

„Kričte, skáče, len nehrešte!!!“



Prímestský tábor 2009 – starší 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. Návarat 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

Pohreb otca.

Po omši a scénke sa kmeň zhromaždí v priestoroch miestnosti zvanej „Modrá“, pre potreby prímestského tábora nazvanej „Koniareň“. Tu sa bude odohrávať prvá dramatická udalosť zo života Janka Bosca, a to spomienková simulácia pohrebu Františka Bosca, jeho otca. Pred vstupom dostanú všetci zúčastnení čiernu pásku na ruku, ktorou bude označený smútočný sprievod. Počas presunu z chrámu bude snaha o udržanie tichej a smútočnej atmosféry. Priebeh spomienkovej simulácie bude nasledovný: po zhromaždení detí okolo truhly s fiktívnym telom im poverená osoba (Nancy) osvetlí príčinu smútočného zhromaždenia. V tichej a mierne pochmúrnej atmosfére bude poskytnutý krátky čas na zamyslenie, pri ktorom budú nasledovné podnety: opis pocitov malého chlapca, ktorý celkom nechápal situáciu, ale neskôr zistil, že ho ovplyvnila na celý život a zároveň sa stala jeho prvou spomienkou; dôkazmi podložené rozprávanie o Jankovi Boscovi, ktorý dokázal učiť veľké veci napriek svojmu poloosireniu; príklad Jána Bosca ako otca mladých; podnietenie mladých účastníkov k úsiliu vykonať dôležité, veľké, často zdanlivo nemožné veci aj napriek nepríjemným okolnostiam; pozitívne nadšenie na nadchádzajúci program a utvorenie atmosféry tábora. Po príhovore a krátkom tichu sprievod vynesie rakvu von z oratória a uloží ju na zatiaľ bližšie neurčené miesto vonku v priestoroch sdb dvora v pietnej atmosfére.

Materiál a rekvizity: rakvy, čierne pásky na ruku pre smútočný sprievod

Zoznamovacie hry.

Každý animátor podľa svojho uváženia, vedomia a svedomia sa zoznami so svojimi deťmi.

Sedliacky dvor.

Ocitáme sa na sedliackom dvore, ktorý, ako všetci vieme, bol aj domovom Janka Bosca. Na sedliackom dvore sa však musí tvrdo pracovať, aby sme si dokázali zarobiť na vlastné skromné živobytie. Preto treba najskôr splniť úlohu na stanovišti a potom si za vyrobený výrobok zjednať cenu v obchode.

Stanovištia: výroba kukuričnej kaše (tzv. polenta, dobová strava) – 2 osoby;

ozdobné vyrezávanie jablák – 2 osoby;

lovenie v humuse – 3 osoby;

výroba mrkvového džúsu – 2 osoby;

výroba pracovného nástroja – 2 osoby;
výroba vlajok – 4 osoby;
nosenie vody – 4 osoby;
cesta do mlyna (prekážková dráha s múkou) – 4 osoby;
hod vidlami – 2x2 osoby;
lúpanie tekvicových jadierok – 3 osoby;
hľadanie ihly v kope sena (ak máme seno...) – 3 osoby;
výroba háčikov na vešanie – 2 osoby.

Na každom stanovišti by mal byť animátor.

Materiál: kukuričná kaša, horák, menší hrniec, varecha, soľ, voda; jablká, nože; humus, vedro, predmety na vylovenie (z kinder vajec); mrkva, citrón, cukor, kyselina citrónová, voda; užšie latky, látka 4 farieb, nožnice, lepidlo, ihly a nite; vedrá, dlhé slamky, voda; múka, laná; vidly; tekvicové jadierka, miska; ihla, seno; klince, kladivo, kovadlina, kliešte

Na stanovištia pôjdu vždy v rôznom počte zo svojej skupiny. Za splnenie úlohy sa považuje vyrobený výrobok alebo splnená úloha. Výrobok odnesú do obchodu, kde sa snažia zjednať čo najvyššiu cenu. Cieľom je zarobiť čo najviac.

Obed a stretko.

Lodičky.

Každá skupina sa nachádza v jednom rohu veľkého ihriska. Na začiatku hry dostanú 4 plániky (ako na hru lodičky), do jednej zaznačia svoje lode, do ostatných budú značiť cudzie. Spomedzi seba vyberú jedného alebo viacerých zapisovateľov, ostatní budú „sondovači“. Úlohou sondovačov je zisťovať u iných skupín, kde sa ukrývajú ich lode (beží, spýta sa na jedno políčko a príde zahlásiť, či je to trefa alebo voda). Úlohou zapisovateľov je odpovedať ostatným o pozícii svojich lodí a zapisovať zistenia sondovačov. Keď je loď potopená kompletne, zapisovateľ to oznámi sondovačovi. Lode sa nesmú dotýkať, nesmú sa klásť šikmo, môžu byť na kraji. Po každom pokuse (výbuchu aj vode) sa sondovač musí vrátiť oznámiť zapisovateľovi zistenie. Vyhráva skupina, ktorá prvá potopí lode ostatných skupín a zároveň nemá potopené všetky vlastné lode. Hra trvá pokiaľ tri skupiny nepotopia všetky lode (na určenie poradia).

Lode: lietadlová loď (1x5), krížnik (1x4), fregaty (2x3), strážna loď (1x2).

Materiál: 16x plániky, fixky

UTOROK

Prechádzka na Pezinskú babu. Skupinky pôjdu každá zvlášť po trase vyznačenej krepákmi v intervaloch 10 minút. Stanovišť je 6.

Spôsob bodovania: za každú úspešne absolvovanú úlohu im animátor na stanovišti dá 1 kameň (1 kameň=1bod). Tieto kamene budú označené nejakým zlatým sprejom. Počas putovania môžu hocikedy tieto kamene=body z rucksaku vyhodiť, je to len na nich, oni stratia body...Otázkou je, či chceme aby KAŽDÝ zo skupinky dostal tento kameň, alebo si majú vybrať medzi sebou jedného ktorý bude vláčiť so sebou tieto body. (On sa môže ako jediný rozhodnúť, že vyhodí zo svojho rucksaku kamene, ale ostatní ho môžu napríklad povzbudzovať že nech to nerobí, môžu mu pomôcť tým, že mu zoberú do svojich rucksakov jeho osobné veci, tak by mal dotýchny vo svojom rucksaku len KAMENE)

Rozmýšľam nad tým, že každé stanovište by mohlo byť označené nejak špeciálne, napr. nejakou story, alebo nejakými pikoškami -napr. stanovište s latinským textom.- ako zaujímavosť by tam mohlo byť napísané nejaké extra veci o tom jazyku, kedy vznikol, kde všade sa používa...že aj Don Bosco ním písal, že chlapci v tých časoch nemali žiadne cudzie jazyky aké máme my dnes- angličtina, nemčina...

Bol tu taký nápad, myslím dosť akčný- nazačiatku by sme im dali KAŽDÉMU 1 vajce. Povieme im, že ho budú potrebovať pri jednom stanovišti. Haluz je v tom, že sa môže stať že ho rozbijú :P Vysvetlenie neskôr dole...

1. stanovište – **LATINSKÝ TEXT**- súvisiaci s témou dňa.. Na mieste A je nepreložený text, na mieste B sú preložené všetky slová (každé slovo je na inom papieriku). Budú bežať po jednom- musí si zapamätať 1 latinské slovo, beží k miestu B a hľadá svoje slovo s prekladom, beží naspäť a zapíše si to. Takto sa vystriedajú všetci, až im napokon vznikne veta ktorú prečítajú animátorovi. Ale POZOR!- na celú hru majú však len určitý časový limit, ak sa doňho nezmestia, nemajú za to kameň!
 - pomôcky: okrem pier, papierov a latinského textu nepotrebujeme nič:))
2. stanovište- **PREKÁŽKOVÉ DRÁHY**- (pripomínam-budú to mať ťažšie-musia si dávať pozor na to, aby im to vajce /vid' hore/ v rucksaku neprasklo...chudák ten kto má už v rucksaku KAMENE z predchádzajúcich stanovišť:D:D)
3. stanovište- **PRAŽENICA**- na toto je potrebné miesto, kde je ohnisko. Najprv je ich úlohou rozbiť vajčička, žltko a bielko dať do jednej misy, a musia vymixovať tieto vajčička až do peny. Potom im dáme nejakú starú panvicu , a musia spraviť nad ohňom praženicu. Ak praženica bude chutiť animátorovi, dá im vytúžený

zlatý kameň. tu som rozmýšľala nad tým, že im dáme na začiatku aj CIBUĽU a dievčatá budú musieť na tomto stanovišti cibuľu nakrájať (aby potom praženica lepšie chutila, ne?:P)

- pomôcky- toľko vajčiek koľko je detí , +- 3 cibule do každej skupinky, 3 nožíky do každej skupinky 1 misa do každej skupinky, 1 panvica, ohnisko ktoré predtým už nejaký animátor zapáli, na vyrobenie peny varecha netreba, nech sa inšpirujú lesom...
- na tomto stanovišti musí byť 1 animátor.

4. stanovište- **CIRKUSANT**- Koľko klikov spraví za 30 sekúnd? Spraví cirkusant mlynské kolo? Spraví stojku na rukách ? Žonglovanie s futbalkou za minútu? Prejde po napnutom lane bez padnutia? Decká si budú musieť tipnúť. Za každý správny typ dostanú 1 menší zlatý kameň.

- pomôcky- lano, futbalka, mišo uhnák :), a možno by dobre bodlo aj nejaké uletené cirkusantské oblečenie...nech je to zaujímavejšie...
- na tomto stanovišti je teda animátor- mišo, možno sa namaká ale určite to zvládne :P

5. stanovište- **hlavolam**

6. stanovište- **Aký máš čuch?** – na strome vo výške cca 2-2,5 metra je na konári zavesených +- 5 vrecúšok s nejakou výraznou vôňou vnútri- škorica, horčica, mäta, potom ešte niečo total nechutné...Ich úlohou je po jednom vyliezť na strom, očuchať 1 vrecko (vrecká sú označené číslami od 1-5) , zísť dole a povedať animátorovi aká je to vôňa. (animátor má napísané napr. : vrecúško č. 1.- škorica...)

- pomôcky- lano, 5 vrecúšok, škorica, horčica v nádobke, mäta, ..+ nejaká nechutnosť...

STREDA

1. Dostanú na papieri zákon, a z neho budú musieť napísať správnu žiadosť.

2. Upokojenie šialenca : šialenec (mišo uhnák) si bude chcieť vziať život. no a deti ho budú musieť presvedčiť, aby to nerobil. Nesmú však použiť slová, ktoré v ňom evokujú dôvod , prečo sa chce zabiť... sú to slová ako skok, smrť, zabiť a odvodené slová... majú na to limit 6 minút...

3. Saleziánsky erb : Deti budú musieť nájsť časti erbu, dať ich dokopy odvodiť význam pre každú časť erbu a použiť to v príbehu zo života Dona Bosca...

4. Súhlas : získanie aspoň troch písomných súhlasov na vykonávanie činnosti oratória, samozrejme od cudzích ľudí...

5. Jedlo (z mála veľa...) : Dostanú krajec chleba a budú to musieť vymeniť za čo najviac

jedla, s ktorým sa nakoniec budú musieť podeliť s ostatnými oni z toho nebudú môcť jesť.. aby vedeli, čo je to odoprieť si... a nakoniec, keď budú mať všetky úlohy splne a prídu si pre potvrdenie žiadosti budú musieť úradníka ešte poriadne presvedčať a obhájiť si to kým im to vydá...

poobede

vodné hry

Vodný deň na štýl revolúcie v Turíne – deti z oratka idú na barikády:

1 časť – vytváranie barikád a zbieranie munície (prípadne príprava na boj – liatie vody na človeka, ktorý je spútaný a má zaviazané oči – fuj nechutné...)

2 časť – terorista – má kopec špongii na sebe priviazaných a napustených vodou – objíme súpera

- mímometry – hádzanie balónikov napustených vodou

- vodné delo – útok pištoľami na vodu

- jazdec – jeden je na ramenách druhého ako na koni a hádže sáčky s vodou

- hajzel útok – útok namočenými toaletákmi

- smrtiaci dažďnik – dažďnik, ktorý špliecha?

- tsunami - veľký sáčok, ktorý sa valí na druhú barikádu

- krupobitie – hádzanie ľadu v podobe malých krúpcov na druhú stranu barikády

ŠTVRTOK

Výlet do Horského parku

Celý čas sa tvárime, že ideme na Supergu

Hra by prebiehala formou stopovačky, išli by určitú trasu označenú krepákmi a po ceste by mali stanovištia, kde by museli splniť úlohu, za ktorú dostanú odkaz (indíciu) ak ju nespraví tak nedostanú indíciu a museli odpovedať na otázku tykajúcu sa života Dominika Savia alebo Miška Magoneho, podľa toho či odpovedia dobre alebo zle ich pošleme správnou alebo nesprávnou cestou, ak pôjdu nesprávnou, tak to po čase zistia a musia sa vrátiť späť.

1. Zastavenie: urobiť ľudskú pyramídu ak to zvládnu bez spadnutia dostanú indíciu – **kolektív** potom dostanú 1. Otázku: Aké bolo heslo Dominika Savia? Správna- Radšej zomrieť ako zhręšiť. Nesprávna- Veriť môže, len ten kto chce.
2. Zastavenie: skupinka dostane noviny, v ktorých majú zakrúžkovať 100 písmenok „d“, keď to spravia do 1min. Dostanú indíciu – **modlitba** 2.otazka: Ako prezývali Miška Magoneho? Správna- malý generál. Nesprávna – prefikáný

lišiak.

3. Zastavenie: minimálne traja zo skupinky musia nažonglovať s futbalovou loptou aspoň 15krát majú na to časový limit 7 minút. Indícia – **hravosť** 3.otazka: Koľko rokov mal Dominik Savio, keď bol na prvom svatom prijímaní? Správna – 7. Nesprávna – 9
4. Zastavenie: podávanie papiera ústami budú mať papier A4 a musia si ho navzájom popodávať ústami tak, aby ho mal každý. Indícia – **spolupráca** 4.otazka: Kde stretol Miško Magone 1.krát don Bosca? Správna – pri vlakovej stanici. Nesprávna – v oratóriu.
5. Zastavenie: aspoň traja zo skupinky si musia ľahnúť na zem a udržať pingpongovú loptičku vo vzduchu aspoň 5 sekúnd pomocou fúkania do nej. Indícia – **dobrota** 5.otazka: Čím chcel byť Dominik, keď bude veľký? Správna – kňazom. Nesprávna – pekárom
6. Zastavenie: jeden zo skupiny si bude musieť obuť a zaviazať aspoň 5 párov tenisiek v priebehu 3 minút. Indícia – **milosť** 6.otazka: Ako sa angažoval Miško Magone pri svätých omšiach? Správna – spieval v chlapčenskom zbore. Nesprávna – čítal čítania.
7. Zastavenie: na zemi je poukladaných 30 zápaliiek a postupne môžeš naraz zobrať 1,2 alebo 3 zápalky pričom tvojou úlohou je, aby si nezobral poslednú zápalku. Animátora na stanovišti budú musieť postupne vyzvať traja zo skupinky pričom aspoň jeden ho musí poraziť. Indícia – **slovko** 7.otazka: Koľko rokov mal Dominik, keď prvýkrát stretol don Bosca? Správna – 12. Nesprávna – 10.
8. Zastavenie: skupinka sa postaví do radu a ten, čo je posledný musí prejsť cez všetkých a to takým spôsobom, že jedného preskočí a ďalšieho podlezie atd. až kým to všetci neprejdú. Indícia – **druhý domov** 8.otazka: Kto bol vzorom pre Miška? Správne – Dominik Savio. Nesprávne – don Bosco.
9. Zastavenie: za časový limit 1 minúta majú za úlohu vytlačiť animátora z kruhu. Indícia – **spoločenstvo** 9.otazka: Koho patrónom je Dominik Savio? Správne – mamičiek a miništrantov. Nesprávne – otcov a miništrantov.
10. Zastavenie: aspoň traja zo skupinky musia zjesť horalku za kratší čas ako 1 minúta. Indícia – **rozum** 10.otazka: Kto z Miškových rodičov zomrel ešte, keď bol Miško malý chlapec? Správna – otec. Nesprávna – mama.
11. Zastavenie: na zemi bude kartón a piati zo skupinky sa budú musieť vyzuť a bosými nohami roztrhať papier A4 aspoň na 10 častí za 1 minútu. Indícia – **náboženstvo** 11.otazka: Kedy slávime sviatok Dominika Savia? Správna – 6.5.

nesprávna – 5.6.

- 12. Zastavenie:** v miske budú mať hrach šošovicu a fazuľu a budú ju musieť roztriediť do misiek za 2 minúty. Indícia – **láskavosť** 12.otazka: Čím chcel byť Miško, keď bude veľký? Správna – kňazom. Nesprávna – pekárom.
- 13. Zastavenie:** skupinka musí vyriešiť zápalkový hlavolam. Indícia – **eucharistia** 13.otazka: Kedy založil Dominik Savio apoštolskú Družinu Nepoškvrnenej? Správna – 1856. Nesprávna – 1865.
- 14. Zastavenie:** na konár sa priviaže špagát, na ktorom je fľaša, tá sa rozhojdá a aspoň piati zo skupinky sa musia do nej trafiť pričom každý má 3 pokusy. Indícia – **mládež** 14.otazka: Na čo zomrel Miško Magone? Správna – na žalúdočné bolesti. Nesprávna – na chrípku.

Z indícií majú poskladať slovo ORATKO.

Materiálne zabezpečenie: krepák, noviny, lopta, papiere A4, pingpongová loptička, zápalky, špagát, horalky koľko kusov pre každého jednu, misky, hrach, šošovica, fazuľa, tenisové loptičky, fľaša

PIATOK

Mestská hra

8 sektorov, z ktorých vždy 2 tvoria jeden svetadiel... skupinka sa rozdelí na domorodcov a misionárov. Domorodci bránia svoje dva sektory. (jeden svetadiel) V každom je jeden bod, kde je kvetináč a do neho sa dáva zástava.

Centrum – za sektor musia najprv splniť úlohu, ktorú dáva centrum a potom dostanú vlajku a môžu ísť. V sektore ich naháňajú domorodci- brániaci. Za dotyk musia odovzdať vlajku. Budú chodiť po dvojiciach. Jedna skupina môže mať viac vlajok na jednom mieste. Najbližšie k vlajke môže chytať 5 metrov – vyznačiť. Jedna dvojica môže ísť do sektoru iba raz.

Úlohy budú tematicky – podľa svetadielov: Afrika, Európa, Ázia, Amerika

Bude asi 50 úloh.

Záver môže je pred prezidentským palácom. Tu musia skupinky pred fontánou v tvare zemegule prezentovať svoje strediská.

Plán na prímestský

Pondelok: doobeda: registrácia, omša, divadielko, zoznamovačky, hra na sedliackom dvore
poobede: hra lodičky

Utorok: - omša, divadielko, výlet na Pezinskú babu – stanovištia po ceste

Streda: doobeda- omša, divadielko, vybavovanie pozemku na oratko
poobede – vodné hry – boj na barikádach

Štvrtok: – omša, divadielko, stopovačka v Horskom parku

Piatok: doobeda - mestská hra s územiaми a vlajkami
poobede – 15 00 omša + vyhodnotenie