

Prímestský tábor 2011

II. kmeň

Téma: **JAKUB A JEHO CESTA**



Myšlienky na každý deň:

- 1. deň** – Jakubova a Ezauova rodina – aký som, odkiaľ prichádzam (Gn 25, 19-27)
- 2. deň** – Za misu šošovice – predaj prvorodenstva (Gn 25, 28-34. 27, 1-45)
- 3. deň** – Jakubov rebrík – strach a stretnutie s Bohom (Gn 28, 10-22)
- 4. deň** – Jakub u Labana (Gn 29, 1-28)
- 5. deň** – Jakubova práca a bohatstvo (Gn 30, 25-43)
- 6. deň** – Jakubov útek od Labana (Gn 31)
- 7. deň** – Jakub bojuje s Bohom – nové meno (Gn 32, 23-33)
- 8. deň** – Jakub zmierenie s Ezauom (Gn 33, 1-17)
- 9. deň** – Jakubovi synovia – Jozef a jeho bratia (Gn 37, 1-17)
- 10. deň** – Jakub v Egypte (Gn 46, 28-47, 12)

Denný program:

7.15	ranné modlitby animátorov
7.30. – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15. – 9.15	divadlo + sv. omša
9.30. – 12.30	predstavenie dňa + dopoludňajší program
12.30. – 13.30	obed + poludňajšia siesta
13.45	stretko
14.00. – 16.00	popoludňajší program
16.00. – 17.00	rozlúčka s deťmi, upratovanie
17.00.	animátorské hodnotenie
18.00.- 7.00.	voľno, čas na oddych

Pondelok 11.7.	Oratko obed	Simča Dominik
Utorok 12.7.	Ekonom obed	Majka Pavla
Streda 13.7.	Oratko obed	Dano Repka
Štvrtok 14.7.	Výlet	Paťo Dominika Š
Piatok 15.7.	kúpalisko	Fero Viki Majka Dominik
Pondelok 18.7.	Výlet	Jano Maco
Utorok 19.7.	Oratko obed	4. kmeň
Streda 20.7.	Spoločný výlet	Kanský
Štvrtok 21.7.	Ekonom obed	Ivana Janka Verča
Piatok 22.7.	Mestská hra obed	Dominika Č Viki

## PONDELOK

### Doobedie

vyplníme zoznamovačkami, aby sa deti čo najlepšie a najkvalitnejšie spoznali. Ak by vás zoznamovačky už nebavili, môžete si zahrať niečo v oratku ako skupinka, ale myslím si, že tých zoznamovačiek je dosť – sú aj kratšie aj dlhšie. Prípadne si môžete zahrať hru Ovce, ktorú sme sem tiež uviedli.

### **Zoznamovačky**

1.

Všetci sedia na stoličkách - zemi ale pri animátorovi je o jednu stoličku viac. Animátor povie: „**Po mojej pravici si sadne ten...**“ môže položiť hocijakú otázku napr. kto má dvoch súrodencov. Všetky deti, ktoré majú dvoch súrodencov si sadnú na túto stoličku a to tak, že si vzájomne posadajú na kolená. Potom si deti opäť posadajú na stoličky a ďalšiu otázku kladie ten, pri kom ostalo voľné miesto.

### **2. Hra s loptou.**

Animátor napr. povie: „Volám sa (meno) a rád spievam.“ Potom hodí loptu Ďalšiemu a ten zopakuje to čo povedal predchádzajúci a pridá k tomu aj svoje meno a to čo rád robí. To sa opakuje až kým sa nevystriedajú všetci. Ak niekto zabudne niečie meno, snažíme sa mu pomôcť.

3.

Deti vytvoria v skupinke dvojice (môže byť trojica) a ich spoločnou úlohou vo dvojici bude spolu vymyslieť nejakú **vtipnú básničku**, kde sa spoločne predstavia ostatným kamarátom zo skupinky.

4.

Deti posadíme do kruhu. Do stredu položíme farebné papieriky rovanek veľkosti, na ktorých budú čísla napr. do 20. Neskôr dáme deťom pokyn, aby si zobrali tých papierikov toľko, koľko si myslia, že budú potrebovať – nepovieme na čo. Keď sú papieriky rozdelené a deti už viac papierikov nechcú, vrátia sa ostatné animátorovi a ten povie, čo je ich úlohou. Animátor má urobený zoznam s 20. otázkami, napr. Koľko máš súrodencov, Čo robia tvoji rodičia?, Aké je tvoje obľúbené jedlo?, Aká je tvoja obľúbená rozprávková postava?, atď. Úlohou detí je odpovedať na tie otázky, ktoré majú na papieriku. takto sa lepšie spoznáme.

5.

Hra – **živé pexeso** – dvojice robia rovnaký pohyb, zvuk, pesničku,..

### 6. Spoločný strom !!!

Pomôcky: plagát s nakresleným stromom dostatočne veľkým pre spoločnú prácu, lístočky v tvare listu, lepidlo

Čas: 10 – 30 minút – môže byť aj viac

Každý z účastníkov aktivity dostane niekoľko lístočkov, náhodným výberom si zvolí partnera, s ktorým začína. Ich úlohou je nájsť nejakú spoločnú vlastnosť, záľubu, názor a zapísať ju na lístok, ktorý prilepia na strom. Potom si nájdu inú dvojicu, ktorej sa predstavia a vytvoria zase novú dvojicu. V rámci tejto hry sa snažíme nájsť spoločné vlastnosti, názory, zážitky, atď. Každý by mal vytvoriť dvojicu s každým účastníkom.

### 7. Ak súhlasíš, vstaň!

Čas: 5 – 10 minút

Vedúci hry číta rôzne výroky a hráči reagujú podľa pokynov. Výroky sa týkajú rôznych vlastností, názorov, skúseností, ... Napr. Vstaňte, ľahnite si, kľaknite si, písknite, zakašlite, zavrite oči, urobte krok vzad, atď. tí, ktorí : ( každý animátor si môže pripraviť to, čo uzná za vhodné, je to na vašej fantázii.

- doma triedite odpad

- pozeráte Markízu
- máte radi školu
- boli ste na opere alebo balete
- zapojili ste sa do karaoke
- chodíte v nedeľu na omšu
- čítate časopisy, noviny
- chováte doma domáce zvieratko
- máte súrodencia
- bývate v Bratislave
- vyhrali ste niekedy niečo.

8.

**PRÍDAVNÉ MENÁ** - nohatý Nemo, milý Marcel, rozprávková Romana... Prvé dieťa vymyslí k svojmu menu prídavné meno, ktoré začína na rovnaké písmenko ako jeho krstné meno, druhé si vymyslí svoje prídavné meno a zopakuje prvého. Takto dookola, vždy sa opakujú mená všetkých predchádzajúcich. Dobré je dať ako posledné dieťa, ktoré je akčné, aby muselo celú hru dávať pozor. Prídavné mená pomáhajú zapamätať si jednotlivé krstné mená.

## 9.DEKA

Hra jedna skupinka proti druhej. Každá skupinka je čo najbližšie pri sebe. Medzi skupinkami je deka, ktorá ich vlastne zakrýva. Z každej skupinky sa vždy vyberie iba jeden ktorý sa schová hneď pred deku. Na druhej strane sa tiež niekto vyberie a schová hneď pri deku. Keď budú obaja pripravený animátori čo držia deku ju pustia na zem. Úlohou dvoch hráčov ktorý boli schovaný pri deke je uhádnuť meno svojho protihráča. Pokiaľ uhádne meno súpera, ten musí ísť na jeho stranu. Pokiaľ neuhádne, nič sa nestáva a hrá sa ďalej až pokým niekto z nich nepovie správne meno súpera. Vyhráva tá skupinka u ktorej bude viac detí na konci hry.

## 10. Pištoľníci

Skupinka sedí v kruhu. Animátor je v kruhu a povie meno nejakého dieťaťa čo sedí v kruhu. Ten sa ma čo najrýchlejšie skloniť. Úlohou jeho spolu sediacich je čo najrýchlejšie vystreliť po sebe. Pokiaľ sa ten koho animátor vyzve nestihne skloniť a „strela“ ho trafi, odchádza s kruhu. Takisto odchádzajú aj tí čo schytajú „strelu“ v súboji.

(strela sa iba nejakým jednoduchým slovným povelom- pifpaf, bum...+z ruky si spravíš pištoľ ktorou mieriš na druhého spolu sediaceho).

## Hra Ovce

Túto hru - Ovce si môžete zahrať, ak budete mať dost' zoznamovačiek prípadne si ju môžeme spoločne zahrať poobede. Je to bonusová hra, ak nebudeme mať čo robiť alebo nám časovo nevyjdú hry.

Pomôcky: šatky

Čas: 45 minút – môže byť aj menej

Ako na to?

Túto aktivitu je vhodné realizovať na veľkých priestranstvách alebo v telocvični, či veľkej miestnosti. Účastníkom sa oznámi, že na konci aktivity sa majú všetky ovce ocitnúť v košari (vznačený priestor). Pretože majú zaviazané oči, musia si vymyslieť systém komunikácie medzi ovcami a pastierom, ktorý jediný bude mať možnosť vidieť, ale nebude môcť hovoriť žiadnym jazykom a na komunikáciu môže používať iba zvuky. Kto bude pastierom, sa určí až po tom, keď sa všetkým zaviažu oči a vedúci hry ich rozmiestni v priestore. Vtedy sa jednému z hráčov zloží šatka a stáva sa pastierom. Pastier sa nemôže hýbať z miesta. Vedúci hry zároveň dohliada na bezpečnosť.



## Poobedie

### **1. Meno – celodenná hra**

Táto hra je na celý deň. Môže sa hrať počas dňa hoci kedy pokiaľ to nezasahuje do programu, vtedy sa preruší a začne sa hrať hneď ako sa hra skončí. Ide o to že za každou vetou ktorú niekto povie musí ten dotyčný ktorý hovorí doplniť ešte svoje meno. Keď na to zabudne a niekto ho pri tom uvidí alebo bude počuť, ten ktorý sa pomýlil musí odovzdať jednu zápalku tomu kto ho pri tom načapal. Nakoniec vyhráva ten kto bude mať čo najviac zápaliek. Na začiatku treba hráčom porozdávať zápalky (10kusov/osoba). V praxi to bude vyzeráť asi takto:

Peťo: Ahojte všetci! Dnes som mal úplne superný obed. Peto.

Juro: Čosí, a čo sa mal? Juro.

Peťo: Francúzske zemiaky od mojej mamky. Ona to vie vždy tak šmakovo pripraviť. Peto.

### **1. Človeče, nezlob se !**

Miesto : kruh s polomerom 3 m

Hráči: 4 početné skupinky

Hráči budú predstavovať figúrky, preto je vhodné, aby boli nejako označené jednotlivé skupinky – farebne, šatkami, atď. V každom rohu kruhu bude mať domček jedna skupinka a v strede sa hádže kockou. Kocku treba väčšiu, ideálna je s hranou 25 cm. Keď nejakému družstvu spadne číslo, na ktoré môže behať, vybehne jedna figúrka a má za úlohu toľkokrát obehnúť kruh, koľkokrát mu padla kocka. Za ním hneď hádže druhé družstvo, ktoré má za úlohu naháňať človeka ktorý hádzal kockou predtým. a takto sa naháňajú v kruhu všetky družstvá. Pokiaľ figúrka dobehne inú figúrku a dotkne sa jej,

dobehnutá figúrka vypadáva a môže sa do hry zapojiť až vtedy, keď všetci hráči z ich družstva sú už v domčeku. Víťazí družstvo, ktoré bude mať čo najviac figúrok v domčeku, keď animátor ukončí čas.

Hádzanie kockou: Keď nejakému družstvu padne 6, hádže tak dlho, ako mu padne niečo iné. Tieto čísla so 6 sa potom zrátajú a toľko kôl musí dotyčná osoba behať. Napr.

6 1 beží 7 kolečiek

6 2 beží 8 kolečiek

6 3 beží 9 kôl ale prvé a posledné skáče na jednej nohe

6 4 skáče 4 kolá na oboch nohách

6 5 beží dozadu 5 kolečiek

## 2. Hra LOVCI a ZBERAČI – zisťovanie symbolov

Dĺžka: cca 60 min (30min: 30 min)

Pomôcky: Papiere, zvieracie špendlíky,

Hru budeme hrať v polhodinovom intervale. 2 a 2 skupiny budú rozdelené na lovcov a zberačov. Prvé dve skupiny budú lovci a druhé dve budú zberači. Každému zberačovi pripevníme na chrbát symbol, ktorý sa bude skladať z jeho skutočného mena a čísla, napr. michal853 – dobrá hra aj na zoznámenie medzi skupinami. Úlohou lovcov je si tieto symboly zapamätať a v 10 minútových intervaloch sa stretnúť na spoločnom mieste – domčeku pri animátorovi, ktorému tieto symboly nahlásia. Ide o presnosť. Týchto symbolov musí byť čo najviac a musia byť presné. Za nepresné čo i len jedno číslo sa strhávajú body. Samozrejme zberači sa snažia si tieto symboly ukryť pred lovcami. Aby boli zamestnaní aj zberači, ich úlohou bude zbierať si svoje stádo zvierat po sídlisku. Toto stádo bude v podobe papierovej – na obrázku bude vyobrazená napr. krava, koza, ovca – hocijaké zviera. Malo by ich byť približne 30 ks. Ide o to, že tieto papieriky sú ukryté čo najlepšie, aby ich deti ťažko našli. Ak tento obrázok nájdú, musia si zapamätať, kde sa nachádza a čo sa na obrázku nachádza. Tak ako lovci, aj oni musia po 10 minútových intervaloch toto nahlásiť animátorovi. Musí to byť presné, za to dostávajú body – plusové

a mínusové. Samozrejme, že aby sme boli presní, musíme mať zoznam všetkých symbolov a obrázkov, ktoré budú umiestnené po ihrisku. Za jedincov, ktorí neboli chytení ani nahlásení dostane skupinka bonusové body. Úlohou je teda zapísať čo najviac symbolov a zvierat.

Po návrate do oratka vyhodnotenie dňa

## UTOROK

### Doobedie

**HRY:** Cesta na Ekonóm: Po ceste nás bude čakať 5 obálok, a každá skupina tu bude mať svoj papierik s úlohou.

1. Ísť až po najbližšiu obálku za sebou, pochytaní okolo pásu ako had.
2. Získať od okoloidúcich nakreslených 5 úsmevov.
3. Vyriešiť –Napíš, ako získal Jakub prvorodenstvo od brata?
4. 2 zo skupinky idú až po najbližšiu obálku dozadu- vždy ich 2 vedú. Deti sa striedajú, ale stále musia ísť dvaja do zadu.
5. 1 dieťa zo skupinky skáče. Deti sa striedajú akokoľvek, ale jedno musí stále skákať.

Deti sú za všetky úlohy ohodnotené zlatými kamienkami

**(Bodovanie max. 5 kamienkov)**

Na Ekonóme:

### Štafetová správa

Hráči sú rozdelení do skupín po 5. Všetci idú spolu z rozhodcom a každých 150 krokov necháva každé družstvo jedného hráča. Posledných 150 krokov ide už iba rozhodca a po jednom hráčovi z každého družstva. Kde sa zastavia je štart. Rozhodca dá každému poslednému z družstva list so správou. Ich úlohou je sa správu naučiť

a predať ju svojmu spoluhráčovi, ktorý je vzdialený 150 m. Ten ju odovzdá ďalšiemu a tak to ide až k poslednému. Ten správu napíše na papier a odovzdá ju rozhodcovi. Vyhráva to družstvo, ktoré predá správu najrýchlejšie a čo najpresnejšie.

*Text: Hľadže, Vôňa syna môjho je ako vôňa nivy, ktorú požehnal Pán. Nech ti dá Boh z nebeskej rosy a zo žírnosti zeme, tiež hojnosť zrna a muštu! Nech slúžia tebe národy a kmene nech klaňajú sa Tebe! Kto teba bude preklínať, nech je prekliaty, a kto teba bude žehnať, nech je požehnaný.*

**Bodovanie max. 10 kamienkov (boduje sa podľa najlepšie zapamätaného textu a podľa najlepšieho času) -potrebný asi 1 animator**

## **VEVERIČKA A VEVERIČIAK**

Doprostred ihriska nakreslíme čiaru a vyzveme dve družstvá, aby sa postavili oproti sebe asi jeden meter od čiaru chrbtami k sebe. Pred každým družstvom je ešte jedna čiara vo vzdialenosti asi 10-20 metrov. Jedno družstvo sa volá veverička a druhé veveričiak.

Vedúci hry vyvolá jedno družstvo, ktorého úlohou je chytiť je čo najviac ľudí z družstva súperovho. Ak však hráči naháňaného družstva dobehnú za čiaru pred nimi, sú v bezpečí. Vedúci hry vyvoláva družstvá náhodne a pritom slabikuje ich meno v tvare:

Ve – ve – rič – ka

Ve – ve – rič – iak

Teda až do poslednej slabiky hráči nevedia, či majú utekať alebo chytať súperovo družstvo.

**Bodovanie max. 10 kamienkov (boduje sa podľa počtu nachytaných súperov, 1 hráč, 1 kamienok)- potrebný asi 1 animator**

## **Volejbal s plachtami:**

Príprava:

Ku

hre potrebujeme dve staré plachty, obliečky na perinu, alebo iné veľké kusy látky. Na voľnom priestranstve natiahneme povraz približne vo výške medzi

pasom a ramenami hráčov. Okolo vyznačíme štvorcové hracie pole. Prípravíme mäkkú loptu (napr. čiastočne vyfúknutú).

*Hra:*

V každej skupine musia byť najmenej štyria hráči. Na začiatku si kapitáni stihnú o loptu. Každá skupina sa postaví na

jednu stranu povrazu a členovia pevne uchopia prestieradlo po obvode. Lopta sa položí skupine do plachty. Hráči hrajú akoby

volejbal, ale loptu smú hádzať a chytať len do plachty. Nesmú loptou pohybovať

žiadnou časťou tela, ani napríklad päťou obalenou plachtou. Skupine, ktorej spadne lopta na zem, má trestný bod.

**Bodovanie max. 5 kamienkov, - potrebný 1 animátor**

### **BEH O ŽIVOT**

Pomôcky: kolíky, ihla a niť

Vytvoríme trasu - štart, cieľ a medzi nimi tri méty (kolíky rôzne výšky). Pretekár vyrazí, dobehne k prvej méte (po kolená), chytí sa jej rukou a päťkrát ju dookola obehne. Potom beží ku druhej, nižšej a nakoniec k tretej a opäť obieha. Potom, patrične zamotaný, dopotáci sa do cieľa, kde má na dôkaz svojej sviežosti navliecť niť do uška ihly. Najrýchlejšie družstvo vyhráva.

**Bodovanie max. 7 kamienkov, - potrební asi 3 animátorovia na kontrolu**

## **Behanie O BODY**

Miesto: ihrisko 50 x 20 krokov

Hráči: dve skupiny

Pomôcky: lopta

Na ihrisku vyznačíme asi 40-50 krokov od seba dva kruhy tak veľké, aby sa tam vošlo celé družstvo. Každé družstvo sa postaví do jedného kruhu. Družstvo A, ktoré vyhralo žreb, začína tým, že vyhodí loptu smerom k družstvu B a rýchlo prebieha do kruhu družstva B. Družstvo B sa snaží loptu chytiť v lete. (Akonáhle je lopta vo vzduchu, je dovolené hráčom kruh opustiť). Ak sa mu to podarí, získava bod. Bod získa aj vtedy, keď loptou, ktorý nechytily v lete, zasiahnu niekoho z prebiehajúceho družstva. Potom sa prebiehať znova, ale MLC vyhazuje druhej družstvo. Kto získa za päť minút hry viac bodov, víťazí.

**Bodovanie max. 10 kamienkov, -potrebný 1 animator**

## **Lístky na lúke**

Hráči: skupiny

Pomôcky: lístočky s číslami

Na lúke sú náhodne rozmiestnené lístočky s číslami od 1 do 100. Družiny majú za úlohu doniesť vedúcemu lístočky, ktorých súčet dáva číslo, ktoré vedúci vyhlásil. Bod dostáva len tá družina, ktorá prinesie správne súčet prvý. Ostatné potom musí lístočky vrátiť na lúku. Ohlási Ak niektorá družina, že požadované číslo nie je možné získať, a ak je to pravda, získava 2 body. Avšak nie je to pravda a niektoré iné družina toto číslo získa, dostáva 2 body táto družina a prvej družine sa 2 body strhnú.

**Bodovanie max. 5 kamienkov, -potrební 2 animatorovia**

## LOV NA ANTILOPY

Tigre lovia antilopy, ktorá vyšli 5 minút pred tigrami. Ak obklúčia mlčky 3 tigre antilopu, je chytená. Ak vykrične pri tom niektorý z tigrov, môže sa antilopa spasiť útekou. Chytenú antilopu dovedie tiger na zhromaždisko. Tigre vyhrávajú, keď je chytená viac ako 1 / 2 antilop.

### **Bodovanie max. 5 kamienkov, -potrební**

#### **Na čarodejníka**

Uprostred ihriska 10x20 metrov stojí kúzelník a má čarodejnícku paličku. Keď ju zdvihne nad hlavu, musia všetci pribehnúť k nemu a napodobňovať jeho pohyby. Akonáhle ale hodí kúzelník prútik na zem, všetci sa rozprchnu, pretože ich naháňa. Koho chytí, stáva sa kúzelníkom.

*Nebodovala by som, len ako zabava/ 3 kamienky*

#### **ZÁVOD**

Družstvá o rovnakom počte stoja v zástupe. V družstvách musia všetci hráči vykonať rovnaké úlohy (k vyznačenej méte a zase späť). Kým nesplní úlohu jeden hráč, nemôže začať druhý. Víťazí družstvo, ktorého hráči dokončili najskôr a stojí opäť vo svojom predvolenom postavení, alebo družstvo, ktoré získalo väčší počet bodov.

1. Beh pospiatky
2. Skoky po jednej nohe
3. Hráč ohne jednu nohu v kolene, zozadu uchozí priehlavok a skáče po jednej nohe.
4. Oboma rukami objíme koleno a skáče po jednej.
5. V drepe objíme obe kolená a skáče.
6. Na hlave v hrnčeku nesie nádobu s vodou alebo iný predmet rýchlymi krokmi.
7. Na lyžici nesie varené vajcia alebo zemiaka atď
8. Po ceste navlečie 3 ihly.
9. Jedným smerom uteká, naspäť robí kotrmelce.
10. Kráča po 3 črepníkoch, tehách alebo konzervované, jednu vždy

posunie vpred.

11. Jazda tragača (podpor ležmo, kamarát ho chytí za nohy a tlačí).
12. Dvaja hráči si zviažu k sebe dve nohy a kráča po troch.
13. Jeden hráč nesie druhého na ramenách (na krátku vzdialenosť).
14. Skáče znožmo.
15. Ide po štyroch (beh žaby).
16. Zdolanie prekážok pri behu, vo vyznačených vzdialenostiach, plazenie, podlezení stoličky, vypití vody, bez toho by sa dotkol poháre atď
17. Do vyznačených kruhov introdukcia a vynášanie kolkov, lôpt.
18. Uteká a kotúľa po zemi nohou loptu.
19. Kotúľa po zemi nohou loptu.
20. Uteká a drží na dlani loptu.
21. Beh, na vyznačených miestach hádže loptou o zem atď

**Bodovanie max. za 10 kamienkov, -potrebný asi 1 animator**

### Poobedie

BOJ o kamienky                      Dĺžka: 4-30 min

Hráči: dve skupiny

Dôležitým prvkom je deliaca čiara, ktorú si samy vytvoríme. Ďalej vyrobíme vo vzdialenosti asi 30 krokov od čiary dva kruhy (každý na inej strane) o priemere asi 1 krok. Do kruhov umiestnime zlaté kamienky. Každé družstvo začína na svojej polovici. Cieľom je dopraviť kamienok z protíahlého kruhu na svoje územie. Keď niekto capne súpera na svojom území, útočník si čupne a čaká až ho niekto oslobodí (dotykom). Obrancovia nesmú do kruhu. Ak niekto beží s kamienkom späť na svoje územie a je capnutý, kamienok sa vracia do kruhu a on je normálne zajatý.

Pozn.1: Pri prenose kamienku z kruhu sa kamienok môže podávať. Nesmie sa hádzať.

**Bodovanie- ich s5 získane kamienky, -nepotrebný animátor**



## STREDA

### Doobedie

Tvorivé dielne.

### Poobedie

#### **„Plachtový volejbal“**

na volejbalovom ihrisku sa normálne natiahne *siet'* – ako na volejbal deti sa dajú do dvoch družstiev, každé na inú stranu – ako na volejbale každé družstvo dostane jednu *plachtu*

namiesto lopty sa bude hrať so zauzleným *balónom* plným vody

nehrá sa rukami, ale plachtou – ňou sa prehadzuje balón na druhú stranu ak vám balón padne mimo ihriska – súper vyhral

ak vám balón padne do ihriska na zem – prehrali ste + vás ošpliechalo

#### **„Transfer vody v púšti“**

každá skupinka dostane dve *1,5 litrové fľaše* vody – prázdnu a plnú skupinka ešte dostane po jednej *lyžičke* na hlavu – pre každého jednu plná fľaša bude na jednom konci futbalového ihriska(vonkajšieho)

prázdna fľaša bude zas na druhom konci – konce sa myslia po šírke

úlohou je preniesť v lyžičkách všetku vodu z plnej do prázdnej fľaše vždy smie vyraziť na transfer len jedno dieťa a vodu má len v lyžičke ďalšie dieťa smie vyraziť až keď sa predošlé vráti

vyhráva skupinka, ktorá prvá prenesie všetku vodu do prázdnej fľaše respektíve tá skupinka, ktorá prenesie najviac vody(ráta sa so stratami)

## „Nájdí Jakuba“

deti sa rozdelia do skupín

každá skupina dostane jedno *vedro* plné vody a každý dostane hrnček

každému sa na chrbát namaľuje *temperkami/vodovkami* smajlík

smajlík bude namaľovaný tak, aby sa dal ľahko zmyť vodou

na farbe smajlíka nezáleží, podstatná je jeho ľahké zmytie vodou

každá skupinka si zvolí svojho „Jakuba“

Jakubovi sa urobí na chrbát smajlík nezmazateľný vodou

deti si budú naberat' vodu do hrnčekov zo svojho vedra

budú sa snažiť vodou z hrnčeka zmyť smajlíka niekomu z inej skupiny

zmývať sa bude premiestnením obsahu hrnčeka na smajlíka dotýčnej osoby (najmä vyšplechnutím)

cieľom bude nájsť Jakuba – toho, ktorému sa nezmaže smajlík

kto nájde Jakuba, vyhráva

## „Hrnček“

stačí tu jedna skupinka

ľudia si kľaknú do kruhu, tvárou do kruhu, jeden sa postaví do stredu

ľudia v kruhu si budú za chrbtom podávať *hrnček* plný vody tak, aby to človek v strede nevidel

cieľom je obliať toho v strede tak, aby vás nezbadal(ani pri podávaní hrnčeka)

až toho v strede oblejete, kolovanie hrnčeka sa zastaví, a obliaty háda kto mu spôsobil túto strašnú ujmu na zdraví – má len jednu možnosť

ak neuhádne, hrnček sa ide naplniť a cyklus sa opakuje

ak uhádne, tak ten čo oblieval ide do stredu, hrnček sa naplní a cyklus sa opakuje

ak zbadá, že kto má práve hrnček ešte pri tom, ako si za chrbtami podávajú hrnček, tak momentálny držiteľ hrnčeka označený človekom v strede, ide do stredu; cyklus sa opakuje

### **„Sáčko-vodovojna“**

ide tu o bezhlavé ohadzovanie sa *sáčkami/balónikmi* plnými vody najmokrejší vyhráva(neboduje sa!!!)

### **Poznámky ku hrám:**

#### **Bodovanie; čas trvania:**

Je vyjadrené v percentách z celkového počtu bodov, ktorý sa dá získať za túto časť dňa, teda poobedie. Body sú medzi poobedím a doobedím rozdelené v pomere 50:50

Čas je pre trvanie jednej hry/kola, je to len predpokladaný čas

- Plachtový volejbal – 15%, 30 minút
- Transfer vody v púšti – 30%, 30 minút
- Nájdi Jakuba – 35%, 15 minút
- Hrnček – 20%, 10 minút
- Sáčko-vodovojna – *ne*boduje sa; až do minutia munície/nutnosti skončenia

## ŠTVRTOK

Výlet.

Na to aby sa deti po ceste nenudili, dostanú na začiatku obálku s tromi úlohami, ktoré budú musieť spraviť (vždy iba jednu naraz):

Kombinácia úloh bude z:

1. Napodobňovanie konkrétneho človeka určitý čas
2. Napodobňovanie zvukov zvierat
3. zatancujte letkiss
4. zaspievajte slovenskú pesničku - ľubovoľný výber
5. Zamotať jedného člena skupinky do toalet'áku a nesenie ho určitú dobu
6. Zaspievať slovenskú pieseň podľa vlastného výberu

Okrem toho budú po celej ceste hrať menil dedko menil (musia vymeniť starý klinec za čo najhodnotnejšiu vec)

Tieto úlohy sú určené najmä do mesta, každá skupinka dostane tri rôzne (nie všetci budú mať rovnaké) v lese ich budú čakať štyri stanoviská:

1. Bude tu rozmiestnených 6 fliaš s rôznymi tekutinami. Aspoň jeden z detí musia nájsť a napiť sa respektíve ochutnať z aspoň jednej. Avšak aby to nemali úplne jednoduché, budú môcť ísť iba po jednom a animátor sa ich bude snažiť chytiť. V týchto šiestich fliašach budú tri chutné nápoje a tri gebuziny. Tie horšie budú bližšie, tie lepšie budú vzdialenejšie. Nápoje:
  - fanta
  - kofola
  - čistá voda
  - slaná voda
  - ocot + soľ rozpustené vo vode
  - cukrová voda + korenie
2. Stonožkový beh – deti si čupnú a musia sa chytiť pomedzi nohy

a musia obehnúť do jednej minúty jeden strom. Ak sa im to nepodarí, musia to skúšať až dovtedy, kým to nespravia

3. Na tretom sa počkajú všetky skupinky a všetky deti budú musieť poraziť všetkých animátorov v preťahovaní sa lanom (alebo si zahrajú indiánsku paličku, mačku a myš)

4. Na štvrtom bude „skúška odvahy“ - budú 4 krabice, v každej bude kľúč a nahovoríme im, že sú tam nejaké pavúky a iné hnusné veci. V skutočnosti tam bude len krepák, alebo podobné látky. Z tej krabice budú musieť vytiahnuť kľúč (pravdepodobne krabička od Tic-Tacu s papierom vo vnútri – bude na ňom napísaná nejaká správa, ale bude zašifrovaná – kľúč k šifram dostanú neskôr). Tá krabica, ktorá bude už použitá, vyradí sa. Po tomto im povieme, že prežili sedem rokov, avšak čaká ich ďalších sedem, ale Pajštún už bude kúsok odtiaľ (20-25 minút). Pod Pajštúnom im povieme, že majú začať hľadať prvú časť odšifrovania. Bude tam časť kódu a inštrukcia, ako sa dostane k ďalšiemu stanovisku. Toto sa zopakuje tri krát. Úplne posledné bude vylúštenie šifry a získanie nejakého pokladu čo majú radi – bonboniéra?)

Cieľom je dostať sa na Pajštún, kde si budeme opekať a mať omšu.

Cesta domov: Z Pajštúnu na zastávku Obora, odtiaľ autobusom na AS Mlynské Nivy. Odchody autobusov: 14:47 s dojazdom o 15:25, 15:59 s dojazdom 16:50, 17:04 s dojazdom 17:45

## PIATOK

Kúpalisko.

Miesto: vincov les, sladkovicovo.

Program:

1. plavanie, blaznenie sa v bazene
2. loptove hry(futbal, voleybal, vybijana...)
3. hry na bazen:
  - a. kto vydrzi co najdlhsie pod vodou
  - b. najkrajsi skok do vody
  - c. najrychlejsi plavec
  - d. naj plavec pod vodou na vzdialenost
  - e. zapasy na pleciach
  - f. co najviac kotrmelcov vo vode
4. hry na deku( karty, spolocenske hry)
5. hra „sed“, „hadikovy sed“  
(skupinka sedi v rade za sebou, posledny vybieha a sadne si pred prveho, a tak sa pomaly premiestnuju az do ciela, vzdy beha iba jeden.. az ked ten co beha sedi moze vybehnut dalsi)

## PONDELOK

Výlet.

Omsa konci o 9:15. Nie sme si isti, ci stihneme koniec, lebo budeme musiet vyrazit aspon o pol hodinu skor ako vy. Na starosti mame vyletovy den, cize s aide do prirody. Vybrali sme miestecko s nazvom zelezna studnicka (oblast za vojenskou nemocnicou) a urcite to poznate, bol tam kazdy. Od salezianov tam ide priamo trolejbus 212, odchod som nezistil, kedze na leto este DPB nema pripravene odchody autobusov. Pasma je to prve. PrideTE tam najskor o 9:45 (salezianske omeskanie +15 minut), cize myslim tym 10:00. Pojde sa pesi az na luku – od zastavky asi 5 minut cesty po betone- a potom sa rozdelime na svoje skupinky a dame si ranne slovko, kde sa precita Gn31 (tema dna). Uloha animatorov je nadviazat na nasledujucu

dopoludnajsiu hru – *stavitelia*. Tato hra sa zacne 20 minut po vasom prichode. Ked skonci stretko, zideme sa v amfiteatri (dufam, ze sa to tak pise ☺) a tam Digi a ja vysvetlime pravidla tejto hry.

Nasledujucich 15 minut sa bude hra pripravovat (deti si budu stavat zakladne) a potom sa vyhlasuje oficialny start. Hra bude trvat aspon 1 a pol hodiny a potom bude vyhlaseny koniec hry. Skupinky sa poberu na luku (možno aj vsetci spolu – zalezi na pocte ludi na luke) a dame si obednu pauzu, ktora bude trvat hodinu a pol. Vratane tejto pauzy bude mozne sa hrat na preliezkach, zahrat si futbal, lietajuci tanier,... (zabit cas).

Po obede pokracujeme ☺. Bude velky turnaj. Budu nasledovat 4 hry, v ktorych sa daju nazbierat body, ktore budu spocitane (aj s dopoludnajsou hrou) na konci dna a budu vyhlasene pri „nastupe“ v amfiteatri. Na 4 hry *Ruky, Futbal, Lano, Hututu* budu vycelenene 2 a pol hodiny. Po ukonceni hier bude nasledovat vyhlasenie a rozdelenie bodov. Pocas pripravy vyhlasenia budu skupinkove slovka, kde sa bude konstatovat den. Potom sa vsetci poberieme na trolejbus 212 do oratka.

### Hra Stavitel:

\*Hra sa po skupinkach.

\*Hra je v lese (maximalne 100m od luky)

\*Strmy teren (najma v dazdi – odskusane)

\*Hra potrebuje minimalne 9 animatorov.

Pripravi sa zakladna (detska predstavivost), ktora je aspon 30m od chodnika. Ulohou hry, je ziskat co najviac bodov za stavby, ktore si medzitym postavlia. Hore na kopci bude animator (dalej A)1, ktory bude rozdavat po 2 suroviny. Kusok nizsie bude A2, ktory bude rozdavat 1 surovinu. Dieta vystartuje zo zakladne k A1 alebo A2 a

može od neho zobrať iba jednu surovinu!! (A1 bude dávať suroviny s červeným papierikom – hodnota dvoch – a A2 s bielym papierikom - hodnota jednej). S danou surovinou bude dieťa bežať až dole do amfiteatra a A3 a A4 (tito animatori budú hrať s deťmi pískvorky) a spraviť v pískvorkách (vo svojom tíme) iba jeden znak (gula či krížik), na ktorý A3/A4 odpovie tiež len jedným znakom. Potom si dieťa nechá potvrdiť surovinu (označí sa červenou fixkou papierik) a beží s nou do základne. Keď v základni budú mať deti dost surovín na postavenie budovy (ich zvolenej), môže dieťa prísť za A3/A4 a nechať si vymeniť tie suroviny (označené červenou farbou) za danú stavbu (max 1 stavba). Pri výmene (stavani) dieťa pískvorky hrať nemôže, papieriky sa odovzdávajú A3/A4 a označia sa zelenou fixkou. Dieťa beží s vymenenou budovou naspäť do základne a skupinka má tým pádom postaviť budovu. Po niekoľkých minútach (15/20), prípadne podľa potreby, bude animátor A5 doručovať zeleno označené papieriky so surovinami A1/A2, aby sme setrili papierom. Tieto papieriky budú opäť vrátené do hry. Animatori A6-A9 sú s deťmi na základniach.

### Suroviny:

*Kamene, Obilie, Piesok*

### Budovy:

*Dom* – 1 bod, 1x kameň, 1x piesok

*Sypka* – 3 body, 1x kameň, 1x piesok, 1x obilie

*Chram* – 6 bodov, 2x kameň, 2x piesok, 1x obilie

*Pyramida* – 20 bodov, 7x kameň, 7x piesok, 2x obilie

### Hra Ruky:

Hru hrajú aspoň 8 detí. Navzájom si chytia ruky tak, aby vznikol chaos (každý s chytiť ruky s tým, s kým chce). Pravidlá sú vysvetlené



az po chytení ruk. Keď si deti ruky chytia, vysvetlí sa im druhá časť hry. Musia sa poprepletať tak, aby sa počas hry NEPUSTILI (ani jeden z nich) a musia sa dostať do konečnej fázy – postaviť sa do kruhu tak, že každý bude mať vedľa seba toho, koho držal (nebudú prepletení). Hra je na čas a súťažia sa po skupinkách. Body za hru sa určujú podľa času ostatných tímov. Najlepší má 20 bodov, 2. Má 16 bodov, 3. Má 12 bodov a posledný má 8 bodov.

### Hra Futbal:

Myslím, že futbal vysvetľovať naozaj nemusím. Na jeden zápas sme dali 5:5minut +5minut je na prestriedanie, výmenu strán a aj na presun ku iným hram aby sme to stihali. Hrajú aj dievcata, po polčase by sa mohli seči prestriedať (záleží na tom ako bude kto vladať) aby si všetci zahrali (aspoň väčšina). HRA SA KAŽDY S KAŽDYM. Za výhru sú 3 body (futbalové) a za remízu sú 2:1 body (futbalové). Keďže je to turnaj, tak po skončení sa spravia tabuľka. Prvý v tabuľke má zasa 20 bodov, druhý 16 bodov, tretí 12 bodov a štvrtý 8 bodov.

### Hra Lano(pavučina):

Este pred začiatkom hry sa previaže lano alebo spagat cez 5 vybraných stromov. Dieťa si zvolí, ktorou stranou chce začať a potom mu animátor na stanovisku povie, na ktorej strane má skončiť. Dieťa musí preliezť cez lano a mať čo najmenej dotykov. Zo skupinky idú 4 deti. Na konci sa spočítajú všetky dotyky. Podobne ako hra ruky tak aj túto sa počka na výsledok všetkých tímov a až potom sa bude vyhodnocovať. Tiež spôsobom 20-16-12-8.

### Hra Hututu:

Na plochu (ktorá sa nachádza v areáli) dáme stuhu do stredu čím rozdelíme hraciu plochu na polovicu. Bude sa hrať 6 na 6 a po kolách.

Zacne jedna strana – jeden odvazlivec sa vyda na plochu supera a snazi sa dotknut co najviac ludi hovoriac “hututu...”. Ak sa mu podari dostat sa spat na svoju plochu OBOMA nohami bez prestatia hovorenia “hututu” a pochytil nejakych ludi/cloveka, tak tych, ktorych chytil, vypadavaju. Ak sa mu vsak nepodarilo dostat sa spat na svoju stranu alebo prestal vraviet hututu, vypadava on sam. Tímy sa striedaju po kolach. Ked na jednej strane uz nieje hraca, tak druha strana ziskava bod (hra san a 3 body). Tato hra je tiez turnajova – KAZDY S KAZDYM – tak vyhodnotenie je presne ako vo futbale.

### **Popoludnajsie hry vseobecne:**

Na konci tychto hier sa spocitaju body, ktore ziskali v jednotlivych stanoviskach a podla nich sa vyhlasi vitaz a bude mu prideleny kus latky, ktory si moze prisit ☺.

## **UTOROK**

### **Doobedie**

Pripravuje 4. Kmeň

### **Poobedie**

Vyzývačky☺

Po oratku budu rozostavene stanovista. Kazdy bojuje sam za seba...ale zbiera body pre skupinku. Vzdy sa musi zist dvojica pri nejakom stnovisti..a oni sutazia medzi sebou

Stanovista:

1. kto vypije skor dva dcl vody
2. kamen papier noznice( 4vytazne)
3. zapalky do krabicky jednou rukou

4. piskorky
5. podliezanie stoliciek
6. pingpongova lopticka a lyzicka..prejst sa po ceste
7. zapamatat si co najviac veci
8. kto da najviac kosov
9. kop na branku
10. prejst trat z pingpongovou loptickou na rakete
11. kto rychlejsie zbali spacak
12. preniesť dve lopticky z jednej strany ziniienky na druhu..presun je povoleny iba s kotulom
13. doniest co najvacsieho chrobaka
14. vyliezt do polky pletiva na zadnom ihrisku
15. postav z kariet domcek ktory má aspon tri poschodia
16. kto skor zje 10 tyciniek
17. kto skor zje strucik cesnaku
18. kohuti zapas( su v kruhu, kto vytlaci druhého vyhrava, hra sa na jednej nohe)
19. krokodilie zapasy
20. dekomlat
21. najst so zaviazaniami ocami nejaky predmet(loptu)
22. bezecke preteky( okolo oratka)
23. bezecke preteky na jednej nohe na dlzku oratka
24. bezecke preteky so zviazaniami nohami na sirku oratka
25. preteky vo vreciach
26. slovny futbal
27. kto vydrzi najdlhsie sicut( najvacsi dych)
28. stolicka o stenu( bez stolicky)
29. vylovit jablko z vody
30. trafit mincou do poharika ktory je vo vedre a vode

## STREDA

### **Spoločný výlet celého tábora**

**Myšlienka:** témou dňa je zmierenie bratov po dlhom čase, atmosféra je pokojná, rodinná. V takomto duchu by s mal niest' aj celý deň. Budeme sa snažiť utvoriť veľké viditeľné spoločenstvo, kde starší vedia mať ohľad na mladších, prípadne im pomôcť a kde mladší sú motivovaní snažiť sa, tým, že vidia svojich kamarátov. Tento deň s dá využiť aj ako deň zmierenia ak sú nejaké sváry, roztržky v skupinkách medzi deťmi.

### Doobedie

ráno sa postupne odvezieme elekričkami do Rače k amfiteátru a budeme spoločne kráčať na Pánovú lúku. Je to výletík a tak by som poprosil každú skupinku nech sa počas cesty porozpráva, zahrá nejakú malú hru. Výstup cca 2a ½ hodiny.

Na lúke bude sv. omša a po nej obed po jednotlivých skupinkách, kmeňoch.

### Poobedie

Spoločná hra rodiny: nachystajú sa papiere s menami rodín (Novák, Kováč, ...) a jej stavmi (babka, dedko, otec, mama, syn, dcéra). Každý dostane jeden papierik a vymieňa ho a vymieňa, až kým sa nepovie stop. Vtedy si každý otvorí papier a musí nájsť svoju celú rodinu (teda sa musia stretnúť napr. Novák – dedko, babka, otec, mama, syn, dcéra). Ak je rodina kompletná chytí sa za ruky a čupne si. Posledné dve rodiny vypadávajú. Postupne sa vypadáva až kým nezostane posledná víťazná rodina.

Po tejto hre sa vrátíme inou cestou cez Zbojničku opäť do Rače a odtiaľ už klasicky električkou domov. Prídeme asi okolo 17.00.

## STVRTOK

### Doobedie

Presun na Ekonom.

Program na cestu na Ekonóma : Každá skupinka dostane od animátora papierik s nepovinnými úlohami, ktoré deti budú plniť po ceste na Ekonóm. Úlohy sú síce nepovinné ale sú bodované. Deti si môžu vybrať z týchto úloh podľa toho, ktoré sa im páčia.

1: deti sa rozdelia do dvojíc a zaviažu si dokopy jednu nohu a kračajú spolu 5 minút.

2. spoločne zaspievajú hymnu tábora 9 ak hymnu nevedia, tak hociakú inú pesničku

3. jednej z dvojice si zaviaže oči a ten druhý ho drží za ruku, vedie a pomáha mu.

4. deti v dvojiciach sa dajú do radu a po ceste budú robiť mexickú vlnu. Jeden animátor bude v predu a začne ju.

5. deti budú robiť žabáky asi 20 metrov

Na ihrisku rozdelíme deti na 2 skupiny a každá skupina sa rozdelí na dve družstvá. Jedna skupina bude hrať “sajgon” a druhá “Jano, Jano kolyk bije?” Po 20 minútach sa vymenia a hrajú druhú hru.

## Poobedie

Na začiatku každá skupinka dostane papier na ktorý budú dostávať body ( po splnení stanoviska tam animátor napíše body alebo niekedy len čas za ktorý úlohu splnili a oboduje sa to až na konci) a mapu ( na ktorej bude na začiatku nakreslený jeden krížik , po splnení ( alebo aj nesplnení) stanoviska animátor vždy nakreslí ďalší krížik na mapu .. animátor na každom stanovisku bude mať dané miesta kde majú byť krížiky a vždy zakreslí ten, ktorý ešte nemajú)

Na ekonóme sú dve ihriská, takže ich využijeme obe : na jednom budú stanoviska a na druhom „pokladovka,, .

Na ihrisku s pokladovkou budú rozmiestnene určité úlohy ( pod každým krížikom sa ukrýva jedna ) :

- rozpráva iba jeden zo skupinky ostatný sú nemý(Boli sme na poli zamestnaní viazaním snopov a tu sa môj snop postavil a ostal stáť. Tu sa vaše snopy postavili dookola a klaňali sa môjmu snopu!“)
- dvaja vidia ostatný sú slepí (Slnko, mesiac a jedenásť hviezd sa mi klaňalo.“)
- naučiť sa verš, ktorý tam bude napísaný naspamäť
- chlapci urobia dievčatám cop

Každá skupinka bude mať na počiatocnej mape nakreslené iné miesto krížiku, prídu na miesto prečítajú si úlohu a vyberú si ( animátor pomôže ), ktoré zo stanovísk by najvhodnejšie s touto úlohou splniť. Stanoviská : 1. lyže z dreva - na tieto lyže sa postaví 4 alebo 5 detí a musia sa zosúladiť v pohybe, aby prišli do cieľa. Ich úlohou bude prejsť určitú dráhu. Animátor na stanovisku do bodovacieho papiera zapíše čas.

2. ringo - na ringo sa uviažu 4 lanká, každé lanko chytí dieťa jednou rukou. Na ringo sa položí lopta. Úlohou bude prejsť prekážkovú dráhu bez toho, aby lopta z ringa spadla. Za každé spadnutie bude 5 tesných sekúnd. Dráha sa pôjde toľko krát aby sa vystriedali všetky deti.( to ešte upresníme podľa toho kolo ich bude v skupinke) Animátor napíše

na bodovací papier čas a počet spadnutí.

3. „sísových pás „ 😊 úlohou bude prejsť po jednom tento pás tam a späť zapíše sa čas za ktorý to deti stihnú. (nie je to až také ľahké, bude im treba pomôcť )

4. preskakovanie lana ( ako švihadla ) tu budú potrební dvaja animátori, ktorý budú krútiť lanom . Bude sa skákať dve minúty, deti sa môžu pri skákaní ľubovoľne meniť ale vždy skáče len jedno. Na bodovací papier sa napíše počet preskokov.

5. góly - úlohou bude strieľať góly do bránky, každý má 3 pokusy na bodovací papier sa napíše koľko gólov dali.

6. štafetovo - člnkový beh - úlohou je prebehnúť určenú dráhu v čo najlepšom čase vrátiť sa tľapnúť(predať štafetu) ďalšiemu členovi skupinky. Každý pôjde 2 krát a zapíše sa výsledný čas.

Na konci hry skupinky odovzdajú bodovacie papiere a spoločne všetky 4 skupinky dostanú indíciu, kde sa nachádza posledný krížik pod ktorým bude ukrytá myšlienka ( Dobre vybudovaný team môže dosiahnuť taký úspech o ktorom ste ani nesnívali. Stretnúť sa je začiatok, ostať spolu je pokrok a pracovať spoločne je úspech ) ktorú si ešte krátko vysvetlíme: V tejto hre ste museli pracovať ako team a mohli ste dosiahnuť aj viac ako to len vyhrať, to viac je spoznať sa navzájom, stať sa priateľmi. Náš tábor pomaly končí. Ste spolu už skoro dva týždne. Pred týmito dvoma týždňami ste sa spolu stretli ( to bol začiatok ) počas týchto dvoch týždňov ste sa spoznávali, stávali sa priateľmi ( ostali ste spolu ) a pri tejto ale aj pri iných hrách tohto tábora ste dokázali aj pracovať spolu, čo je najväčšie víťazstvo každej jednej skupinky .

Potom voľne futbal a volejbal.

odchod naspäť do oratka.

krátke hodnotenie dňa v oratku.

## PIATOK

Mestská hra.

**Pravidlá hry:** Deti sa rozdelia po skupinkách. Dve skupiny sa budú volať pastieri oviec a dve skupiny pastieri kráv. Každá skupina bude mať pridelené, ohraničené územie a základňu na normálnom viditeľnom mieste. Zoznam 12 úloh na papieri dostanú všetci od animátora na základni. Po splnení úlohy vybehne jeden hráč (dieťa) po obrázok ovce alebo kravy. Miesto, kam má dieťa bežať bude napísané pri zadaní úlohy.

Záleží na animátorovi a deťoch, akú zvolia taktiku/stratégiu hry. Či najprv urobia všetky úlohy a potom vybehne 10 detí po obrázky, alebo budú robiť postupne úlohu po úlohe. Alebo jeden vybehne a zvyšok skupiny robí ďalšie úlohy.

Každá skupina si však stráži svoje územie, pretože aj na ich území sa nachádzajú obrázky. A je zakázané vstupovať na územie pastierov oviec pastierom kráv a opačne. Ak pastier oviec chytí na svojom území pastiera kráv, zoberie mu nadobudnutý obrázok, ak chytí svojho suseda, pastiera oviec a on sám je pastierom oviec, zdrží ho hrou Kameň, papier, nožnice na tri víťazné.

V hre budú dve žolíkové osoby, faraón- keď niekoho chytí, definitívne ho vylučuje z hry a hráč ostáva do konca na stanovisku a druhý je tajný, jeho úloha bude odkrytá až na mieste, aby sa nikto naňho nemohol pripraviť.

Územia s papierikmi budú označené mŕtvymi ovcami a kravami, vrátane základní.

Vyhráva tá skupinka, ktorá má najviac dobytku vo svojom stáde. Ak si pastier kráv, zbieraš viac obrázky kráv.



## 12 úloh:

- 1) Čísla musia zvislo aj vodorovne dávať súčet 18 (matematický príklad)
- 2) Na jedno počutie si deti musia zapamätať 5 biblických miest a na pomýlenie budú počuť ešte ďalších 15. Po celkovom vypočutí treba zopakovať pôvodných 5
- 3) Doplniť slová. Hráči budú mať prvé a posledné písmeno a musia doplniť plnovýznamové slovo medzi to.
- 4) Cestujúce písmeno. Písmeno „U“ musia dať do slov na začiatok, na druhé písmeno, na tretie.... až po 5. miesto
- 5) Obliekanie s loptou. Hráč vyhodí do vzduchu loptu, a zatiaľ, čo je lopta vo vzduchu sa musí hráč pantomimicky obliecť - topánky, zuby, nohavice, košeľa, klobúk. Hádzanie opakuje, pokiaľ to nestihne.
- 6) Hráč musí jednou kriedou obkresliť šľapaje všetkých hráčov na zemi vrátane animátorov
- 7) Dieťa si navlhčí tvár a posype múkou a s bojovým pokrikom musí obehnúť svoje územie.
- 8) Dvaja hráči si zoberú loptu, jeden urobí zo svojich rúk kôš a druhý musí 3x hodiť do koša. Vzdialenosť určí animátor podľa schopností detí.
- 9) Hráč musí osloviť niekoho na podržanie švihadla, druhý koniec drží iný hráč. A musí cez švihadlo preskočiť 10x bez prerušenia
- 10) Dať ľuďom 3 hádanky a za uhádnutie rozdať 3 cukríky. Úlohou je minúť všetky 3 cukríky (hádky budú napísané na papieri aj s odpoveďou)
- 11) Otázka na ľudí (5 sa musia trafiť + - 10 litrov) koľko litrov treba na výrobu 1m<sup>2</sup> ovčej vlny
- 12) Spočítať NIEČO a počet bude strana knihy v kníhkupectve oproti Čumilovi označená ovcou. (táto úloha bude predstavená v nedeľu)

## **Stretka:**

### **Pondelok:**

**Úvodná modlitba:** je na vás

**Téma:** *Aký som, odkiaľ pochádzam.*

-na začiatku by sa mohlo prečítať zo sv. Písma, aby sme deti dostali do obrazu a aby si zapamätali to, čo videli v divadielku a prípadne sa ich spýtať, či niečo chcú k tomuto príbehu vedieť:

**Ezauovo a Jakubovo narodenie** – A toto je rodokmeň Izáka: Abrahámovi sa narodil Izák. Izák mal štyridsať rokov, keď si vzal za ženu Rebeku, dcéru Aramejčana Batuela z Mezopotámie, sestru Aramejčana Labana. Izák prosil za svoju ženu Pána, lebo bola neplodná, a Pán ho vypočul a jeho žena Rebeka, počala. Keď sa deti v jej živote kopali, povedala: *!Ak je to tak, prečo som takáto?!*“ A išla sa opýtať Pána. Pán je povedal:

„Dva národy sú v tvojom lone  
a dva kmene sa oddelia z tvojho života,  
národ nad národom bude prevládať  
a starší bude slúžiť mladšiemu.“

A keď sa jej naplnili dni pôrodu, boli dvojčatá v jej živote. Prvý sa narodil červený, celý chlpatý ako kožuch, a nazvali ho Ezauom. Za ním sa zjavil jeho brat a jeho ruka držala Ezauovu päť. Preto mu dali meno Jakub. Keď sa mu oni narodili, mal Izák šesťdesiat rokov.

**Diskusia:** Snažte sa vyvolať k odpovedi každé dieťa!

Dávajte im otázky typu:

Si z veľkej rodiny? Koľko máš súrodencov? Máš rád svoju rodinu?

Prečo je pre teba dôležitá?

A aký si ty? Aké máš dobré vlastnosti? Aké sú tvoje zlé vlastnosti? Chcel si byť niekedy niekým iným? Chcel si mať inú rodinu alebo inak vyzerat'?

Bohu patrí chvála. On je náš Stvoriteľ a Otec. Ďakujeme za všetko okolo nás, ale najmä za samého seba. Každý z nás je iný, ale každý je jedinečný. Nikde na svete nenájdeme človeka, ktorý je rovnaký ako my. Ani dvojčatá nie sú úplne rovnaké. Aj keď robíme to isté, napr. kreslíme to isté, striháme to isté, nikdy to nie je to isté. Každý z nás je výnimočný a každý má na zemi svoje miesto a svoju úlohu. Nesnaž sa napodobňovať iného človeka, pretože ty sám si dôležitý na tomto svete. Bohu je jedno, či máš krivé nohy, špicatý nos, dlhé alebo krátke vlasy – on ťa má rád takého aký si. Snaž sa ostatným dávať lásku a robiť dobro !

### **Záverečná modlitba:**

Pane, som taký aký som. Stvoril si ma, aby som na svete robil radosť svojim rodičom, kamarátom a aj Tebe. Mám v твоjich zámeroch a v tvojom svete miesto, ktoré nemôže obsadiť nikto iný. Pomôž mi, aby som dokázal všetkých na svete neustále tešiť, konať dobro a bol vd'ačný za samého seba a za všetko okolo mňa. Amen.

## Utorok:

Tak a teraz, máme už nazbierané kamienky. Predstavme si , že niečo, čo sme celé doobedie získavali, na čom sme tak makali ,by nám niekto chcel len tak ukradnúť.

### Nedel'ný obed

Z kuchyne, ako zvyčajne volá mamina:"Obeed!" Manžel, ktorý čítal noviny a dvaja synovia, ktorý pozerali telku a surfovali po nete, sa hrmotne prihrnú k stolu a netrpezlivo štrngocú príborom. Žena prichádza. Ale namiesto voňavého jedla položí na stôl kôpku sena. "Čo to má znamenať?, čudujú sa všetci traja, "zbláznila si sa?" "Žena si ich premerala pohľadom a s anjelským pokojom povedala: "Ako som mala vedieť, že si to všimnete? Varím vám už dvadsať rokov a za celý ten čas som od vás nikdy nepočula nič, čím by ste dali najavo, že neprežívate seno."

### **Pokračovanie animátora:**

O čom tento príbeh hovoril? Čo nám chcel povedať?

Čo všetko- koľko vecí počas dňa je takých, ktoré my sami berieme za samozrejmosť a nevážime si ich.

Skúsme si teraz všetci spolu prejsť v hlave náš deň. Od rána ako vstávame, až do večera keď ideme spať. Čo všetko je v ňom také, čo sa nám zdá ako samozrejmosť. O čo sme sa nepričinili a napriek tomu to máme.

**Aktivita:** Skúsme všetky tieto veci spísať na veľký plagát. Napísať, nakresliť. Akokoľvek...

Nakoniec každé dieťa sa vlastnými slovami pomodlí poďakovanie za ktorúkoľvek z vecí, čo nám takto Boh dal.

### Streda:

Po divadle animátor intonačne(nie jednotvárne) prečíta z Biblie Gn 28, 10-22.

**10** Jakub sa teda vybral z Bersabe a putoval do Haranu. **11** Keď došiel na (isté) miesto, zostal tam na noc, lebo slnko už zapadlo. Zobral jeden z kameňov toho miesta, položil si ho pod hlavu a spal na tom mieste. **12** I snívalo sa mu, že vidí rebrík opretý o zem a jeho vrchný koniec siahahal až do neba a Boží anjeli vystupovali a zostupovali po ňom. **13** A hľa, nad ním stál Pán a hovoril: "Ja som Pán, Boh tvojho otca Abraháma a Izáka. Zem, na ktorej odpočívaš, dám tebe a tvojmu potomstvu. **14** A potomstva tvojho bude ako prachu zeme a ty sa rozšíriš na západ i na východ, na sever i na juh; v tebe a v tvojich potomkoch budú požehnané všetky pokolenia zeme. **15** Hľa, ja som s tebou a budem ťa strážiť všade, kde pôjdeš, a privediem ťa späť do tejto krajiny, lebo ja ťa neopustím, kým nesplním čo som ti prisľúbil." **16** Vtedy sa Jakub prebudil zo spánku a povedal: "Ozaj, Pán je na tomto mieste a ja som o tom nevedel!" **17** I nadišiel ho strach a povedal: "Aké hrozné je toto miesto! Tu je naozaj dom Boží a tu je brána do neba!" **18** Keď Jakub ráno vstal, kameň, ktorý mal položený pod hlavou, postavil za pomník a jeho vrch polial olejom. **19** A nazval toto miesto menom Betel. Predtým sa však toto miesto volalo Luza. **20** A Jakub urobil sľub: "Ak je Boh so mnou, ak ma ochráni na tejto ceste, ktorou teraz idem, ak mi dá chlieb na živobytie a šaty na oblečenie **21** a ak sa šťastne vrátim do domu svojho otca, tak Jahve bude mojím Bohom **22** a tento kameň, ktorý som postavil ako pomník, bude Božím domom. A zo všetkého, čo mi dáš, odovzdám ti desiatky."

Po dočítaní ponechá animátor presne 50 sekúnd ticha. Po uplynutí daného času sa deti spýta, či sa o nich Boh stará –

„Deti! Čo myslíte, stará sa o vás Boh?!“, následne nechá odznieť zhruba 4 až 6 reakcií a pokračuje:

„Ja si myslím, že sa o nás Boh stará tým, že nám dal rodičov. Starajú sa o nás rodičia?“, (počká na reakcie)

„A ako sa teda o nás starajú rodičia?“, (počká na reakcie, avšak max. 60 sekúnd, potom pokračuje),

„A prečo sa o nás Boh, aj cez našich rodičov, takto pekne stará? Podľa mňa si to až tak veľmi nezaslúžime.“, (počká na reakcie, správna odpoveď = lebo nás má rád, a lásku si netreba zaslúžiť, tá je celkom zadarmo – ak neuhádnu, toto povie).

„No vidíte deti, k čomu sme došli. Aj Jakub v príbehu, ktorý sme si čítali z písma, dostal od Boha prisľúbenie, že dostane všeličo a to úplne zadarmo. Čo mu to všetko vlastne Boh sľúbil?“, (počká na odpovede, poprípade usmerní, keďže písmo neodložil.),

„No vidíte, čo všetko Boh sľúbil Jakubovi len tak, zadarmo. Ale to, čo mu presne sľúbil nie je až tak podstatné, keďže aj pre nás má Boh všeličo a tiež zadarmo. Dôležité je, čo potom urobil Jakub. Čo urobil?“, (povedia kadečo – olej, pomník, atď. Tu im ale treba zdôrazniť – to ďalej v úvodzovkách),

„Vidíte, čo všetko Jakub z vd'ačnosti urobil. To ale tiež nie je podstatné, podstatná je naša vd'ačnosť Bohu. Vd'ačnosť za čo?“, (počká na reakcie, prípadne doplní – vd'ačnosť za to, že dýchame, máme čo jesť...etc. Zakončí to poučením do dnešného dňa),

„Tak skúsme si aj dnes a možno nielen dnes, ale aj zajtra, po tábore a neskôr v živote všímať, že čo všetko máme zadarmo od Boha, aj keď to možno ani nevnímame, možno nám to nikdy nechýbalo lebo je to také samozrejmé. A vždy, keď si to všimneme, keď si to uvedomíme, že to nie je len tak, ale že to je pre nás zadarmo od Boha, skúsme mu za to vtedy poďakovať. Úplne stačí aj v duchu: Bože

d'akujem ti za toto a toto, že ma máš tak rád a že som to dostal od teba grátis.

Tak, a teraz skúsi každý jeden z nás nahlas v modlitbe poďakovať Bohu za niečo, čo sa mu zdalo doteraz v živote samozrejme, automatické.

V mene Otca i Syna i Ducha Svätého. Amen.“, (prežehnáme sa, normálne začíname modlitbu, necháme po prežehnaní 5-10 sekúnd na ukludnenie a „doprežehnanie sa“ oneskorených. Každý sa pokúsi nahlas za niečo poďakovať, aj animátori. Potom spolu nahlas jedno Sláva Otcu, prežehnanie a koniec.),

„Tak a konečne sa môže začať do obedný program!“,(výkrik animátora).

### Štvrtok:

**Na začiatku bude modlitba** – tu môžete spraviť spontánnu modlitbu, na čo budete mať chuť.

Môžete prečítať nasledujúci príbeh

**Téma:** Odvaha

Príbeh: Chlapec chce byť silný, preto ON začal trénovať karate. Chcel sa dostať na majstrovstvá Slovenska v Topoľčanoch. Stačilo mu, aby sa tam iba dostal. Dostal sa tam. Vylosoval si takého súpera, ktorý sa stal v tom turnaji majstrom Slovenska. Jeho tréner ho upozornil a povedal mu: „Všimni si svojho súpera, pozri aký ma ladný krok. Určite má rýchle nohy a bude ich používať.“ ON si povedal: „Ja mám rýchle ruky.“ Jeho tréner mu povedal: „Teraz sa drž, lebo dostaneš riadnu nakladačku. Nesmieš sa ho báť, lebo keď mu ukážeš, že sa ho bojíš, dostaneš ešte viac. Len jednu vec ti poradím. Chráň si hlavu.“ Keď sa vybral do ringu, tréner mu ešte povedal: „Prehrať môžeš, vzdať sa nesmieš. Rozumel si ma? Prehrať môžeš, vzdať sa nesmieš!!!“ Stále, kdesi v kútiku duše ešte dúfal, že ho porazí. Rýchlo

spravil nejaký ťah rukami, čím sa mu ho podarilo zložiť. Ale to bolo posledné, čo urobil v tom zápase. Keď vedel, že už nemá žiadnu šancu vyhrať, uvedomil si poslednú vetu, čo mu povedal tréner, a stále si ju opakoval: „Prehrať môžeš, vzdať sa nesmieš. Prehrať môžeš, vzdať sa nesmieš, ...“ Súboj prehral ako mu predpovedal tréner. Keď ho nakoniec vynášali na nosítkach von, tréner ho pochválil: „Dobrý si bol.“ Nikdy nepočítal s tým, že ho niekto pochváli za neúspech. Tréner sa ho ešte spýtal: „Vieš prečo si bol dobrý? Pretože si sa nevzdal a bojoval si aj napriek tomu, že si vedel, že prehráš.“

Ako umocnenie tohto príbehu môžeme nájsť paralely medzi Jakubom a týmto príbehom – hoci nevedeli ani jeden čo ich čaká, išli do toho s odvahou a hoci to vyzeralo beznádejne, aj tak pokračovali a vytrvali až do zaslúženej odmeny (aj keď chlapec v príbehu dostal iba pochvalu od trénera)

Následne by mala nasledovať diskusia, kde by sme sa mali porozprávať o takýchto otázkach:

- čo bola vec, kde si musel mať najväčšiu odvahu?
- Na čo by si už nemal odvahu urobiť druhý raz?
- Čo by si mal odvahu prekonať?

Po skončení diskusie povedať niečo v tomto zmysle: Ako vidíte, aj my sa musíme prekonávať v mnohých veciach a na mnohé potrebujeme viac, či menej odvahy. Mnoho krát sa vzdávame svojich plánov, len kvôli tomu, že nechceme byť odvážny spraviť niečo dobré a tak skúsme zvyšok dňa robiť dobro, aj keď by nám v tom bránili.

**Na koniec už iba modlitba:**

Pane ty nám dávaš, veľa darov, ktoré môžeme využívať. Na mnoho dobrých vecí však nenájdeme odvahu vykonať ich. Daj nám prosím väčšiu odvahu, aby sme sa dokázali rozhodovať ešte viacej pre dobro nás a našich blízkych.



## Piatok:

V mene Otca i Syna i Ducha Svätého. Amen.

Dnešný deň je o tom ako Jakub dostáva svoju odmenu od Labana u ktorého pracoval. Získava veľké stáda.

Na tomto príbehu si všimnime že odmena sa nezískava ľahko. Pokiaľ v živote niečo chceme, musíme o to poriadne zabojsovať. Keď chceme aby sme vyhrali hry, treba sa poriadne zapotiť a posnažiť sa. Keď chceme v škole dobrú známku, treba sa poriadne naučiť. Tak isto to je aj u našich rodičov. Keď chcú peniaze aby uživili celú rodinu, tak musia chodiť každý deň do práce. Teda aj Jakub dostáva veľkú odmenu až po niekoľkých rokoch práce.

Preto si všetko čo dostávame od svojich rodičov treba vážiť, lebo ich to stálo veľa síl. Každé jedlo, pitie, sladkosť, euro ktoré nám kedy dali bolo ťažko zarobene.

### **Otázky:**

Dostal som už niekedy niečo za svoju námahu pri hre?

Ako som si to vážil?

Vážim si prácu svojich rodičov? To že mám od nich každý deň čo jesť a kde spať?

### **Záverečná modlitba:**

Pane Bože, ďakujeme ti za všetko čo nám dávaš cez našich rodičov. Prosíme ťa aby sme si vedeli stále uvedomovať hodnotu všetkých vecí ktoré naši rodičia dostávajú za svoju prácu a aj tvoj veľký dar lásky ku nám. Lebo ty si Boh a žiješ a kraluješ s Bohom Otcom v jednote s Duchom Svätým po všetky veky vekov. Amen.

## Pondelok:

**Začiatočná modlitba:** Otče Náš, Zdravas´

Príbeh sa ešte raz prečíta zo dňa Gn 31 (úryvok) a porozprávame sa o úteku a o príčinách úteku: či bývajú zo strachu, alebo z hnevu; kedy utekáme a či je dobré utekať pred problémami a neriešiť ich.

Zakončené ponaučením, vysvetlením: aj Jakub sa nakoniec dohodol s Labanom, všetko ide aj bez toho, aby sa utekalo. Ide o tom, aby sa ľudia rozprávali, pretože ak sa nezačneme rozprávať o tom, čo nás trápi, čím žijeme, čo máme radi, nad čím rozmýšľame, tak sa môže stať, že budeme toľko utekať až sa unavíme a spadneme mŕtvi na zem

**Záverečná modlitba:** Pane, daj nám prosím nohy, ktoré neutekajú od Teba, ani od svojich kamarátov, ale vždy sa zastavia a porozprávajú sa. Pomôž nám vo chvíľach, keď chceme utekať preč kvôli strachu a hnevu, kvôli nepriateľom, kvôli lakomstvu. Pomáhaj nám, aby sme zostali vždy odvážni zostať na mieste a vyriešiť problém porozprávaním sa.

Sláva Otcu....

## Utorok

**Na začiatok:** Otče náš. Zdravas 3x. Sláva Otcu.

**Prečítať :** Kniha Genezis - kapitola 32

**23** Ale ešte tej noci vstal, zobral so sebou obe ženy, obe slúžky i jedenástich synov a prešiel cez brod Jabok. **24** Vzal ich a previedol ich cez rieku a preniesol tiež všetko svoje imanie. **25** Len Jakub sám zostal. Tu zápasil s ním akýsi muž až do východu zory. **26** Keď onen videl, že ho neprevládze, dotkol sa jeho bederného kĺbu, takže Jakubovi sa bederný kĺb vykĺboval, kým on s ním zápasil. **27** Potom onen povedal: "Pusť ma, lebo vychodí zora!" On však odpovedal:

"Nepustím ťa, kým ma nepožehnáš." **28** Onen mu povedal: "Ako sa voláš?" On mu odpovedal: "Jakub." **29** Vtedy onen povedal: "Nebudeš sa už volať Jakub, ale Izrael, lebo si zápasil s Bohom a s mužmi a zvíťazil si." **30** Jakub povedal: "Prezrad' mi svoje meno!" Onen odpovedal: "Prečo sa pýtaš na moje meno?" A požehnal ho tam. **31** Nato Jakub nazval to miesto Fanuel (Božia tvár), lebo (tak povedal) "videl som Boha z tváre do tváre a pritom som ostal nažive!" **32** Len čo bol za Fanuelom, vyšlo slnko a on kríval pre svoje bedro. **33** Preto až dodnes Izraeliti nejedia šľachy bederného kĺbu, ktoré spájajú bederný kĺb, lebo on sa dotkol šľachy na Jakubovom bedernom kĺbe.

Jakub dostal požehnanie od Boha. Aj my dostávame požehnanie od Boha. Každý deň ho môžeme priat' cez ruky kňazov na konci sv. omši. Požehnanie môžeme dostať aj od svojich rodičov, animátorov, kamarátov. Tak isto aj mi sami medzi sebou môžeme požehnávať všetkých nám blízkych. Požehnanie je vlastne pranie dobra. Teda keď Boh požehnal Jakuba, daroval mu veľa milostí do jeho života. Tak isto aj my dostávame od Boha milosť za milosťou za každé požehnanie od kňazov, rodičov kamarátov.

### **Otázky:**

Snažím sa prijímať Božie požehnanie často?( chodenie na sv. omše)

Beriem ho z úctou? Alebo robím kríž na konci sv. omši a už ani nedávam pozor čo to vlastne znamená.

### **Záverečná modlitba:**

Večný Otče, ty nám dávaš cez ruky kňazov nesmierne veľa darov a milostí pri každom požehnaní. Prosíme ťa obdarúvaj požehnaním aj všetkých tých ktorý nemajú možnosť bývať v prítomnosti kňazov. Skrze nášho Pána Ježiša Krista, tvojho Syna, ktorý je Boh a s tebou žije a kraluje v jednote s Duchom Svätým po všetky veky vekov. Amen.

### Streda:

myšlienka bude vysvetlená počas kázne na sv. omši: Jakub hovorí Ezauovi pri zmierení: Videl som tvoju tvár, ako keby som videl tvár Božiu a ty si mi bol milostivý.

V každom z nás je obraz Boha a práve preto máme veľkú hodnotu a preto si ctíme jeden druhého.

### Štvrtok:

Na úvod stretka si prečítame dva sny.

4 Keď jeho bratia videli, že ho má otec radšej ako všetkých ostatných synov, začali ho nenávidieť a neboli schopní prívetivo sa s ním rozprávať. 5 A keď mal raz Jozef sen a rozpovedal ho svojim bratom, znenávideli ho ešte väčšmi. 6 Povedal im: „Počujte, aký som mal sen! 7 Boli sme na poli zamestnaní viazaním snopov a tu sa môj snop postavil a ostal stáť. Tu sa vaše snopy postavili dookola a klaňali sa môjmu snopu!“ 8 Bratia mu povedali: „Vari chceš nad nami kral'ovať alebo panovať?“ A znenávideli ho ešte viac pre jeho sen a pre jeho reči. 9 A mal ešte iný sen a prezradil ho svojmu otcovi a svojim bratom. Hovoril: „Opäť som mal sen! Slnko, mesiac a jedenásť hviezd sa mi klaňalo.“ 10 Toto rozprával svojmu otcovi a svojim bratom. A jeho otec mu robil výčitky a vravel mu: „Čo je to za sen, čo si mal? Hádám ja, tvoja matka a tvoji bratia prídeme a budeme sa ti klaňať až po zem?“

Zo sna sa upneme na krátky text, kde je snaha zamerať sa na ZÁVISTĚ:

-Boh nás má všetkých rovnako rád! Nezáleží mu na tom, či si bohatý

alebo chudobný, či si v triede obľúbený alebo nie, Pán Ježiš sa snaží objavovať tvoje vnútro, pozerá do hĺbky tvojho srdca. Záleží mu na každom z nás osobne. Klope na dvere tvojho srdca každý deň a je len na tebe či mu otvoríš. Každý jeden z nás je originálny v čomsi inom. Jeden je športovec, druhý rád tancuje, iný môže byť umeleckou dušou. Závisť je zbytočná, pretože Ježiš ťa ma rád takého aký si!

### **Aktivita:**

Rozdáme papieriky, na ktorý každý člen skupinky napíše, za čo je vďačný vo svojom živote (napríklad: vďaka za rodičov, za psa, za cestu ktorou ma vedieš, ...). Nikto tieto papieriky nebude čítať. Je to len pre nich. Papieriky po dopísaní poskladajú a vložia do jednej šiltovky alebo klobúka v strede kruhu.

Nakoniec modlitba vďaky za všetko čo máme (fantázia animátora ;)).

### **Piatok:**

*Na čom skutočne záleží?*

**Úvodná modlitba-** slobodne na každom animátorovi, podľa typu detí (Otče Náš, Zdravas', Sláva Otcu)

**Diskusné otázky:** Celý deň sme sa naháňali, aby sme mali čo najviac dobytka. Ako ste sa pri tom cítili?, Chceli ste mať čo najviac oviec? Záleží naozaj na takomto majetku alebo na iných veciach? (túto otázku vedieme k odpovedi, aby deti prišli na odpoveď priateľov a rodinu)

Ako vnímate priateľstvo a rodinu? Čakáte, že vám poďakujú za všetko? Že vás pozdravia? Ponúknu vás sladkým?

Chodíte vy za kamarátmi a rodinou podeliť sa s čokoládou? Prídete samy sa spýtať ako sa majú? Prišli ste sem na tábor len na zábavu, alebo nájsť si pravých kamarátov?

**Záver diskusie:** \_Upravené z knižky Poklady srdca, str. 48:

Každý z nás ma zaiste veľa pekných kamarátskych a priateľských vzťahov za ktoré sme vďační. Priateľstvo je dar. Vraví sa, že všetko najkrajšie sa môže stať obyčajným a nudným, možno zbytočným, ak si niekedy neuvedomíme, o akú vzácnosť ide. Možno sú už teraz niektoré naše kamarátstva zapadnuté časom. Napríklad tie z minulého roka, alebo zo školy.

Tak sa teda nebojme, kamarátstvo nekončí táborom, môžeme sa zdravieť a chodiť spolu von neustále, aj po prázdninách.

**Záverečná modlitba:** \_ Požehnal si nás Pane darom priateľstva.

Putom medzi ľuďmi v kruhu lásky. Ďakujeme ti za túto milosť .Za priateľov, ktorí nás milujú, S ktorými môžeme zdieľať trápenia, S ktorými sa môžeme smiať, Ktorí nás potrebujú a my potrebujeme ich. S ktorými sa môžeme podoprieť, keď máme ťažkosti a ktorí nám dávajú slobodu byť samými sebou. Prosím ochraňuj ich stále Pane, o to prosíme Teba aj Tvoju Matku Máriu, Zdravas´ Mária.....