

„Ja budem s tebou...“

z Egypta do Prislíbenej zeme



Prímestský tábor 2008 – mladší kmeň

14. - 18. 7. 2008

Miesto pobytu počas týždňa:

- **Pondelok:** oratko - obed
- **Utorok:** oratko - obed
- **Streda:** výlet na Dúbravskú hlavicu – treba si vziať suchý obed, omša bude počas výletu.
- **Štvrtok:** oratko- obed, vodný deň – treba si priniesť náhradné oblečenie
- **Piatok:** doobeda- mesto – + treba si priniesť lístky na MHD 2 x 10 min a treba si vziať suchý obed
poobede- oratko

Bodovanie:

Boduje sa tak, že za deň môžu získať od 1 po 4 body. Ich sandále sa budú posúvať po mape z Egypta do Prisľúbenej zeme. Bude to priemer dvoch vecí – body **za hry** a body **za správanie**. Body za správanie animátor udeľuje skupinke počas dňa - dobré a zlé (vrchnáčky z fliaš). Na konci dňa môžu ísť odvážiť svoje body na miske váh v stánku zjavenia. Rozdiel dobrých a zlých sa potom porovná s ostatnými skupinkami a podľa toho sa udelia body.

Okrem toho bude každý deň nejakým spôsobom zvýhodnený ten, ktorého si skupinka zvolí ako snaživého a dobrého (Mojžiš dňa).

Program (orientačne):

7:00 modlitby animátorov

7:30 - 8:00 stretnutie sa

8:15 sv. omša

9:00 – divadielko

12:00 – 13:30 obed + stretko

16:00 ukončenie

Liturgia a upratovanie:

Po animátori!!! + upratovanie technici a pomocní

Ut stredný kmeň

Str starší kmeň

Štvr mladší kmeň

Pia starší kmeň

Hymna

1. Pozor páni, začína príbeh,
kniha známa dnes ponúka nám
Egypt, kráľovstvo sláva, pri ňom otrocký stav
Starý zákon premieta nám.

2. Izrael, Boh ti na známosť dáva,
počúvaj ľud môj, hovorí Pán.
Ajhľa, môj sluha Mojžiš, jeho posielam k vám
on zbaví ťa tých otrockých rán.

**R: Chvála a sláva, Níl, veľká púšť
celý Egypt spievať si smieš, dnes faraóna opúšťaš rád.**

3. Dnes Mojžiš ťa vyvádza, zbaľ sa,
svätý Izrael daj sa ešte dnes na tú púť.
A spievaj si od smútku chráň sa, veď začína krása, ideme žiť na púšť

4. More vstávaj, hľad' karavána, Mojžiš káže,
bud' zázrak a z mora je múr
Ľud kráčaj, dôveruj, dúfaj, suchou nohou si kráčaj,
škodca objaví tmú

1.,2., **R:**, 3., 4., ... **R:**, 3., 4., 3., 3.,

Záver: A spievaj si od smútku chráň sa, veď začína krása, ideme žiť na púšť

Rady pre animátorov:

1. Poznať chlapcov a dievčatá v skupinke (ich meno, zdravie, fyz. stav, duševný stav, rodinné zázemie) toto všetko vplyva na ich správanie, na ich „problémovosť“.
2. Múdra ponuka aktivít v organizačnom pláne (činnosť a odpočinok v rovnováhe, zdravé unavenie detí, zaujatie a zamestnanie detí).
3. Ponúknuť zážitok a veselú atmosféru, radosť, priateľskosť
4. Jasná, láskavá autorita animátora. Musí byť jasné, kto je zodpovedný za skupinu. Inak si deti vytvoria vlastnú hierarchiu, vodcovské povahy sa chopia kormidla (tak sa zamedzí zlým vzťahom v skupine, šikane, ponižovaniu)
5. Poznanie prostredia, terénu, prehľad o tom čo sa smie a čo nie, prehľad o deťoch, kde sú.
6. Výchovné prostredie: Nápis, plagáty, atmosféra, slovník detí a animátorov.
7. Jasná nemenná pravidlá, spravodlivosť a ústretovosť, ktorá pravidlá neruší, autorita.
8. Vyjadrenie autority cez záujem, komunikáciu, službu
9. Osobný apoštolát: modlitba za deti, vedieť sa vhodne prihovoriť, príprava aktivít
10. Riešenie problémov s vedením tábora, s rodičmi, s kompetentnými osobami.

Iné zásady pre animátorov a o animátoroch:

- počas obedňajšej prestávky sa snažím byť medzi deťmi a animovať ich hry
- **nezašívam sa vo výdajni!!!** Animátor musí byť stále k dispozícii deťom!
- Povedať si chyby, nie však pred deťmi! Nenechať sa uniesť hnevom!
- Klásť požiadavky primerané veku detí!
- **Všetko robíme pre Ježiša Krista!** Neoddeľovať duchovné aktivity od života!
- Ku všetkému pristupovať s maximálnou zodpovednosťou!
- Dozerať na **pitný režim** detí a samy ho dodržiavať!
- Nastupujeme **do dopravných prostriedkov** len ak sme celá skupinka, jeden animátor na začiatku a jeden na konci skupiny!
- Nebrať si na prícestný prácu, učenie ... nič iba seba & chuť a veľa :O)
- **Vedieť strhnúť deti, keď treba aj sám začať!**

Odkiaľ a kam smerujeme s našimi deťmi?

Egypt - situácia našich milovaných detí (ich otroctvá):

BEZ BOHA (s bôžikmi), Lenivosť, Rozmaznanosť, Kritičnosť, Chudobné/bohaté rodiny, Nespätosť s prírodou, Hyperaktivita, Sú na tábore nasilu, Nudia ich aktivity, Sockarina/sockovanie, Ufrflanosť, Individualizmus, Hanblivosť, Egocentrizmus, Apatickosť, Lemravosť, Image-ovosť, Život vo virtuálnom svete, Rozbité rodiny

Prislúbená zem – kam chceme priviesť naše milované deti (vyslobodenie pre):

S BOHOM (bez bôžikov), Prekonanie sa, Súdržnosť, Súťaživosť, Motivácia, Verejné strápnenie – nebyť precitlivený na seba, Dobrá nálada, Sila kolektívu, Tolerancia, Akčnosť, Fanatická zanietenosť, Starostlivosť...

A to aj vďaka... obetavosti animátorov – vloženie sa, Priateľstvo s animátorom – byť im druhou mamou/otcom...

Schéma nášho štýlu:

zmotivovať – dať zažiť (medzi sebou, s animátorom, s Bohom) – sformulovať a pomenovať – ďakovať a sláviť zažité veci a skúsenosti

Hlavná myšlienka:

„Ja budem s tebou...“

z Egypta do Prislúbenej zeme

dvanásť kmeňov Izraela: Ruben, Simeon, Lévi, Júda, Isachar, Zabulon, Jozef, Benjamín, Dan, Neftali, Gad a Aser.

1den – útlak faraóna

(zažiť útlak na vlastnej koži – Decká by mali pochopiť, že tak ako môžu byť neslobodné, keď na nich tlačí niekto zlý zvonka, tak existuje aj vnútorná nesloboda. Pre nás to bude v tento deň nesloboda nudy, apatie, lenivosti, rozmazanosti... To sú „faraóni“, ktorí nás zväzujú vo vnútri a vládnu nám. Hoci by sme mohli spolu prežiť veľa pekných vecí, predsa si volíme nudu. Dokonca nie sme schopní rozhodnúť sa. **Objav svoje otroctvo – lenivosť a nudu!**)

„Hľa, izraelský ľud je mocnejší a početnejší ako my. Podniknime niečo a šikovne **zabráňme, aby sa ďalej nerozmnožoval (aby nežil)** a - keby nastala vojna - aby sa azda nepripojil k našim nepriateľom, nebojoval proti nám a potom z krajiny neodišiel.“

Symbol: bič

2 den – Mojžiš prichádza, lebo ho Boh poveril vyslobodiť Izrael. /desať rán ako znamenia pre človeka, ktorý má zatvrdnuté srdce/

(zažiť /aj cez animátorov/ postavu Mojžiša, ktorý ich môže otvoriť pre spoločenstvo, súdržnosť a dať im motiváciu byť na tomto tábore nielen z donútenia, ale preto, že tu spolu môžu niečo zažiť a stretnúť niekoho dôležitého pre svoj život. Deti by mali spoznať Mojžiša a pripojiť sa k nemu. **Objav silu spoločenstva!**)

Preto povedz Izraelitom: "Ja som Pán a ja vás vyvediem spod jarma egyptskej roboty, vyslobodím vás z otroctva a vykúpim vás zdvihnutým ramenom a veľkými trestmi. **Vezmem si vás za svoj ľud** a budem vaším Bohom a vy poznáte, že ja, Pán, som váš Boh, ktorý vás vyviedol spod jarma egyptských robôt." Potom vás vyvediem do krajiny, ktorú som slávnostne prisľúbil dať Abrahámovi, Izákovi a Jakubovi. Ja, Pán, vám ju dám do vlastníctva!" Mojžiš to oznámil Izraelitom...

Symbol: reťaz

3. den – prechod cez červené more

(zažiť ohrozenie a náhle vyslobodenie. Vydať sa na cestu s Bohom znamená zažiť dobrodružstvo, v ktorom sa dejú zázraky. Nespolieham sa len na svoje sily, svoje peniaze a image... spolieham sa na Boha – modlitba. **Objav silu Boha!**)

Mojžiš však vystrel ruku nad more a Pán ho celú noc prudkým východným vetrom rozháňal a more vysušil. Takto sa voda rozdelila a Izraeliti prešli stredom mora po suchu, kým vody boli pre nich ako múr na ich pravici a ľavici.

Egyptčania ich však prenasledovali a všetky faraónove kone, vozy a záprahy pustili sa za nimi doprostred mora. V čase rannej stráže Pán hľadel v ohňovom a oblačnom stípe na Egyptčanov a egyptské vojsko uviedol do zmätku. Spôsobil tiež, že im kolesá z vozov odpadávali a že len s ťažkosťou mohli napredovať. Tu Egyptčania vraveli: "Utekajme pred Izraelitmi! Veď **Pán bojuje za nich proti Egyptčanom!**" A Pán povedal Mojžišovi: "Vystri ruku nad more, aby sa vody zliali na Egyptčanov, na ich vozy a na ich záprahy!" I vystrel Mojžiš ruku nad more a more sa za rána vrátilo na svoje pôvodné miesto, a pretože Egyptčania utekali práve proti nemu, Pán tak zahnal Egyptčanov doprostred mora. Vody sa vrátili späť a zavalili vozy, záprahy a všetky

faraónove vojská, ktoré sa za nimi pustili do mora. Nezostal z nich ani len jeden. Izraeliti však po suchu prešli stredom mora, kým vody po ich pravici a ľavici stáli ako múr.

Symbol: more rozdelené na polovicu/Mojžišova palica

4. den - púšť, Desatoro a zlaté tela

(zažiť základné poslanstvo desatora –Keďže táto téma bola už minulý rok, skôr by sme sa mohli zamerať na dynamiku vzniku príkazu v človeku (A) a dynamiku darovania prikázaní od Boha (B).

(A): Človek vďaka príkazom chce chrániť pekné zážitky a veci – napr. samotný život (nezabiješ), vzťah lásky dvoch zamilovaných (nezosmilníš), vzťah k rodičom (cti svojho otca/matku), ...

(B): Smerovníky, ktoré pomáhajú Izraelitom prežiť uprostred púšte! Sú to príkazy, aby prežili! Boh ich dáva až potom, ako im dá zažiť svoju lásku a vyslobodí ich z Egypta. A dáva im ich práve vtedy, keď o jeho láske pochybujú (myslia si, že ich z Egypta vyslobodilo zlaté teľa). Človek potrebuje prikázania práve vtedy, keď pochybuje, nie je si istý, nevie kadiaľ má ísť...

Jednoducho povedané, ak som niečo pekné zažil, snažím sa to chrániť pomocou prikázaní. **Objavil si lásku, tak ju chráň!**)

Potom Boh hovoril všetky tieto slová: „Ja som Pán, tvoj Boh, ktorý **ťa vyviedol z egyptskej krajiny, z domu otroctva. Nebudeš mať iných bohov** okrem mňa!“

Symbol: kamenné tabule s desatorom

5.den – manna a voda + vstup do prislúbenej zeme

(zažiť námahu pre dobrú vec – dnes Mojžiš zomrie, ale priviedol celý Izrael do zasnúbenej zeme. Pre druhých sa oplatí zomrieť. Kto nahradí Mojžiša? Nový Mojžiš si ty! **Objav svoje sily pre dobro!**)

„Môj **služobník Mojžiš je mŕtvy. Preto teraz vstaň a prejdi cez tento Jordán** - ty aj všetok tento ľud - do krajiny, ktorú ja dám Izraelovým synom.“

Symbol: silueta človeka – ty

Príbehy na stretká

Prvý:

Nachádzame sa v starovekom Egypte v plnom svojom rozkvetu. Je to ekonomicky a technologicky vyspelá krajina. Náš príbeh sa začne odmotávať v situácii, kedy Hebreji začínajú byť utláčaní faraónom. Ten dal totiž príkaz, aby každý hebrejský chlapec bol usmrtený. Bojí sa, aby tento národ neovládol Egypt. Jedna hebrejská matka odmietla splniť tento príkaz a vložila svoje dieťa Mojžiša v košíku do Nílu tak, aby ho našla faraónova dcéra, ktorá sa sem príde kúpať. Takto sa Mojžiš dostane na faraónov dvor a je vychovávaný a vzdelávaný na tej najvyššej úrovni. Keď vyrastie, začína si uvedomovať, že je Hebrejom. Uvedomí si, že faraón utláča jeho ľud. Vidí, ako nejaký egyptský dozorca bije Hebreja. A tak v snahe zachrániť svojho súkmeňovca, zabije strážcu. Myslí si, že ho nikto nevidel, ale keď sa opäť zapojí do jedného sporu (tentokrát medzi dvoma Hebrejmi) zistí, že jeho čin je známy. Naľáká sa a utečie na púšť, kde stretá lásku svojich snov. Zamiluje sa do dcéry madiánskeho kňaza – do Sefory. Zoberie si ju za ženu a veľmi sa spriatelí s jej otcom Jetrom.

Druhý:

Jedného dňa išiel pásť ovce a odrazu uvidel veľmi zvláštny jav. Horel krík a pritom nezháral. Prišiel bližšie a počul hlas. Boh k nemu prehovoril. Žiadal ho, aby sa vrátil do Egypta a vyslobodil Hebrejov z otroctva. Mojžiš namietal. Ved' tak bude riskovať svoj život. Lenže Boh mu odhalil svoje meno – JHWH. To znamená: „JA BUDEM S TEBOU“. A to je aj hlavná myšlienka tábora. Že Boh uprostred všetkého, čo sa deje v našom živote je s nami a to aj vtedy, keď riskujeme život. Mojžiš sa vráti do Egypta a spolu s Áronom sa snažia presvedčiť faraóna, aby pustil Hebrejov. Boh mu dá robiť znamenia, ale srdce faraóna je prekvapujúco zatvrdnuté. Akoby vedel, kde je pravda a predsa nemal silu konať podľa nej. Ani desať rán nepresvedčilo faraóna. Nakoniec faraónovi zomiera prvorodený syn. Rozhodne sa prepustiť Hebrejov. Tí v túto veľkonočnú noc jedia baránka a veraje dverí majú namaľované jeho krvou.

Tretí:

Narýchlo teda odchádzajú z Egypta. Od Egyptánov dostali na cestu zlato a šperky. Lenže faraón si to rozmyslel a poslal na nich svoje vojsko. Hebreji sa však tešia zvláštnej božej ochrane. Oblak a ohnivý stĺp im pomáhajú. Všetko ide dobre, až sa zrazu dostanú do neriešiteľnej situácie. Majú pred sebou Červené more a v päťach Egyptánov. Mojžiš

chytí palicu a rozdelí more na polovicu. Kým Hebreji prejdú po dne mora, Egypťania sa utopia v jeho strede. More ich zatopí.

Štvrtý:

Zdalo by sa, že sú konečne na slobode, ale pred sebou majú nehostinnú púšť. Ako ďalej? Mojžiš ich vedie k vrchu Sinaj. Tu na tomto mieste bude Boh uprostred púšte hovoriť k ľuďom. Je to miesto, kde Boh dá svojich desať slov, ktoré majú chrániť lásku – DESATORO. Nie sú to len nejaké príkazy zhora, ale je to pomoc ako prežiť na púšti, keď je človek zmätený, keď má chuť o všetkom pochybovať, keď sa mu zdá, že je oklamáný a nemilovaný. Kým je Mojžiš na vrchu Sinaj, Izraeliti majú pochybnosti o Bohu, ktorému Mojžiš verí a ktorý ich údajne vyviedol z Egypta. A preto si podľa vzoru okolitých národov vyrobili svojho bôžika – Zlaté teľa. Tomu sa potom klaňali. Mojžiš sa vráti z vrchu a nahnevaný rozbije kamenné tabule, na ktorých je napísané Desatoro. Rozkáže zničiť Zlaté teľa a opäť vystupuje na vrch Sinaj, aby mu Boh dal znova Desatoro.

Piaty:

Takto sa náš príbeh pomaly chýli ku koncu. Mojžiša čaká neustále šomranie svojho národa. Tentokrát nadávajú, že nemajú čo jesť. A tak im Boh dáva mannu – chlieb z neba. Sú úplne závislí na Bohu. Tak ako oni boli sýtení mannou, aj my sa sýtíme eucharistiou. Nakoniec ešte šomrú, že nemajú čo piť. Mojžiš má udrieť palicou o skalú, aby z nej vyšla voda, ale sám zapochybuje. A tak mu nie je umožnené prísť až do zasnúbenej zeme. Z vrchu ukáže izraelitom túto krajinu oplývajúcu mliekom a medom... no sám zomiera. Kto privedie Izrael do jeho krajiny, ktorú mu Boh sľúbil? Každý animátor a každé dieťa by mali byť novým Mojžišom, ktorý kráča spolu s Bohom a vedie všetkých okolo seba do neba.

Pondelok 14.7.2008

Doobeda

Rozdelenie do skupiniek

Divadielko

zoznamovacie hry – animátor si vyberie jednu z týchto alternatív a zahrá sa ju s deťmi:

1. Na začiatku sa deti nahlas predstavia – povedia svoje krstné meno, vek, školu a domáce zvieratko. Potom vytvoria jeden veľký kruh a jedného postavia do stredu kruhu a dajú mu do ruky šatku. Animátor povie meno jedného, čo stojí v kruhu a ten v strede sa ho snaží udrieť šatkou. Keď udrie správneho, tak si s ním vymení miesto. Keď neuhádne, tak ostáva v kruhu.
2. Najprv sa deti nahlas predstavia – povedia svoje krstné meno, vek, školu a domáce zvieratko a potom sa skupina rozdelí na dve časti. Animátor dá medzi dve skupiny prekážku, najlepšie plachtu. Potom si skupiny vyberú jedného dobrovoľníka, ktorý si čupne pred plachtu. Animátor plachtu odstráni a určené deti sa snažia čo najrýchlejšie povedať informácie o tom druhom. Rýchlejší vyhráva. Takto sa prestriedajú všetky deti a animátor si zapisuje body. Vyhráva skupina s väčším počtom bodov.
3. Na začiatku sa deti nahlas predstavia – povedia svoje krstné meno, vek, školu a domáce zvieratko. Potom sa rozdelia na dva kruhy, posadajú si na zem a hádžu si loptičku. Keď niekto dostane loptičku povie informácie o tom, kto mu ju hodil, potom o sebe a následne o tom komu loptičku hádže.
4. Postupne si podávajú a odmotávajú motúz, prvý povie svoje meno, druhý povie najprv meno prvého a potom vlastné, tretí povie meno prvého, druhého a nakoniec svoje....atď. postupne si pri tom podávajú motúz, na konci im animátor povie, že tak ako ich spája táto šnúrka, aj oni budú spojený počas tohto týždňa...napr kamarátstvom, pozornosťou voči druhým, tým, že si pomôžu, atď.

Súťaž, či majú v skupinke jednu osobu, ktorá vie povedať všetky mená svojich kamarátov.

Vyrobiť si figúrku (nejaký symbol ich skupinky), ktorým sa budú pohybovať po „mape“

Vymyslieť názov (motivovať deti k niečomu egyptskému alebo izraelskému)

Nakresliť si znak, symbol skupiny na kartónovú krabicu

Každý animátor by mal mať pripravené dve – tri hry, ktoré sa s deťmi zahrá!

Poobede:

1.časť - Deti už budú rozdelené v skupinkách. Faraón im prikazuje vytvoriť niečo, konkrétne báseň (na papier) a obrázok(kriedou na zem), ktoré budú oslavovať faraóna. Každé skupinke osobitne prikáže čo majú vytvoriť (nakresliť faraóna, jeho dom, pyramídu, jeho manželku, šperky, domáce zvieratko, ... vymyslieť báseň o faraónovi).

Na vytváranie básní a obrázkov (popri vytváraní chodí faraón pomedzi svojich otrokov a ženie ich do práce)majú deti hodinu. Potom sa všetci stretne a skupinky predstavujú svoje výtvyry ostatným a hlavne faraónovi. Po predstavovaní ohodnotí faraón najkrajšie výtvyry extra bodmi pre skupinky.

2.časť – Stanovištia:

Je potrebné, aby jednotlivé osoby na stanovištiach zobrazovali utláčateľov Egypta!

Deti v skupinke budú zviazané jedným lanom okolo pásu, čo symbolizuje útlak Izraelitov v Egypte. S týmto hendikepom budú musieť plniť úlohy na stanovištiach:

- Do troch minút musí aspoň polovica detí zo skupinky trafiť loptu do bránky.
- Musia nájsť na určitom priestore 100 vrchnákov a doniesť ich animátorovi do vreca.
- Na lyžičke si budú podávať pingpongovú loptičku, bez toho aby im spadla. Keď spadne musia ísť od začiatku.
- Bude zavesená fľaša na basketbalovom koši a deti sa budú snažiť trafiť ju. Musia sa trafiť všetci zo skupinky. Úloha nie je obmedzená časom.
- Všetci zo skupinky sa musia trafiť guľčkovou pištolou do terču z kartónu.
- Z veže z drevených kociek musí každý vytiahnuť jeden dielik. Ak veža spadne všetci ťahajú odznova.
- Spolu zaspievajú nejakú pesničku (na faraónovu slávu). Musia spievať všetci.
- Napr. dekomlat,
- šatkový boj (za pásom zozadu majú zavesené šatky, úlohou je vziať súperovi šatku a pritom nevyjsť z vyznačeného kruhu)
- kohútie zápasy (v kruhu stoja dvaja súperiaci-deti proti sebe, alebo deti proti animátorovi, ktorý je na stanovisku, skáču na jednej nohe, vyhráva ten, ktorý vytlačí súpera von z kruhu),
- zapamätanie si čo najväčšieho počtu vecí, a po ich zakrytí sa ich snažiť nadiktovať
- poukladanie zápalky do krabičky jednou rukou, aby mali hlavičky na jednej strane a aj zavrieť krabičku....spraviť to rýchlo s časovým obmedzením

Pomôcky: do každej skupinky: motúz, šatka, plachta (prípadne nejaká prekážka), 2 loptičky (na 3. zoznamovačku), kartón na symbol, farby, materiál na výrobu „sandále“ (nejakej figúrky na pohybovanie na mape), farebné kriedy, papiere a perá na básničku, lano na zviazanie, futbalová lopta a malá bránka, približne 150 vrchnákov a vreca, lyžička a pingpongová loptička, fľaša a lanko na jej zavesenie, guľčková pištol, terč z kartónu, veža z kociek, zápalky, dve šatky, karimatky a motúz na dekomlat (alebo uteráky)

Rituál:

Úvodný rituál – seriózna atmosféra v „stánku zjavenia.“ Animátor má pri sebe palicu a na sebe „kňazský“ plášť... animátor vkladá ruky na hlavu dieťaťa, ktoré kľačí. Modlí sa za neho: „Bože, ty si naším Otcom, prosím ťa za ...(meno), aby si bol počas tábora stále s ním. Aby s Tvojou pomocou dokázal prekonať v sebe každé zlo, hnev, pýchu a aby bol pre všetkých v tomto tábore priateľom a bratom.“

„Na znak toho ťa požehnávam znakom kríža.“ - Dá mu krížik na čelo.

Odovzdá mu šatku priateľstva.

O tomto rituáli nesmie hovoriť nikomu.

(možnosť aj počas tábora niekedy vojsť do stánku zjavenia a modliť sa za reálne potreby detí. Okrem toho môže byť dieťaťu zverené tajomstvo – vytiahne si myšlienochku z nádoby, ktorá bude patriť iba jemu, ale ktorú nesmie nikomu povedať.)

Utorok 15.7.2008 (Bea)

Doobeda

Deň začne hrou, v ktorej sa vyberie “Mojžiš dňa“ (určitý zástupca skupiny pre daný deň) - bude to hrou na zvieratká, ktorú si zahrajú deti v skupine, víťaz sa stane Mojžišom dňa.

Deti sedia v kruhu a každé si zvolí zviera, ktoré bude v hre predstavovať. Tlieskajú dvakrát do stehien a dvakrát rukami, čím vytvoria určitý rytmus. Pri tleskaní do stehien povie prvý svoje zviera ako napr. mačka-mačka a pri tlesku rukami zviera, ktorému hru posúva ako napr. pes-pes. Potom pes povie opäť pri tlesku do stehien pes-pes a povedaním ďalšieho hru posúva ďalej. Ak sa niekto pomýli ďalej v hre používa ako svoje označenie zvuk, ktorý je pre jeho zviera typický napr. pri psovi haf-haf. Ak sa pomýli ten, kto už predstavuje len zvuk tak z hry vypadáva. Vyhráva posledný v hre.

ŽIVÁ SPOLOČENSKÁ HRA

Hra prebieha systémom štart cieľ. Pri peknom počasí by sa hra hrala vonku na ihrisku, na ktorom by bol kriedami nakreslený hrací plán. Každý Mojžiš skupiny bude hádzať kockou. Na hracom poli sa bude nachádzať 36 políčok, z čoho bude po každých troch normálnych-obyčajných nasledovať jedno políčko, ktoré bude predstavovať postupne Egyptské rany. Skupiny budú zbierať a dostávať body za splnené disciplíny, ktoré sa neskôr prerátajú na počet papierových gúľ, ktoré využijú v poobednej aktivite. (veľa kriedy na nakreslenie hracieho plánu)

Úlohy na jednotlivých políčkach:

1- koly- 10 fliaš s vodou, ktoré sa budú zhadzovať loptou.(fľaše, voda, lopta)

2- beh okolo oratka- koľko členov tímu postupne obehne oratko v časovom limite 5 min, toľko tím získa bodov.

3- na druhej strane ihriska bude nádoba s papierikmi na ktorých budú napísané rôzne farby. jeden z tímu vylosuje určitú farbu a zistí koľko kusov oblečenia tejto farby má na sebe jeho tím. každý kus jeden bod. (papieriky)

4- 1. rana- Premenenie nílskej vody na krv. - prenášanie vody lyžicami k sirupu- vo fľaši bude trochu červeného sirupu a v inej nádobe bude voda. každý dostane lyžicu a bude musieť prenášať vodu tak aby naplnili fľašu. podľa času sa pridelia body. (fľaša, červený sirup, 10 lyžíc, nádoba s vodou)

5- podpis- získanie podpisu od človeka staršieho ako 25 rokov v časovom limite 2 min (papier, pero)

6- hádzanie na kôš- dostať basketbalovú loptu do koša 3 krát (basketbalová lopta)

7- vymyslieť 5 veršov básne so slovami- žaby, podochnúť, Egypt, služobník (pero, papier)

8- 2.rana- Žaby. – skok do diaľky(jazierka)- 7 detí musí preskočiť za líniu (krieda)

9- skupinový preskok lana (lano)

10- dať 5 gólov svojim animátorom v kalčete

11- prejsť vyznačenú trasu dvojica, pričom každý bude držať jeden špagát, ktorý bude priviazaný na ringo krúžok a na krúžku bude položená lopta (špagát, ringo, lopta)

12- 3. rana- Komáre – prekresliť čo najlepšie predlohu komára (papier, ceruzky)

13- zostavenie logickej skladačky (logická skladačka)

14- vytvoriť lietadielko a aby doletelo za určenú hranicu (papier)

15- urobiť 10 drepov vo dvojiciach tak že dvojica sa bude dotýkať chrbtami

16- 4. rana- Muchy – chytiť/zabiť jeden kus akéhokoľvek hmyzu, ktorý bude predstavovať muchu

17- sieť- 3 ľudia musia prejsť rôznymi cestami cez sieť zo špagátu (špagát)

18- byť tak aby boli na zemi 4 ruky a 8 nôh

19- po prečítaní úryvku o more na dobytku odpovedať na otázku Aké aspoň dve zvieratá boli spomenuté v texte?

20- 5. rana- Mor na dobytku- Nie je čo jesť tak treba zohnať jedlo- chlieb. Ten môžu dostať len od jediného človeka, ktorého odhalia tak, že im ako jediný na otázku : „Ak by sme pred ich očami prinášali obety, ktoré sú pre nich ohavnosťou, vari by nás

neukameňovali?“ odpovie : „ Vyberieme sa na 3 dni cesty na púšť aby sme Pánovi preniesli obeť.“ (chlieb)

21- nakresliť čo najviac bodiek (vredov) na ruky jedného člena tímu za 15 sekúnd. (zmývateľná fixka)

22- na max tri pokusy nájsť v zväzku kľúčov správny patriaci zámku. (kľúče, zámok)

23- zo zápaliak v tvare STO presunutím jednej dostať 910. (zápalky)

24- 6. rana- Vredy- Každý dostane 10 štipcov a bude ich mať za úlohu dať na oblečenie niekomu z tímu. potom sa im vpredu zaviažu spolu ruky a budú musieť si štipce navzájom podávať dole. Podľa času získajú body. (štipce, špagát)

25- vytvorenie vety „Mojžiš vystrel svoju palicu oproti nebu a Pán zoslal hrmenie a ľadovec“ z písmen z novín. (noviny, nožnice, lepidlo)

26- tím sa rozdelí na dve skupiny a z každej skupiny sa rozbehne jeden kde sa stretnú tak si strihnú kto vyhrá beží ďalej a stretne sa s druhým človekom z tímu s ktorým si taktiež strihne a takto sa posúva ďalej a cieľom je aby sa všetci zo skupiny dostali na druhú stranu.

27- hádzanie kruhu na fľašu plnú vody. (kruh- ringo, fľaša s vodou)

28- 7.rana- Ľadovec- animátori budú hádzať papierové gule do detí, ktoré majú za úlohu dostať sa z jednej strany na stranu druhú bez toho aby boli zasiahnutí. Koľko detí sa dostane, toľko bodov. (papierové gule)

29- tipnúť si koľko metrov je ihrisko široké a dlhé. Môžu si to zbežne odkrokovat.

30- napísať na papier 50 krát “Mojžiš a Áron“ za čas, podľa ktorého by dostali body.

31- pitie vody slamkami- koľko vypijú slamkami z jednej nádoby naplnenej vodou za čas 5 minút. Podľa toho dostanú body. (veľká nádoba s vodou, slamky)

32- 8. rana- Kobyľky- jedenie na čas (jedlo napr. slané tyčinky)

33- predmety pod dekou- na určitý čas sa im ukážu predmety a budú musieť vymenovať zopár, podľa počtu získajú body. (deka, zopár rôznych predmetov)

34- hod bremenom- kameňom, podľa dĺžky body. (kameň)

35- kopanie na bránu- počet gólov= počet bodov (lopta)

36- 9. rana- Tma- úlohou je prejsť trasu tak, že všetci zo skupiny pôjdu za sebou so zviazanými očami a len posledný bude vidieť a podľa toho navigovať prvého. (šatky)

Poobede:

10.RANA- prvorodení

-klasická bojová strielačka. Skupiny si na začiatku postavia vlastné pevnosti- ich územie. budú využívať nazbierané body z doobednej hry, ktoré sa im prepočítajú na počet striel (papierových gúľ) ktoré budú mať k dispozícii. Ak niekto bude zasiahnutý stratí jeden zo svojich 3-5? životov. Skupina z hry vypadáva vtedy, keď bude zabitý jej "Mojžiš". Vyhráva skupina, ktorá ostane posledná v hre. Mojžiš však nemôže byť chránený neustále v úkryte a musí sa normálne zapájať do hry ako ostatní hráči.

(kartón, lepiaca páska, lepidlo, špagát na vyrobenie pevnosti, papierové gule)

Streda 16.7.2008 (Monika) – chýba v brožúrke

Štvrtok 17.7.2008 (Miška + Šafo)

Doobeda:

hra – **behačka + šifra** každý vedúci je jedno z príkazaní, deti hrajú po dvojiciach a majú vlastný papierik, sú špeciálne pomenovaní. Dôjdu ku animátorovi a spýtajú sa ho či je dané príkazanie (napr. 1.) ak áno, podpíše sa im, a hľadajú ďalšie, ak nie, idú hľadať to, čo majú. Začínajú pri 1. , končia pri 10, kde dostanú časť šifry (pre danú dvojicu). Potom čakajú na zvyšok skupinky, keď sú všetci, môžu lúštiť šifru (je jednoduchá). Vylúštená šifra ich dovedie na miesto s príkazaniami (niekde vnútri oratka, každý v inej miestnosti- modrá, hudobka, skautská, čajovňa-skryté). Budú pre to ešte niečo musieť urobiť napr. 200 klikov spolu, etc... (60')

hra - **aktivita**...dostanú nejaké príkazanie , ktoré majú ako skupinka nakresliť, vymodelovať. etc... (najlepšie sú: 3,4,5,7,8) . Predvedie sa to aj ostatným skupinám.(30')

teraz sa vyvesí aj 10 príkazaní

Od začiatku obeda sa bude hrať až dokonca dna

hra -**áno/nie**...deti nesmú povedať ani áno, ani nie, keď to niekto započuje , upozorní ho a musí si dať napr: 10 drepov (iba jeden človek môže upozorniť -t.j. drepuje sa za jedno áno , alebo jedno nie iba raz). Objasníme im to ako, že musia niečo dodržiavať- ako príkazanie - Nevezmeš meno Božie nadarmo.

Rezervné hry: **Hypermarket**... na určitej ploche budú rozhádzané papieriky s obrázkami jedla,... deti budú postupne chodiť dnu (z každej skupinky jeden napríklad) a keď niekto z animátorov vyhlási akciu na niektorú vec z tovaru (napríklad : banány, cukor a mydlo), musia nájsť presne tieto papieriky- z každého jeden kus a čo najskôr to doniesť animátorovi. Je to zábavné, budú tam mať aj obrázky a v prípade voľného času to pomôže. (ľubovoľne dlho)

Poobede:

hra: **Chytačka**...Na jednej strane sú farebné papieriky a deti (skupiny) a v strede sú animátori, ktorí chytajú deti s papierikmi. Úlohou detí je doniesť farebné papieriky na druhú stranu, keď ich chytí, tak animátor si ich nechá u seba.Za každý farebný papierik

sú body, ale to oni nevedia až na konci sa to povie. Čiže táto hra je o šťastí. Ktorá skupina ma najviac bodov výhra.

hra: **eRko tance**...Budú tancovať podľa nejakej animátora/ky. Všetci!

Počas tancovania im ešte oznámime, že im boli odobraté prikázania, lebo ich veľmi porušovali. Ukončenie dňa, sú bez prikázaní...

Vodné hry s deťmi

čo treba dorobiť: papieriky a názvom a miestom ku každému prikázaniu miesto na podpis, šifru, obrázky na hypermarket, prikázania, farebné papieriky

Piatok 18.7.2008

Doobeda: mestská hra

- cieľ hry - získať späť prikázania a dostať sa do zasnúbenej zeme (primaciálne námestie)

- budú hrať **vlajky** - každá skupinka bude mať svoje územie (na hviezdoslavku), kde bude mať prikázania druhej skupinky, svoje nie. Svoje (farebne rozlíšené), bude mať rozmiestnené po územiach druhých skupiniek. Úlohou detí bude získať svoje prikázanie, **po jednom a po poradí** a nalepiť ich na svoje linoleum, ktoré bude umiestnene niekde mimo všetkých území. Každé dieťa bude mať v gaťoch zastrčenú šatku (život), ktorú mu budú môcť brať decká z iných skupín... ak mu život zoberú, tak vo svojom území musí počkať 5 minút

- po získaní celého desatora musia priniesť linoleum záhadnej osobe (Bohu?) do zasľúbenej zeme – ich cesta pôjde z Hviezdoslavovho námestia cez hlavne cez tu uličku na primaciálne a počas tejto cesty budú rozmiestnení animátori (strážcovia), ktorí im budú môcť zobrať život. Ktorému decku zoberú život, bude pri nasledujúcich úlohách hendikepovaný (napr. nebudú môcť vidieť, chodiť, rozprávať – tým by sa naplnila myšlienka 5. dna – budú sa musieť obetovať za druhého a pomáhať si:))

Na primaciálnom námestí im ta záhadná osoba zadá úlohy:

1. MANNA - budú musieť nájsť 5kg (5000g) manny – po námestí budú rozmiestnené papieriky s číslami 2kg (alebo 2000g), 1kg (alebo 1000g), 500g, 250g, 100g, 50g
2. PREPELICA – chytiť „prepelicu“ – budú musieť chytiť holuba:), samozrejme nie do rúk - do deky alebo stavbárskymi rukavicami
3. VODA – budú musieť naplniť 0,5l fľašu vodou tak, že ju ústami prenesú z vedra, každé dieťa si dá do úst vodu vlastným pohárom, aby to bolo hygienické:)

Keď splnia všetky úlohy, úspešne vkročili do zasľúbenej zeme:)

Pomôcky: 10 farebne rozlíšených príkazaní pre každú skupinku, šatky, linolea na desatoro, papieriky s mannou, vedro s vodou, poháre, 0,5l fľaša, deka(rukavice), holub:), oblečenie záhadnú osobu, pre strážcov

Animátori: 5-6 strážcov + 1 záhadná osoba (Boh)

Plán na prímestský

Pondelok:– registrácia, omša, divadielko, zoznamovačky , výroba figúrky (rituál počas dňa)

poobede: útlak faraóna – úlohy na stanovištiach

Utorok: - omša, divadielko, živá spoločenská hra

poobede – bojová hra (Bea)

Streda: výlet na Sales a do okolia, omša na výlete (Monika)

Štvrtok: – omša, divadielko, hľadanie prikázaní, hra áno/nie, hypermarket;

poobede - chytačka, eRko tance, vodné hry (Miška + Šafo)

Piatok: doobeda - mestská hra

poobede - omša a vyhodnotenie