

PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2011- JAKUB A JEHO CESTA

(Príbehy Kanánu, Sýrie, Edomu a Fenície)

3. kmeň



Myšlienky a témy stretiek na jednotlivé dni:

1. deň – **Jakubova rodina**
2. deň – **Za misu šošovice**
3. deň – **Jakubov rebrík**
4. deň – **Jakub u Labana**
5. deň – **Práca a bohatstvo**
6. deň – **Útek od Labana**
7. deň – **Boj s Bohom**
8. deň – **Zmierenie s Ezauom**
9. deň – **Jakubovi synovia**
10. deň – **Jakub v Egypte**

Prečo ideme na prímestský tábor:

- Kvôli deťom, cheme pre ne obetovať svoj čas a úsilie, chceme sa podieľať na ich výchove a odovzdať im svoje skúsenosti
- Chceme im ponúknuť zážitok, zábavu a zároveň pocit, že ich má niekto rád
- Chceme im pomôcť obvaviť svoje hranice, talenty a zážitok živej viery
- Chceme utužiť staré vzťahy a nadviazať nové (medzi deťmi, nami a deťmi a aj medzi nami animátormi)
- Chceme prilákať nové deti do oratka
- Chceme sa stať lepšími animátormi

Zásady Animátora:

- Rešpektuje authority
- Ochotný, obetavý, zodpovedný (vždy o krok vpred, zrátané deti ...)
- Ako animátori držíme spolu (nehádame sa pred deťmi, nepodryvame si autoritu, animátor má vždy pravdu)
- Vie zaujať, má vždy pripravené krátke hry, kúzla, vtipy, aktivity...
- Prejavuje záujem o deti, pamätá si mená, robí prvý krok, nájde si čas aj na osobné rozhovory; pokiaľ nechystá divadlo a liturgiu, prichádza ráno privítať deti
- Je veselý, akčný, hry hrá s deťmi (aj keď nemôže fyzicky tak aspoň naplno motivuje!)
- Stará sa aj o seba (pitný režim, dostatok spánku, ...)
- Nebije a neponižuje deti napr klikovaním na pästiach, no nenechá si skákať po hlave

HRY

Faktory hry:	1.Priebeh	- akčný, jasné pravidlá...
	2.Prostredie	- nové, pekné, vhodné...
	3.Spätosť s témou	- hra je súčasť príbehu

Aké hry chceme

Akčné
TERITORIÁLNE
TEAMBUILDING
STRATEGICKÉ
Motív tajomstva
Motív nebezpečenstva
Našité na tému
Diverzita postáv, úloh
Zvýhodnenie povýšených

Aké hry nechceme

„drahé“
Papieriky
Nudné vyrábanie
Nudné stanovištia (ak tak akčné)

Disciplína:

Zabezpečí ju hlavne motivácia udržiavaná animátormi.

- Deti musia vedieť, že sa všade presúvame pokope.
- Podstatné bude tzv. **zhromaždenie kmeňov** (nástup) Počas zhromaždení sa vyhlasujú pravidlá, pokyny, a vyhodnocuje sa. Počas zhromaždení sú vládovia oblasti a národov autorita. Deti musia byť ticho, nesmú skákať do reči, pokiaľ vládca nedohovorí. Stoja v rade, v postavení typickom pre svoju krajinu. Mimo zhromaždení môžu kričať, skákať koľko sa im chce (s mierou :D)
- Počas celého tábora platia pravidlá oratória (žltá A4 na nástenke)
- Dieťa hlási svoj predčasný odchod animátorovi a kmeňovému

Motivácia:

Jednotlivca: tajná línia, povyšovanie, výhody pri hrách, ceny na konci
Skupiny: Bodovanie, pomer hodnotenia hier a správania je 2:1
Denne za hry 8,6,4, alebo 2 body, za správanie 4,3,2,1
Ceny na konci

Zodpovedný	Tomáš	Maťo	Andrej	Dominika
	Verča, Veronka, Dária	Krajec Viki	Baška Ivana	Sendy Nika Dominika F
Deň	3,9	5,7	2,10	4,6
Oblasť	Edomčania	Sýrčania	Feníčania	Kanánčania
Farba	Žltá	Červená	Modrá	Zelená

Panovníci: Paťo a Nika, Biela farba, 1. a 8. deň, zodpovední za dejovú líniu, koordináciu kmeňov, občas pravidlá hier a vyhodnocovanie.
Zodpovední za motivovanie animátorov :D dodržiavanie deadlinov atď...

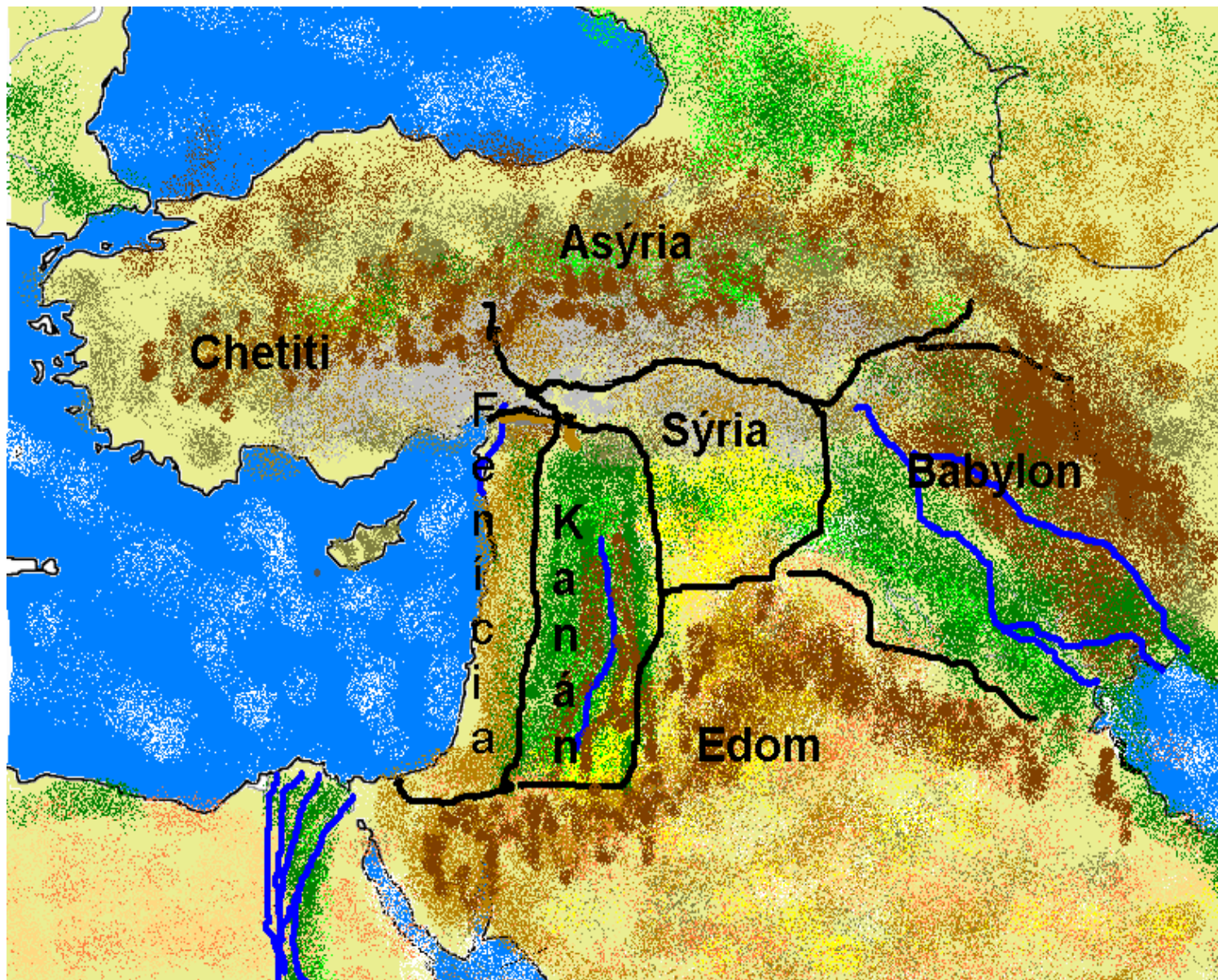
Znepriateľené národy: Chetiti, Asýrčania, Amalekovia

Neutralita: Egypt

Spojenci: Babylon, Média

Rozmiestnenie

- | | |
|-------------|---|
| 1. pondelok | Doobeda oratko/ poobede štrkovec |
| 2. utorok | Výlet (celodenný) – Šaštín |
| 3. streda | Ekonom (celodenný) |
| 4. štvrtok | Kúpalisko – rebelko |
| 5. piatok | Doobeda – Oratko a sídlisko/ poobede oratko |
| 6. pondelok | Doobeda – Oratko a sídlisko/ poobede oratko |
| 7. utorok | Ekonom (celodenný) |
| 8. streda | Spoločný výlet – všetky kmene |
| 9. štvrtok | Spoločný výlet (celodenný do 20:00) Rača |
| 10. piatok | Mestská hra / poobede oratko |



Charakteristiky národov:

Feníčania – páni morí, morský národ

Feníčan znamená purpurový muž, Feníčania totiž vo veľkom obchodujú z purpurovými látkami, ktoré sú farbené za pomoci morských slimákov.

Obživou pre obyvateľov je mimo obchodu aj rybolov.

Najdôležitejšie prístavné mestá sú Sidon a Tyros. Ich najväčším, najkrajším mestom aj kolóniou je africké Kartágo. Kartágo čoskoro čaká radostná udalosť a to svadba Kartágijskej princeznej.

Feníčania obchodujú so soľou dovážanou zo severnej Afriky, slonovinou z Egypta. Dôležitým tovarom je drevo z Kanánskych cédrov. Cédre majú veľmi kvalitné drevo, ktoré je jedným z dôvodov invázie Asýrčanov a Chetitov.

Feníčania vo veľkom nakupujú aj sýrsku meď a cín a Edomské kadidlo a decht.

Lode zhotovujú z cédrového a píniového dreva, ktoré je potreté dechtom. Základom flotily sú takzvané pentéry, 5 radov vesiel nad sebou. Plachty používajú iba obchodné lode.

Krajina chystá veľkú zámorskú výpravu na ďaleký východ a sever.

Cieľom je objaviť nové kolónie, obchodné cesty a nadviazať nové zámorské priateľstvá. Flotilu má viesť najväčšia Fenická loď Sedra. Kvôli nepokojom v krajine stále nemôže byť dokončená a opustiť prístav Tyros (ostrovné opevnené mesto).

Prístavným mestom pochodujú stovky fenických vojakov pripravených brániť ich najväčšie bohatstvo pred nájazdom Chetitov. Kartágo ostáva takmer bez ochrany. Feníčania sú známi svojim nezvyčajným písmom.

Správa krajiny: Admirál lode Sedra, Princezná z Kartága, kráľovná Tyrosu

Kanán – krajina hojnosti, krajina mlieka a medu

Kanán je zameraný hlavne na poľnohospodárstvo. Pestujú sa olivy, vinič, granátové jablká.

Pastieri naplno využívajú rozsiahle a bohaté pastviny

Veľkým bohatstvom krajiny sú cédre, ich kvalitné drevo je základom fenických lodí a asýrskych zbraní. Z cédrov sa vyrába aj cédrový olej.

Dôležité mestá sú Jeruzalem, Byblos, Háran a Jericho.

Jericho je najstaršie mesto, postavené vo vrchoch obmývaných

Jordánom. V Jerichu je sústredená celá vojenská sila krajiny, ktorú tvorí len pár stoviek vojakov.

Kanán sa rozprestiera ďaleko za Sýrskymi obrannými líniami, ktoré mu vždy poskytovali dostatočnú ochranu. Kanánčania plánujú výstavbu druhej línie hradných múrov Jericha a obrovskú strážnu vežu ako poistku pre pád Sýrskeho Damasku.

Roky pokoja v oblasti umožnili rozvoj umenia.

Háranský kráľ Lában sa už roky snaží o zjednotenie miest, výstavbu ciest, hradieb a ochranných valov. Bránia mu však neustále prepady obchodných karaván.

Správa krajiny: Háranský kráľ Lában, princezná Jericha a Jeruzalema, Jakubovi potomkovia

Edom – krajina púšte, krajina beduínov a tuarégov

Edomčania sa venujú obchodu s d'atľami, ťavami, dechtom.

Dôležitý produkt je kadidlo vyrábané olupovaním myrtových stromov.

Beduíni žijú v stanoch, vyrobených tkaním a zo srsti.

Na prežitie sú nevyhnutné ťavy, spracúva sa ich srst', mlieko, ich trus je používaný ako palivo.

Edomčania sú skvelí matematici, odjakživa pozorovali hviezdy a planéty. Je to aj dôsledok veľmi dobrých vzťahov s Babylonskou ríšou.

Mestá v krajine neexistujú. Národ vždy tvorilo mnoho púštnych kmeňov.

Život v krajine začínajú komplikovať čoraz častejšie vpády Amalekitov a zhoršujúce sa suchá.

Krajinu už stáročia spravuje stará rada Tuarégov, každý edomský kmeň tu má jedného starejšieho.

Rada začína byť stále viac rozhádaná.

V krajine sa tradujú legendy o stratenom púštnom meste, ktoré bolo kedysi centrom Edomu. Mesto bolo vytesané do skaly a jeho vnútro tvoril rozsiahly jaskynný systém.

V jeho útrobach sa vraj nachádzali veľké jaskynné jazerá. Údajne bolo v dávnych dobách zničené a zasypané chetitskými a egyptskými vojskami.

Najstarší člen rady hľadá spôsob ako zjednotiť kmene Edomu, pátra po zmienkach o meste a rokuje s Babylonom.

Správa krajiny: členovia rady tuarégov, Babylonská princezná,

Sýria – Sýrske pohoria a ich skalnatá pôda je len veľmi ťažko obrábatelná. Hory sú za to bohaté na jantár a meď. Vojenské nepokoje na severe krajiny spôsobené Asýrčanmi vytvorili počas stáročí množstvo legend a dávnych hrdinoch zo severu.

Mestá Damask a Ninive sú mestá týčiace sa do obrovských výšok nad pláňami Sýrskej ríše zbierajúce sily na odrážanie Asýrskych útokov zo severu.

Nedobytné mesto Damask doposiaľ nikdy nepadlo do rúk nepriateľov. V dávnych časoch bojovala po ich boku aj aliancia troch národov Edomčanov, Babylončanov a Médov. V staré Damaské a Babylonské spisy opisujú Médov ako rýchlych jazdcov spoza východných perzských hôr.

Mesto Ninive je v plameňoch. Sýrske vojská aj tak odmietajú opustiť mesto mesto ich predkov. Z krajín Kanánu, Fenície a Edomu boli vyslané posily. Čaká sa aj na podporu Egypta.

Správa krajiny: Strážca Damasku, Sýrsky Kráľ, Princezná z Ninive

Egypt – Krajina centrálné riadená faraónom, mestá sú sústredené popri rieke Níl. Najväčšie z nich sú Gíza a Memphis. Uctieujú množstvo bohov. Základ ich armády tvoria bojové vozy.

Nedávna výstavba pyramíd bola pozastavená, kvôli neustálym nájazdom Chetitov a Hyksósov.

Pravdepodobne vďaka tomuto faktoru uzavrel Egypt a s našimi krajinami dočasné spojenectvo.

Babylonia- Hlavné mesto Babylon – obrovské veľkolepé mesto na brehu rieky Eufrat. Prekvitá tu vzdelanosť, znalosť astronómie, anatómie, geometrie .

Krajina oplýva veľkým bohatstvom. Podobne ako Kanán je zameraná hlavne na poľnohospodárstvo.

Ako naše krajiny, aj Babylónia čelí náporu divokých kmeňov zo severu. Je to veľmi spoľahlivý obchodný aj vojenský spojenec.

Média – Krajina za pásom hôr na východe. Médi sú bojovníci z perzských hôr, ktorí prichádzajú, aby potvrdili staré priateľstvá s Babylónom a Edomčanmi. Sú známi chovom koní, ich jazda by bola veľmi efektívnou obranou proti Asýrii.

(Súčasť tajnej línie – spomínaní iba v legendách, úlohou tajnej línie je nájsť Médov. Cesta do ich krajiny je však plná prekážok.)

Chetiti – Krajina v severných horách, hlavné mesto Chatušaš, Ako jediní ovládajú spracovanie železa. Ich národ nie je nebezpečný počtom ako Asýria, no ich zbrane sú postrachom celej oblasti. Chetiti uzavreli s Asýrčanmi spojenectvo. Po prevzatí kontroly nad Kanánskou oblasťou sú ju plánujú rozdeliť. Chetitský kráľ sa prikláňa k mieru a spolupráci, krajinu v skutočnosti kontroluje rada tvorená prevažne z Asýrčanov.

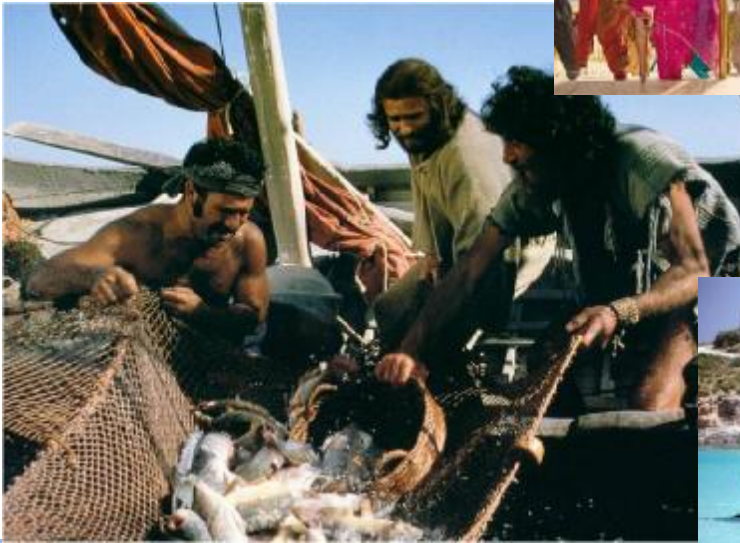
Asýrčania – Národ bojovníkov a dobyvateľov. Plienia všetko čo im stojí v ceste, neberú ohľad na ľudské životy a cudzí majetok.

Pri prechode krajinou stínajú sady a vypaľujú mestá.

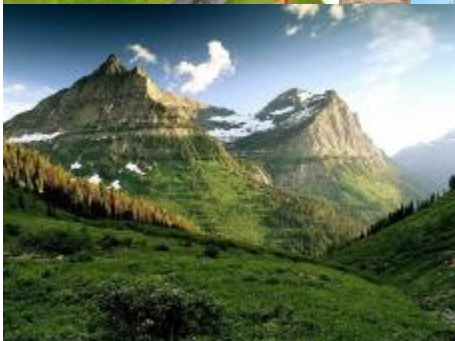
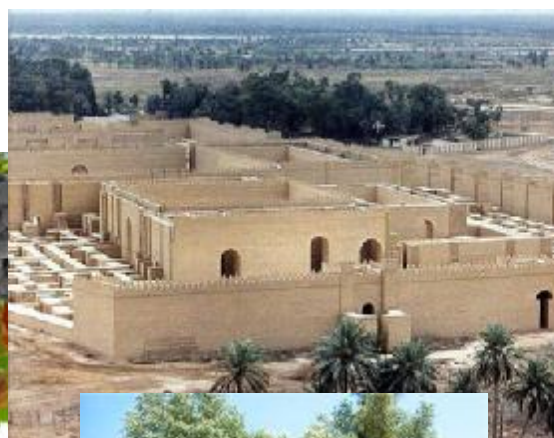
Centrom ich krajiny je ich nedobytné najstaršie horské mesto Ašur, pomenované podľa ich boha.

Ich krajina je bohatá na meď. Ich kráľ Sancherib sa vyhlasuje za boha a vyžaduje od obyvateľov dobytých území platenie enormne vysokých daní. Základná jednota ich armády sú lukostrelci na koňoch a bojové vozy.

Fenícia:



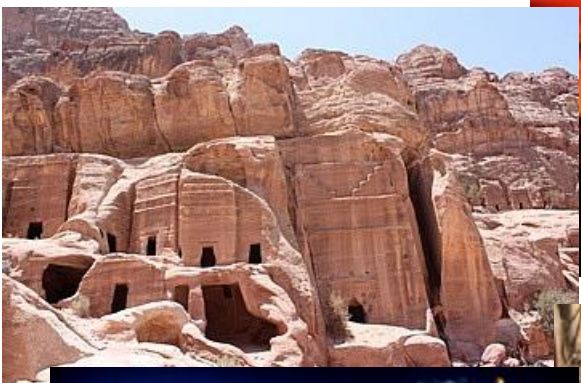
Kanán:



Sýria:



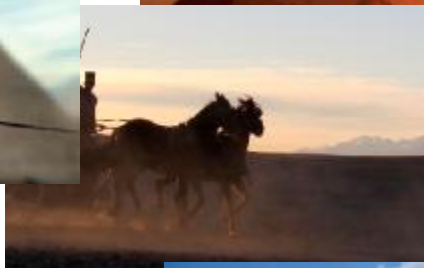
Edom:



Babylonia:



Egypt:



Chetiti:



Asýria:



Aplikácia témy na dej

1.Deň

Zodpovední: Paťo a Nika

Myšlienka: Jakubova rodina (Aplikácia – na strečkách, zoznámenie sa s históriou národa, panovníci v príhovoroch spomínajú na Jakubovu minulosť atd...)

Prichádza pomoc aj z Egypta a Babylonu

Je potrebné získať späť svojich generálov. Keď budú oslobodení pomôžu skupinkám v obrane mesta. Mesto sa podarí ubrániť.

Dejová myšlienka: Slávenie sviatkov a obrana Ninive

Približný harmonogram a lokality:

8:00 Omsa, divadlo

9:30 učenje tancov

10:30 Zhromaždenie v paláci a zoznámenie s históriou

11:30 Obed v oratku, stretko a zoznamovačky

13:00 Poobedná hra na Štrkovci

16:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Národy sa schádzajú počas sviatkov v kánanskom meste Háran. Nasleduje učenie tancov, Privítanie v kráľovskom paláci. (kráľ a kráľovná prezentujú národy, fotoprezentácia, vysvetlenie systému hodnotenia, mapy atď'...) Nasledujú zoznamovačky, rozhovory o svojich krajinách a obed. Po obede je opäť zhromaždenie v paláci. Zrazu vtrhe do paláca posol so správou, že Ninive horí a je pod Asýrskym útokom. Sýrčania aj s generálmi vyrazia v plnej zbroji na výpravu s cieľom zásobiť Sýrske mesto Ninive. Po ich slávnostnom vyprevedení oslavy pokračujú - stretká. (Sýria zvládne časť stretka po ceste na štrkovec a zo štrkovca, zbytok po hre) Asýria využila čas sviatkov pre ďalší útok. Sýrčania po príchode na štrkovec budú vyslaní späť do Háranu pre posily. Generáli odídu do boja. Časť generálov je už zajatá iní bojujú alebo sú zranení. Ostatní správcovia krajín po príchode Sýrčanov zorganizujú urýchlený presun do Sýrie (štrkovec) kde ich privíta jediný nezajatý generál a vysvetlí pravidlá poobednej hry. Nasleduje boj o Ninive a vyslobodzovanie generálov. Ninive sa podarí ubrániť, stále je však ohrozené.

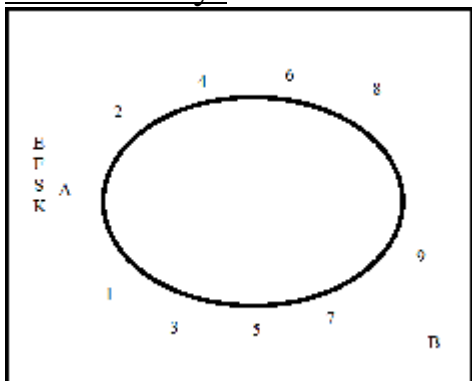
Po hre nasleduje návrat do Háraru (orotka a vyhodnotenie). Na konci vyhodnotenia dostanú národy na výber program zajtrajšej výpravy..... po mori idú bojovať do Asýrie alebo po súši idú pre zásoby do Babylonu.

Hry a pravidlá:

- Zoznamovačky: (pripraví si ich animátori) Animátor si musí zapamätať čo najviac, prípadne si nejaké veci zapíše, lebo zajtra sa tie informácie využijú pri presunovej aktivite.

- Poobedná hra :

Pravidlá hry:



Cieľom hry je postaviť čo najhodnotnejšiu štvorcovú pyramídu z papierikov rôznych surovín respektíve hodností.

Suroviny a ich hodnosti: (podľa hodností sú aj umiestnené v okolí Štrkovca, podľa obrázku)

Z každého druhu 85 lístočkov

- | | |
|-----------|------------------|
| 1. meď | 6. cédrové drevo |
| 2. mramor | 7. hlina |
| 3. piesok | 8. tehla |
| 4. štrk | 9. kameň |
| 5. drevo | |

Jedno podlažie pyramídy môže tvoriť vždy iba jedna surovina a musí byť štvorcové. Ak spodné podlažie bolo veľkosti 6 x 6 tak nasledujúce podlažie nad ním musí byť veľkosti 5 x 5 a nasledujúce 4 x 4 atď. Ak podlažie má hodnotu n , tak nasledujúce podlažie pyramídy môže byť iba

hodnosti $n+1$ alebo $n-1$ a zároveň celá pyramída musí byť typu $n+1$ alebo $n-1$.

Všetky skupinky budujú svoju pyramídu na stanovišti **A** a z neho vybiehajú pre papieriky so surovinami. Papieriky budú v okolí bežeckej dráhy na vyznačenom mieste v obálke. Každý môže nieť maximálne iba jeden papierik so surovinou, ktorý si môžu podávať. Za každú surovinu, ktorú prinesú do svojho základného stanovišťa **A** dostanú kváder príslušnej hodnoty a z týchto kvádrov už budujú reálnu pyramídu. Ak je na konci hry pyramída kompletná a súmerná získavajú bonus nasledujúce spodné podlažie.

Body sa rátajú nasledovne:

šírka podlažia x dĺžka podlažia x hodnosť podlažia + znova šírka x dĺžka x hodnosť ďalšieho podlažia + ...

napr. ak máme podlažie šírky 4 kvádre a dĺžky (samozrejme musí byť štvorcové)

takže 4 kvádre a bude celé z hlíny, ktorá má hodnosť 7 tak získajú $4 \times 4 \times 7 = 112$ bodov

Babylončan je špeciálna postava v hre, ktorá zadáva akčné úlohy. Za splnenie úlohy získajú kartu, ktorá zhodnotí ľubovoľné podlažie v hre x 2. Tieto úlohy môžu splniť iba dvojice z jednej skupinky a každá skupinka môže získať maximálne 2 karty.

2 asýrčania stážia zajatých 4 generálov (tých čo sa im chce veľa behať).

Za splnenie úlohy prepustia skupinke jedného generála, ktorý má schopnosť preniesť 2 suroviny. Za skupinku môže hrať iba jeden generál.

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

1 animátor, ktorý predstavuje Babylončana

2 – 4 animátori, ktorí vymieňajú deťom papierik suroviny za kváder príslušnej hodnoty na stavanie pyramídy

2 asýrčania, 4 generáli

9 x 150 papierikov s materiálmi (150x kameň, 150x tehla,...)

asi 1000 kvádrov na stavanie pyramídy (môžu to byť papierové obdĺžniky, ktoré sa zohnú a zlepia páskou) (toto netreba vyrábať, to už mám)

2.Deň

Zodpovední: Andrej, Ivana, Baška

Myšlienka: Za misu šošovice – predaj prvorodenstva (Gn 25, 28-34. 27, 1-45)

Dejová myšlienka: deti dostanú na výber:

1. po mori idú bojovať do Asýrie
2. po súši idú pre zásoby do Babylonu (strata Ninive)

Harmonogram a lokality:

ODCHODY BUSOV Z BA:

1. **8:35:** Odchod busu na Zochovu chatu z nást. 43 (ideálny).
2. (výstup na zást. Modra, Štúrova): **8:35**, nást. 42 (smer Trnava), **8:55**, nást. 41 (smer Budmerice) , **9:10**, nást. 45 (smer Trnava)

Trasa: 1. Zo Zochovej chaty **CEVENOU** na . Homolu.

2. Z Modry námestia po **MODREJ** na V. Homoľu. N

Na Homoli rozhl'adňa, d'alekohľady. Potom presun **ZELENOU** na lúky pod Čermákom – tam obed, omša, bojová hra. Odtiaľ **ŽLTOU** na Zochovu chatu k busu - treba ísť 1 hod. skôr (16:00, alebo 17:00). Pešo do Modry je to 1:40 (v prípade plného busu **J**)

ODCHOD DOMOV: (zo zastávky Modra, Piesok - Zochova chata):

17:10, (príchod na AS o 18:30), ďalší **18:10** (príchod na AS o 19:15)

Dej:

Možnosť výberu či sa vydať pre zásoby do Babylonu alebo napadnúť Asýriu za pomoci fenických lodí zo severu. Pri oboch voľbách sa stretnú s odporom Asýrčanov a rôznymi prekážkami. Môže nasledovať súťaž alebo boj o nájdené suroviny počas cesty. Názvy v hrách sú pripravené pre obe varianty. Na konci dňa sa zistí, že aj vďaka tomu že opustili Ninive sa ho zmocnili Asýrčania. „vymenili sme ho za misu šošovice“.

Hry a pravidlá:

- **animátor si v pondelok snaží zapísať pri zoznamovačkách čo najviac informácií o svojich deťoch, ktoré bude DNES potrebovať**

- zoznámiť sa vo dvojiciach Fenícia+ Kanán, Sýria+ Edom
- Andrej s Janom vyrážajú prví nachystajú stanovištia, v batohu majú rošt s mäsom, po príchode detí bude obed už hotový.
- Po príchode vyráža prvá dvojica národov aj so svojimi animátormi, zvyšní čakajú 15 minút a potom tiež vyrazia.
- **Staroveké (fenické) písmo**

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

Andrej + Jano – chystajú stanovištia a obed (mňam :-p)

Ďalekohľady (aspoň 4 ks) – Andrej má 1 hvezdársky, ktorý berie

Rošt

BOJOVÁ HRA - prenášačka

3.Deň

Zodpovední: Tomáš, Verča a Veronika

Myšlienka: Jakubov rebrík

Dejová myšlienka: Zásobenie hradieb Damasku a hľadanie kroniky Damasku

Približný harmonogram a lokality:

8:00 Omša, divadlo

9:30 Presun na Ekonóm a začiatok doobednej hry

11:30 Obed na Ekonóme

13:00 Ešte sa dohrá doobedná hra

14:00 Poobedná hra

16:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Zásobenie hradieb – Damasku, ktorý je teraz v ohrození. Získavanie a prenos surovín zo všetkých krajín vrátane Babylonu a Egypta. Transport komplikuje množstvo vecí, nepriateľ, počasie atd...

Na konci dňa je Damask dokonale pripravený. Nastane veľká radosť a úlava. Celá oblasť je opäť na chvíľu v bezpečí.

Na konci dňa vystupuje Princezná z Kartága, pozýva všetkých do Kartága na významnú svatbu, oslavu a aby si všetci vyskúšali ich novopostavený bazén.

(princezná volá do Kartága už od prvého dňa, ale jej návrh bol zamietnutý kôli dôležitejším veciam)

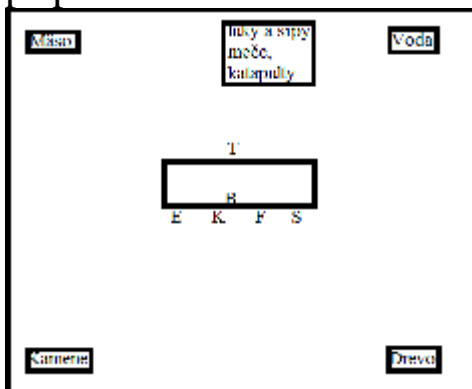
Deti dostanú na výber buď cestu do Kartága alebo daleký výlet do Edomských púští.

Je jasné čo si vyberú :D – druhú variantu netreba pripravovať.

Hry a pravidlá:

- Doobedná hra:

Cieľom hry je postaviť časť hradieb a dodať zásoby Damasku, aby bolo pripravené na obranu.



Všetky skupinky sú pri sebe (E, K, F, S) a spoločne stavajú jednotlivé časti opevnenia a zásobujú ich.

Všetci behajú pre suroviny, za ktoré sa dajú kúpiť jednotlivé časti hradieb, alebo pre stravu, alebo pre zásoby. Každý môže niesť vždy maximálne 2 suroviny. Časť opevnenia postavia tak, že Babylonskému staviteľovi (B) zaplatia potrebné suroviny a on im dá kartičku so stavbou. Počas hry však prichádzajú nepriaznivé udalosti, ktoré môžu zničiť stavby, alebo ukradnúť zásoby, taktiež je potrebné pripraviť sa aj na obed.

Suroviny:

- kamene
- drevo

Strava:

- mäso
- voda

Zásoby:

- luky a šípy
- meče
- katapulty

Stavby a nepriaznivé udalosti:

1. opevnenie 10xkameň → dážď
2. palisáda 1xopevnenie 5xdrevo 5xkameň → nájazd barbarov

- | | | |
|----------------------------|----------------------------------|---------------------|
| 3. padací most s priekopou | 1xpalisáda 10xdrevo | → búrka |
| 4. strelné veže | 1xpadací most 10xkameň | → zemetrasenie |
| 5. katakomby | 1xstrelné veže 5xdrevo 5xkameň | → povodeň |
| 6. citadela | 1xstrelné veže 10xdrevo 10xkameň | → Asýrske katapulty |

Zásoby:

Každá Citadela potrebuje zásoby pre svoje jednotky:

- lukostrelci → 25x luky a šípy
- žoldnieri → 25x meče
- balisti → 10x katapulty

Ďalšie nepriaznivé udalosti:

- Chetitský zlodeji → ukradnú 10x luky a šípy a 5x meče
- Asýrsky pašeráci → ukradnú 5x luky a šípy a 10x meče
- nájazd barbarov → zničia 5x katapulty (pozor nájazd barbarov zároveň zničí aj palisádu)

Obed:

Keď sa vyhlási obed za každého člena v skupinke 2x mäso a 2x voda.

Tržnica(T):

V tržnici je možno obchodovať s ľubovoľnými surovinami v pomere 2:1(2 rovnaké suroviny za 1 surovinu podľa vlastného výberu)

Veštec je postava, ktorá predpovedá aká nepriaznivá udalosť príde, môže byť unavený a nič nepovedať, môže sa aj myliť atď.

Mýtnici:

Ak je niekto chytený mýtnikom musí zaplatiť mýto, čo predstavuje všetky suroviny, ktoré pri sebe má.

Nepriaznivé udalosti vyhlasuje jeden z animátorov, môže to byť veliteľ rozhl'adne Damasku. Nepriaznivé udalosti sa vyhlasujú náhodne, poprípade podľa vývoja hry. Nepriaznivá udalosť vždy zničí stavbu rovnakej a slabšej hodnoty. Po vyhlásení nepriaznivej udalosti sa všetci musia do minúty stretnúť pri svojich stavbách a odovzdať potrebné stavby, obed, alebo zásoby.

Každý kto nedostane obed, nemôže zbierať suroviny až do najbližšieho obeda.

Každý zo skupinky, ktorú zasiahne nepriaznivá udalosť nepripravených, to znamená že príde nepriaznivá udalosť silnejšia ako ich najlepšia stavba, môžu nosiť maximálne 1 surovinu až do najbližšej nepriaznivej udalosti.

Edom → na obed im stačí iba 2x mäso a 1x voda

Kanáan → môžu vymieňať suroviny v pomere 1:1

Fenícia → odolná voči Chetitským zlodejom

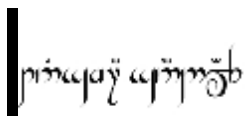
Sýria → odolná voči Asýrskym pašerákom

Všetci, ktorí sú povýšení môžu nosiť vždy +1 surovinu, ak má niekto druhú úroveň, vždy +2 suroviny.

- Poobedná hra :

Hľadanie kroniky Damasku

Celé poobedie budú deti behať po Ekonóme a hľadať indície, ktoré ich dovedú ku zväzkom, ktoré keď spoločnými silami dáme na konci dňa dokopy, vznikne z toho kronika Damasku. Kronika bude napísaná v písme, ktoré poznáme z Pána prsteňov - Tengwar Gandalf Font.



Kronika pozostáva zo 16 zväzkov, každý zväzok tvorí niekoľko strán. Každá skupina by mala nájsť 4 zväzky tých strán. Ku každému zväzku budú viesť 4 indície, niektoré budú indikovať cestu priamo už ku zväzku, iné budú len nápovedou, kde nájdú ďalšiu indíciu-stopu. Niektoré sa im podarí získať len na oplátku za nejakú splnenú úlohu, pri iných sa k indíciám dostanú hneď priamo. Všetky pokyny budú napísané na kartičkách

(To ešte myslím a dozviete sa v pravý čas).

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

200x papieriky so surovinami (50x mäso, 50x voda, 50x kamene, 50x drevo)

240x papieriky so zásobami (100x luky a šípy, 100x meče, 40x katapulty)

24 kartičiek s názvami stavieb (6 pre každú skupinku)

kartičky s indíciami (spraví Verča)

kronika Damasku (už vyrobila Veronika)

4. Deň- štvrtok

Zodpovední: Dominika D., Sendy, Nika, Dominika F.

Myšlienka: Jakub u Lábana

Dejová myšlienka: Svadba princeznej z Kartága

Približný harmonogram a lokality:

- 8:00 Omša, divadlo
- 9:30 Vyrábanie darov pre princeznú z harabúrd (oratko, zadné ihrisko)
- 10:00 Presun na kúpalisko aj s darmi (Tehelné pole), uvítanie princeznej
- 11:00 Súťaž v bazéne- sláv. prípitok
- 11:30 Voľné hry vo vode
- 12:30 Obed, po skupinkách príprava sláv. prípitku
- 13:45 Stretko
- 14:00 Vojenská prehliadka-bitka na koňoch, 4 dvojice
- 15:00 Svadobná veselica- indiánska palička
- 15:30 Čítanie sláv. prípitkov pred Zimným štadiónom
- 16:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Princezná z Kartága už dávno zvolávala národy na svoju svadbu do Kartága. Pred kúpaliskom všetkých privíta a pozve dnu. Tam nasledujú svadobné súťaže, príprava slávnostného prípitku, vojenská prehliadka a hlavne radostná veselica.

Hry a pravidlá:

- 1) Príprava svadobného daru- z haraburdia pripraviť za čas (1/2 hod) dar, ktorý sa poniesie na kúpalisko, jednotlivci hádžu kockou, kto hodí 1 alebo 6, vybieha, každý prinesie len 1 vec
- 2) Slávnostný prípitok- trasa cez bazén, v dvojiciach, plávaním, obidvaja sa držia kolesa, na konci bazéna časť z prípitku, 3slovné spojenia, napr. bezzubý africký kôň

- 3) Vojenská prehliadka na počesť princeznej- 4 dvojice, bitka vo vode, zvýhodnenie jednotlivcov: 1.hodnosť-bojuje jednou rukou, 2.hodnosť-obidvoma, 3.hodnosť-vyberá si koňa= animátora

- 4) Svadobná veselica- indiánska palička, 2 národy oproti sebe, 2 hry súbežne, plastová fľaša

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

1) haraburdy (topánky, hadica, vlajka, dáždnik, rolky, tégly..), nazbierať vopred, nožnice (4ks), špagát (4 klobka), lep.páska hrubá (4ks), zoznam vecí (Feničania), spodný limit počtu vecí, **4 kocky**

animátori- 1 v každej skupine kontroluje hádzanie kocky, vybiehajú len pri 1 alebo 6, každé dieťa hádže raz

2) 4 plávacie kolesá, slovné spojenia na papieri (4 ks), 4 papiere, 4 perá na zapisovanie

animátori- 1 na začiatku bazéna zapisuje spojenia, kt. doniesli, 1 na konci bazéna diktuje spojenia

dokopy **2** na každý národ

4) 2 plastové fľaše 0,5 l

animátori- 1 hádže fľašu pre každú dvojicu národov, dokopy **2** animátori

5.Deň

Zodpovední: Maťo P., Maťo K., Viki

Myšlienka: Práca a bohatstvo

Dejová myšlienka: Spoločná pomoc pri obnove Jericha a poobedná odmena – staroveké Kanánske hry

Približný harmonogram a lokality:

8:00 Omša, divadlo

9:30 presun na hrad

10:00 Zhromaždenie na hrade. Vysvetlenie hry. (Upravení pašeráci)

12:30 Obed v oratku, stretko

13:00 Poobedná hra v oratku – Kanánske hry

16:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Dostali sme prosbu od kráľa Lábana, o pomoc pri oprave Jericha. Je zničené po vojnách a bitkách, takmer je nemožné obývať ho. Preto sa

národy dohodli, že pôjdu pomôcť. Národy priniesli iba svoje hlavné suroviny, teda, sýria-med', Edom-pálené tehly... ,ale uvedomili si, že sami nič nepostavia. Preto sa rozhodli spolupracovať, otvoriť svoje sklady a umožniť tak stavať aj iným. Po tejto dohode sa mohli pustiť do budovania. Kráľovi veľmi záležalo na postavení hlavne 4 budov- Hrad, palác, chrám a prístav. Národy si to rozdelili medzi seba a začali budovať. Do deju nám vstupuje aj babylončan. Neutrálna osoba obchodníka z Babylonu, ktorý sa len prechádza a predáva železo. Kral Laban za pomoc pri oprave Jericha poskytne ihriska pre staroveke hry.

Hry a pravidlá:

- Doobedie :

1,5hodiny! Na hrade má každá skupinka svoje stanovište, kde je prítomný jeden animátor. Ten má šnúrky. Každý národ má inú farbu! Národ začína s 300 surovinami.(špagatami)

-Sýria – MEĎ - HRAD

-Edom – PÁLENÉ TEHLY - PALÁC

-Kanán – CÉDROVE DREVO - CHRÁM

-Fenícia – KAMENE - PRÍSTAV

Každá farba predstavuje jednu surovinu. Národy priniesli iba svoje hlavné, teda, sýria-med', Edom-pálené tehly... ,ale uvedomili si, že sami nič nepostavia. Každý môže teda voľne brať suroviny iných, no naraz iba jednu!!! **(Preto je tam animátor a šnúrka. Príklad. -Príde Edomčan do Kanánskeho stanovišťa, animátor zoberie šnúrku a uviaže okolo**



Edomskej ruky, aby mu nespadla a nemohol rozviazať a Edomčan uteká na svoje stanovište) Na svojom stanovišti majú nožnice.

Animátor rozstrihne surovinu. Prijmaju iba suroviny, ktore musi rozstrihnut.(ochrana proti podvodnikom) Získané suroviny sa nedajú ďalej brať. T.zn., že keď sýrčan donesie kameň, tento kameň už nemôže nikto ukradnúť. Zo surovín

stavajú budovy. Majú základnú budovu(pri surovinách) a aj 4 vedľajšie.(dom, veža, brána, chodník) a jednu bonusovú (oltár). Situáciu komplikujú zbojníci – animátori, ktorí môžu chytať hocikde. Ak chytiť dieťa so surovinou, rozstrihne mu surovinu a vezme si ju. (cca 4 animatori su zbojníci)

Dôležité!:

- na stanovištiach - animator viaže surovinu na pravú ruku
- na trhu – animator v banke a trhu priväzuje na ľavú

(na pravej moze mat decko max. 1 pricom na ľavej viac)

TRH (mapa T)

-možnosť zakúpenia výhod:

3suroviny(cudzie) Imunita voči chyteniu 5min. (biela kartička s časom od kedy mu účinkuje. Ak ho chytí zbojník alebo žoldnier, nedá mu surovinu, ktorú prenáša)

9surovín(cudzích) Žoldnier na 3 min. (ANIMATOR! môže chytat' zbojníkov a decká. Ukradnuté suroviny dá tomu, kto ho najal)

Zmenáreň (kanán má oveľa výhodnejší kurz. Každý môže meniť len NIE SVOJE suroviny. Tzn.-kanan iba meď,tehly a kamene, no vymeniť to môže za čokolvek okrem železa)(Platia iba suroviny s uzlíkom) kurz je 1:1

Banka(mapa S)

Ak vložia suroviny, zhodnocuju sa. Cim viac investuju, tym častejšie zarobia 1 surovinu toho typu. Môžu vložiť aj svoje suroviny, ale maximálne 8 jednotiek, čiže zarobí 1 sur. Max kazdu minutu.

Kurz v banke:

3suroviny	=2min.
5surovín	=1,5min.
8surovín	=1min.
16surovín	=20sek.
30surovín	=5sek.

Príklad: Ak dá Feničan do banky 8 kameňov, každú minútu v banke získa 1 na svoj účet. Hocikedy v priebehu hry má potom právo dojsť pre ňu. Šetria sa, čiže ak vloží 8 kameňov a nepríde do banky pre ne najbližších 15 min. tak môže prísť,má na účte 15kameňov, ale vziať si naraz max. 5.

Výhody povýšených:

1.úroveň – majú prístup na trh a do banky

2.úr. – fenicia(berie 2 sur.),kanan(lepšie ceny trh),sýria(lepšia cena železa),edom(imunita celu hru)

Babylončan (prehádza sa po mape)

Jeden výrazný animátor. Aby bolo jasné, že on je Babylončan. Predáva železo. 1 železo za 5 cudzích surovín. Nemôžeš doniesť svoje! Povýšený Sýrčan vymieňa za 3 cudzie suroviny. Môžu doniesť aj 5 rôznych.

Nemusí to byť napr. 5 tehíel, ale **môže** byť 2 tehly, 2kamene a 1 drevo. Preda naraz max. 1 zelezo.

System stavania

HRAD, PALAC, CHRAM, PRISTAV
Kazdy narod stavia jednu budovu z týchto. Stavaju sa urovne.

Uroveň	Cédrove drevo	Pálená tehla	Kameň	Med'	Železo
Plán budovy	1	0	1	2	0
Výkop jamy	2	2	1	4	0
Fixacia jamy	4	2	5	3	0
Základy	3	5	5	3	0
Lešenie	7	5	5	5	0
1.poschodie	6	8	6	6	1
2.poschodie	7	7	7	7	1
Okolie budovy	9	11	9	9	2
3.poschodie	11	11	11	13	3
Schodište	14	14	16	14	4
Strecha	20	18	18	18	5
Kolaudácia	20	20	20	20	8

Prídavné budovy

Počet surovín	3	4	5	6
DOM	Med'	Kameň	Cédr. drevo	Tehla
VEŽA	Kameň	Tehla	Med'	Cédr. drevo
BRÁNA	Tehla	Cédr. drevo	Kameň	Med'
CHODNÍK	Cédr. drevo	Med'	Tehla	Kameň

Bonusová budova

OLTÁR –

6 železa

Stavia sa takto:

Ja ako sýrčan bežím do kanánskeho stanovišťa. Tam mi animátor na pravú ruku priviaže surovinu. Bežím naspäť. Ak sme nazbierali dostatok surovín, môžeme postaviť prvú úroveň (nazbierané suroviny dam do

jedneho mikrotenoveho sacku spolu s nazvom urovne alebo budovy, ktoru staviam. Nakoniec zaviazes sacok spagatom svojej suroviny.

- **Poobedná hra** : 13:00 – 16:00

Odmena vládcu jericha za pomoc. Účasť na Kanánskych starovekých

X	S1	E2	K3	F4
S1	X			
E2		X		
K3			X	
F4				X

hrách. Turnaje vo: futbal, volejbal, človeče, party alias, preťahovanie lanom a hod loptou

Futbal – 9 na 9 / 7x7min./ od 13:00 bez prestania

Volejbal – 8 na 8 / 7x7min./ súbežne s futbalom

Party alias. – 3 z každého nár. / od 13:00 do konca musia sa striedať.

Človeče – min. 1 za nár. / od 14:00

Lano – všetci z tímu (prispôsobenie sa menšiemu tímu)/po futbale

Hod loptou – všetci povzbudzujú, 1 zástupca hádže/po všetkom cca 15:30

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

Doobedie:

6 farieb špagátov - 4 farby aspoň 8 rovnako dlhých klbiok zltá, hnedá, červená, modrá

- 2 farby aspoň 2 rovnako dlhé klbká šedá/strieborna, biela

10 nožníc

4 rolky - Mikrotenove sacky

4 animatori na stanovistiach

4 animatori zbojníci (cca)

4 animatori na TRH a BANKA – (2 z nich žoldnieri)

1 Babylončan

Poobede:

Lano, futbalove lopty, volejbalove lopty, party alias, človeče

Animatori na každú aktivitu - rozhodcovia

6. Deň- pondelok

Zodpovední: Dominika D., Sendy, Nika, Dominika F.

Myšlienka: Útek od Lábana

Dejová myšlienka: Doobeda pomoc Edomu, ktorý čelí veľkým suchám, stavba akvaduktov z oázy, poobede vodné oslavy, tradičné fénické vodné súťaže

Pred oslavami dostanú povýšení úlohu stretnúť sa s Chetitským kráľom (študent) a dohodnúť mier (Štrkovecké jazero) pripadne spolupracu. Kral je ochotny, slubuje dodavky zeleza. Stazuje sa na tlak Asycanov, ktorí im nedavaju na vyber. Poobeda oslava, tradicne fenicke vodne sutaze.

Približný harmonogram a lokality:

- 8:00 Omša, divadlo
- 9:30 Odchod na Rohlík
- 10:00 Hra- stavba akvaduktov z oázy
- 11:30 Odchod do oratka, po ceste sa povýšení odpoja, dobehnú ostatných
- 12:30 Obed v oratku, stretko
- 14:00 Vodné hry- vodná bitka, vodné ringo, rozmrazené tričko, lavór
- 16:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Edom čelí veľkým suchám, preto majú národy za úlohu postaviť akvadukt z oázy stráženej beduínmi do vlastného územia, komu sa to podarí skôr má možnosť predávať vodu Edomčanom a tým môže zbohatnúť. Nakoniec sa to jednému národu podarí, odchádza sa oslavovať do Fenície na tradičné vodné oslavy. Predtým ešte sa skupinka zvýhodnených poberie za Chetitským kráľom zjednávať mier. Nakoniec sa im to podarí. Pripoja sa k ostatným, ktorí hrajú vodné súťaže.

Hry a pravidlá:

- 1) Akvadukt- každý národ má jednu surovinu, z ktorej sa stavia akvadukt (cédrový pilier, kamenný pilier, žľab, decht), začína sa z oázy, v ktorej sú peniaze strážené Amalekitmi.

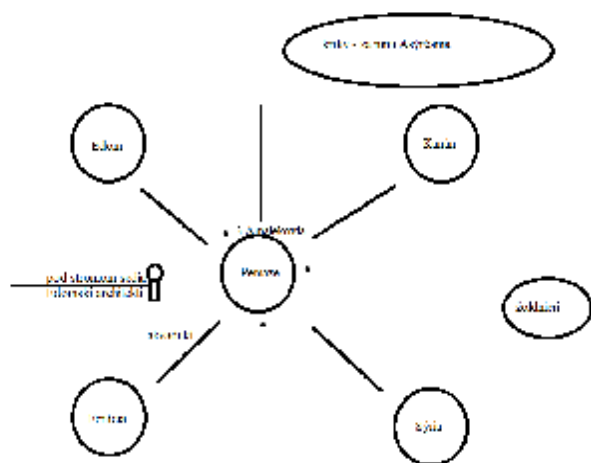
Hráči v každom národe sa rozdelia na 3 strážcov, ktorí ochraňujú surovinu a peniaze, koho chytia, musí si čupnúť a čakať na záchranu od spoluhráča a ostatných, kt. zbierajú suroviny a peniaze. Každý národ dostane na začiatku 10 zlatých kameňov.

Špeciálne úlohy- edomský architekt, žoldnieri, nájazdy Asýrčanov
Vyhráva národ, ktorý najrýchlejšie postaví akvadukt z oázy na svoje územie, bodovaní všetci

Rozdelenie animátorov:

- 3 Amalekiti- strážia peniaze (zlaté kamene) v oáze

- 4 anim. vo svojich národoch, dohliadajú aby sa suroviny brali po jednom, decht a žľaby po 2
- 2 architekti- sedia pod stromom, dávajú hádanky (12), červený krepák za uhádnutie, upgrade pre akvadukt, hodnota 2
- 4 žoldnieri- každých 10 min sa zapíska a prichádzajú, môžu si ich najat', strážia akvadukt
vždy si pýtajú inú sumu peňazí:
 - 1.zapískanie=12 kameňov
 - 2.zapísanie=15
 - 3.zapísanie=7
 - 4.zapískanie=21 kameňov
 - 5.zapískanie=18 kameňov
 - 6.zapískanie=9 kameňov
 - 7.zapískanie=13 kameňov
 - 8.zapískanie=25 kameňov
 - 9.zapískanie=14
- 2 Asýrčania- zatrúbi sa, sami si zvolia kedy prídu, 3-6x za hru, kto nemá žoldnieru, tomu berú podľa počtu:
 - 1-5 špagátov→berú po 1 (1 kolík, decht, špagát)
 - 6-10 špagátov→ berú 2
 - 11-15 špagátov→ berú 3
 - 16-20 špagátov→ berú 4



- 2) Vodná bitka- 2 národy oproti sebe, v strede čiara, po vyhlásení národu sa rozbehnú na čiaru, kde sú vodné balóniky (10 ks), snažia sa trafiť čo najviac protihráčov, podmienky sa menia, v stoj, zo sedu, z ľahu, zo sviečky

	Bitka (1. ihrisko)	Ringo (2. ihrisko)
--	--------------------	--------------------

14:00-14:15	Edom	Kanán	Sýria	Fenícia
14:15-14:30	Sýria	Fenícia	Kanán	Edom
14:30-14:45	Sýria	Kanán	Fenícia	Edom
14:45-15:00	Fenícia	Edom	Sýria	Kanán

- 3) Vodné ringo- 2 národy oproti sebe, prehadzujú si cez sieť balóniky, 3 prihrávky a cez sieť, každá hra 15 minút, počítajú sa body- keď balónik padne alebo praskne

- každý národ hrá proti 2 národom, striedajú sa tieto dve hry

-4) Rozmrazené tričko- každý národ dostane jedno úplne zmrznuté tričko, úlohou je rozmraziť ho a obliecť si ho bez toho, aby sa rozlomilo (večer predtým do mrazničky)

- 5) Lavór- celý národ leží na chrbte, nohy do stredu, zdvihnuté hore (sviečka), na nohách držia lavór plný vody, snažia sa ho udržať, animátori sa snažia ho zhodiť

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

1) decht (84 čiernych štvorcov, čierne igelit. vrecia-1 balík) žľab (80x 1m špagátu) cédrové drevo (44 paličiek označených, farebná lepiaca páska) kamenný pilier (40 paličiek), páska na označenie strážcov (látka svojho národa obmotaná okolo ruky), architekt (červený krepák 2 rolky), peniaze (200 zlatých kameňov), hádanky (12)

animátori- 3 Amalekiti, 2 architekt, 4 žoldnieri, 2 Asýrčania, ostaní na svojich územiach- kontrola

2)+ 3) 200 ks malých balónikov na vodu

animátori- 1 kričí národy, 1 rozhodca pri ringu, dopĺňači balónikov

4) 4 trička

5) lavór

7.Deň

Zodpovední: Viki, Maťo P., Maťo K.

Myšlienka: Boj s Bohom

Dejová myšlienka: Všetky národy dostali správy od svojich panovníkov a majú sa vydat' hľadať recept na spracovanie železa.

Približný harmonogram a lokality:

8:00	Omsa, divadlo
9:30	Uvedenie do témy, rozdanie správ
10:15	Začiatok cesty do Chetitskych hôr.
11:45	Obed na ekonome (chet.hory) a stretko
12:30	Poobedná hra na ekonóme
15:00	Príchod Kráľa chetitov, nastolenie mieru
16:00	Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Národom prídu správy od ich panovníkov, že majú nájsť recept na železo. Chetitský kráľ toto tajomstvo pozná. Dlhými vyjednávania sme získali právo na zistenie. Chetitský kráľ nám prisľúbil tento recept. Musíme si preňho, ale prísť k nemu. Národy vyrazia na pochod. Idú po trase. Keď prídu na Ekonom(do chetitskych hôr), nájdu tam chetitskú gardu, ktorá ich obviní z únosu. Sú tam v diaľke aj Asýrčania. Nie moc aktívni, no veľmi mocní. Chetiti nedajú recept a rozhodnú sa brániť svoje tajomstvá aj za cenu bojov. Rozpúta sa teda boj o recepty. Nakoniec príde oslobodený kráľ chetitov a všetky boje utíši. Jeho silou rozpráši prítomných asýrčanov. Vysvetlí, že ak budú bojovať proti sebe, len sa oslabia. Musia sa spojiť, inak nemajú proti Asýrii šancu. Daruje im Recept na spracovanie železa. A rozídu sa v mieri.

Hry a pravidlá:

- Doobedie :

všetky styri skupinky dostanu list od svojich panovníkov, v ktorom bude napisane aj heslo pre hraniciara aj miesto na ktore sa musia dostat,list musia odkodovat(s použitím cisiel na mobile, ale mobil nesmu pouzivat!!) po jeho odkodavani sa kazda z nich vyberie na svoje miesto(preliezky pri

štrkovci,tesco expres,podchod na trnavskom a Lidl) na ktorom ju bude čakat jeden hraniciar,ktoremu musia povedat heslo z listu a ktory jej za to da fotku fontany pre zuzanu. Tam sa musia dostat- pokracovat vo svojej ceste(ako im povie hraniciar) niekde pri fontane bude ukryty papierik s mapou a s vyznacenyim miestom(t.j.zimny stadion), na ktorom ich bude zase cakat hraniciar ktoremu musia povedat slovo “Chetitsky kráľ je mocný” po tej čísielkovej reči a on im za to ukáže priamu cestu do Chetitskych hor = Ekonom. Keď prídu poslední, bude obed.

- Poobedná hra :

Hrá sa hra, kde na začiatku su na zemi rozhádzané rôzne suroviny. Kto aké pozbiera, môže si podľa toho kupovať zbrane a brnenia. Pri chytení sa bojujú. Chytat sa moze hocikde a hocikedy. Vyhráva ten, ktorý má lepší súčet útoku po odrátaní súperovej obrany. Budú 6 základných táborov. Chetitský(ANIMATORI) –od nich budú všetci chcieť kradnúť recepty(zrolované zvitky papieru), Asýria(2ANIMATORI)-nezbieraju recepty, sem tam utocia, mozu regulovat priebeh hry, su velmi silny, neporazitelny. Znici ich az chetitsky kral. A kazdy narod ma svoj tabor, kam odklada svoje recepty. Kradnut si mozu aj navzajom. Bude prítomná zbrojnica(zbrane), sieň gardy(obraha) výrobná vojnových strojov(najsilnejšie zbrane)

Pracuju s nasledovnymi surovinami: hlina, vlna, meď, drevo, decht, koža, cédrove drevo, zlato.

Najcennejsich sur., kt. budu potrebne na zakupenie najsilnejších vecí bude najmenej(zlato,...)

ÚTO K	NÁZOV	CENA
1.	Oštep (2)	
2.	Meč (4)	
3.	Kópia (7)	
4.	Luk (10)	
5.	Prak (15)	
6.	Vojnová sekera (15)	
7.	Katapult (25)	
8.	Obliehačí stroj (35)	
9.	Destruktor (50)	
10.	Ohnivá smršť	

	(75)	
11.	Apokalypron (90)	

ORBANA	NÁZOV	CENA
1.	Kožený štít (2)	
2.	Drevený štít (5)	
3.	Medená helma (7)	
4.	Medené brnenie (10)	
5.	Imperitan (25)	
6.	Dračí zub (35)	
7.	Božie ruka (50)	

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

6 hraniciarov na 6 miest – tesco, štrkovec, lidl, trnavske podchod, zimny stadion, fontana pre zuzanu (nehovori so skupinkami, nachysta mapu a dava pozor.)

Nekonecne vela surovin na poobednu hru + zbrane + casti receptu

8. Deň

Streda – Jakubovo zmierenie s Ezauom

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.

Náš kmeň dej: Hľadanie strateného Edomského mesta, zmierenie s Amalekitmi. Tajná línia prezradí Kráľovi alebo rade tuarégov to, že na kraji Médskeho hôr žije múdry médske starček ktorý vie niečo o stratenom meste. Výroba darov pre starca môže byť aj za pochodu. Objavenie strateného mesta.

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 2 a 1/2 hodiny.

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

Stretko netreba chystať: 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.

Poobede:

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 Zbojníčku opäť do Rače a odtiaľ už klasicky električkou domov. Prídeme asi okolo 17.00.

9.Deň

Zodpovední: Tomáš, Verča a Veronika

Myšlienka: Jakubovi synovia

Dejová myšlienka: Výprava a oslobodenie Ninive

Približný harmonogram a lokality: (trasu a logistiku výletu ešte treba domyslieť)

8:00 Omša, divadlo

20:00 Vyhodnotenie v oratku

Dej:

Po našich bokoch stoja okrem Babylonu už aj Chetiti a Amalekiti, ich spojenectvo pri poslednej bitke si však treba ešte zabezpečiť. Sedra je pripravená na vyplávanie. Prípravy na oslobodenie Ninive. Výprava do Ninive. Vďaka tajnej línii uprostred poslednej hry prichádzajú Médi a zabezpečia víťazstvo. Sedra slávnostne výpláva.

Hry a pravidlá:

Prvá hra počas cesty:

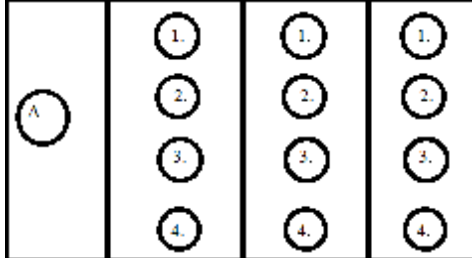
Každá skupina začína s 20 ľubovoľnými predmetmi (aké si zvolíme, pre každú skupinu rovnaké) v prvom stanovišti – 1. výškový stupeň. Z 1. výškového stupňa do 2. výškového stupňa musia preniesť všetkých 20 predmetov, ale každý môže niesť maximálne 1 predmet. To znamená, že niektorí so skupinky musia ísť viackrát. Z 2. výškového stupňa do 3. musia preniesť už len 15 predmetov a z 3. do 4. už len 10 predmetov. Skupinka nemôže vyraziť do ďalšieho výškového stupňa pokiaľ tam nie sú všetky potrebné predmety. Ktorá skupinka to stihne najrýchlejšie, vyhráva. Ráta sa posledný člen skupiny.

Počas cesty sa budú musieť všetky skupinky spoločne zastaviť a nájsť Babylončana, ktorý im dá úlohu, logickú hádanku. Správnou odpoveďou si môžu zabezpečiť spojenectvo pri poslednej bitke.

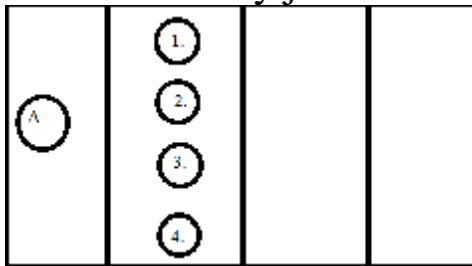
Toto sa bude opakovať aj s Chetitom a Amelekom.

Na konci, môže to byť už aj na ceste späť na vhodnom mieste sa bude hrať posledná hra.

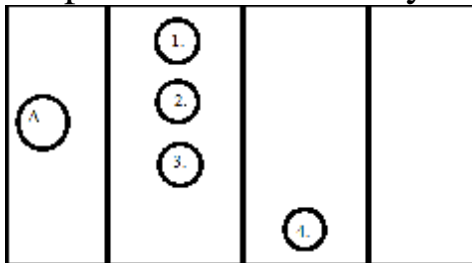
Sú to vlajky, ale upravené. Deti vytvoria 4 skupinky(1., 2., 3., 4.), každú skupinku budú tvoriť 3 Edomčania, 3 Fenínčania, 3 Kanánčania a 3 Sýrčania. Každá skupinka má svoje územie, pričom kruh A patrí Asýrii. V každom kruhu je vlajka, Asýria sa snaží získať vlajky všetkých štyroch skupín, pričom všetky ostatné sa snažia získať iba tú Asýrsku.



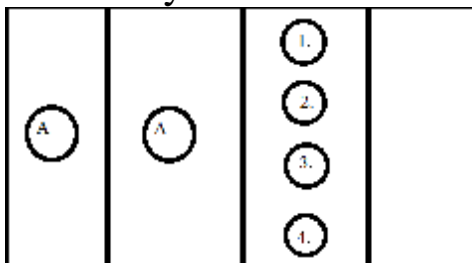
Na začiatku hry je teda rozostavenie nasledovné:



Ak Asýria získa vlajku 4. skupinky a prinesie ju do svojho územia, celá 4. skupinka sa automaticky musí presunúť o úroveň nižšie.



Skupinka môže útočiť vždy len o jednu úroveň vyššie, tým pádom 4. skupinka teraz nemôže nič, ale zároveň ani Asýria voči nej nemôže nič. Ak Asýria získa všetky štyri vlajky na jednej úrovni zmenia sa na jednu veľkú Asýrsku.



Hra končí ak niekto získa poslednú Asýrsku vlajku a prinesie ju domov. Všetky deti majú jeden pásik za gaťami, čo predstavuje ich život, keď im ho na súperovom území niekto vytiahne musia tam zostať sedieť. Asýrčania majú tieto pásiky 3 pričom jeden pásik mu môže zobrať vždy len jeden človek, čiže ho musia chytiť traja, aby tam musel zostať sedieť.

Sýria a Fenícia môžu len útočiť, to znamená, že iba oni môžu ukradnúť Asýrsku vlajku. Môžu sa pohybovať aj na vlastnom území, ale nemôžu tam brániť.

Iba Edomčania môžu oslobodzovať svojich chytených na súperovom území a nemôžu ani brániť ani útočiť. Edomčan môže byť chytený Asýrčanom, ale oslobodiť ho môžu len Médi a to iba za Asýrsky pásik. Kanánčania môžu jediný brániť, nemôžu útočiť ani oslobodzovať. Oni jediní môžu získavať Asýrske pásiky, ktoré sú potrebné na vyslobodenie Edomčanov.

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

4x20 predmetov na prenášanie

12 vlajok pre deti

3 vlajky pre Asýriu

čo najviac animátorov (poprípade detí zo 4. Kmeňa), ktorí by predstavovali Asýrčanov a Médov

10.Deň

Zodpovední: Andrej, Ivana, Baška

Myšlienka: Jakub v Egypte

Dejová myšlienka: príprava na oslavy v Kanáne, vyvrcholenie tábora, oslavy, tance, hodnotenie

Približný harmonogram a lokality:

8:00 divadlo

8.30 Mestská hra

12:30-13.30 Obed v oratku, popoludňajšia siesta

13:45 stretko

sv.omša, hodnotenie, oslavy, tance...

Dej: Putovanie Jakuba s celým majetkom do Egypta. Jakub má sen, v ktorom ho Boh posmeluje, aby sa nebál zostúpiť do Egypta, kde z neho učiní veľký národ. Jakub a celé jeho potomstvo putujú do Egypta.

Vyslanie Júdu. Jozef ide naproti svojmu otcovi. Dlhé zvitanie Jakuba s Jozefom so slovami: „Teraz už môžem zomrieť, len keď som videl tvoju tvár a že ešte žiješ!“ Jakub a jeho synovia prichádzajú pred faraóna. On ich priateľsky víta a ponúka im celý Egypt. Jozef vykupuje celý Egypt pre faraóna. Jakub je nemocný a volá si k svojmu lôžku Jozefa. Spomína na boj proti **Amorejčanom. (Gn 48, 22).**

Hry a pravidlá:

- mestská hra

Tu treba napísať podrobné pravidlá hry

Hned' ako skončia divadielka, bude nástup kmeňov a dobehne nejaký zlý vojak- Amorejčan, ktorý začne protestovať, že sa všetky národy vybrali do Egypta za Jozefom. (alebo to spraviť ako spomienku na boj Jakuba s amorejčanmi?)

Každý animátor dostane mapku, na ktorej bude mať zaznačené svoje územie, kde sa musia čo najrýchlejšie presunúť.

Staré mesto je na mapke rozdelené na 5 území. (na územia A, B, C, D, N)

Každé územie okupuje jeden národ- Sýria, Edom, Fenícia a Kanán, to piate je N= neutrálna pôda, v ktorej sídli Amorejčan s odpoveďovým hárkom) Na každom území má Amorejčan zaznačených 12 otázok ohľadom územia, ktoré sa dajú vylúštiť, len ak sa dané miesta navštívia.

Spolu je všetkých otázok 48. Úlohou každého národa je ubrániť si svojich 12 otázok (ktoré majú zaznačené na mape bodkami) a zistiť zvyšných 36!

„UBRÁNIŤ“ znamená: každý hráč bude mať na chrbte euroobal, v ktorom bude mať číslo. Čísel bude podľa počtu obyvateľov národa. (čiže nebude číslo 100 ale napr. 1 až 13) Budú stanovené 3 pevné termíny, kedy sa musí celá skupinka stretnúť na svojej základni a vymeniť si čísla (nikto nesmie mať také, aké už mal!! a animátor si zatiaľ poráta straty na životochJ)

Animátor, ktorý bude umiestnený na základni (karimatka) v rámci vlastného územia, bude mať zoznam úloh, ktoré sú mimo ich územia. /o vlastných nevie, má len ich polohu na mape/ Bude dávať svojim súkmeňovcom zadania úloh, avšak odpovede má len Amorejčan, ktorý bude sedieť na neutrálnej pôde N /OD Tesco/ ktorý má iba odpovede!!! (N= neutrálna pôda znamená, že tam neplatí „videnie čísla“)

Odpovede na otázky možno zodpovedať nasledujúcim spôsobom:

- rybár (1.stav) = má 1 pokus, nemôže sa opraviť
- obchodník (2.stav) = má 2 pokusy
- kancelár (3.stav) = 3 pokusy

- kapitán (4.stav) = 4 pokusy

Ak už niekto išiel so zadaním a NEUHÁDOL SPRÁVNU ODPPOVEĎ ale bol napr. rybár, MÔŽE v jeho úlohe pokračovať iný hráč.

Animátor dozerá na OBMENY čísel, ktoré prebehnú vždy o celej. Na začiatku hry o 9.00, o 10.00 a o 11.00.(Ak bude treba aj o 12.00)

Predpokladaný koniec hry je 12.30.

Animátor dozrie na to, aby jedno dieťa vybehlo s položenou jednou otázkou. Dieťa beží na konkrétnu ulicu /s papierom, perom alebo len svojou hlavou/ Po vylúštení beží za Amorejčanom, ktorému zodpovie svoju odpoveď. Ak je správna dostáva surovinu, ktorú bude potrebovať na oslavu.

Animátor na základni sa stáva strážcom získaných surovín, Konečné bodovanie bude

1 splnená úloha =5 bodov, ak bol hráč „videný“ -2body

Deti sú rozdelené na „obrancov“ a „útočníkov“ podľa pohybových a orientačných schopností. Úlohou obrancov je pohybovať sa v blízkosti vlastných „bodiek na mape“ a zapísať si MENO, ČAS, ČÍSLO videného protihráča. Úlohou útočníkov je zisťovať otázky a nosiť správne odpovede rozžúrenému Amorejčanovi, ktorý im musí vydať sľubenú surovinu na oslavu.

Charaktery osôb, s amôžu kedykoľvek počas hry meniť.

Cieľom hry je získať čo najviac (všetky) surovin na oslavu, nebyť videný a ubrániť vlastné „bodky na mape“.

Koniec.

Špeciálne požiadavky na počet animátorov a materiál:

- Amorejčan = Amin, v každej skupine stačí 1 animátor, ak bude nerovnomerný počet detí v skupinkách, tak zvyšní môžu hrať
- animátor musí mať hodinky, alebo čas na mobile! (animátor si pri každej „OBMENE“ zapíše aké čísla majú jeho deti.

Najlepšie ak si na začiatku hry napíše tabuľku :

meno	číslo 9.00	10.00	11.00
Pet'ka	11	5	8

atď...

- **4ks karimatiek** /základňa pre každý kmeň, kde bude animátor s mapou a kde bude nastávať OBMENA./
- **euroobal podľa počtu detí** /52 ks/
- **2 zicherky na 1 dieťa** /104 ks ,stačia také úplne najmenšie/

- **papier A4 s číslom v poradí 1 až po počet obyvateľov národa /13/**
- **papiere a perá/ ceruzky pre deti, /30 papierov A4, 52 ks ceruzka/pero/**
- **mapky s vyznačenými otázkami /každý kmeň má vyznačené len tie na jeho území, ktoré obraňuje/**
- **zadania s úlohami J , odpoved'ová listina**
- **suroviny na oslavu / ktoré uskladňuje Amorejčan, papieriky s názvami „pečené jahňacie stehno, gitara, bubny...cca 12druhov/ (tie veci vyrobím ja!!!)**

Tajná línia:

4 deti, z každej skupinky jeden, vedú ju Tomáš, Maťo, Paťo

Utorok: výber tajnej línie, úloha klásť animátorom otázky o Médii. Každý animátor má odpoveď na jednu otázku. Body dostane ten čo získanajviac odpovedí.

Streda: Počas hry keď budú ostatní hľadať časti Damaskej koniky, sa vydajú hľadať tajné stránky o polohe Médského priesmyku.

Štvrtok: Snaha držať morálku na kúpalisku

Piatok: Počas hry budovanie jericha sa vydajú do Sýrie presvedčiť kráľa a kráľu Sýrie aby podporili ich výpravu + úloha na víkend

Pondelok: Návšteva starca vo východnom Babylone, jeho brat je Méd. (zaviažeme im oči, povožíme ich autom a zavedieme do domu dole do katakomb :D) tam ich bude čakať stavec

Utorok: Výroba daru pre chetitského kráľa

Streda: Zisťovanie informácií počas pochodu ...Večer odhalenie

Štvrtok: Výprava cieľom nájsť médov

STRETKÁ PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2011

(DEJINY JAKUBA)

1. deň: Jakubova rodina

Myšlienka stretka: priblížiť si Jakubovu rodinu, zdieľať sa o vzťahoch k rodičom v mojej rodine. Jakubova rodina:

„19A toto je rodokmeň Izáka: Abrahámovi sa narodil Izák. 20 Izák mal štyridsať rokov, keď si vzal za ženu Rebeku, dcéru Aramejčana Batuela z Mezopotámie, sestru Aramejčana Labana. 21 Izák prosil za svoju ženu Pána, lebo bola neplodná, a Pán ho vypočul a jeho žena, Rebeka, počala. 22 Keď sa deti v jej živote kopali, povedala: "Ak je to tak, prečo som takáto?" A išla sa opýtať Pána. 23 Pán jej 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." 24 A keď sa jej naplnili dni pôrodu, boli dvojčatá v jej živote. 25 Prvý sa narodil červený, celý chlpatý ako kožuch, a nazvali ho Ezauom. 26 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. 27 Keď chlapani dorástli, Ezau bol udatným lovcom, mužom stepi, Jakub však bol tichý človek a býval v stanoch.“ (Gn, 25; 19-27)

Predpokladáme, že toto si ozrejmia už ráno pri scénke, ale mohlo by sa to s nimi ešte raz prejsť, aby v tom mali jasno :) Teda aspoň kto je Izák, Rebeka, Abrahám, Jakub, Ezau.

Potom nasleduje aktivita:

Deti sa v rámci skupinky rozdelia do dvojíc (ideálne chlapec- dievča).
Jeden v skupinke bude
zastávať úlohu matky, druhý úlohu otca. Musia zahrať nasledovné
situácie a vyriešiť, resp.
ukázať v nich svoju reakciu na problém:

1. Otec príde domov z práce unavený a zaspí. Po ňom príde domov mama
a začne variť
večeru pre všetkých. Keď uvidí spiaceho otca, veľmi sa nahnevá a
pohádajú sa.

2. Spoločný obývačkový večer: on chce pozerat' hokej, ona Titanic.

3. Najstaršie dieťa chce ísť večer do kina, ale na druhý deň má písomku z
fyziky, na ktorú sa
síce učilo, ale nie dostatočne. Rodičia sa nevedia zhodnúť, či ho pustiť.

4. Treba doma postrážiť babku zo Žiliny, ale ona má termín u kozmetičky
a on má futbal s
kolegami.

5. Muž (žena) pri príprave vecí do práčky našiel/ -a lístok vo vrecku
manželky/ manžela, ktorý

bol určený len jemu/ jej a číta ho práve vo chvíli, keď ten druhý vojde do
dverí.

Po každej scénke sa situácia stopne, ostatní ohodnotia situáciu a riešenie,
animátor ho príp.
poopraví.

Poučenie: aj keď situácie v našich rodinách nie sú vždy ľahké, nesmieme
zabúdať, že sú
to predsa len naše rodiny a iné nemáme ani nebudeme mať. Preto ak nám
chýba niekedy
trzeplivosť, nálada alebo sila, nebojme sa poprosiť o pomoc našu
spoločnú Matku Máriu a
nášho Otca.

Nasleduje modlitba: Otče náš, Zdravas, prosby a vd'aky za naše rodiny.

2. deň: Za misu šošovice

Aktivita: Na papier sa vytlačí príbeh o Ezauovom predaní prvenstva aj s vysvetlením. potom sa to rozstrihá tak, že na každom kúsku papiera je niekoľko viet. Každá skupinka má svoj rozstrihaný papier, animátor rozhodí ústrižky po lúke a oni ich musia zozbierať v dvojiciach (jeden z dvojice bude kôň- má zaviazané oči, druhý je jazdec a musí ho navigovať k ústrižku papiera). Potom majú za úlohu si príbeh prečítať. Na to aby sa dozvedeli celý príbeh sa však dvojice musia spojiť (na to by mali prísť oni sami).

Po prediskutovaní s animátorom, či to pochopili myšlienku toho, že sa Ezau, podobne ako my, vzdal niečoho veľmi cenného a vymenil to za nejakú taľafatku, má každý čas premyslieť si situáciu, kedy zažil niečo podobné. Nasleduje obohacujúce zdieľanie sa .

Modlitba: nesie sa v duchu myšlienky „Niekedy je veľmi ťažké predstaviť si, že to každodenné, to obyčajné je mimoriadne, neobyčajné.“

3. deň: JAKUBOV REBRÍK

Aktivita: deti dostanú na papierikoch napísané rôzne hodnoty (napr. nové auto, kamarátstvo, vzťah s Bohom, známky v škole,) a ich úlohou bude zoradiť hodnoty do nejakého vlastného rebríčka, kde každá z nich má svoje miesto. Môžeme sa potom porozprávať, prečo to niekto priradil tak a tak.

Modlitba: myšlienka „Ak si myslíš, že svet je stvorený ako schody, využij čas a usiluj sa vystúpiť trochu vyššie.“ Potom im môžeme prečítať príbeh z Biblie.

4. deň: JAKUB U LABANA

Prečítame si príbeh, vysvetlíme, prečo Jakub odišiel k Labanovi (utekal v strachu pred

Ezauom). Potom dostanú papieriky, kam môžu napísať vec, ktorej sa oni v živote boja a pred ktorou v strachu utekajú, ... Papieriky sa zvinú a vhodia do nejakej fľaše, krabičky, ktorú potom každá skupinka samostatne zakope na znak toho že naše strachy budú pochované, ak ich zveríme Bohu príp. sa to môže ku koncu tábora opäť vykopat' a napr. spáliť.

Modlitba: jeden desiatok, pre každého Zdravas, úmysel môže byť napr. za všetkých ľudí, kt. majú strach.

5. deň: PRÁCA A BOHATSTVO

Aktivita: zahráme hru Menil dedko menil- pointa: aby sme získali nejakú vec, musíme na to často vynaložiť veľké úsilie (vysvetlenie práce). Ale nakoniec pracovný výsledok môže byť ešte lepší ako sme očakávali na začiatku .

Modlitba: príbeh Účet

6. deň: ÚTEK OD LABANA

Aktivita: dve a dve skupinky sa nachádzajú na 2 ostrovoch, z ktorých musia urýchlene utiecť (ostrovy sa potápajú, alebo tam prišli diví kanibali a chcú ich zjesť, ...). Každá skupinka dostane obálku, v ktorej má určitý počet papierových stôp, pomocou ktorých sa dostane z ostrova cez more za bezpečnú líniu. Jedna skupinka ich má vždy o čosi viac ako tá druhá (napr. edom má 10 stôp, kannán má 4 stopy, sýria má 10, Fenícia 4) a musia sa teda dostať

za líniu. Jedna skupinka sa dostane bez problémov (rozložia si stopy a prejdú), ale druhá skupina nedočiahne. Pointa je v tom, že silní chlapci z prvej zachránenej skupinky sa musia po svojich stopách vrátiť a preniesť postupne druhú skupinku z ostrova (keďže tí druhí nemôžu používať stopy prvých). Tak sa zachránia všetci, keď si navzájom pomôžu.

Modlitba: Jakubovi tiež niekto pomáhal, keď utekal od Labana, a bol to Boh. Môžeme sa mu prosbami, chválami a vdakami poďakovať za to, že nám pomáha v našom živote.

7. deň: BOJ S BOHOM

Aktivita: vybojujeme si v skupinkách tiež duchovný boj, a síce budeme bojovať s pokušením.

Na stole je tanier koláčov/ cukríkov, jeden animátor povie deťom aby ich ale nejedli,

lebo sú až na občerstvenie po konci stretnutia aodíde z miestnosti. Druhý animátor ich však

začne „pokúšať“ aby si dali hneď (veď je to aj tak pre nás, dajme si teda len polovicu, nikto

si to nevšimne, je to jedno kedy to zjeme, ...) deti by mali odolať a dať si (pozor: nehrať to

tak že si animátori navzájom podkopávajú autoritu) . Potom sa vráti ten prvý animátor

a vysvitne, že naše deti predsa len pokušeniu podľahli.

Modlitba: proti pokušeniu existujú zbrane, ponúka nám ich sv. Pavol vo Sv. Písme (výzbroj), to môžu dostať deti aj napísané na kartičkách.

8. deň: ZMIERENIE S EZAUOM (Peťo písal, že tu nemusíme vymýšľať stretnutia)

9. deň: JAKUBOVI SYNOVIA

Aktivita: každá skupinka dostane kus látky, na kt. musia nakresliť, napísať, čo dobré tento rok

spravili. Z toho nám vznikne Jozefov zázračný plášť. Samozrejme dostanú najprv čas, aby si to premysleli.

Modlitba: možno skúsiť rozjímať nad textom Biblie o Jakubovom plášti a o tom, ako ho bratia predali, formou Lectio Divina
<http://www.kvp.rimkat.sk/view.php?cislocianku=2006121203>

10. deň: JAKUB V EGYPTĚ

Nasleduje vyhodnotenie tábora a stretiek tak individuálne, každý bude mať priestor povedať čo sa mu páčilo aj nepáčilo a za všetko poďakovať v jednoduchej modlitbe .

PRIPRAVÍ VIKI P. NA PRVÝ TÝŽDEŇ: ku každému stretku priradiť text z Biblie, vytlačený rozstrihaný papier o Ezauovom predaní prvenstva, papieriky s rôznymi hodnotami pre každú skupinku, kúsok papierikov a 4 fľaše/ krabičky + lopatka na zakopanie, nejaká vec na začiatok hry Menil dedko menil+ príp. sviečka na modlitbu, perá, papiera.

PRIPRAVÍ VERONIKA SCH. NA DRUHÝ TÝŽDEŇ: špagát, stopy z papiera v obálkach, ku každému stretku priradiť text z Biblie, cukríky pre každú skupinku, kartičky s výzbrojou sv. Pavla, perá, papiera, 4 kusy látky, text Lectio Divina.

The End