

**„Kričte, skáče, len nehrešte!!!“**



Prímestský tábor 2009 – stredný 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

Úvod:

Don Bosco privíta deti, vysvetlí im kde sa nachádzajú, čo sú, oboznámi ich s pravidlami a vysvetlí spôsob bodovania.

Zoznamovačky po skupinách, výroba vlajky alebo iného znaku.

### Doobeda

Žijeme na vidieku v Becchi, život je tu ťažký, denne pracujeme na poli.

Dnes máme na pláne sadenie fazule ale vyskytol sa tu problém.

Po poli (ten kus zeme kde má byť detské ihrisko) pobehuje animátor prezlečený za vtáka, ktorý žerie všetky sadenice.

Cieľom hry je dostať spoločnými silami vtáka z poľa.

- Stavba strašiaka – deti musia postaviť strašiaka a priniesť ho na roľu. Strašiak ktorého sa vták najviac zľakne vyhráva.

### Poobede

- Hrôzostrašná formácia – deti musia zo svojich tiel a grimás vytvoriť niečo strašidelné.
- Pieseň – Deti musia zložiť pieseň ktorou vtáka odplašia. Musí obsahovať plašiace zvuky a zároveň 8 veršov v ktorých prosia vtáka aby odišiel.

Vták nakoniec odletí

Keď je vták konečne preč môžeme začať sadiť. Nástroje a sadenice však nedostanú zadarmo.

Potrebujú peniaze. Tu prídu 4 sedliaci a povedia, že za malú službu ich odmenia. Sedliaci ich najprv zoberú do svojich domovov, kde ukážu deťom svoj obľúbený kútik (nejaký kus nábytku s predmetmi rovnakými pre všetky skupinky).

Úlohy nebudú prebiehať súčasne.

- Deti musia pobaviť scémkou smutnú sedliakovu ženu (pre všetkých rovnaká....hodnotí ich kreativitu)
- Sedliak deťom rozpráva príbeh, počas ktorého sa vzdáľuje od oratka, keď bude na dohodnutom mieste, tvári sa, že má vytknutý členok, deti ho musia odniesť späť. ( hodnotí sa čas)

- Príprava pokrmu pre sedliaka – deti musia sedliakovi pripraviť sedliacky obed (cibuľa, opečená slanina, chlieb – nehodnotí sa)
- Upratovanie – sedliak povie deťom, že ho vykradli, privedie ich k svojmu obľúbenému kútiku, ktorý je úplne rozhádzaný. Deti ho musia dať do pôvodného stavu. (sedliak má fotku svojho kútika v pôvodnom stave, hodnotí veci ktoré sú na svojom mieste)

Po splnení všetkých úloh dostanú peniaze, za ktoré si kúpia náradie a sadenice.

Kto prvý vytrhá burinu, obrobí pôdu a zasadí fazuľu získa bonusové body.

Ak náhodou skončíme skôr, zahráme si rôzne klasiky....napr. dračí a stíhací súboj, sedáčik atď.

## UTOROK

### Doobeda

Po omši sa celý stredný kmeň presunie na Račianske mýto (v parku), kde sa budú odohrávať hry: Súboje a Saigon.

### 1. Súboje

Keďže sa v tomto dni konajú súboje Janka Bosca s cirkusantom, tak aj nasledujúca hra bude o súbojoch.

Pravidlá: Každá skupinka obdrží kartičky s jedlom (napr. chlieb, ovocie, zelenina.... ), ktoré bude mať animátor. Každé dieťa môže mať iba jednu kartičku s jedlom, jednu hraciu kocku a papier, na ktorom bude napísaná tabuľka (viď nižšie). Hra spočíva v tom, že deti budú súperiť jeden proti jednému, ale zároveň za svoju skupinku. Dieťa z jednej skupinky môže vyzvať iba dieťa z inej skupinky. Po vyzvaní si deti hodia kockami spočítajú koľko im padlo dokopy. Podľa toho čísla budú súperiť.

Ak padne	súboj
2	Pretláčanie rukou (deti si ľahnú, položia lakeť na zem a pretláčajú sa)
3	Papierové lietadielko (pôjdu za animátorom, ktorý im dá novinový papier a z neho si vyrobia lietadielko. Koho doletí z čiary, na ktorú sa postaví ďalej, ten vyhráva.)
4	Kohútie zápasy (držia si jednu nohu, odštartujú sa a snažia sa docieľiť, aby zhodili toho druhého. Prehrá ten, kto má obidve nohy na zemi)
5	Vyvliekanie a navliekanie šnúrky (jeden si vyzuje tenisky – jednu dá druhému a druhá bude jeho, na odštartovanie začnú naraz vyvliekať tenisku a navliekať ju naspäť – vyhrá ten, kto je skôr)
6	Palcová vojna (treba im ukázať ako sa to hrá)
7	Skok do diaľky (postaví sa na čiaru a skáču z miesta – kto skočí ďalej vyhráva – ak je to narovna, tak skáču znova)
8	Kto hodí väčšie číslo na kocke vyhráva (ak padne rovnaké, hádžu znova)
9	Kameň, papier, nožnice
10	Na jeden nádych (odštartujú sa a naraz budú hovoriť aaaaaa – na jeden nádych – kto dlhšie vydrží vyhráva)
11	Krokodílie zápasy (postaví sa na ruky – do kliku, odštartujú sa a ich cieľom je zhodiť druhého na zem rukami) Pozn. robiť na tráve
12	Kto hodí nižšie číslo na kocke vyhráva.

Kto daný súboj vyhrá, tak dostane kartičku s jedlom od toho druhého. Potom ju musí **hneď !!!** zaniest svojmu animátorovi. Po parku budú chodiť aj niektorí animátori – zlodeji jedla, ktorí keď vyzvú dieťa, tak sa hádže kockami a kto hodí väčšie číslo automaticky vyhráva (ak vyhrá dieťa, tak sa zlodejovi ubráni a hrá ďalej, ale ak vyhrá zlodej, tak mu musí dieťa odovzdať svoju kartičku). Keď dieťa prehrá súboj (či so zlodejom, či s iným dieťaťom), tak si ide pre ďalšiu kartičku k svojmu animátorovi. Celú hru vyhráva skupinka, ktorá má na konci najviac kartičiek (svojich aj získaných spolu).

Pomôcky: Hracie kocky pre každé dieťa aj zlodeja, papier s tabuľkou pre každé dieťa, kopu novinového papiera pre každého animátora skupinky (na súboj 3), kartičky s jedlom pre každú skupinku

## 2. Saigon

Pravidlá: Hra prebieha medzi dvoma skupinkami, najlepšie na tráve. Skupinky sa postaví oproti sebe na čiary vo vzdialenosti približne desať metrov. Na začiatku hry z každého družstva vybehne jeden hráč. Keď sa stretnú (približne v strede), tak začnú losovať kameň papier nožnice (raz, dva, tri). Ten hráč, ktorý prehrá, sa vráti späť k svojmu družstvu. Ten hráč, ktorý vyhrá, beží ďalej. Z družstva, ktoré prehalo zatiaľ vybehne ďalší hráč. Keď sa stretne s tým, čo vyhral, tak opäť losujú. Znova ten, kto vyhrá, beží ďalej a ten, kto prehrá, sa vracia naspäť do svojho družstva. Cieľom hry je dostať sa za súperovu čiaru. Družstvo, ktorému sa to podarí, získava bod. Vyhrá to družstvo, ktoré ako prvé získa osem bodov (prípadne aj viac, podľa času).

Pomôcky: špagát alebo krieda (na vyznačenie čiar)

## Poobede

### Vodné hry

Miesto: Oratko

V Turíne sa začalo potulovať množstvo zlodejov, liberálov, podvodníkov. Mesto (ihrisko vzadu) je plné barikád. Stihli sa opevniť a ozbrojiť.

**Decká budú mať prípravu na boj (cca hodinu).**

Príprava bude pozostávať zo štyroch stanovišť.

Prenos vody - cieľom je získať zápalky, deti budú musieť preniesť vodu akýmkoľvek spôsobom z lavóra do vzdialenej deravej fľaše. Na dne fľaše sú zápalky v igelite, ktoré budú onedlho potrebovať.....**BODUJE SA ČAS - JE URČENÝ DEADLINE 15 min.**

Vypusti nádrže zlodejov - Hlavná zbraň zlodejov je voda :D, vzadu za mestom majú časť zásob. Nádrže = zavesené igelitové tašky naplnené vodou. Deti majú viac možností ako nádrže vypustiť. (čiapka z lopty z ktorej trčí klinec - použiť ju môžu 1x, šípky z kovovým hrotom napr. 5x, kamene, airsoft 5 guľičiek, luk 3 šípy).....**BODUJE SA POČET VYPUSTENÝCH NÁDRŽÍ ZA 15 min.**

Ringo proti 5 animátorom - hrá sa s vodnými balónikmi, klasické pravidlá ringa , 15 min.....**BODUJE SA POČET SPADNUTÝCH BALÓNIKOV**

Logické hádanky - Za uhádnutú hádanku dostane každý kahanec a sáčky na vodu. **BODUJE SA POČET UHÁDNUTÝCH HÁDANIEK ZA ČAS 15 min**



## **Boj v Meste(vzadu na ihrisku)**

Na ihrisku sú naznačené 4 farebne odlišené, kľukaté dráhy. Medzi dráhami sa pohybujú rôzne ozbrojení zloději. (hadica úplne vzadu), špongia, zloději s vedrami, pohárikmi, mokrými handrami, vodnými balónikmi a sáčkami). Deti sa rozostavia na začiatku ihriska do svojich dráh. Don Bosco si získa najbližšie stojaceho zlodēja na svoju stranu. Zlodej prezradí, že keď vodca zlodějov dostane dostatok zásahov, odíde a s ním všetci zloději. Don Bosco presvedčí deti, že vodca je zlodej s hadicou.

Keď niekto z detí dostane zásah (viac ako kvapka vody), musí ísť do nemocnice. Tam si zapíšu meno jeho skupinky(BODOVANIE) a po pol minúte môže pokračovať ďalej.

Keď odíde zlodej s hadicou, ostatní zloději pokračujú ďalej. Hneď potom to vzdá ďalší zlodej, prezradí deťom, že vodca je animátor ležiaci pod zlodejskými nádržami.

Zmení sa charakter hry....deti odložia sáčky a musia cez územie preniesť zapálený kahanec. Keď sa im to podarí, položia ho pod špagát, ktorý drží nádrž nad zlodějom.

Keď budú vyliate všetky nádrže, vodca sa prebudí, zvolá všetkých zlodějov a začne sa klasická vodná márovačka:D

## **STREDA**

### **Celodenný výlet**

**Výlet :** smer Karlova Ves

**MHD :** električky č. 1, 4, 5, 9, 12

**Smer :** z električkovej zástavky Segnerova sa pôjde smerom na Devínsku Kobylu cez lesík, na Devínskej Kobyle bude veľká bojová hra a potom z Devínskej Kobyle sa pôjde na Devín. Z Devína sa pôjde MHD naspäť domov.

**Návrat :** z Devína autobusom č. 29

**Dĺžka trasy :** cca , - 2-3 hodiny

### **Hra po ceste :**

Hra, ktorá bude trvať po ceste, začne už v oratku. Deti zavedieme so zavretými očami (budú mať šatku na očiach a pôjdu v najväčšej tichosti) na nejaké miesto, najlepšie na nejakú električkovú zstávku a tam im dáme mapku. Budú sa mať v nej zorientovať a pokračovať ďalej v ceste tak, aby sa dostali do cieľa, na presne určené miesto na mape. Na mape budú aj zaznačené miesta s predpokladaným výskytom úlohy.

Hra bude na čas a na body, ktoré získajú za splnenie úloh počas cesty. Na stromoch budú odkazy, odkaz = úloha DOBRA pre skupinku, alebo pre jednotlivca. Už samotné

deti sa dohodnú, ako to splnia. (či ako jednotlivec, alebo za skupinku) Samozrejme, že za skupinku bude viac bodov ☺

### ***(úlohy, ktoré budú na stromoch)***

#### **Hlavné aktivity počas cesty :**

- stále byť k sebe milý, usmievať sa po ceste, poslúchať animátora, bez reptania kráčať a nefrflať (za frflanie, šomranie a nadávanie.. sa strhávajú body)
- nosenie člena skupinky, musí mať všetky ruksaky na sebe
- umyť časť tela, ktorá je nakazená morom a odpadáva tam mäso
- 4 – 5 ľudia sa podelia o svoju desiatu s druhými deťmi
- po ceste zhotoviť niečo z prírodného materiálu a darovať to niekomu
- celú cestu si pospevovať pesničky a šíriť dobrú náladu medzi sebou

### ***(úlohy, ktoré dostanú na začiatku cesty)***

#### **Vedľajšie aktivity počas cesty :**

- počas celej cesty písať príbeh o zážitkoch z oratka, napr. čo si tam zažil, čo si pamätáš a na čo nikdy nezabudneš, najlepšie, keby každé dieťa napísalo kúsok zo svojich zážitkov
- napchať si čo najviac tyčiniiek alebo chrumiek do úst a zjesť to za čo najkratší čas, nesmie sa to zapíjať vodou
- vypiť po ceste čo najviac litrov vody (prázdne fľaše si odkladajte)
- logické hádanky a úlohy (budú animátori dávať deťom po ceste, zabezpečíme úlohy aj hádanky!)
- prejsť určitý úsek cesty kačacími krokmi, sloními krokmi, točákmi, žabími skokmi, atď.
- nosenie vajíčka na palici, ktoré bude visieť v sáčku a bude uviazané na palici, nesmie sa rozbiť
- pred cieľom bude hra s prenášaním vecí

### **Príchod na Devínsku Kobylu**

#### **VLAJKY**

2 územia: územie detí, územie liberálov

hrá sa o zlato ktoré ukradli liberáli

liberáli – animátori môžu byť chytení iba 2 deťmi, ktoré sa držia za ruku

Niektoré z detí budú označení ako kráľovi potomkovia.

2 liberáli budú označení červenou kuklou, budú sa zaujímať len o kráľa a jeho rodinu.

Nedajú sa chytiť. Chytený je povinný ukázať, či je potomok. Ak červení chytia potomka, odvedú ho na základňu. Tu môže byť vyslobodený.

Kráľovská rodina má väčšiu prioritu ako zlato.

Ak je chytená celá kráľovská rodina, červení si odvedú kráľa.

Na mieste bude omša. Po omši sa vydáme na krátku cestu na Devín, Na Devíne si môžeme niečo zahrať a podľa toho, koľko budeme mať času, potom pôjdeme s MHD domov.

## ŠTVRTOK

**Miesto:** Žel. studnička – Mariánka (cca 8 km?)

**Žel. studnička:** začiatok hry

Podstatou je Dominik Sávio, ktorý bude predpovedať cestu plnú nástrah, nebezpečných ľudí,.. (predpoveď má byť sen, ktorý mal Dominik Sávio). Dominik dá každej skupinke veľkú krabicu s rovnakými vecami, ktoré sú potrebné na stavbu oratka (tieto veci animátori obodujú podľa vlastného uváženia) a ešte im povie, aby si po ceste zapisovali písmená, ktoré po cestevidia na stromoch.

Tu im bude aj vysvetlené, na čo im tie veci budú a že sú obodované a čo ich cestou čaká.

### Cesta do Mariánky:

Po ceste do Mariánky zo železnej studničky je úlohou detí sledovať písmená na stromoch a zemi, ktoré si buď zapíšu alebo si ich budú pamätať. Počas cesty budú takzvané stanovišťa, na ktorých sa decká predvedú, aké sú zručné. Stanovišť by mohlo byť asi šesť viac - menej. Po ceste ich budú prepadávať banditi – zloději, ktorí keď ich zastavia, decká musia odpovedať na ich otázky, ktoré budú ťažké (môže to byť zemepis, prírodopis, prípadne aj život dona Bosca). Keď neodpovedia správne, musia odovzdať podľa vlastného uváženia nejakú vec týmto zlodejom (tí ich potom môžu predávať v tom obchode pred stavbou oratka).

1. stanovište: Zožeň si nejaké drevo – palice, kúsoček špagátu máš k dispozícii a vytvor si čo najviac krížov, ktoré budeš mať v budúcom oratku za 2 min.
2. stanovište: Upleť si vlastnú sieť na bránku (dievčatá) alebo uši si svoj obrus na stôl do oratka / postav si z dreva (nejaké laty) vlastnú bránku do oratka alebo stôl (taká primeraná veľkosť – ani malá ani veľká). Dievčatá aj chlapci majú na to asi 10 minút, za ďalších päť minút to musia chalani aj baby spolu skompletizovať.

AK ROBIA OBRUS, CHALANI MUSIA UROBIŤ STÔL A NAOPAK.

3. stanovište: Vytvor nejaké jedlo alebo nejakú užitočnú vec pre dona Bosca (môžeme zobrať nejaké blbosti na vytvorenie jedla a užitočná vec môže byť ruženec, ... ), aby si si ho poctil. 10 minút

4. stanovište: Vytvorenie si svojho vlastného loga, sloganu, ktoré musí byť v oratku napísané, .. alebo nakreslené. ( farbičky, fixky alebo niečo, čo farbí)
5. stanovište: Vytvorenie rebríka, ktorý bude zobrazovať cestu do oratka (položia ho na zem a bude to ako chodník pre dona Bosca) – musí byť čo najdlhší z dreva, ktoré si zoženú. Kto má dlhší rebrík /cestu a má to pevnejšie, tým lepšie. Za rebrík sa budú dávať tiež nejaké body. 5 minút

Po tejto aktivite bude postavený obchodík a vtom obchode sa budú predávať nejaké veci navyše do oratka, za ktoré musia deti urobiť nejaké nezmyselné veci (vyliezť na strom čo najvyššie – jasné, že do primeranej výšky, beh 5 minút okolo stromov, 50 drepov, 30 klikov a podobné veci).

6. stanovište: Stavba oratka

Stavba oratka: (pred Mariánkou)

Decká budú mať vymedzený priestor – asi štyri stromy (v obchode si za vysokú cenu môžu kúpiť aj viac stromov), kde si musia postaviť oratko, ktoré musí byť ohraničené. Pred oratko dajú rebrík – čiže cestičku, po ktorej don Bosco vojde do oratka. Tam to budú mať nejakou upravené a privítajú pekne dona Bosca v ich oratku. Písmená, ktoré po ceste zbierali, musia tiež v rámci stavby oratka dať dokopy a pri vstupe dona Bosca do oratka mu túto vetu, ktorá by mala znieť: **Duch oratka je v radosti a veselosti**. Za toto majú tiež body. Body sú aj za obodované veci, za nakúpené veci, za vetu, za atmosféru, za privítanie, za pohostenie a všetko. Môžu spievať, tancovať, pripraviť donovi Boscovi program. Na toto majú 15- 20 minút – na stavbu, hodnotenie bude trvať možno ďalších 15 minút.

Príchod do Mariánky by mal byť o 13:15/30.

### Mariánka:

decká by sa mali najesť, oddýchnuť si, zahrať sa nejakú oddychovú hru, napríklad futbal, frisbee a iné. Počas cesty domov, ktorá bude pešo z Mariánky do Záhorskej Bystrice, budú hrať hru šušušu si mŕtvy – všetky skupinky medzi sebou, aby sa spoznali,

...

**Potrebné veci:** lopty, frisbee, krabica s vecami na stavbu oratka(sviečka, zápalky, lano – dlhšie, aby sa ním dali stromy ohraničiť, ... , špagát, nejaké laty alebo drevá, farbičky, papiere, ihly na šitie, látka, materiál na vyrobenie siete, drevá na vyrobenie bránky, klince, kladivá (možno ☺), ...

# PIATOK

## Doobeda

Hra sa bude odohrávať v parku pri nás ( medzi Bilou a Miletičkou). Územie bude rozdelené na 4 menšie územia a bude to vlastne niečo ako vlajky akurát, že namiesto vlajok bude na cudzom území porozhadzovaný odkaz od don Bosca – na všetkých 3 cudzích územiach (samozrejme rozkúskovaný po slovách). Každý bude mať pri svojej základni na strome nalepenú mapu, kde bude znázornené, kde tie odkazy sú. Napríklad skupina číslo jedna bude mať nejaké odkazy v území skupiny číslo 2,3 aj 4. Na mape bude mať zakreslené len svoje odkazy (rozlíšené farebne) a môžu zbierať len svoje odkazy a s cudzími nemôžu hýbať!!

Samozrejme pokiaľ niekto chyť niekoho z druhej skupiny na svojom území, tak sa musí vrátiť na svoje územie (minimálne 20m).

V odkaze im don Bosco povie, že chce založiť saleziánov, ale potrebuje ich pomoc – musia vstúpiť do Spolku veselosti (vtedy bude mať dostatočný počet ľudí a bude môcť založiť saleziánov), do ktorého sa dostanú poobedňajšou aktivitou.

Pomôcky: nakreslená mapa, porozmiestňované odkazy, nejako označiť tímy.

## Poobede

Kto chce vstúpiť do Spolku veselosti musí byť šikovný, zdatný, atď.

Takže sa bude vychádzať z oratka po skupinkách v intervale po 10min. A budeme pravdepodobne zase v parku. Bude tam prekážková dráha -prejsť trasu napr. so zaviazanou pravou nohou a ľavou rukou. Potom celá skupina musí ísť tak, že len 4 nohy a 6 rúk sa môže dotýkať zeme (napríklad), potom natiahneme špagát do výšky 30cm a budú to podliezať so zaviazanými očami a niekto ich bude navigovať, prejsť lanovou pavučinou bez dotyku a nakoniec dostanú od nejakej osoby niekoľko otázok o don Boscovi. Nemali by na ne vedieť odpovedať. Odpovede budú napísané na papieroch nalepených na stromoch, ale zašifrované a porozhadzované po slovách, takže si budú musieť pamätať šifry, prísť za animátorom, preložiť a zase sa vrátiť. Samozrejme, že na jednom papieri nebude odpoveď na jednu otázku, ale 1 slovo z 2.otazky, 4.otazky, 5.otazky... (Môžeme to dať na čas, nech sa trochu snažia, v konečnom dôsledku to nemusí závažiť)

Keď budú mať zodpovedaných aspoň 5 otázok, tak všetci vstupujú do spolku veselosti a don Bosco môže založiť saleziánov. Potom bude rituál (asi už v oratku) dona Bosca s každým chlapcom osobitne, kde sa stane členom saleziánov a dostane nejaké "rehoľné" alebo saleziánske meno (resp. môže si vybrať...)

Pomôcky: lano, papiere, šifry a preklad, lepiaca páska,...





# Plán na prímestský

## Pondelok

doobeda: registrácia, omša, divadielko, zoznamovačky , fazuľa a stavba strašiaka  
poobede: sadenie, získavanie peňazí na sadenice

## Utorok

doobeda: omša, divadielko, v parku na Račianskom mýte – súboje a hra Saigon  
poobede: vodné hry

## Streda: výlet na Devín cez Devínsku kobyľu

doobeda: aktivity po ceste  
poobede: hra vlajky, omša bude počas výletu

## Štvrtok: výlet do Mariánky

doobeda: omša, divadielko, po ceste stanovišťa – stavanie oratka  
poobede - voľné hry a cestou naspäť hra šušušu

## Piatok

doobeda: hra s územiaми (park pri Bille)  
poobede: vstúpiť do Spolku veselosti (park pri Bille)