

PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2010
MALÝ PRINC ala Tritonská sústava
3. kmeň

Myšlienky a témy stretiek na jednotlivé dni :

1. deň – Objavuj!

Plot, Malý princ a objavovanie jeho planéty

- obrázky (veľhad, ovečka, ...), baobaby, západy slnka, ...
- nechajme deti objaviť svoje okolie, kde to sme, koho nového stretáme v skupinke,
- s kým prežijeme týždeň tábora, aké nové priateľstvá môžeme nadviazať

2. deň – Ukáž sa!

Malý princ a jeho jedinečná kvetina na planéte

- kto je pre mňa dôležitý v živote, koho mám rád, o koho sa starám, ...
- ukážme deťom jedinečnosť, originalitu a rozdielnosť každého človeka, učme sa mať radi aj napriek rozdielnosti

3. deň – Pozoruj!

Malý princ objavuje nové planéty

- kráľ, márnivec, pijan, biznisman, lampár, cestovateľ
- vyjdime s deťmi von z ich sveta, pozorujme všetko okolo nás, akí sú iní ľudia, ako žijú, aký štýl života ponúkajú, ...

4. deň – Zapleť sa!

Malý princ na zemi

- had, kvetina, ruže, líška
- pomôžeme deťom vzájomne sa spriatelíť, ak chceš mať priateľov musíš vložiť do toho svoj život, svoju kožu, musíš sa do toho vložiť, musíš si druhého „skrotiť“

5. deň – Obdaruj!

Malý princ na ceste domov

- výhybkár, voda, studňa, hviezdy, púšť, múr a had
- učme deti obdarovať sa vzájomne, zanechať niečo zo seba aby druhý mal spomienku v duši, nechajme dar pri odchode na ďalšiu cestu

To na čom sme sa spolu dohodli :

ZÁSADY ANIMÁTORA:

- Rešpektuje authority
- Animátori držia spolu, nikdy sa nehádajú pred deťmi, animátor má vždy pravdu
- Animátori vedia zaujať, majú vždy pripravené krátke hry, vtipy, aktivity...
- Neprovokovať zbytočne deti (nekupovať si nanuky, a veci z bufetu keď oni nemôžu...atď)
- Byť zodpovedný, vždy mať zrátané deti
- Prejavuje záujem o deti, pamätá si ich mená, rozpráva sa s nimi
- Nebije deti :D....ale nenechá si skákať po hlave
- Je veselý, akčný, hry hrá s nimi...ak nemôže tak aspoň motivuje
- Pokiaľ nepripravuje divadlo a liturgiu ráno prichádza skôr privítať deti

HRY

AKÉ CHCEME

behavé
nové
TERITORIÁLNE
strategické
motív nebezpečenstva
zaujímavé výlety
Späť s témou

AKÉ NECHCEME

papieriky
stanovištia (asi sa im nevyhneme, ale nech sú akčné)
nudné pondelkové vyrábanie
ručné práce, keď už tak niečo zaujímavé...

Faktory hry:	1. priebeh	- akčný, jasné pravidlá, atď...
	2. prostredie	- nové, pekné...
	3. spätosť s témou	- hra je súčasť príbehu

Disciplína

zabezpečí ju:

- motivácia udržiavaná animátormi
- žhavenie
- Všade sa presúvame pokope, máme spoločné nástupy kde sme ticho a vždy hovorí iba jeden. Počas nástupov a vyhlasovania pravidiel je kmeňový autorita takže sa mu deti nemôžu skákať do reči...ak tak až keď dohovorí. Inokedy môžu kričať skákať koľko sa im chce...s mierou :D
- dieťa hlási svoj predčasný odchod animátorovi a kmeňovému disciplínu nám zabezpečí hlavne motivácia...

MOTIVÁCIA

motivácia jednotlivca - tajná línia, celodenne vyhodnotenie a povyšovanie

motivácia skupiny - hodnotíme správanie, pomer hodnotenia hier a správania je 2:1 to znamená, že za hry dostávajú 8,6,4,2 body za správanie 1,2,3,4

Konkrétna aplikácia témy a dej

V kmene máme 4 skupinky (cca 10 detí + 3 animátori)

Každá skupinka bude predstavovať obyvateľov jednej planéty ktorú spravujú traja vládcovia (animátori).

Každá planéta bude mať vlastný názov, farebný obrázok na hodnotiacej tabuli. Každá planéta bude špecifická, bude mať svoju históriu, charakteristický povrch. Národ na každej planéte bude mať charakteristické povolania a zvyky. Každé dieťa bude od ostatných odlíšené odznakom s obrázkom jeho planéty a farebným pásom látky.

Animátori zastávajú vedúce pozície na planétach takže budú podrobne poznať svoju planétu dokážu namotať deti a vtiahnuť ich do témy.

Skupinky nie sú vo vesmíre sami, existuje množstvo ďalších planét ktoré počas tábora spoznajú. Existujú planéty pusté i obývané, dobré i zlé. Na niektorých žijú celé civilizácie na iných iba jednotlivci (napr. malý princ, kráľ, pijan atď..)

Jedna planéta je úplne iná ako ostatné, tmavá, neprebádaná, žijú na nej zvláštne tvory, ktoré spôsobujú chaos, ubližujú ostatným.

Vo vesmíre je snaha o nastolenie mieru a poriadku. Zabezpečuje ju Vládca sústavy (Paťo). Vládca sústavy upriamuje pozornosť na neďalekú slnečnú sústavu hlavne na planétku neznámeho chlapca o ktorom si myslí že má riešenie.

Obyvatelia planét sa spolu s vládcami vydávajú na cestu do vesmíru aby pomohli ostatným planétam a aby čelili silám tmavej planéty, prípadne aby priviedli obyvateľov tejto planéty na správnu cestu. Na konci tábora sa im to samozrejme podarí.

Rozdelenie animátorov do skupín:

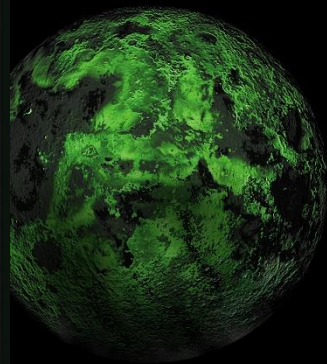
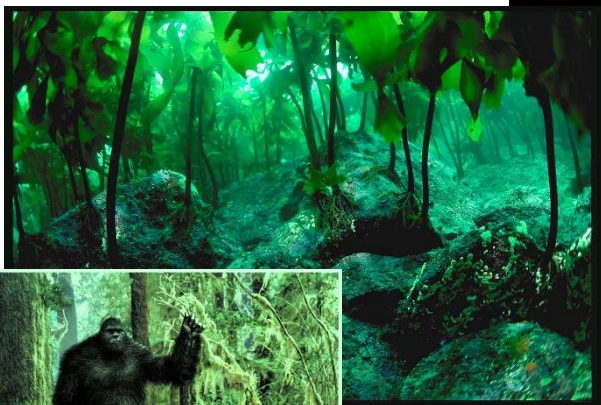
<u>Vedúci:</u>	<u>ostatní:</u>	<u>deň:</u>	<u>planéta:</u>	<u>farba:</u>
Tomáš	Julka + Mišo	PIATOK	Orán	oranžová
Ondro	Maťo	UTOROK	Argos	biela
Rado	Sima + Maťa	PONDELOK	Isis	modrá
Monča	Verča + stano	STREDA	Rhea	zelená
Paťo		ŠTVRTOK	Triton	strieborná

Obrázky charakteristiky planet:

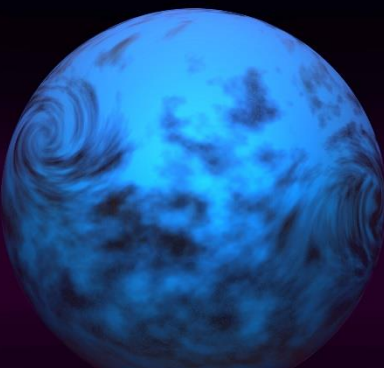
Orán – Púštna planéta



Rhea – Lesná planéta



Isis – Vodná planéta



Argos – ľadová planéta



Triton – Planéta vládca sústavy



Phyria – Temná planéta



Zem - planéta ľudí



Berílium



Orán – Púštna planéta

Vzdialenosť od Tritonu:	10 ⁸ km
Počet mesiacov:	1
Povrch:	610.10 ⁸ km ²
Dĺžka dňa:	120 h
Veľkosť populácie:	12 000

Orán je planéta ktorej celý povrch tvorí púšť tvorená pieskom, skalami a sopečným popolom. Pre Orán je typická silná sopečná aktivita. Priemerná teplota planéty sa pohybuje okolo 45°C. Obyvateľstvo žije zoskupené v početných kmeňových spoločnostiach. Prevláda kočovný spôsob života. Obvyklým príbytkom obyvateľov sú púštne stany. Časté sú piesočné búrky pred ktorými sa Oránčania schovávajú v sopečných jaskyniach. Dážď je na planéte veľmi ojedinelý. Voda je získavaná z hlbokých podzemných vrtov, ktoré pomaly vysychajú. Časť vody je dovážaná z blízkej planéty Isis. Obyvatelia využívajú hlavne slnečnú energiu a energiu získanú štiepením berýlia. Potravou pre obyvateľov sú pestované kaktusy a sukulenty. Tradičným prostriedkom dopravy sú Triáni. Veľké chlpaté zvieratá podobné nosorožcom. Triáni sú po nájazdoch temnej planéty na pokraji vyhynutia.

Rhea – Lesná planéta

Vzdialenosť od Tritonu:	10 ⁶ km
Počet mesiacov:	0
Povrch:	320.10 ⁸ km ²
Dĺžka dňa:	22 h
Veľkosť populácie:	150 000

Rhea je planéta ktorej takmer celý povrch tvorí hustý les, ojedinele trávnaté planiny. Pre planétu sú typické neustále dažde a vlhko. Priemerná teplota sa pohybuje okolo 35°C. Žije tu mnoho druhov rastlín aj živočíchov. Základnou zložkou potravy obyvateľov sú plody rheiského baobabu. Pokusy o zdomácnenie zvierat dopadli neúspešne až na jeden. Rheiské gorily sú veľmi nápomocné v hustých lesoch pri ťažbe dreva. Rheičania žijú úzko spojení s lesom. Les im poskytuje potravu, liečivá, stavebný materiál. Obyvatelia planéty žijú vo veľkých zoskupeniach v korunách Rheiských baobabov. Planéta má minimálne zásoby berýlia. Dováža ho z Argosu. Rhea rieši v súčasnosti veľké ekologické problémy spôsobené temnou planétou. Na planétu bol zavlečený Phýrsky baobabom, ktorý silne narúša rheiský ekosystém.

Isis – Vodná planéta

Vzdialenosť od Tritonu:	10 ⁸ km
Počet mesiacov:	2
Povrch:	120.10 ⁷ km ²
Dĺžka dňa:	10 h
Veľkosť populácie:	50 000

90% povrchu planéty Isis tvorí voda. Pevnina je takmer neobývateľná kôli škodlivému žiareniu neďalekej hviezdy. Teplota vody dosahuje 15°C. Celá populácia žije v podmorských jaskyniach prípadne vo vybudovaných podmorských stavbách. Potravou sú hlavne ryby, morské chaluhy a riasy. Isis sa pokúša rozbehnúť pestovanie plodín na pustej pevnine. Odolné plodiny jej zatiaľ poskytuje Orán. Vtipnou súčasťou života Isianov sú leviatani ktorí chránia podmorské príbytky pred veľkými predátormi a zároveň pomáhajú obyvateľom pri rybolove. Záhadou planéty sú podvodné ruiny akejsi zaniknutej vyspelej civilizácie. Kolujú legendy že na pevnine kedysi prevládala súš. Voda planéty je znečistená po prieskumných sondách Phyrrie hľadajúcej berýlium.

Argos – ľadová planéta

Vzdialenosť od Tritonu:	10 ⁹ km
Počet mesiacov:	2
Povrch:	10 ⁶ km ²
Dĺžka dňa:	40 h
Veľkosť populácie:	9000

Planéta Argos je trvalo zaľadnená. Priemerná teplota sa pohybuje pod -20°C. Obyvatelia sa zdržujú v ľadových alebo skalnatých jaskyniach. Ich obživou je hlavne rybolov. Syntetické odevy pomaly nahrádzajú tradičné kožušinové, čím menej trpia argoské zvieratá. Najväčším zvieratom na planéte je Argoský medveď. Planéta Argos má najväčšie známe zásoby berýlia v sústave. Našťastie sú ložiská berýlia dostatočne hlboko na to aby ich zaregistrovala temná planéta. Argos síce má na jednej strane šťastie. Nie je napádaný a poškodený Phyrriou. Čelí však závažnejšiemu problému. Argos je malá planéta ktorej jadro stále chladne. Stratú tepla sa zatiaľ darí kompenzovať berýliovými elektrárnami. V budúcnosti v prípade vyčerpania berýlia Argos plánuje kolonizovať neďaleký obrí asteroid.

Triton – Biela planéta

Počet mesiacov:	1
Povrch:	10^{10}km^2
Dĺžka dňa:	30 h
Veľkosť populácie:	4000

Biely vzhľad planéty Triton tvorí biely minerál na báze kalcia. Planéta Triton disponuje najmodernejšími technológiami a je zároveň výskumným centrom pre ostatné planéty. Tritončania sú národ zložený z vedcov a vyslancov z iných planét. Keďže je Triton najväčšia a najbezpečnejšia planéta je sídlom vlády sústavy, obchodným a výskumným centrom. Vládca sústavy sa už dlhý čas snaží vyjednávať s Phýriou. Akékoľvek pokusy o komunikáciu a mier zatiaľ zlyhávajú. Triton preto momentálne zvoláva zhromaždenie zástupcov planét aby mu pomohli riešiť zložitú situáciu.

Phyria – Temná planéta

Nepreskúmaný povrch, obyvateľstvo. Planéta vďaka rýchlemu technickému pokroku spotrebovala všetko berýlium. Vedenie planéty nie je schopné komunikovať na diplomatickej úrovni. Pre získavanie potrebných surovín veľmi často používajú násilie. Ich sebecký prístup je už dlhé roky najzávažnejším problémom sústavy.

Zem – Planéta ľudí

Počet mesiacov:	1
Povrch:	510.10^6km^2
Dĺžka dňa:	23 h
Veľkosť populácie:	6 740 000 000

Zem je planéta morí, lesov, púští, hôr, sopiek, ľadovcov. V porovnaní s planétami Tritonskej sústavy má obrovské množstvo obyvateľov. Ľudia obývajú celú planétu a ich obydlia a záujmy súvisia s ich polohou.

V nedávnej dobe Triton zaznamenal planétu Zem.

Planéta malého princa

Dej a pravidlá hier pre jednotlivé dni

Každá naša výprava sa bude križovať s niektorou z planét malého princa. Pri nástupe niekedy vystúpi pilot so zeme a porozpráva zážitky zo zeme a zo stretnutia s malým princom. Pozná sa s vedúcimi planét takže oni podrobnejšie rozoberú jeho príbeh na stretku. Naším cieľom je obnoviť naše planéty a získať dostatok prostriedkov na cestu do slnečnej sústavy za malým princom.

PONDELOK

Zástupcovia planét sa ráno zhromaždia na planéte Isis (oratko). Tu sa im prihovori vládca Isis (Rado) a vysvetlí im situáciu. Deti sa okamžite musia presunúť na Triton (ekonóm) kde ich už čaká vládca sústavy. Po ceste na ekonóm prebehnú zoznamovačky ak sa nestihnú dokončia sa priamo namieste.

Na Tritone nastane privítanie zástupcov a objasnenie ich misie. Vysvetlí sa systém pravidiel, hodnotenia a samotný dej. TOTO JE PRVÝ NÁSTUP.....takže deti musia pochopiť, že cez nástupy majú byť ticho a počúvať 😊, nástup bude ráno, pred každou veľkou hrou, pri veľkých presunoch.

Planéty sú poškodené Phýriou a preto ich treba obnoviť. Nasleduje boj o suroviny s phýriou, planétami mimo sústavy, aj planétami medzi sebou. Vládca nenašiel spôsob ako spravodlivo rozdeliť suroviny a preto ich je rozhodnutý odovzdať planéte ktorá ich získa v boji. Kladie sa dôraz aj na vybudovanie obranných objektov potrebných na zabezpečenie Tritonu.

Argos nieje poškodený ale potrebuje suroviny na kolonizáciu asteroidu takže sa tiež zapája. Jedlo zabezpečí planéta Rhea a Isis keďže ho majú dostatok. (ak by sa nenašiel nikto na verenie na mieste 2 animátori Isis a Rhei pôjdu do oratka po obed)

Poobede vyhodnotenie v oratku. Opúšťame Triton a pripravujeme sa pomôcť poškodenému Oránu.

Hry:

Doobeda

hlavne **zoznamovačky**

- plachta

- hra s loptou (každý o sebe povie základné veci a hodí loptu spoznať)

-hra s klbkom.(navzájom si budeme hádzať klbko, aby vznikla pavučina.

rozhodne, kedy bude dosť. Klbko sa začne zamotávať a každý povie o sebe veci, ktoré animátor povie, prípadne ktoré sa spýtajú ostatné decká)

-zoznamovačka so špajlou. – určia sa základné otázky pre deti, každé dieťa musí dať jednu otázku, ktorú animátor zapíše. Rozhodne sa kto začne. Prvý človek sa postaví pred ostatných a bude so špajlou medzi zubami odpovedať na tieto zapísané otázky.

- alebo akákoľvek podľa výberu animátora

Konské závody (iba v prípade časovej medzery) - vo vreci, s plutvami, fúrik, na koni

-na vyznačenom ihrisku

Poobede

Hra „ zdola hore“

Deti budú stavať obranné objekty

Sú dve územia, územie kde sa nakupujú obranné objekty a územie kde sa obranné objekty stavajú.

Každý hráč začína s určitým množstvom berýlia. To má napísané na papieriku. Ak sa mu podarí kúpiť budovu, prebehnúť s ňou do druhého územia a tam ju postaviť, získa 2x toľko berýlia ako ho stál nákup budovy ktorú postavil. Ak má berýlium môže si ísť kúpiť ďalšie budovy. Ktoré znova postaví. V poli medzi nákupom a výkupom sa pohybujú Phýrčania. Ak sa im podarí dieťa chytiť preškrtnú mu všetky budovy čo má na papieriku. Ak žiadne budovy nemá, škrtnú mu berýlium a prepíšu ho na polovicu. Ak dieťa skončí bez berýlia, môže ísť do banky splniť úlohu a nejaké tak získať. V poli sa pohybujú 2 inžinieri a ekonóm. Ak sa ich dieťa dotkne je „v domčeku“. U ekonóma môžu deti výhodnejšie predať istú kombináciu budov. Inžinier dokáže z niekoľkých slabých budov

vytvoriť vzácnu. Vyhrá skupinka ktorá postaví najviac obranných objektov, prípadne kombináciu objektov.

Radova surovinová

Skupiny dostanú mapu planéty a budú musieť do nej stavať budovy alebo veci potrebné pre ich planétu. Budú sa získavať peniaze, za ktoré si nakúpia suroviny v obchodoch. Za tie postavia svoju stavbu, ktorú si zakreslia do mapy. Peniaze budú získavať za úlohy, ktoré sú pre nich pripravené na rôznych miestach s animátormi. Decká rozhodnú, ktoré miesto je pre nich najvýhodnejšie, aby získali čo najviac peňazí. Kurzy jednotlivých surovín sa budú postupne meniť, napr. každých 5 minút. Stanovišťa so surovinami budú predstavovať iné planéty – budú tam musieť vytvárať nejaké činnosti, ... za čo dostanú suroviny, napr. drevo, oceľ, železo, Animátori predstavujú obyvateľov týchto planét a my ich budeme naháňať a kradnúť suroviny a deti, ktoré budú chytené animátorom pôjdu do... Počas hry sa budú meniť kurzy za jednotlivé úlohy, napr. z 200 dreva za úlohu 50,...

UTOROK

Cesta na zničený Orán a Rheu. Obnova planét. Hry súvisiace s lesom a púšťou.

Skupina Oránčanov zodpovedná za chov triánov bola uväznená. Triáni zdivočeli vďaka čomu stagnuje ťažba berýlia. Situáciu komplikujú sopečené výbuchy na Oráne ako aj divoké phýrske rastliny vysadené na Rhei.

Deti putujú Orán a Rheu pričom plnia úlohy vládcov. Keď prídu namiesto nasleduje obed, potom sa postarajú o oslobodenie Oránčanov a zlikvidovanie divokých rastlín, vzácnym postrekom ktorý má stratený Rheičan. Po skončení prvej hry nasleduje omša potom nájdenie stratených animátorov.

Orán z vďaky za pomoc pripravuje oslavu.(pečené špekačky alebo iné mäso Omša pravdepodobne počas výletu. Vyhodnotenie na planéte Isis (orátko).

Hry:

Doobeda

Po ceste z peknej cesty na kolibu – **o koho sa starám**= deti sa budú po o animátora, budú mu dávať všetko čo potrebuje(pitie, vodu, odniesť, musí naňho stále niekto hovoriť, lebo sa nesmie nudiť,...) a zároveň im bude rozdávať úlohy- budú lanom jeden za druhým na hada a budú tak musieť ísť aspoň tých 10 minút, dostanú vajcia, o ktoré sa budú tiež musieť starať a počas toho ako budú zviazaný si ich budú musieť podávať, tak aby im nespadli, bude to hodnotené podľa toho s koľkými prídu, animátor im môže dať pozbierať listy z aspoň 4 druhov stromov, prejsť určitú trasu po štvornožky, račou chôdzou alebo na jednej nohe,... M Malá aktivita po ceste- každý dostane 5 zápalky a keď niekto niekoho rozosmeje dostane od neho zápalku, ten čo má najviac zápalky po ukončení hry animátorom, jeho animátor mu dá nejakú odmenu, nejakú drobnosť. Tu budeme asi len hodnotiť s koľkými vajíčkami prídu a môžeme aj správanie počas nebude fňukať alebo nejak pomôže druhému tak dostane nejaký kúsok asteroidu (kamienok) a ktorá skupinka ich bude mať najviac bude mať body navyše (je to dosť neobjektívne, neviem čo iné tam bodovať, tak sa hádam nejak po výlete dohodneme, že ktorá skupinka bola najlepšia...) ešte treba vymyslieť niečo čo sa dá bodovať

Poobede

Rozdelíme deti do 2 skupín, na planéte RHEA (lesná planéta, čiže bude niekde v lese vedľa lúky) a ORÁN (púštna planéta, ktorá bude na lúke vedľa. Na planéte RHEA je dosť dreva lebo ho tam pomáhajú ťažiť gorily a na Oráne je dosť berylia, tam im pomáhajú Triáni, pomocou ktorých sa prepravujú pri ťažení berýlia.To znamená, že pri “základni” alebo si to nazveme ako chceme bude animátor a bude dohliadať na ťaženie. Na oráne bude všetok berýlia napr. Vzdialené 50m od základne a oni budú po to chodiť tak, že jeden bude train, čiže bude niesť toho druhého na koňovi a to iste na Rhei s drevom a jeden bude gorila a bude ho niesť v narúci alebo zpredu, tam môže byť vzdialenosť. Ich vlastné suroviny sú im na nič, ťažia to pre obyvateľov druhej planéty, ktorí si po to budú chodiť. Na planéte Rhea je phýrsky baobab, ktorý sa stále rozrastá a na Oráne sú sopky, ktoré vybuchujú preto treba priebežne nosiť aj skaly, z ktorých si urobia príbytky/jaskyne, ktoré ich uchránia ale zničia sa pritom (10 skál je potrebných pre jednu planétu, pri skalách bude asi tiež jeden

animátor, en aby dohliadal, že berú len po jednej a bude niekde v strede aby bol rovnako vzdialený od základní.

Výbuch sopky a rozpínanie baobabu sa bude diať naraz, keď sa zapíska ,môžeme ako často chceme, podľa vývinu hry.

Ak nestihnú zozbierať tých 10skál, tak budú musieť chodiť po špičkách, kvôli láve a baobabu až pokým nenazbierajú 10 piesku u toho istého animátora, na zasypanie lávy pokrytie koreňov. Cieľ detí je nájsť stratených oránčanov a to tak, že budú musieť prísť k mudrcovi a on im dá kúsok šifry, ktorú zanesú animátorovi so skalami a pieskom až kým ju neposkladajú celú. Musia, ale prísť jeden z planét Orán s drevom a z planet Rhea s beryliom a spolu za to dostanú jeden kúsok skladačky. Nemôže prísť Oránčan s beryliom a Rhea s drevom!! Musia nosiť suroviny z druhej planéty!! Celú šifru poskladajú u animátora, ktorému to nosia a zistia, že stratení oránčania sú na temnej planéte(ešte si určím, kde to bude) a musia ich nájsť (budú napr.2-3 a budú sa skrývať niekde v Celú hru sú po územiach phýrske rastliny (animátori- 3), ktoré chcú ovládnuť planéty a berú suroviny deťom, ale skôr tak viac pasívne, len občas niekoho chytiť...Uvidíme podľa vývoja hry.

Potrebný animátori- 2 pri základniach na dohliadanie ťaženia a budú dávať suroviny z druhej planéty, 1 mudrc, 1 anim. So skalami a pieskom a zbieraním šifier, 3 a 2-3 stratení oránčania, 1 čo bude písať sopečných výbuch a rozpínanie baobabu(len dovedty kým nebudú mať celú šifru, počas hladania už nie).

Cesta naspäť – Treba domyslieť nejaké pochodové hry!

STREDA

Všetci leviatani planéty sú ukrytí v morských jaskyniach hľadajúc útočisko pred znečistenou vodou.

Planéta Isis je celá pokrytá vodou. Kolonizácia jediného ostrova doposiaľ dopadla vždy neúspešne. Teraz sa o to pokúsia všetky planéty sústavy. Po úspešnej kolonizácii ostrova a očistení vody usporiada isis z vďaka veľké poobedné vodné hry. Nakonci príde leviatan (fero s hadicou a začne vodná márovačka)

Hry:

Doobeda

Hra na Pustém ostrove – upravíme ju pre nasu temu

Hráči se rozdělí do několika družstev (minimálně 2), které představují různé skupiny, které ztroskotaly v jedné obzvláště velké bouři. Každá skupina má vymezenou svoji základnu, nejlépe v různých koutech hrací plochy. Každá skupina má dva válečníky, jednoho náčelníka a zbytek sběrače (při menším počtu dětí ve skupině lze odebrat náčelníka či jednoho válečníka). Na ostrově se nachází následující stanoviště: les, potok, pastvina a vrak lodi. Na každém stanovišti je jeden vedoucí, který obstarává výdej surovin.

Sběrači

Sběrači jsou nejdůležitější profesí skupiny. Jejich úkolem je chodit do jednotlivých stanovišť a získávat tam suroviny. V lese se získává dřevo, v potoce voda, na pastvině se loví maso a ve vraku lodi se získávají užitečné poklady, za které jsou na konci body. Surovinu lze získat tak, že sběrač přiběhne k danému místu, například k lesu, a "natěží" si surovinu - udělá tři dřepy. Suroviny následně odnáší do chýše. Sběrač unese pouze jednu surovinu a když nějakou má, musí ji pořád držet v natažené ruce nad hlavou tak, aby to všichni viděli. Získávání surovin u vraku musí být podstatně delší, například pět dřepů a odříkání Skákal Pes.

Válečník

Válečník má srolované noviny a bojuje - snaží se jimi plácnout soupeřovy sběrače. Plácnutý sběrač je zraněný - musí odevzdat surovinu, kterou zrovna nese, válečníkovi, zvedne obě ruce nad hlavu a musí se jít vyléčit na základnu - udělat tam tři dřepy. Proti válečníkovi se sběrači mohou bránit tak, že se chytanou za ruce - chytanou-li se alespoň tři (při vyšším počtu dětí čtyři či pět) sběrači za ruce, válečník na ně nemůže. Ale pozor - v jednom řetězci chyceném za ruce se smí nést pouze jedna surovina!

Náčelník

Náčelník je vůdce skupiny. Má přehled o stavu zásob říká, které suroviny jsou zrovna potřeba. Může také obchodovat s ostatními náčelníky. Jeho nejdůležitější funkce je ale přeměna surovin na dvě hlavní věci:
- 3x vodu a 3x maso může přeměnit na oběd
- Za 3 dřeva může postavit, nebo vylepšit chýši. Chýše má několik stupňů: malá, střední, větší, velká, obrovská.
Náčelník takto přeměňuje takovým způsobem, že přinese potřebné suroviny jednomu vedoucímu a ten vydá patřičnou poukázku.

Události

Oběd i chýše jsou samozřejmě velmi užitečné věci - pomáhají totiž přežít v nehostinném prostředí ostrova. Jednou za čas se totiž může přihnat bouře nebo oběd :-). Tyto události se uskuteční tak, že jeden z vedoucích zakřičí: "Blíží se...!" a napočítá do pěti. V té chvíli musí být všichni na schovaní na svojí základně, buď aby se naobědvali, nebo aby se schovali

Oběd: "Blíží se oběd, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši a náčelník musí zaplatit jeden oběd. Nezaplatí-li, každý člen skupiny si hlady ukousne jednu nohu a až do příštího oběda či bouře musí skákat po jedné. Každý, kdo není v chýši, si také ukousne jednu nohu a navíc musí vrátit všechny poklady, které zrovna má (i válečník).

Bouře: "Blíží se ... bouře, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši, která musí být alespoň tak velká, jak velká je bouře. Bouře může být stejně jako chýše malá, střední, velká, větší a obrovská. Není-li chýše dostatečná, všichni ze skupiny promokli a onemocněli a do dalšího oběda či bouře mohou pouze lézt po čtyřech. Ten, kdo se nestihl schovat do chýše, přijde o všechny suroviny a také onemocněl. Ultimátní verzi bouře je ještě tsunami - před ním se lze schovat do jakékoli chýše, ale po této vlně jsou všechny chýše všech skupin zničeny.

Vrak lodi

Vrak lodi je místo, odkud mohou sběrači vynášet různé cenné předměty, které se jim budou na pustém ostrově velmi hodit - například sirky, baterku, baterie, knoflíky atd. Za každý předmět, který se jim povede odnést na základnu, získávají na konci hry určitý počet bodů. Poklady z lodi dostávají děti naprosto náhodně. Body lze také zvýšit, pokud se dětem podaří vytvořit nějaký lepší set, například jehla + nitě + knoflíky je hodnotnější, než jehla + benzín + baterie :-). Toto přidává také další dimenzi do obchodních možností náčelníků.

Je třeba děti trochu honit, tato hra je simulací boje o přežití a účelem rozhodně není, aby se pouze stály fronty u vraku lodi. Z počátečního volného tempa je tedy třeba po chvíli přidat a metat obědy, bouře a tsunami jednu za druhou, jen ať se děti před večerkou utahají. Kombinace tsunami a obrovské bouře, která přinutí chvíli všechny běžet po čtyřech, má také své kouzlo :-)

Poobede

Pyramída hier

Vodný futbal – dve skupinky proti sebe hrajú futbal v malom bazéne, v ktorom je po členky voda. V bazéne hrajú najviac štyria ľudia z každej skupinky. Pravidlá sú ako pri normálnom futbale.

Balóny s vodou - dve družstvá proti sebe súťažia, ktoré družstvo prenesie skorej vrecúška s vodou na druhú stranu. Tieto vrecúška s vodou nemôžu po ceste spadnúť na zem a nemôžu prasknúť. Vrecúška sa môžu prenášať hocijako, bez pomoci rúk. Ak niekto prenesie vrecúško s vodou na druhú stranu, praskne vrecúško do lavóra a zaváži aj to, že v ktorom lavóre bude viacej vody.

Voda na telo – hrajú dve družstvá proti sebe. Ide o to, ktoré družstvo ako prvé vyzbiera všetky papieriky. Družstvá majú farebne odlíšené papieriky. Animátori stoja okolo kruhu, kde sú porozhadzované papieriky. Jednotlivé družstvá sa snažia dostať do kruhu, aby zobrali najviac jeden papierik a zanesli ho na svoju základňu. Animátori strážia kruh tak, že ohadzujú deti vrecúškami s vodou, alebo ich striekajú vodnými pištoľami. Koho zasiahnu, ide si dať koliečko po vyznačenej trase – ako trest. Potom dieťa môže pokračovať v hre. Vyhráva to družstvo, ktoré ako prvé vyzbiera všetky papieriky svojej farby.

Vedrá s ústami – Súťažia dve družstvá proti sebe. Pre obe družstvá je jedna veľká vanička naplnená vodou. V určitej vzdialenosti sú dva prázdne vedrá. Medzi vaničkou a prázdnyimi vedrami sú animátori, ktorí chytajú deti. Úlohou detí, je naplniť si ústa vodou a preniesť vodu do prázdneho vedra. Ak ich chytači chytia, musia vodu vyplúť na zem. a vrátiť sa a znovu si naplniť ústa vodou z vaničky a pokračovať v hre. Vyhráva družstvo, ktoré ako prvé naplní vedro po určitú hranicu. (bude to na vedre vyznačené)

Hľadanie – hrajú dve družstvá proti sebe. Každému členovi z družstva zaviažeme oči a dajú sa na štvornožky. Každé družstvo má rovnako veľké územie a to územie je ohraničené lanom, aby to rozpoznali, kde sa končí územie, keďže majú zaviazané oči šatkou. Úlohou detí je nájsť vedro s balónmi a zasiahnúť niekoho z nepriateľského družstva. Keď dieťa nájde vedro s balónmi, nedáva si dole šatku a triafa so šatkou na očiach. Čiže sa môže stať, že trafi aj niekoho zo svojich. Animátor priebežne mení miesto vedra s balónmi, aby to bolo zábavnejšie. Hra končí, keď niektoré družstvo vymíňa všetky vrecúška s vodou. Ďalší animátor ráta počet zasiahnutí, keď nejaké dieťa trafi niekoho zo susednej skupinky.

Ksicht – dve družstvá sa postavia oproti sebe na dve nakreslené čiary. Jedno družstvo si zašpiní tvár. (asi nejakou farbou na tvár) Družstvo oproti strieka na družstvo oproti vodu, až kým sa im farba z tváre nezmyje. Potom si družstvá vymenia úlohu, že tí, ktorí

striekali, si zašpinia tvár a tí, čo mali zašpinenú tvár, budú striekať. Ide tu o čas, ktorá skupina si za lepší čas umyje tváre, ale dočista!!

Namydlená deka – na normálne volejbalové ihrisko sa dajú namydlené a napráškované a namočené deky. Družstvá sa rozostavia ako na normálnom volejbale. Hrá sa normálny volejbal s normálnou loptou, normálne na body. Len sa to bude trochu šmýkať, keďže sa bude hrať na mokrých dekách. Pravidlá sú ako pri normálnom volejbale. Animátor je rozhodca.

Lavór – súťažia dve skupinky proti sebe. Obidve skupiny si polahňajú a spoja si nohy dohora. Nohy si dajú dohora ako fontánu. Keď majú nohy hore, animátori im na nohy položia lavór. Úlohou detí je udržať lavór hore, čo najdlhšie. Zvíťazí skupinka, ktorej sa podarí udržať lavór dlhší čas hore. (na konci tejto úlohy sa môžu tým lavórom potom obliať)

Fľaša nad hlavou – dve družstvá sa postavia oproti sebe do radu vedľa seba. V strede medzi družstvami je vanička plná vody a na konci oboch družstiev sú dva vedrá – jedno pre jednu skupinu a jedno pre druhú skupinu. Prvý, čo je najbližšie k vaničke, naberie do fľaše vodu a všetci si ju postupne podávajú nad hlavou, až kým nepríde k poslednému z radu a ten vyleje vodu do vedra. Hra je na čas, ktoré družstvo ako prvé naplní vedro vodou. Pozor, fľaša je zo spodku deravá, preto ide naozaj o čas.

„Predoblievačka“

Hodnosti :

- leviatan (=kôň – jeden vyskočí na druhého)
- pešiak na koňovi má 2 životy na krku plus 1 náboj v ruke
- kôň má 2 náboje na krku, ktoré môže pešiak počas nesenia použiť
- koňa nemožno zabiť, iba pešiaka
- pešiak - 2 životy na krku plus 1 náboj v ruke
- riasa (= dvaja sa chytia za ruky a tak utekajú)
- majú 2 životy na krku spolu, ako dvojica a 3 náboje v ruke spolu ako dvojica
- chaluchy (=pánska stolička – jeden sedí a dvaja ho nesú)
- nosiaci majú spolu 4 životy (2 jeden a 2 druhý) a nemajú žiadny náboj
- sediaci má v ruke dva náboje a žiadny život

- triafa sa iba ten, čo sedí, ale po zasiahnutí sa odráta život tým, čo ho nesú

Pravidlá hry : územie je rozdelené na dve časti, za orátkom sa nehrá. Každé družstvo má svoju základňu, kde je neutrálne územie a tam animátor dáva zasiahnutým ľuďom nové životy a dopĺňa náboje. Každý z družstiev má na svojom území lokalitu s výskytom berýlia, ktoré sa mu snaží nepriateľské družstvo ukradnúť. Pred touto lokalitou môžu byť strážcovia (medzi nimi aj jeden animátor) V lokalite s výskytom berýlia sa môže nachádzať najviac 5 ľudí a vynášať sa môže len po jednom kamienku. Za chytenie sa považuje trafenie vrecúškom s vodou. Komu sa minú všetky životy, musí ísť na svoju základňu doplniť zásoby. Keď sa niekomu minuli životy, už nemôže ďalej triafať, hoci mu zostali ešte nejaké náboje. Ak niekoho zasiahnu a nesie berýlium, berýlium sa vracia na svoje územie, tam odkiaľ ho zobrali. Hra sa končí buď po vyzbieraní všetkého berýlia, alebo po ukončení animátormi. Animátori sa prechádzajú a dohliadajú na to, aby sa pri hre nepodvádzalo.

Príchod Leviatana – oblivačka, tanec, hudba....

ŠTVRTOK

Výprava na Argos, planétu najbohatšiu na berýlium. Všetky ložiská sú takmer vyťažené. Je nutné urýchlene vyhľadať geológa ktorý určí polohu najväčšieho ložiska. Na planétu prichádza Phýria, ktorá sa tiež snaží odhaliť polohu ložiska. Na Argose prebehne naintenzívnejší stret s Phýriou. Najväčšie ložisko sa ukrýva v starom berýliovom dole. Do dolu budú môcť vstúpiť iba povýšení občania planét spolu s tajnou líniou. Problém je že v doloch sa možno už nachádzajú phýrčania prípadne Argoské medvede. Nastane boj, pokus o vyjednávanie s phýriou. Ak sa deťom podarí vyťažiť najväčšie ložisko, budú mať dostatok energie na cestu do slnečnej sústavy za malým princom.

Hry:

Doobeda:

Pochodové

Áno – nie

Párny – nepárny

Po ceste budú vymýšľať scénu na improligu

Chvosty – každé dieťa má chvost z látky, keď sa zapíska môžu sa kradnúť chvosty

omša

Poobede

Na lúkach alebo v lese:

Latrína – keďže argos je ladová planéta, na snehu je všetko vidieť, je nutné používať latrínu.

Sú dve územia na jednom stojí latrína, na druhom latringirl. Dieťa si vezme tri útržky toaletáku a beží na latrínu. Ak prenesie tri útržky, dostane tri body. Po ceste deti chytajú animátori. Animátori predstavujú rôzne druhy hnačiek (klasická, zelená, prudká, nekonečná). Klasická vezme dva útržky, zelená tri, prudká donúti dieťa zostať 2 min na latríne, nekonečná infikuje celý tím a ten si ide na 30s sadnúť na latrínu(čas sa začne počítať až keď sedia všetci hráči). Po území pobehuje zácpa, ak sa deťom podarí chytiť zácpu, dostanú od nej dva útržky a zároveň imunitu voči hnačke.

Vyhráva tím ktorý prenesie najviac útržkov.

Vlajky – klasické vlajky na 4 územia, v území je kruh so 4 vlajkami. Hrá sa na chvosty, ak sa podarí niekomu vytiahnuť chvost čo má dieťa za opaskom pokračuje v hre, človek bez chvosta ide do nemocnice kde minútu čaká.

Ak bude čas tak aj **Pašeráci**

PIATOK

Planéty majú konečne dostatok berýlia pre cestu za malým princom. Nasleduje hľadanie malého princa. Vládca plánuje odmeniť skupinku ktorá ho ako prvá nájde.

Hry:

Doobeda

Mestská hra

Hľadáme Malého princa, lebo on má riešenie.

Centrum mesta je rozdelené na 4 teritória, pre každú skupinku jedno. Každá skupinka má vo svojom teritórii menší kruh, do ktorého môžu vstúpiť iba súper, a kde majú uložené svoje berýlium. Toto berýlium si medzi sebou môžu kradnúť, s tým, že ak na svojom území chytiť súpera tak ide do nemocnice. Ak ho chytiť a má pri sebe berýlium, môžu mu ho zobrať.

Počas hry sú na hlavnom námestí (neutrálna zóna) 2 - 4 animátori, ktorí dávajú akčné úlohy, za ktoré môžu skupinky získať ďalšie berýlium. Akčné úlohy budú typu, urob 20 klikov, brušákov, dreprov... ďalej čo je napísané, alebo na kreslené na prednej strane tej a tej budovy, koľko hviezdíčiek má ten a ten hotel, čo hrajú dnes večer v SND, koľko stojí horúca čokoláda v cukrárni, koľko stojí dvojité cheeseburger v McDonald's...atď.

Cieľom hry je získať, čo najviac berýlia, ktoré je potrebné na to, aby sa dostali za malým princom. Za malým princom sa dá dostať jediným spôsobom. Na Šafku bude jeden animátor, ktorý bude predstavovať nejakého sprostredkovateľa, alebo obchodníka. Ak mu donesú určité množstvo berýlia, tak ich pošle za malým princom. Tento sprostredkovateľ sa tu bude objavovať iba raz za pol hodinu.

Po zaplattení ich pošle za malým princom, ktorý bude v Eurove, bude mať ruže a bude ich rozdávať, tým, čo ho nájdu, vždy po jednej. Oni ich budú musieť darovať náhodnému okoloidúcemu a odfotiť sa s ním. Malý princ im dá riešenie, že je dôležitá obeta, obdarovanie a spolupráca ako boj o berýlium a že je lepšie a rozumnejšie sa oň podeliť.

Poobede:

Oslavy, tance, vyhodnotenie, ľubovoľné hry

