

„Ja budem s tebou...“

z Egypta do Prislúbenej zeme



Prímestský tábor 2008 – stredný kmeň

14. - 18.7.2008

Miesto pobytu počas týždňa:

- **Pondelok:** oratko - obed
- **Utorok:** oratko – obed + vodný deň – treba si priniesť náhradné oblečenie
- **Streda:** výlet na Kamzík – treba si vziať suchý obed + treba si priniesť lístky na MHD – 2x 30 min
- **Štvrtok:** výlet Devínska Kobyla – treba si vziať suchý obed, omša bude počas výletu
- **Piatok:** doobeda- mesto – obed + treba si priniesť lístky na MHD – 2x 10 min
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 nemenné 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 obednej 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 vyslobodit Izrael. /desat 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 vovediem 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 Egyptánov 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 Egyptánom!**" A Pán povedal Mojžišovi: "Vystri ruku nad more, aby sa vody zliali na Egyptánov, 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 Egyptánov 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 **ŕa 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 Egyptanov 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 Egyptanov. 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.

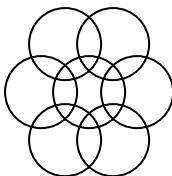
Pondelok 14.7.2008

Doobeda

Rozdelenie do skupiniek

Divadielko - **útlak faraóna**

- zapisovanie detí do prezenčiek, doplčanie, súhlas rodičov s odchodom na obed domov, rozdeľovanie do kmeňov
- sv. omša
- úvodná scénka
- Faraónova škola – decká chodia po stanovištiach, kde sa spoločnými silami musia naučiť zručnosti potrebné pre život
 1. Škola geometrie - vyrobiť si obrie kružidlo z palíc, na konci je upevnená krieda, musia s ňou nakresliť kvetinku



2. Škola motoriky – dlhšie dosky, na nich sú za sebou umiestnené remene pre upevnenie 3 nôh, musia koordinovane traja spolu na takýchto „lyžiach“ prejsť určitý úsek
3. Škola odhadu – 5 rôzne ťažkých kameňov treba zoradiť odhadom podľa hmotnosti
4. Škola merania – odmerať úsek netradičnou mierou (lakeť, nos?)
5. Umelecká škola – vyrobiť „izraelský náramok“
6. Škola akrobacie – vytvoriť zo seba živú pyramídu
7. Dopravná škola - premiestniť ťažké veci (betónové kvádre) pomocou kmeňov, posúvaním po guľatých paličiach
8. Škola písania – musia sa naspamäť naučiť hieroglyfy, ktoré využijú v stredu
9. Škola pamäte – text o krásach a prírode Egypta bude umiestnený v určitej vzdialenosti, po jednom musia bežať k nemu, čo najviac si zapamätať a čo najpresnejšie ho prepísať
10. Kuchárska škola – upiecť chlieb/posúch – na krbe
11. Výroba papyrusu – noviny, škrob, sitko – recyklovaný papier

Poobede:

- krátke predstavenie sa v rámci skupiny na zapamätanie mien (Drakula, opakovanie mien do kruhu,...)
- Cecil, gebuzina v kolečku, plachty
- vyrábanie skupinkového znaku – pútnických sandál – z kožených remienkov, koženky, vrecoviny + vyrezávanie pútnickej palice. Sandále by mali byť dostatočne veľké na to, aby si ich mohol Mojžiš obuť

Počas celého dňa by sa mal v areáli prechádzať faraón a jeho poskoci a znepríjemňovať otrokom život – prekážať im v splnení stanovišť, odoberať body.....

Utorok 15.7.2008

Doobeda

Deň začne hrou, v ktorej sa vyberie "Mojžiš dňa" (určitý zástupca skupiny pre daný deň)

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- kolky- 10 fľaš 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 zápaliiek 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 odkrokovať.

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:

po obede vodná olympiáda

V jednotlivých disciplínach súťažia vždy štyria zo skupinky (asi tri štvorice na jednu skupinku). Celá skupinka je na stanovisku pričom súťaží vždy jedna štvorica proti štvorici inej skupinky, a tí čo povzbudzujú budú súťažiť so súperiacou štvoricou, ktorá tiež povzbudzovala, tá štvorica ktorá vyhrá získa bod pre skupinku:

1.čo najrýchlejšie preskákať pomedzi vedrá alebo lavóre s vodou (ak nejaké splašíme), kto skôr ten vyhráva

2.preniesť čo najväčšie množstvo vody v oblečení alebo vlasmi, kto skôr ten vyhráva

3.štafeta, na dlhšej trase sa rozostúpia štyria bežci a pri predávaní štafety (mokrej špongii) si ju nepodávajú ale hádžu, kto skôr ten vyhráva

4. dvaja sa obetujú a natrú sa penou a zvyšní dvaja ich musia umyť s fľašou vody kde je vo vrchnáku diera, kto skôr ten vyhráva
 5. na určitú vzdialenosť preniesť postupne po jednom, ale čo najrýchlejšie, tri sáčky s vodou držané medzi chrbtami dvojice, či aj štvorice?, kto skôr ten vyhráva
 6. a) do kruhu tak aby vždy sused bol zo súperovej štvorice a tričkami prehadzovať mokru špongiu vždy na súperovho hráča, komu padne trikrát prehráva
b) to iste ale cez natiahnutý špagát teda niečo ako volejbal (vyber jednu z alternatív)
 7. naplniť dvojdeceví fľašku vodou pomocou malých lyžičiek, kto skôr ten vyhráva
 8. malý nafukovací bazénik kde na dne ležia mince, ktoré musia prstami na nohách vylomiť, kto viac ten vyhráva
 9. sáčok s vodou priviazať na krátku šnúrku a roztočiť ako hod kladivom, pričom sa ale treba trafiť do terča, kto viackrát ten vyhráva
- Umiestnenie skupiniek podľa počtu bodov, ktoré získali pre ňu jednotlivé štvorice
klasická oblievačka

Streda 16.7.2008

Odchod z Egypta. Deti sa stanú izraelitmi, ktorí opúšťajú Egypt. Berú si odtiaľ poklady Egypťanov – zlato a šperky.

Delia sa na zberačov pokladov, ktorí majú povolenie na zber zlata od samotného veľkého Mojžiša. Povolenie trvá len určitú dobu. Získajú ho na hraniciach Egypta. Poklady, ktoré nazberajú môžu speňažiť na blšom trhu za dané ceny len s platným povolením.

Lupiči – zbierajú poklady bez povolenia – čiže kradnú. Predávať ich môžu len na čiernom trhu zberačom pokladov, lebo na blšom potrebujú povolenie.

Strážci budú animátori a pár detí. Dávajú pozor na poriadok. Sú označení šatkou. Keď zbadajú dieťa – hociktoré – zakričia stoj a ukáž povolenie. Dieťa bude skontrolované, ak má neplatné povolenie, budú mu odobraté všetky peniaze aj poklady, ktoré má pri sebe. Ak strážca zakričí na lupiča, ten sa môže brániť tým, že zasiahne dva krát papierovou guľou strážcu. Lupič môže mať pri sebe len dve papierové gule. Môže si ich doplniť tými, čo nájde v lese na zemi, ale len do počtu dva kusy. Ak dieťa neukáže povolenie, strážca do neho páli papierovými guľami, ktorých má ľubovoľný počet. Na zasiahnutie mu stačí raz trafiť toho tíпка. Trafený musí odovzdať všetko, čo má pri sebe a ísť do karantény za Izraelitský tábor na 3 min. Zasiahnutý lupič okrem toho musí v karanténe zaplatiť pokutu 20 bubákov. Peniaze si môžu decká ukladať v banke u Žida, kde si môžu za židácky úrok peniaze aj požičať.

Aj zberači pokladov majú po dve gule. Môžu si ich doplniť, ale do počtu dvoch kusov. Ak by už nemali platné povolenie, aby sa mohli brániť.

Poobede: ulička smrti alias prechod Červeným morom Deti si vyrobia múmiu z toaletáku.

Celá skupinka musí bežať cez vyschnutý potok. Ich úlohou je preniesť mumifikovaného Jozefa tak, aby tí, čo ho nesú neboli zasiahnutí. Ostatní ich kryjú svojimi telami. Animátori ich ostrelujú papierovými guľami (príp. aj vodou). Kto je zasiahnutý, musí zostať stáť. Ak je zasiahnutý jeden z tých, čo nesú múmiu, musí sa celá skupinka vrátiť na začiatok.

Okrem toho musia cestou zberať plody mora. Za čo budú mať ďalšie body.

Štvrtok 17.7.2008 (Ondro + Monika)

Ráno: Príchod do oratka

Program: Deti budú so svojimi skupinkami a so svojimi animátormi oboznámené , že budú zdolávať ťažkú cestu púšťou, ktorá trvala 40 rokov a pri ktorej sa im na konci podarí získať Desatoro Božích prikázaní.

Odkedy vystúpia z električky sa im začne merať čas. Po ceste vyznačenej krepákmi sa majú dostať na isté miesto. Po ceste ich budú čakať rôzne stanoviská, a hádanky a otázky, ktoré budú pri krepakoch s inou farbou a budú za to bonusové body, budú zamerané na to ako dávali pozor pri scénkach. V Karlovke by mohol byť animátor prezlečený za obyvateľa obce, oni by ho mali nájsť a on by im mal povedať cestu) a po ceste budú mať stanoviská zamerané na šikovnosť, pri ktorom sa vlastne určí, kto bude Áronom. Áronom bude to dieťa, ktoré bude najbystrejšie a najinteligentnejšie. Samozrejme bez ohľadu na to, či je dievča alebo chlapec. Mojžiš a Áron sa potom stanú vodcovia skupinky. Keď bude Mojžiš zvolený, po ceste zase budú mať rôzne stanoviská, ktoré budú zamerané na to, aby sme ich totálne fyzicky zničili (Budú potrebný pomocní animátori, ešte neviem presný počet ale asi okolo 5).

Deti pomaly prídu pod Sinaj - Kobyla a Mojžiš (možno aj spolu s Áronom) budú vyslaní na cestu na Sinaj po Desatoro Božích prikázaní. Zatiaľ deťom sa povie, že Mojžiš je najmúdrejší a ony sú oproti nemu hlúpe a mali by sa vzbúriť a nejako ho zradiť. Zrada bude znamenať, že si postavia Zlaté teľa a budú sa mu klaňať. Mojžiš hore dostane prikázania a keď sa vráti dolu ku svojmu ľudu (ku svojej skupinke) a uvidí ich sa klaňať Zlatému teľaťu, našťve sa, rozbije vzácnu tabuľu s prikázaniami a začne slovný súboj

medzi Mojžišom a ľudom. Bude nejaká hra, pri ktorej by mal nakoniec vzniknúť kompromis, a pôjdu spoločne na horu Sinaj po Desatoro.

Stanoviská: Logické hádanky, hry so zápalkami a rôzne hádanky a úlohy na logiku, Stavania zlatého telaťa,...

1.stanovište-volenie Árona- logické hádanky- každé dieťa bude riešiť zvlášť.

Mojžišovi a Áronovi sa dá šerpa a vedú izraelský ľud do zaslúbenej zeme.

Deti odnesú Mojžiša a Árona na rukách (najbližšiu oázu, označenú krepákom inej farby).

2.stanovište- hľadanie Izraelita, skrývajúceho sa pred Egyptanmi (animátor prezlečený za tunajšieho obyvateľa),ktorý im povie cestu ďalej,ak mu povedia nejaké pred tým dohovorené židovské heslo.

3.stanovište-všetci okrem Mojžiša a Árona sú prieskumníci a pri stanovišti budú hľadať vopred dané znaky zasnúbenej zeme. Mojžis a Áron dirigujú, radia im..

Bude potrebné nájsť aspoň 4 z 5 znakov ,alebo 8 z 10..podľa toho koľko ich skryjeme.

4.stanovište-večerné rozprávania Mojžiša a Árona o zaslúbenej zemi.Hra-animátor povie príbeh Áronovi, ten to povie Mojžišovi a ten to povie ľudu.Mal by niečo pozabúdať a zkomoliť to ☺,dúfajme.

5.stanovište-zlaté teľa. Napadlo ma, že v tom príbehu na 4.stanovišti im môže byť spomenuté niečo o falošných modlách.

A tak im dáme rozhodnúť či chcú postaviť zlaté tela alebo nie. Ak sa rozhodnú, že hej v domnení, že získajú body, tak keď ho postavia, odrátame im body a pošleme už rovno na Sinaj. Ak sa rozhodnú ho nepostaviť a povedia správny dôvod, tak získajú body.

-Na každé stanovište budú mať 5minút.Ak to nestihnú,tak pôjdu body dole idú ďalej.

-Pravdepodobne budem potrebovať asi 6 pomocných animátorov na tie stanovištia.

-Môžeme označiť pár krepákov inou farbou a k nim dáme hádanky za bonusové body.

-Akonáhle sa vystúpi jeden s animátorov bude stopovať čas a zastaví ho až, keď Mojžiš dostane prikázania.

Hodnotiť sa bude čas a body získané na stanovištiach.

-sú aj mínusové body, keď nestihnú splniť úlohu zo stanovišta za 5minút.

Piatok 18.7.2008 (Danka P.)

Skupinky budú mať svojho Mojžiša, ktorého nájdú na určitom mieste v Starom meste. Budú vedieť kto to je a budú ho hľadať. Keď ho nájdú nebudú sa môcť k nemu priblížiť, lebo mu žiari tvár zo stretnutia s Bohom na Sinaji. Deti majú na sebe čísla a ak ich Mojžiš uvidí a zapíše si ich číslo, strácajú body. (Lebo by boli zasiahnutí slávou Boha, ktorá žiari z Mojžišovej tváre.)

Mojžiš zanecháva svojej skupinke papyrusové odkazy s úlohami.

Úlohy ktoré musia splniť:

- hneď prvá úloha bude keď nájdú svoju postavu – budú mu musieť rozstrihať obrázok ;)
- podíde k nim v nejakej zóne žobrák a oni mu musia pomôcť
- spraviť si fotku s cudzincom a poslať mu ju
- kto nemá slnečné okuliare – zaviažu mu oči a je slepý – ostatní im musia pomáhať 15 min (v prípade dažďa oslepnú tí bez dáždніка)
- budú musieť Mojžišovi pomôcť nosiť veci – batoh s kameňom ;)
- rozosmiať aspoň troch ľudí

Skupinky bojujú aj medzi sebou. Ak sa stretnú, tak si zapisujú svoje čísla a tak získavajú body.

V poslednom odkaze bude spomenuté, že na brehu zasnúbenej zeme sa budú môcť priblížiť k Mojžišovi. Mojžiš ich nakoniec privedie k Dunaju. Tu k nim prehovorí. Odkáže im, že oni sami už musia prísť do svojej vlasti. Každý z nich sa musí namiesto neho stať Mojžišom a bojovať za dobro a lásku...

Mojžiš dostane srdcový záchvat. V poslednej chvíli zašepká slová, kde je tá zem a zomiera. Deti ho tam pochovávajú a pomodlia sa za neho.

Na záver do zasnúbenej zeme a bude ich tam čakať prekvapenie.

Plán na prímestský

Pondelok:– registrácia, omša, divadielko, , vo faraónovej škole + (rituál počas dňa)
zoznamovačky + výroba sandálov

Utorok: - omša, divadielko, desať egyptských rán, vodné hry, útek a vzburá

Streda: omša, divadielko, výlet na Kamzík, rabovanie Egypta, prechod cez Červené more

Štvrtok: –výlet na Devínsku Kobylu, úlohy po stanovištiach a voľba Árona, Áron a Mojžiš prinesú desatoro, stavba Zlatého teľaťa, výstup na vrch Sinaj a omša (Ondro a Monika)

Piatok: doobeda - mestská hra – sledovanie Mojžiša, ktorému nemôžu pozerať do tváre.

poobede - omša a vyhodnotenie