku na vrchné poschodie môžete položiť, až keď má celý základ, na ktorú sa dá položiť. Nie je možné podkladať pod jednu kocku druhú. Spodnú základňu je však možné rozširovať stále rozširovať. Napr. máme najprv vytvorenú základňu tvorenú 2x2 kockami s hodnotou 4. Nad ňou je poschodie tvorené jednou kockou hodnoty 5. Môžeme rozšíriť spodnú základňu pridaním ďalšieho radu kociek s hodnotou 4. Teraz budeme mať základňu 3x3 kocky s hodnotou 4, poschodie 2x2 s hodnotou 5 a 1 kocku hodnoty 6. Dokopy je to teda $9 \times 4 + 4 \times 5 + 6 = 62$.

Hráči majú na budovanie pyramídy presne hodinu času. Môžu sa rozhodnúť skončiť so stavbou pyramídy skôr. Ak na žiadnom poschodí nechýba žiadna kocka, skupina si za pyramídu pripočíta ešte hodnotu fiktívnej základne., t.j. pod najväčšou základňou je si predstaví ešte jedno poschodie, kde majú kocky hodnotu, ktorá nasleduje v rade. Ak je poslednou základňou číslo 3 a nad ňou je číslo 4, hodnota kocky v tejto fiktívnej základni je 2.

Na stavbu pyramíd dohliada osoba predstavujúca Aman – vždy, keď hráči budú prechádzajú okolo nej, budú sa musieť pokloniť a povedať jej kompliment. Po skončení stavby celá skupina vytvorí pred pyramídou zo svojich tiel živý koberec, po ktorom Aman príde si obzrieť pyramídu.

Mardochej a vybraní Židia však odmietajú prejavíť takúto úctu, ktorá patrí iba Bohu, Amanovi, na čo sa Aman veľmi nahnevá a v vyvesí listinu, kde určí neznesiteľné tresty pre

Židov, ktoré sa začnú vykonávať nasledujúci deň po západe slnka.

Deti sa teraz rozdelia späť do svojich národov. Židia rozhodnú zrieknuť večere a prosiť Boha, aby nenastal tento hrozný osud. Aj deti v ostatných skupinkách budú mať možnosť vzdať sa večere, zo strachu, že Amanov hnev sa môže obrátiť aj proti nim.

Večera - Nevečera

Po večeri – nevečeri

Program po národoch, čiže po skupinkách. Židia po jednom si prejdú tichú cestu v lese, kde sa pomodlia modlitby, čo sa modlila Ester a Mardochej. Budú veľmi prosiť Boha o zľutovanie – je to priestor na krátke spytovanie si svedomia a neskoršiu spoveď, keby chceli.

V noci – NOČNÁ HRA

“Celý židovský národ sa modlí o múdrosť pre Ester, ktorá je blízko pri kráľovi, aby ju kráľ vypočul a mohla skúsiť zachrániť ľud pred skazou. Na to musí byť Ester veľmi obvážna. Preto prejdú skúškou odvahy aj dievčatá.”

Pôjde o bežnú skúšku odvahy. Po jednej pôjdu tmavou lesnou cestičkou, kde ich čokoľvek môže nastrašiť ☺

Večerná modlitba

5. deň

Ester predstúpi pred kráľa, nezomrie, ale získa súhlas so zrušením pogromu voči Židom

Mladší

Budíček, modlitba, rozcvička

Ranná modlitba : Posledný v triede

Keď bol Ján Krstiteľ Vianney, budúci arský farár, seminaristom, mal veľké problémy s učením. Nevedel pochopiť ani tie najjednoduchšie pojmy. Predstavení seminára ho poslali niekoľkokrát domov. Ale on stále naliehal, že chce pokračovať. Keď mal dvadsaťjeden rokov, sedával v triede s chlapcami, ktorí boli od neho o desať rokov mladší. Jeden z nich, jedenásťročný, mu začal pomáhať v učení.

Ján Krstiteľ Vianney bol veľmi vďačný svojmu malému učiteľovi, ale problémy pretrvávali: nechápal, nepamätal si, klesal na mysl, zajakal sa.

Chlapec sa na to sťažoval svojim spolužiakom. Ján Krstiteľ Vianney to počul. Vyšiel z lavice, kľakol si pred ním a povedal: „Odpusť mi, že som taký hlúpy.“

Na pšeničnom poli boli skoro všetky klasy sklonené k zemi. Iba niekoľko vzpriamených stebiel sa pozeralo radostne k nebu, na okolostojacich i na svojich spoločníkov.

„My sme najlepší,“ vrieskali. „Neohýbame sa ako otroci, naozaj sa dá povedať, že sme pánmi udalostí a ovládame situácie.“ Ale vietor, ktorý pozná život lepšie ako všetci, sa uškŕňal: „ Čo by nestáli vzpriamene... keď sú prázdne!“

Nehraj sa na bossa, keď ním nie si. Netvár sa ako najmúdrejší, najskúsenejší, pretože nie si najmúdrejší, ani najskúsenejší. Nemysli si, že tvoje názory sú najlepšie, pretože tiež sa môžeš myliť. A nesnaž sa byť všade prvý v rade, lebo sa ti môže stať, že ti povedia: uhni, zacláňaš.

Buď skromný. Menej hovor a viac počúvaj. Pomáhaj druhým, aj keď vieš, že nič za to nedostaneš a možno sa ti nikto ani nepoďakuje. Ale ty nezabudni povedať každému „ďakujem“ aj za hocijakú drobnosť, alebo samozrejmosť, ktorú pre teba niekto spraví.

Pokora ti umožní rásť v láske...

Raňajky

Scénka(asi bude ráno): Ester ide pred kráľa, nezomrie, získa súhlas na zrušenie pogromu na Židov a vyhlásenie pogromu proti Peržanom a Médom.

Doobeda: *Tvorivé dielne* (tie má pod palcom Ivanka)

Obed

Oddych(cez ktorý bude možnosť dorábať)

Poobede: *Labyrint* - zo špagátu bude v lese vytvorený labyrint, v ktorom budú deti plniť úlohy(tu môžu použiť žolíka, ale nie na celý labyrint).

Úlohy:

a)nakreslite jedna skupina koníka (Peržania), druhá slona (Židia), tretia prasiatko (Médi) v tichu. Deti sa striedajú po každom ťahu ceruzkou.

b)kus cesty musia prejsť „naslepo“ prvá vidí a ostatné majú zaviazané oči.

c) na deke budú položené veci (napr. 20), dostanú časový limit cca 3 minúty na zapamätanie a keď povedia 2/3 môžu ísť ďalej

d)kýblik, do ktorého majú pingpongovou raketou trafiť loptičku(každá 2pokusy)

e)deti stoja v kruhu držia sa za ruky a majú kruh(okolo pása)na rukách. Majú ho bez pustenía posunúť cez celý kruh, v ktorom stoja.

f) keď prídu na rázcestie, musia sa rozhodnúť kadiaľ pôjdu-doprava- skákať na pravej nohe, doľava na ľavej. Ak pôjdu dopredu musia ísť chrbtom(ak by vám ešte nejaké úlohy napadli, potešíme sa ☺)

Pôjdu všetky 3 skupinky naraz, ale z inej strany a ich cieľom je prísť prví do stredu labyrintu(2. a 3. akože nedostanú večeru), kde by mala byť lanová hra a Mardochej, ktorý im vysvetlí, že sa chceme zmieriť. Nasleduje obrad zmierenia- vypustenie holubíc (biele héliové balóniky) a **večera**, na ktorej sa budú kŕmiť tiež na znak mieru ☺

Omša

Večera

Večer: pokračuje zmierovanie spísaním mierovej listiny- obrovský papier s podpismi všetkých detí a mega veľkou pečiatkou. Už ako zmierení si zahrajú čísla- každý zo skupinky má svoje číslo, ktoré môže robiť len určitú činnosť(niečo ako ucho, oko, ruka, ...). animátor povie vetu, ktorú majú pomocou svojich schopností spolu znázorniť. Povie ju uchu, ktoré ju môže napísať (schopnosti: pantomíma, kreslenie, opis, spievanie, počúvanie a napísanie) Modlitba a hajde spinkať ☺

Večerná modlitba : PANE, UROB MA TVORCOM POKOJA

Pane, urob ma tvorcom pokoja:
aby som vnášal lásku, kde panuje nenávisť,
odpustenie, kde sa množia urážky,
jednotu, kde vládne nesvornosť.

Daj, aby som prinášal pravdu tým, čo blúdia,
vieru tým, čo pochybujú,
nádej tým, čo zúfajú,
svetlo tým, čo tápu v tmách,
radosť tým, čo smútia.

Daj, aby som sa snažil skôr potešovať iných,
než aby mňa potešovali,
skôr chápať iných,
než aby mňa chápali,
skôr milovať iných,
než aby mňa milovali.

Pretože len keď dávame
– nadobúdame,

len keď zabúdame na seba,
nachádzame seba samých,
len keď odpúšťame,
dostáva sa nám odpustenia.
Len keď dávame, naozaj dostávame.

Pane, dnes tu naozaj celý deň chceme byť Ty a ja pre druhých. Amen

5. deň:

“Odvážna Ester predstúpi pred kráľa a prizná, že je tiež Židovkou, hoci jej hrozí smrť. Kráľ nariadi uzmierenie medzi národmi, majú si na to prichystať darčeky.”

Starší

Budíček, modlitba, rozsvička

Raňajky

Scénka (1.časť)

Doobeda

- tvorivé dielne - Ivanka
- lanové prekážky?

Obed

Poobede

- jednoduché pohybové hry na odreagovanie sa
 - Peržania vs. Médi, Médi vs. Židia, Židia vs. Peržania (inak Škóti a Angličania ☺)
 - Skalný golf – v lese je vyznačená trasa – poľná cesta s rôznymi prekážkami. Vytvorí sa 4 členné skupinky, každý hráč si nájde v lese nejakú palicu, ktorá mu bude slúžiť ako golfová palica. Hráči si palice v skupinke môžu požičiavať. Odpáli jeden, následne ide ďalší zo skupinky, striedajú sa

určenom poradí. Tam, kde skončí tenisová loptička jedného, pokračuje druhý, hoci to bude aj mimo cesty. Je to závod, na ktorom sú naraz všetky družstvá a víťazí najrýchlejšie družstvo.

- Lacros v skupinke
- Frisbee ultimate

Scénka (2.časť)

Omša

Večera

Večer

- oslava veľkou hrou – Eposom
Zachovali sa len útržky z diela. Poznáme slová na začiatku a na konci každého dejstva, kde jedno dejstvo končí, druhé začína. Poznáme postavy a ich vlastnosti. Čo však nepoznáme, je dej dejstiev, iba ich začiatok a koniec. To vymyslíme ☺
- hudba, kostýmy, kulisy, vizážista, kameraman

Večerná modlitba

6.deň

Nesenie listiny s radostnou správou do ďalekých krajov

Mladší

Budíček, modlitba, rozcvička

Ranná modlitba : Každému dáme kúsok papiera vytrhnutý z nejakého celku a naň deti píšú, čo môžu dať ostatným deťom zo seba a aj ako skupina, čo im môžu ponúknuť (úsmev, pomoc...). Potom všetky skupinky lepia na papier a vytvoria jedinečné dielo – spoločné. Aj dnes budeme veľa vecí robiť spoločne, preto si budeme musieť aj pomáhať, všímať si druhých – aj v tom je naša šikovnosť, rýchlosť.

Ježišu môj, pomáhaj mi
šíriť tvoju vôňu kamkoľvek by som šla.
Nalej do mojej duše tvojho Ducha
a naplň ju tvojou láskou,
aby prenikla do môjho bytia
takým totálnym spôsobom,
aby celý môj život
mohol byť iba vôňou a láskou
prenesenou skrze mňa
a videnou vo mne,
aby každá duša,
s ktorou prídem do kontaktu
mohla cítiť
tvoju prítomnosť v mojej duši,
a potom pozerat' nahor
a vidieť už nie mňa,
ale teba, Ježišu.
Zostaň so mnou
a ja začnem svietiť
tvojím svetlom.
Svietiť,
aby som bola svetlom pre druhých.
Svetlo, Ježišu môj, bude tvoje,
nebude vychádzať zo mňa.
Bude to tvoje svetlo,
ktoré bude svietiť na druhých skrze mňa.
Dovoľ, aby som ti predkladala modlitby
spôsobom, ktorý ti je najmilší
vyžarujúc svetlo na tých,
čo ma obklopujú.
Daj, aby som ťa hlásala bez slov, príkladom.
Silou, ktorá priťahuje
a vplyvom toho, čo robím.
Plnosťou lásky, ktorú mám pre teba vo svojom srdci.
Amen.

Raňajky

Scénka: Nesenie listiny do ďalekých krajín

Doobeda: *dedinská hra*- budú mať zoznam mnohých úloh, z ktorých musia časť splniť.

Úlohy: -povysávať u niekoho(aj iné domáce práce)

-nakúpiť 5 vecí za čo najmenšiu cenu(jedlo dostanú víťazi)

-odfotiť sa s 5 dedičanmi(stačí do mobilu)

-od 3 ľudí si vypýtať vtip

-spýtať sa aspoň 4 ľudí po anglicky ako sa majú (haváriu?)

-vypýtať si cigaretu a ak im dajú zlomiť ju pred tým, kto im ju dá a povedať, že fajčiť, by sa nemalo

- nechať si zaviazať šnúрку od niekoho z dediny

- tu si tiež necháme radi poradiť ☺

Obed

Poobede: *vysielačka a drak – behavejšie hry*

Omša

Večera

Večer : vyhodnotenie(kráľ odmeňuje svoj ľud) a spoločné tancovanie- balónový, stoličkový, čiapkový, papierový(ruský) tanec, medzi tancami- drogéria, moje malé mačiatko, valčík vo štvorici

Večerná modlitba : Zlatá medaila

Bolo to na olympijských hrách v roku 1928 v Amsterdame. V šerme stáli proti sebe Talian a Francúz Gaudin. Šlo o zlatú medailu. Obaja muži šermovali ako zúriví a diváci sa pozerali so zatajeným dychom. Francúz mal zlú pozíciu, lebo dlhý Talian mal nad ním veľkú prevahu v dosahu. Gaudin útočil čoraz prudšie, takže útok a odraz nasledovali bleskurýchle za sebou.

Tu zrazu zasiahli rozhodcovia. Prestávka! Jeden z nich sa domnieval, že videl, ako Talian Francúza zasiahol. Radmi divákov prešla vlna povzdychu. Ak Francúz dostal zásah, bola zlatá medaila stratená...

Konečne sa rozhodcovia dohodli. Ich hovorca vystúpil a oznámil: „Nijaký zásah!“ Diváci si vydýchli.

Vtedy si Francúz strhol prilbu, zdvihol fleuret na hrud', podišiel o krok k rozhodcom a povedal: „Je suis touché – zasiahol ma!“

Rozhodcovský rozsudok bol v jeho prospech, no on ho neprijal. Pravda bola preňho cennejšia ako ľst'ou získaná zlatá medaila.

Spravodlivý a charakterný človek hovorí pravdu, koná spravodlivo a žije v pravde. Na pravdivý život treba mať silu a odvahu. Mnohí z nás vypočítavo alebo zbabelo cúvnu.

Ak máš dar viery a poznáš Pravdu – a nežiješ podľa nej... nezdá sa ti to hlúpe a zbabelé? Neklam sám seba, že si „nevidel zásah“, že si nepočul, ako máš žiť. V tomto prípade pravda = život ... večný.

6. deň

Nesenie listiny s radostnou správou do d'alekých krajov **Starší**

Budiček, modlitba, rozcvička

Raňajky

Scénka

Doobeda - *Celodenný výlet na Čiernohorskú železničku*

Deti budú po ceste plniť rôzne úlohy a budú mať zvládnuť rôzne prekážky.

- na začiatku cesty dostanú listinu s dobrými úlohami, ktorú treba splniť
- po ceste budú niesť listinu s radostnou správou do všetkých krajov
- Šušušu si mŕtvy!
- celý deň niesť surové vajíčko tak, aby sa nerozbilo (od začiatku cesty, po príchod na chatu)

- zákaz hovoriť áno, nie (kto sa pomýli, zahodí zápalku, komu najviac zápaliek zostane, vyhral)
- každý bude niesť svoj balónik, tak aby ho od začiatku cesty, až po príchod na chatu nepraskol
- budú mať zistiť rôzne otázky, ktoré im bude animátor po ceste dávať

Obed (deti ho dostanú ráno, ako balíček)

Poobede Vraciame sa z túry naspäť domov.

Omša

Večera

Večer : *Zábavný program, pri ktorom sa utuží kolektív a deti si aj oddýchnu :)*

Večerná modlitba

6.deň

Oslava sviatku Purim

Mladší

Budíček, modlitba, rozevička

Ranná modlitba :

Dobrý Bože, daroval si mi dnešný deň,
iný, ako ten včerajší,
iný, ako bude zajtra.
Ďakujem Ti zaň a prosím:
Daj mi oči, aby som vnímala
aj neviditeľnú krásu.
Daj mi sluch, aby som počula

aj nevyslovené slová.
Daj mi chápvajú myseľ, aby som
vedela pomôcť utrápeným.
Daj mi ruky, aby som hladila
tváre ubiedených.
Daj mi nohy, aby ma viedli
cestou spásy.
Daj mi silu, aby som si zachovala čistú dušu,
nezatemnenú hriechom.
Daj mi pevnú vôľu, aby som sa obetovala
za iných.
Daj mi schopnosť rozdávať úsmev tým,
ktorí sa už zabudli smiať.
Daj mi milujúce srdce, aby som spoznala,
aké krásne je ľúbiť.
Daj mi pevné plecia, aby som statočne
niesla svoj kríž.
Vlož mi do úst slová, ktorými budem
ohlasovať tvoje meno pred ľuďmi,
ktorí neveria v Teba.
Pomôž mi milovať; pomôž mi
stať sa dnes lepším človekom.

Amen. (poďakovanie za tábor... za všetko:)

Raňajky

Ráno: deti sa zbalia, oblečú sa do svojich kostýmov, prípadne sa vhodne okrášlia

Scénka

Doobeda

- Vyhodnotenie tábora
- Rozdávanie darčiekov, čo si navzájom vyrobili

Omša

Obed

- Jedáleň bude vyzdobená (stačí nejaké kvetinky a naaranžované servítky), na stoloch bude pripravený prípitok (jablkový džús)
- Animátorky sa budú starať o svoje deti, aby sa deti cítili dôležito. Prípadne môže hrať hudba v pozadí...
- Po obede bude dezert

Cesta domov

7.deň

Oslava sviatku Purim

Starší

Budiček, modlitba, rozcvička

Ranná modlitba

Raňajky

Ráno: deti sa zbalia, oblečú sa do svojich kostýmov, prípadne sa vhodne okrášlia

Scénka

Doobeda

Rozdávanie darčiekov

- Deti sa rozdelia na dve skupiny (jedna skupina sú tí, čo vyhrali tábor, druhá skupina sú tí, čo boli tretí. Tí, čo boli druhí sa náhodne rozdelia)

- Tá skupina, kde sú deti, ktoré vyhrali, budú mať právo losovať meno, komu dá darček (a od koho dostane). Takto každé dieťa dá darček tomu druhému, nebude to dlho trvať, lebo tam bude iba 15 párov.

Chvil'a osláv

- Nasleduje **scénka** animátoriek o popoluške (od veci, ale snád' to bude vtipné). Pred obedom alebo po obede budú tancovať. (do obeda - po obede???)

Obed

- Jedáleň bude vyzdobená (stačí nejaké kvetinky a naaranžované servítky), na stoloch bude pripravený prípitok (jablkový džús)
- Animátorky sa budú starať o svoje deti, aby sa deti cítili dôležito. Prípadne môže hrať hudba v pozadí...
- Po obede bude dezert
- Vyhodnotenie tábora