

**„Křičte, skáče, len nehřešte!!!“**



Prímestský tábor 2009 – mladší kmeň

20.-24.7.2009

## Miesto pobytu počas týždňa:

- **Pondelok:** oratko – obed (13 30) (volejbalové ihrisko)
- **Utorok:** oratko – obed (13 30) Račianske mýto, vodný deň – treba si priniesť náhradné oblečenie
- **Streda:** výlet na Devín cez Devínsku Kobylu – treba si vziať suchý obed, omša bude počas výletu. Návrat okolo 17 00. 2 x 1 hod lístky
- **Štvrtok:** výlet do Mariánky - treba si vziať suchý obed, návrat okolo 17 00. 2 x 1 hod lístky
- **Piatok:** hra v parku pri Miletičke, obed o 13 00, 15 00 omša + vyhodnotenie

## Bodovanie:

- *celotáborové* – bude spoločné pred orátkom na pódiu, farby si spočítajú body dokopy a podľa toho budú vyhodnotené

- *kmeňové* – každá skupinka má svoje oratko, ktoré zaplňa chlapcami

## Program (orientačne):

7:00 modlitby animátorov

7:30 - 8:00 stretnutie sa

8:15 sv. omša

9:00 – divadielko

13:00 – 14:30 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

## Rady pre animátorov:

1. Poznať chlapcov a dievčatá v skupinke (ich meno, zdravie, fyz. stav, duševný stav, rodinné zázemie) toto všetko vplýva 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 praktické zásady:

- 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!
- 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 prímestský prácu, učenie ... nič iba seba & chuť a veľa :O)
- **Vedieť strhnúť deti, keď treba aj sám začať!**

# Myšlienky a udalosti zo života Don Bosca

## 1. deň – detstvo – ťažký štart

**Myšlienka:** je jedno z akého prostredia pochádzaš, Boh ťa volá k veľkým veciam – máš na veľa. (Boh má so mnou veľký plán.)

- pohreb otca, stávajú sa sedlákmi niekde v paži (osada na kopčeku), ťažká práca, brat Anton, Calosso

## 2. deň – mladosť

**Myšlienka:** Zvíťazíš, keď nie si sám! (vytváranie spoločenstva založenom na zdravej rivalite, ale aj schopnosti dopriať tomu druhému)

- sen z deviatich rokov; súťaž s cirkusantom

## 3. deň – hľadá sa oratko

**Myšlienka:** Na lyžicu medu chytíš viac včiel ako na sud octu! (láskavosť je základom každého dobrého vzťahu)

- oratko si hľadá svoje miesto – Garelli, Pinardi, don Bosco medzi bandami chalanov v Turíne

## 4. deň – oratko a jeho princípy

**Myšlienka:** Pre nás byť svätým, znamená byť veľmi veselý! (svätosť znamená žiť v dobrých vzťahoch s Bohom, sebou i druhými. Radosť a veselosť ako prejav lásky.)

- vzory svätosti: Dominik Savio, Michal Magone; don Bosco bráni práva detí; revolúcia

## 5. deň – do celého sveta

**Myšlienka:** Oratko je tam, kde je don Boscov duch. Idem do toho! (misijné nadšenie a služba pre druhých v duchu don Bosca)

- strieľanie po Don Boscovi, pes Sivko, založenie saleziánov, vyslanie do misií.

# HRY

## PONDELOK

**Myšlienka:** Je jedno z akého prostredia pochádzaš, Boh ťa volá k veľkým veciam - máš na veľa.

Program:

### **DOOBEDIE (oratko)**

*Rozdelenie detí do skupín, zoznamovanie*

Každý animátor si zoženie deti zo svojej skupinky sám, dostane ich zoznam (deti, ktoré už našiel mu pomôžu)

Zoznamovačky - (zoznamovačky sa hrajú v rámci jednotlivých skupín):

#### 1.hra

Vždy budú 4 skupiny. V každej skupine bude ľubovoľný počet detí. Deti na základe nami položenej otázky pôjdu do tej skupiny, ktorá ich najviac vystihuje. Povieme napríklad, kto má rád jar, nech vytvorí jednu skupinku, kto leto druhú, kto jeseň tretiu a kto zimu štvrtú. A spoločne o tom diskutujú, prečo majú to a to obdobie radi, prečo nie a pod.

Ďalšie príklady: kto má rád modrú, červenú, zelenú, žltú nech sa priradí do príslušnej skupiny

- čokoládu, cukríky, lízatka, koláče

- v akom ročnom období sa narodili

- čo najradšej robím vo voľnom čase- učím sa, hrám sa, nudím sa, pozerám TV

#### 2. hra

Zoznamovačka na zapamätanie si mena

Deti spravia kruh. V strede bude človek, ktorý bude mať zaviazané oči. Vždy po pravej strane niekoho z kruhu bude voľné miesto. A ten, kto má po tej pravej strane voľné miesto volá niekoho z kruhu po mene. napr Lucku. A ten v strede sa snaží chytiť Lucku. Ak ju chytiť, Lucka ostáva v strede a ten, ktorý bol v strede ide na to voľné miesto, na ktoré šla Lucka.

#### 3. hra

Spravíme kruh a hrá sa s loptou. Vždy, keď ideme niekomu hodiť loptu, povieme meno toho, komu ju hádzeme a hodíme.

4.hra.

**Deka** (kto rýchlejšie povie meno toho, kto sedí oproti nemu) – dve skupinky delí deka, vždy sa vyberie jeden človek zo skupinky – navzájom sa nevidia – potom sa deka pustí a ide o to, kto prvý uhádne meno toho druhého

### *Zarábanie peňazí na štúdiá*

Deťom vysvetlíme, že na to, aby mohli vkročiť do života riadne pripravené, musia vyštudovať školu. Ale deti pochádzajú z chudobných rodín a nemajú si z čoho zaplatiť školu. Aby si na svoje štúdiá zarobili, musia sa naučiť jedno z remesiel – sochár, roľník, tkáč, stavbár. Takto získajú potrebné peniaze na štúdium.

Hra sa nehrá formou stanovišť, celý kmeň hrá naraz. Podľa vyhodnotenia týchto „remeselníckych hier“ deti dostanú po štúdiu názov pre skupinku podľa remesla, v ktorom sa skupine najviac darilo.

### ROĽNÍCI

Naťaháme šnúrky na ihrisko, ktoré predstavuje pole. Každá šnúra predstavuje hriadku s jedným druhom plodiny (obilie, pomaranč,...), pripevníme na ne štipce, na začiatku šnúrok je štartovacia čiara. Polovica skupiny vystrihuje podľa makety z papiera rôzne druhy plodín, druhá polovica sa ich snaží umiestňovať štipcami na šnúry, čím ďalej ich umiestnia, tým majú viac bodov (ihrisko bude rozdelené na tri časti, plodiny v týchto častiach budú rôzne bodovo ohodnotené - podľa vzdialenosti), plodinu môžu umiestniť iba na prislúchajúcu hriadku k plodine, naháňajú ich animátori, ak ich chytiť berú im plodinu. Každé družstvo má plodiny svojej farby (červené obilie, pomaranč..) na konci sa sčítajú body

### MURÁRI

Na ihrisku sú náhodne rozmiestnené tehličky rôznych farieb, na stenu oratka umiestnime nákresy domčekov, pre každú skupinu jeden, domčeky budú mať naznačené obrysy tehál s danou farbou. Úlohou je vyplniť tieto obrysy nalepením tehličiek z ihriska, čo najrýchlejšie alebo za nejaký časový úsek.

### TKÁČ

Na malom futbalovom ihrisku natiahneme vo výške pásu detí ( $n - 1$ ) špagátov – kde  $n$  je počet detí. Vysvetlíme im, kto je to tkáč a ako sa tká (vedieme niť nad a

pod) kľudne aj pomocou nákreсу. Rozmiestnime deti do medzier špagátu. Budú si podávať vodiacu niť nad a pod špagáty. Úlohou je utkať „čo najširší koberec“.

## SOCHÁR

Urobiť čo najviac gulí z papiera a oblepiť ich primerane lepiacou páskou. Z gulí majú postaviť čo najväčšiu sochu – hocijaký stĺp – niečo, čo by vedelo stáť minútú bez ich pomoci. Najvyššia socha vyhráva.

## POOBEDIE: (oratko)

### *Štúdiá*

Deti si doobedňajúcou prácou v remeslách zarobili na to, aby mohli študovať. Každá skupinka dostane svojho profesora (animátor – nie zo skupinky). Ten ich uvedie do štúdia (mohol by byť aj nejako patrične oblečený☺) absolvuje s nimi nasledujúce hry:

**SPOLOČNÝ PRÍBEH.** Jeden povie slovo. Ďalší zopakuje to slovo a pridá svoje slovo . Ďalší zopakuje tie dve slová a vymyslí ďalšie...

**ŠARÁDY.** Vymyslíme si niekoľko jednoduchých slov – ľahko znázorniteľných. Zo skupinky sa vyberú tri deti, vylosujú si jedno slovo a snažia sa ho pantomímou znázorniť. Ostatní hádajú. Ide o to koľko slov uhádnu za časový úsek. Táto hra môže byť završená „skúškou“.

**SKÚŠKA = PANTOMÍMOVÝ TELEFÓN.** Všetky deti sa postavia do radu za sebou chrbtom k profesorovi. Prvý z nich sa otočí – profesor mu pantomímou niečo znázorni napríklad rybu. Dieťa sa otočí, poklepe po pleci dieťa za ním a znázorni mu rybu tak, ako ju znázornil profesor a otočí sa znova tvárou k profesorovi.

Ďalšie dieťa sa otočí.. a tak ďalej .. posledné dieťa musí uhádnuť že ide o rybu☺

Po splnení štúdií dostanú pečiatku na diplom, ktorý im prideluje remeslo (každéj skupine jedno) a dostanú materiál na to, aby si mohli urobiť svoj erb a SPÍSAŤ SVOJE PRAVIDLÁ, ktoré majú počas celého tábora dodržiavať.

### *Tvorenie erbu*

*Hodnotenie dňa – vyhlásenie Dominika Savia (odovzdanie diplomov za štúdiá).*

# UTOROK

**Myšlienka:** Zvíťazíš, keď nie si sám!

Ráno príde šašo a deťom odovzdá listinu s úlohami. S posmechom (hahahahaha) im povie, že to aj tak nezvládnu... Koľko im toho dal... (šaša už máme - Márii Krnáčovej kamarátka). (Treba deťom vysvetliť spojitosť na Don Bosca, jeden takýto artista odlákaval ľudí v nedeľu z omše, lebo robieval v dedine vystúpenia, Don Bosco s ním uzavrel stávkou, ak ho porazí v rôznych disciplínach, tak prestane v nedeľu vystupovať - bola dohoda.) Doobeda budeme úlohy plniť v oratku, poobede pôjdeme na Štrkovec.

Úlohou detí bude „odkryť“ šaša. Šaša bude predstavovať plagát, ktorý bude najprv zakrytý celý načierno. Tým, že budú deti plniť úlohy, ktoré im šašo dal, dostanú za každú splnenú úlohu podpis animátora. Za každý jeden podpis k úlohe (každú môžu plniť len raz) sa odtrhne kúsok čierneho šaša, pod ktorým bude farebný šašo.

Tie úlohy sme sa snažili vymýšľať tak, aby boli na súdržnosť v skupinke. Aby tam bolo vždy niečo, na čom musia spolupracovať, nejakú si pomôcť...

A popri plnení úloh bude celý deň tam chodiť šašo a kaziť im to. V každej je niečo, čím im ju môže sťažiť alebo kaziť.

Hlavným cieľom tohto dňa je spojenie všetkých skupiniek a na konci – spojenie ich síl dokopy, aby mohli poraziť šaša. Tým myslíme poraziť ho láskou☺☺

Tých úloh na doobedie je až 20 – to znamená 20 stanovíšť . Nemusia ich urobiť všetky. Môžu si vyberať. Ak nestihnú, o to viac sa bude treba snažiť pri tej poslednej...

**DOOBEDIE:** (oratko)

## Čašník

1. Hráči rovnakých družstiev súťažia v behu po slalomovej dráhe, napr. z kužeľov alebo fľašiek... a pinkajú si loptičku raketou. Nesmú loptičku pridržať a nesmie im padnúť. Aj späť sa vracajú pomedzi kužeľe. Raketu a loptičku potom prevezme ďalší hráč.

## Ohnivý kruh

2. Preskakovať cez 2 kruhy, čo sa ním točí okolo pásu (hulahop). Dať ho nízko nad zem, za neho váľendu z modrej. Deti môžu spraviť kotúľ letmo cez prvý a cez druhý prejsť nejakým zaujímavým spôsobom, ktorý si vymyslia. Možno stačí pri





## **Futbal hviezda**

14. kopať loptu do bránky. Celá skupinka 15 krát ju tam musí dostať napríklad. (stačí menej a nech animátor je v bránke (aby tam neboli príliš dlho, keď treba tak pustí:)))

## **Kimovka**

15. na oddych nejaké hádanky, ľahšie hlavolamy = ide o zapamätanie si čo najviac predmetov za jednu minútu... a potom po zakrytí ich vymenovať. Dáme všetci hlavy dokopy. Celá skupinka spolu.

## **Slamkáci**

16. prenášať slamkami papieriky. Veľa papierikov. Každý minimálne 5. Ale môžu si aj pomáhať. Toľko, aby naplnili nejakú misu nimi.

## **Zasmej sa**

17. Dve rady sedia oproti sebe. Na povel sa prvá snaží rozosmiať druhú tým, že ju oslovuje, robí rôzne grimasy a pod. Kto sa zasmee, odstúpi. Keď musela už odstúpiť celá rada, vymenia si úlohy. Meria sa čas: víťazí to družstvo, ktoré dlhšie odolalo.

## **Stonožka**

18. Deti sa pochyťajú pokľaciačky za lýtka – takto vytvoria stonožku a musia sa takto presunúť na nejakom úseku (toto by malo byť na tráve alebo vnútri)

## **Presný návrat**

19. V kruhu o priemere 1,5 m sú hráči so zviazanými očami. Vyjdú z kruhu von o 10 krokov, 2-krát sa otočia a vracajú sa 10 krokmi znovu späť do kruhu. Komu sa to podarí?

## **POOBEDIE: (Štrkovec)**

### *Na Štrkovci:*

1. lyžičkami nosiť vodu z jazera po tom kopčeku a naplniť napríklad zaváraninový pohár.
2. z kamienkov pri jazere vytvoriť nejaký obrázok ( napísať niečo)
3. nejaká prekážková dráha na preliezkach.

### **SPOLU:**

Keďže ani celodennou námahou a plnením úloh sa nepodarilo šaša úplne odkryť, musíme spojiť všetky naše sily a skúsiť to inak – poslednou úlohou, ktorú nám šašo dal, je vyrobiť mu 30 kamarátov z balónov za nejaký časový úsek – koriguje animátor.

Najstarší nafukujú, ďalší strihajú a lepia uši, najmladší kreslia oči, nos a ústa. Podľa vzoru, ktorý vopred vyrobíme. Nafukovačov z každej skupinky si zoberie nejaký animátor a s nimi nafukuje a tak.. no chápete, že by vedeli, koho sa pýtať keď im niečo nejde... jasné, že chápeme ;) Potom ako úplne odkryjeme šaša, sa vraciame do oratka, kde deti odovzdáme rodičom a vyhodnotíme Dominika Savia dňa.

# STREDA

**Myšlienka:** Na lyžicu medu chytíš viac včiel ako na sud octu

program:

Hľadáme oratko – don Bosco mal problémy pri hľadaní oratka. Niekoľkokrát sa mu už stalo, že našiel miesto, kde by sa mohol venovať chlapcom, ale potom ho odtiaľ vyhodili. Tak aj my dnes - sme prišli o oratko a všetko sa ruší. Ešte je tu jedna možnosť, náročná, ale splniteľná. A tou je nájsť nové oratko.

Povie sa báseň, ktorá je indíciou pre nájdenie oratka. Po ceste na Železnú studničku (cieľ – horná veľká lúka) budú deti plniť úlohy – postupne – medzi skupinkami necháme rozostupy. Za splnenie každej úlohy skupinka dostane kúsok fotky, na ktorej je naše miletičkárske oratko. Úlohou detí je na konci výletu poskladať úplne túto fotku a dostať sa späť do oratka ako prvá skupina.

**DOOBEDIE:** (výlet na Železnú studničku)

*Cesta na Železnú studničku*

**1.Úloha:** Pri potoku bude babička s dedkom a v potoku budú zlaté a strieborné kamene. Babka s dedkom vysvetlia, že sú unavení, lebo dlhé roky ryžujú zlato. Spýtajú sa detí, či by chvíľu nemohli ryžovať zlato za nich oni. Potom odídu a dajú deťom na ryžovanie 1,5 minúty. Potom sa vrátia aj s kúskami fotky oratka a dajú im toľko kúskov, koľko nájdu kameňov. 1zlatý = 2strieborné kamene

Pomôcky: 2 animátori, oblečenie pre nich, zlaté a strieborné kamene.

Po dokončení úlohy pokračujú po krepákoch ďalej.

**2.Úloha:** Do kopca a na strom. Prídu ku svahu, z ktorého budú trčať korene, po ktorých vylezú hore a tam nájdu strom, na ktorom bude zavesené lano. Po tom lane sa budú musieť dostať hore a zobrať obálku s menom ich skupiny. V nej budú ďalšie kúsok fotky. (Fotka sa bude skladať až pri veľkej hre).

Ďalej po krepákoch.

**3.Úloha:** Básnička. Ako pôjdu ďalej, prídu k tretej osobe. Tá si spomedzi nich vyberie 3 dvojice a každú označí inak. Každá z dvojíc sa naučí jednu časť básne (1dvojica=začiatok, 2=stred, 3=koniec).

Pred vstupom na lúku bude niekto čakať a vyskúša ich z básne. Ak ju budú vedieť, pustí ich ďalej, ale ak nie, tak im dá za trest spraviť každému 30 drepov.

*OBED – deti si doniesli z domu*

### **POOBEDIE:**

*Veľká hra*

Lúka sa rozdelí na tri územia: v prvom budú deti s animátormi, v strednom ich budú naháňať animátori a v treťom budú deti dostávať časti fotky oratka. Animátori ich budú naháňať cestou tam aj späť. Ak ich chytia dajú im čiarku na ruku, tým prídu o život a odovzdajú animátorovi kúsok fotky. Každé dieťa môže niesť len jednu fotku naraz. Každý z nich bude mať 5 životov. Ak príde o všetky, pôjde do nemocnice, ktorá bude na okraji lúky. Tam počká až ho oživia. Prvé oživovanie bude trvať 2 minúty, druhé oživovanie bude trvať 5 minút. Ak niekto príde o všetky životy aj po druhom oživovaní, nemôže už behať, iba pomáha skladať fotku. Hra trvá dovtedy, kým prvá skupina nepostaví fotku. Tí potom pôjdu do oratka a ostaní pokračujú v hre dovtedy, pokiaľ aj oni nepostavia fotku. Potom odídu aj oni do oratka.

*Hodnotenie, voľba Dominika Savia – v oratku.*

## **ŠTVRTOK**

**Myšlienka:** Pre nás byť svätým, znamená byť veľmi veselý

program:

**DOOBEDIE:** (oratko)

Don Bosco sa o svojich chlapcov v oratóriu staral aj tak, že ich vyučil nejakému potrebnému remeslu. My už síce jedno ovládame, ale v týchto časoch nie je na škodu naučiť sa nejaké nové – zlatník, sklár, tlačiar, výrobca papiera, pekár – tvorivé dielne.

*Tvorivé dielne:*

### **skláři:**

Deti budú vyrábať tzv. "snehové gule" (do malej zaváraninovej fľaše nalejeme vodu s glitermi a o vrchnák pripevníme malého panáčika (napr. z kindervajčka) na špongií.

### **tlačári:**

Deti si vytvoria nejaký obrázok zo špajdlí, ktoré prilepia na kartón, nafarbia ich (temperami?) a otláčia na papier.

### **papiernici:**

Výroba ručného papiera

### **pekári:**

deti si vytvoria z modelovacieho cesta , čo chcú:) recept na cesto:

Potrebujete: 2 šálky muky, 1 šálka soli, trochu jedlého oleja, vodu. Zmiešajte dôkladne múku so soľou a pridajte toľko vody, aby bolo cesto dobre uchopiteľné a pevné, prípadne pridajte potravinárske farbivo pred pečením do cesta.

### **zlatníci:**

výroba náušnic, náramkov a náhrdelníkov

Deti sa budú pohybovať po trojiciach, najlepšie ich pokombinovať staršie s mladšími, majú vyrobiť čo najviac výrobkov, za každý výrobok dostanú určitý počet bodov, podľa náročnosti výroby, body im prideluje animátor (animátor zo skupinky), ku ktorému chodia svoje výrobky odkladať, takto ich môžu animátori aj kontrolovať.

### **POOBEDIE: (oratko)**

Revolúcia:

V časoch Don Bosca bola v Taliansku revolúcia, taliani bojovali za demokraciu a za zjednotenie Talianska.

### *Zbrojenie – príprava zbraní na revolúciu*

Na začiatku hier by sme deti rozdelili do dvoch skupín: 1. hľadači 2. plniči

1. Hľadači hľadajú balóniky, v ktorých budú ukryté sáčky (tie sú ich cieľom), niekde by boli priviazané. Ich úlohou je ich prepichnúť špendlíkom (pri prepichovaní sú balóniky vysoko takže deti budú mokré☺), je s nimi animátor.

2. Hľadači hneď zanesú každý nájdený balón plničom. Skupina plničov bude rozdelená do dvojíc. Jeden z dvojice stojí na jednom konci a ten druhý cez deravý pohárik prenáša vodu z vedierka do sáčku. Samozrejme sa budú striedať po niekoľkých minútach.

Obidve tieto skupiny sa raz vystriedajú, aby boli aj hľadači aj plniči.

Ak sa hľadači alebo plniči nudia, vyrábajú si z kartóna štíty tak, že sa naň obkreslia a vystrihnú. A na tvár si dajú nejakú svoju karikatúru.

### *Dobýjanie hradu – symbol zvrhnutia monarchie*

V ďalšej fáze je hlavný hrad (ten postaví kulisári z kartónu). Za nim bude schovaná Domča – kráľovná - aj s hadicou v ruke. Deti budú stáť za čiarou so sáčkom v jednej ruke a štítom v druhej. Na druhej strane čiaru budú stáť animátori s vodnými pištoľami. Deti sa rozbehnú a animátori ich musia zasiahnuť do štítu - V tom prípade sa dieťa musí vrátiť za čiaru a čakať až sa ostatní vrátia a pôjde znova ďalšia vlna. Dieťa so suchým štítom sa tým pádom dostane k hradu a hodí doň sáčok naplnený vodou. Potom sa tiež vráti. Ak bude hrad už dosť premočený, Domča z neho vybehne s hadicou v ruke (ako kráľovná) a bude na deti striekať vodu a ony na ňu zase sáčiky. Nakoniec, keď už budú všetci dosť mokří, sa vzdá. Potom sa deti môžu S ANIMÁTORMI vyblázniť s hadicou a sáčikmi:)

## **PIATOK**

**Myšlienka:** Oratko je tam, kde je don Boscov duch. Idem do toho! (misie)

program:

Dopočuli sme sa, že neďaleko nášho oratka je jeden misionár, ktorý potrebuje pomoc...pôjdeme mu pomôcť my☺. Čaká na nás v meste, treba vymyslieť, ako sa tam dostaneme, najrýchlejší spôsob bude asi električka. Tak si rýchlo zistíme odchod a poberieme veci, ktoré na misie potrebujeme: futbalovú loptu, švihadlo, flórbalovú hokejku a loptičku, pingpongovú raketu a loptičku. Skôr ako pôjdeme na misie, by sme mali poprosiť Pána Boha o pomoc, preto v meste nájde každá skupinka najbližší kostol, kde sa pomodlí, ak bude náhodou zavretý a bude ďaleko k inému, tak sa skupinka pomodlí niekde vonku v tichu (animátor určí). Každá skupinka by mala mať svojho misionára, dostanú info kde presne v meste ho nájdu. (na Hviezdoslavovom námestí, Hlavnom námestí, Kamennom námestí a na Šafárikovom námestí).

Misie sa budú skladať z dvoch častí:

V prvej deti pomôžu misionárovi s poznávaním krajiny, v ktorej sa misie odohrávajú. Deti dostanú zoznam vecí, ktoré majú o tejto krajine zistiť. (farba pleti domorodcov, podnebie...) (zoznam je v stave prípravy)

Niekedy medzi týmito hrami by sa mali deti naobedovať, obedy by mali mať z domu.

V druhej časti sa deti budú o domorodcov starať:

Misionár im bude rozdávať konkrétne úlohy, ak splnia jednu, prídu si od neho vypýtať ďalšiu:

1. zoberte si futbalovú loptu a nájdite 5 ľudí, s ktorými si zakopete alebo zahráte krátky futbal (prípadne bago - deti sa postavia do kruhu a kopú si loptu medzi sebou... jeden je v strede a jeho úlohou je chytiť im tú loptu, keď ju chytí, tak sa vymení s tým, ktorý posledný kopol)
2. presvedčte niekoľkých dobrovoľníkov, aby si skúsili zaskákať na švihadle (každý má ale len jeden pokus na skákanie a majú nazbierať dokopy 50 skokov)
3. nájdite 5 ľudí, ktorí skúsia trafiť flórbalovú loptičku medzi dve deti na určitú vzdialenosť (určí animátor, podľa toho, ako ďaleko budú deti od seba)
4. nájsť 5 ľudí, ktorí budú odrážať pingpongovú loptičku minimálne 30 sekúnd

Keď už bude veľa hodín, misionár prestane dávať deťom úlohy, za to, čo splnili od neho dostanú "misionárske kríže" (krížiky) a vrátia sa späť do oratka.

V oratku bude záverečné vyhodnotenie a odovzdávanie diplomov "pravého oratoriána":)

## **Odporúčané hry na prestoje:**

**Elektrina (stláčanie rúk)** – rozdeliť sa na polovičku, posadať si vedľa seba a chytiť sa za ruky... na začiatku dá obidvom radom animátor impulz a ktorý z dvoch radov uchopí určitý predmet...

**Dážď** (sedí sa v kruhu a animátor začne napr. jemne búchať dlaňami o stehná, potom silnejšie, potom začne dupať, potom to spojí... a atď. každý opakuje po tom na pravo to, čo robí.

## plán na prímestský

**Pondelok:**– doobeda: registrácia, omša, divadielko,  
zoznamovačky , zarábanie peňazí na štúdiá,  
poobede štúdiá

**Utorok:** - doobeda: oratko - omša, divadielko, hra so šašom  
poobede: Štrkovec – výroba šašových kamarátov

**Streda:** výlet na Železnú studničku – doobeda: hľadanie  
oratka  
poobede: veľká hra s tromi územiami

**Štvrtok:** – doobeda: omša, divadielko, tvorivé dielne  
poobede - revolúcia

**Piatok:** doobeda – pomoc misionárovi (mesto)  
poobede - staranie sa o domorodcov (mesto)