

„Ja budem s tebou...“

z Egypta do Prislíbenéj zeme



Prímestský tábor 2008 – starší kmeň

14. - 18.7.2008

Miesto pobytu počas týždňa:

- **Pondelok:** oratko - obed
- **Utorok:** výlet Rača – treba si vziať suchý obed + treba si priniesť lístky na MHD – 2x 30 min
- **Streda:** oratko – Trnavské mýto – obed + vodný deň – treba si priniesť náhradné oblečenie
- **Štvrtok:** výlet okolie Stupavy – treba si vziať suchý obed - omša bude počas výletu.
POZOR: Návrat najskôr o 17 00
- **Piatok:** doobeda- mesto – obed + treba si priniesť lístky na MHD – 2x 30 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 (vrchnáčiky 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,
buď 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 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 Egyptčanom!**" 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 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 **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.

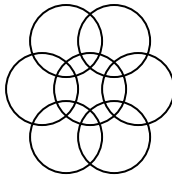
Piaty:

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 (Terka + Majka P.)

Doobeda - útlak faraóna

- zapisovanie detí do prezenčiek, doplácanie, súhlas rodičov s odchodom na obed domov, rozdeľovanie do kmeňov
- sv. omša
- úvodná scénka, prideľovanie šatiek podľa kmeňov
- krátke predstavenie sa v rámci skupiny na zapamätanie mien (Drakula, opakovanie mien do kruhu,...)
- 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 (lakteť, 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 paliciach
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:

- zoznamovačka v skupinke (lentilková – celá skupinka má misku a v nej určité množstvo lentiliiek. Misku necháme kolovať, nech si každý naberie koľko chce – zatiaľ nejestš!!!! A si poberú málo, môžeme dať kolovať ešte raz. Keď si už všetci pobrali, začne jeden o sebe rozprávať informácie, na každú farbu povie iný typ informácií, napr. červená – rodina, žltá – záľuby, zelená – trapas..... Ak mám 2 žlté lentilky, musím povedať 2 rôzne záľuby.)
- 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 ☺
- hra – chuťové pexeso

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

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 kľáčí. 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 myšlienocku z nádoby, ktorá bude patriť iba jemu, ale ktorú nesmie nikomu povedať.)

Utorok 15.7.2008 (Terka + Majka P.)

príchod Mojžiša

Doobeda:

- ráno sa prečíta dekrét od faraóna, že nakazuje kmeňom ísť na vidiek a postaviť mu aquadukty, lebo voda je základ pre fungovanie Egypta. Aby ukázali, ako si faraóna cenia, musia mu vytvoriť šperk.
- odchod do lesa
- hra – Výroba šperku pre faraóna – v lese bude niekoľko nálezísk zlata, drahých kameňov. (drôtik, korálky, nitky, bavlnky,....)Každá skupinka dostane zoznam, koľko musia z jednotlivých surovín získať. Na jedenkrát sa na nálezisku dá získať

iba jedna surovina. Podľa cennosti sú náleziská vzdialenejšie a je potrebné, aby naň išli 3,4,5 spoločne. Tu dostanú úlohu/ hádanku, ktorú musia splniť, ak chcú surovinu. Ak neuhádnú, môžu sa vrátiť, ale už budú mať inú hádanku. Keď budú mať dostatok surovín, musia vytvoriť čo najkrajší a najoriginálnejší šperk.

- hra – Aquadukt – pomocou materiálov, rúr, kopaním do zeme a iným rôznym spôsobom musia vytvoriť dostatočne dlhý aquadukt a následne cez neho dopraviť čo najviac vody. Materiál na začiatku dostanú, ale budú si ho musieť povymieňať. Hra je na čas.

Poobede:

- Počas obeda a hier dozorcovia neustále znepríjemňujú stavenie, rozkopávajú aquadukty a znemožňujú dokončenie úlohy.
- Tiež sa tu prejaví 10 rán, lebo tie zasiahli aj Izraelitov – budú mať pozväzované ruky, niečo na hlave.....
- V príhodný čas je z každého kmeňa unesený najmladší člen. Cieľom je vyvolať vzburu (prípadne aj zhabaním jedla?). Najmladší člen sa potom vracia už ako Mojžiš a povedie svoju skupinku preč – vzbúria sa a odídu. Najprv po krepákoch (aspoň 1 hodinu), neskôr sa krepáky stratia a oni sami musia trafiť domov. Mojžiš môže mať čiastočné informácie – „pokyny od Boha“. Animátor je iba prítomný, nechá ich, nech sa sami rozhodnú kadiaľ a ako trafiť domov.

Streda 16.7.2008 (Mato + Majka Ch.)

I. po omši asi také dve hodinky bojová hra 9:00-11:00

Deti sa rozdelia na dve skupiny (jednu skupinu budú tvoriť 2 zo staršieho kmeňa a 2 zo stredného ak bude stredný s nami) Zatiaľ sú tieto bojové jednotky bojový voz, jazdci, strelci, špión. Každá jednotka má maximálne tri životy farebné papieriky okolo ramena podľa príslušnosti ku skupine (napr. červení a modrí).

Bojový voz by mohol byť jedno decko na in-line korčuliach ťahané dvoma koňmi a vybavení papierovou loptičkou na hádzanie (treba korčule a špagát, korčule by si mohli doniesť deti).

Jazdec je klasika jedno decko vyskočí inému na chrbát a nejakým mečom sa budú šermovať.

Strelec je individualista so šatkou do ktorej si dá papierovú loptičku a použije to ako prak.

Bojový voz má za úlohu zneškodniť súperove vozy, jazdec súperovu jazdu, strelec súperových strelcov.

Špión je dieťa, ktoré nebojuje iba uteká, má za úlohu dostať sa k súperovmu animátorovi, ktorý bude vydávať životy pre svojich špiónov a nepriateľský špión ukradne život, t. j. animátor je povinný mu vydať jeden život z obálky, ale špióna môže zničiť ktorákoľvek jednotka svojím spôsobom boja. Jednotka ktorá získa päť životov nepriateľa dostáva vyznamenanie v podobe nejakej farby (napr. žltá) na druhé rameno. Voz keď sa traťí papierovou guľou tak získava život súpera, t.j. súper je povinný si strhnúť jeden svoj život a odovzdať ho nepriateľovi. Jazdec získa súperov život keď zasiahne nepriateľského jazdca, nie jeho koňa. Strelec získa súperov život keď ho zasiahne strelou z praku. Špión keď ukradne život nepriateľovi. Každá jednotka ktorá je bez vlastného života sa musí vrátiť domov a vybrať si nové životy. Hodnotenie hry za každé vyznamenanie je 5 bodov a za každý zachovaný vlastný život je 1 bod.

II. pred obedom je prechod cez more asi 1 hodinka 11:00 do 12:00 Šprint do podchodu (hurá električky nepremávajú). V podchode budú musieť splniť úlohy na jednotlivých stanoviskách aby dostali materiál na výrobu kompasu. Skúšal som to s pripinkou na viacvrstvovom papieri z bonboniéry a fungovalo to.

Prvé: stanovisko papyrus - obehať podchod a zistiť čo znamenajú hieroglyfy na stenách
Druhé: stanovisko voda - každý musí urobiť jeden drep s kelínom na hlave, v ktorom bude voda

Tretie: magnet - všetci sa postavia do radu za sebou a musia sa pochytať za členky
Štvrté: sponka - všetci musia preskákať na jednej nohe od steny k stene naprieč celým podchodom

Piate: kelínok - všetci musia zatôniť nejakú krátku pesničku

Zmyslom hry je získať všetok materiál na kompas, zostrojiť ho a podľa textu na stenách ísť na sever smerom k Istropolisu. Pred Istropolisom pôjdu postupne skupinka po skupinke k železnici kde dajú posledné zbohom Jozefovi, obložia ho skalami. Skupinka sa potom vráti inou cestou akou tam pôjde skupinka, ktorá bude pochovávať ako ďalšia
v poradí

III. 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 zvýšni 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 dvojdecevu fľašku vodou pomocou malých lyžičiek, kto skôr ten vyhráva
 - 8.malý nafukovací bazénik kde na dne ležia mince, ktoré musia prstami na nohách vyloviť,
kto viac ten vyhráva
 - 9.sáčok s vodou priviazať na krátku šnúрку 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

Štvrtok 17.7.2008 (Ondro + Monika)

Ráno: Príchod do oratka (deti nebudú vedieť, že kde bude celodenný výlet, ale pôjde sa na Pajštún)

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 autobusu sa im začne merať čas. Po ceste ich budú čakať rôzne stanoviská, a hádanky a otázky, ktoré budú pri krepákoch s inou farbou a budú za to bonusové body, budú zamerané na to ako dávali pozor pri scénkach. Animátor prezlečený za obyvateľa obce - 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 Pajštún a Mojžiš (možno aj spolu s Áronom) budú vyslaní na cestu na Sinaj po Desatoro Božích prikázanií. 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 ľuďom. Bude nejaká hra, pri ktorej by mal nakoniec vzniknúť kompromis, a pôjdu spoločne na horu Sinaj po Desatoro (Až úplne na Pajštúne).

Nakoniec Desatoro dostanú a hore na Pajštúne bude spoločná svätá omša.

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

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 Egypťanmi (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. Mojžiš a Áron diriguju, 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 zkomolíť to ☺,dúfajme.

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

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.

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

-Potom Mojžiš ukáže ľudu zaslúbenú Zem z Pajštúnu.

-Hodnotiť sa bude čas a body získané na stanovištiach.

- sú aj mínusové body, keď nestihnú splniť úlohu zo stanoviska za 5minút.
- na pajštúne, kým sa bude čakať na ostatné skupiny budú nejaké hry.
- Treba tam dávať na deti pozor, je to tam na krajoch trochu nebezpečné 😊
- Keď prídu všetci, tak tam bude spoločná omša.

Piatok 18.7.2008 (Peto N.)

Operácia púštna búrka

Mestská hra – cieľom je zažiť námahu pre dobro druhých – a tak objaviť svoje pozitívne sily v sebe...

Skupinky dostanú info, kde sa nachádzajú ich tajné postavy, ku ktorým musia prísť- budú niekde v starom meste. Tieto postavy im animujú celú hru. Od hereckého výkonu týchto postáv závisí celá hra. Tajná postava vlastne predstavuje starého Mojžiša, ktorý im nakoniec cesty ukáže zasnúbenú zem a umrie...

bude ich viesť sám Mojžiš (prípadne nejaké info budú mať na GPS od operátora napr na Hlavnom námestí)

Mesto je rozdelené na tieto časti:

- obchodná cesta karaván
- jaskyne zbojníkov - Amalekiti
- púšť a fatamorgány
- oáza
- pieskové duny
- horské prechody
- wádí – zradný potok

pred odchodom z oratka si skupinka rozdá lístočky – na nich je napísaný charakter pre troch zo skupinky, ktorí majú negatívne vlastnosti – hádavý typ, klamár, unudený.

Ostatní nemajú napísané nič.

Pri splnení úloh si bude môcť skupinka odkliať svojho „zlého člena“. Alebo si budú môcť od Mojžiša vybrať nejaký predmet.

Nášľapné míny – skupinka môže nechať asi troch členov niekde v meste – tu musia čakať – stali sa nášľapnými mínami. Ak k nemu príde nejaká skupinka, tak vybuchne.

Potom sa vráti pomocou operátora ku svojej skupinke.

Úlohy ktoré musia splniť:

- hneď prvá úloha bude keď nájdú svoju postavu – budú mu musieť pozbierať rozsypaný hrach ;)
- 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 dáždника)
- budú musieť Mojžišovi pomôcť nosiť veci – batoh s kameňom ;)
- rozosmiať aspoň troch ľudí

V zóne smerom ku hradu sa budú pohybovať Amalekiti – budú mať karty a aj skupinka bude mať svoje bojové karty. Ak prehrá skupinka, budú musieť splniť nejakú trestnú úlohu.

Predmety, ktoré musia získať – nehasnúca sviečka, haluz lopta, Rubikova kocka... Tieto predmety im pomôžu pri záverečnej ceste. Nakoniec ich Mojžiš vyvedie pod hrad, kde im ukáže prisľúbenú zem – T –com pláž. Tu na pláži budú potrebovať rozšifrované odkazy na poskladanej Rubikovej kocke.

Plán na prímestský

Pondelok:– registrácia, omša, divadielko, zoznamovačky + výroba sandálov, vymyslieť názov skupiny, vo faraónovej škole + (rituál počas dňa) (Terka + Majka P.)

Utorok: - omša, divadielko, náhrdelník pre faraóna, akvadukt, vzbura a pochod s Mojžišom (Terka + Majka P.),

Streda: doobeda- omša, divadielko, bojová hra, prechod cez Červené more – Trnavské mýto

poobede – vodné hry (Maťo a Majka Ch.)

Štvrtok: – divadielko, výlet na Pajštún, úlohy po stanovištiach a voľba Árona, Áron a Mojžiš prinesú desatoro, stavba Zlatého teľaťa, výstup na vrch Sinaj a omša

Piatok: doobeda - mestská hra – Operácia púštna búrka (Peťo Naňo)

poobede - omša a vyhodnotenie