

MADAGASCAR



PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2012

Miletička

9. – 20. júl

prvý kmeň (najmladší)

Denný program

7.15	ranné modlitby animátorov
7.30. – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15. – 9.15	filmík + 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

Moje osobné predsavzatie počas prímest'áku...

Prehľad programu

		myšlienka	miesto	zodpovedný	doobedie	poobedie
1. týždeň	Pondelok 9.7.	moje životné túžby, o čom snívam v živote	orató - zoznamovačky	Baška + Simča	zoznamovačky	celotáborová hra
	Utorok 10.7.	objavovanie nového sveta – moja skupinky, kto je v nej	ekonóm	Janka + Lenka + Ivana	zoznamovačky, vyfarbovanie mozajky	veľká hra, behačka
	Streda 11.7.	priateľstvo, hádka, rozdelenie, oľutovanie a návrat	výlet - ZOO	Dominika + Miloš	prehliadka zvieratiek	behacia hra s fosami
	Štvrtok 12.7.	veriť druhému, veriť v dobro druhého	orató	Monika + Rado	latríny upgrade	vodné hry
	Piatok 13.7.	vytvárať spoločenstvo – je jedno, kde sme, hlavne, že sme spolu	Výlet Sandberg	Filip + Fifo	pokladovka	behačka
2. týždeň	Pondelok 16.7.	moje dejiny, minulosť, čo som už zažil v živote	ekonóm	Rado + Ivana + Fifo	stanovištia - úlohy	človeče
	Utorok 17.7.	moji rodičia – za čo im môžem ďakovať	výlet - Železná studnička	Monča + Lenka	súboje na lúke	staranie sa o vajíčko, voľné hry
	Streda 18.7.	byť členom spoločenstva, cítiť sa v rodine	spoločný výlet	Hanka + Peťo	celotáborová hra	
	Štvrtok 19.7.	ako prejavujem lásku v živote voči druhým	orató	Domča + Miloš	tvorivé dielne	vodné hry
	Piatok 20.7.	obetovať svoj život za druhých, žiť s láskou	mestská hra	Baška + Simča	mestská hra	vyhodnotenie, party

„Bezpečnostné“ zásady don Bosca pri práci s deťmi a mládežou

A) LÁSKAVOSŤ

Animátor vie vždy k dieťaťu urobiť prvý krok, vie sa prihovoriť, vie byť jednoducho super. Je láskavý a všima si najmä tých, ktorí sú smutní alebo odstrkovaní. Snaží sa vytvárať radostnú atmosféru, vie oduševniť a nažhaviť. Zasadou zostáva: „nie bitkou, ale láskou!“ a „výchova je vecou srdca!“ Ide nám teda v prvom rade o dobré vzťahy s deťmi a nie len o povrchnú pohodu. Lebo pohoda sa táborom skončí, vzťahy, zostávajú navždy!!!

B) ROZUM

Animátor sa snaží deti zmotivovať, nie donútiť. Snaží sa vypočuť názor (najmä u tých starších) a vie rozumne vysvetliť to, čo žiada od detí. Nestavia svoju autoritu len na tom, že „ja som povedal a tak sa to bude robiť.“ Animátor vie dopredu predvídať a preventívne zasiahnuť, aby si deti neublížili. Vie naplánovať veci, ale aj zhodnotiť. Je vždy o krok vpredu pred deťmi. Vie byť aj náročný a keď si to vyžaduje situácia, môže dať trest, ktorý rozumne vysvetlí.

C) VIERA

Každého z nás zavola Boh, aby sme sa stali animátormi pre mladých. Máme tak účasť na veľkom božom pôsobení cez don Bosca. Nejde len o moje snahy a úsilia, ale nad všetkým je ešte Boh. Svojím prístupom a životom sa snažíme mladým naznačiť, že tak ako ich máme radi my, tak ich má rád aj náš Otec, ktorý je v nebi. Dôležité prostriedky vzťahu k Bohu sú eucharistia a sv. spoveď. Je veľmi dobré povzbudzovať k nim deti.

Dôležité animátorské zásady

- počas tábora dbám na osobnú disciplínu – nehrám do noci (prípadne do rána) dotu alebo nečekujem fejsbučik
- počas obedňajšej prestávky sa snažím byť medzi deťmi a animovať ich hry
- **nezašívam sa vo výdajni ani sa neseparujem a nezakecám zbytočne s iným animátorom!!!** Animátor musí byť stále k dispozícii deťom!
- Treba byť jednotní a vedieť sa zastúpiť!
- Nevravieť: „Ja na to nemám!“, pokiaľ to neskúsim!
- Povedať si chyby, **nie však pred deťmi!** Nenechať sa uniesť hnevom!
- Klásť požiadavky primerané veku detí!
- Aby to animátorov bavilo, musia mať túto „prácu“ radi a s úsmevom:)
- Dôležité je celkové ovzdušie tábora! Mat' non-stop prehľad o deťoch!
- **Všetko robíme pre Ježiša Krista!** Neoddeľovať duchovné aktivity od života!
- Ku všetkému pristupovať s maximálnou **zodpovednosťou!**
- **Veriť si navzájom, aj keď mi to hneď nedáva zmysel!**
- Mat' prístup staršej sestry/brata, resp. mamy/otca, nie diktátora!
- Dozerať na **pitný režim** detí a samy ho dodržiavať!
- Nastupujeme do dopravných prostriedkov len ak sme celá skupinka, **jeden animátor na začiatku a jeden na konci skupiny** (tretí v strede) – takto sa pohybujeme so skupinkou aj po ulici.
- **Dôslednosť v maličkostiach**, aby to druhý nemusel naprávať!
- Nebáť sa vysloviť akékoľvek nápady! čo ak je aj ten Tvoj perfektný?
- Nebrať si na prícestný prácu, učenie ... nič iba seba & chuť a veľa :O)
- **Vedieť strhnúť deti, keď treba aj sám začať!**

1. deň

PONDELOK, 9. júl

oratok

Baška, Simonka

registrácia, omša

zoznamovačky: od 9,30/10,00 – 11,00

spoločná zoznamovačka: 11,00 – 11,30

stretko: 11,30 – 12,00

obed

DOOBEDIE

Rozdelenie detí do skupiniek: Hneď po príchode - pomocou obkresľovania zvieratiek pomocou bodiek s ciselkami. Da sa dietatu obrazok jemu vopred prideleny a keď ho obkreslí, podľa zvieratka čo mu „vyjde“, pojde do takej skupinky. **Za nakreslene zvieratko dostanu odznak so zvieratkom, ktoré bude poznovacím znakom jeho skupinky.**

Pomôcky: obrázky zvieratiek z bodiek – Alex, Marty, Melman, Gloria, farbičky – fixky.

Pri predstavovaní: deti povedia svoje meno spolu s nejakou ich vlastnosťou, ktorá sa začína na začiatkové písmeno ich vlastného mena, napr: milá Monika, dobrý Daniel.

Zoznamovačky - animátori skupinky si vyberajú z nasledovných:

Molekuly - deti sú rozptýlené po miestnosti a spájajú sa do skupiniek podľa spoločných vlastností, napr: 1. Kto má domáce zvieratko 2. Kto rád kreslí, alebo maľuje 3. Kto rád tancuje 4. Komu sa nechce ráno vstávať 5. Kto má súrodencov 6. Kto si myslí, že si tu nájde priateľov ...

Stoličky - Deti si navzájom vymieňajú miesta podľa pokynu animátora, napr: : „Nech si vzájomne vymenia miesta tí, ktorí majú radi špenát.“)

Plachta (potrebujeteš plachtu a dvoch držiacich) deti spolu s animátormi rozdelíme na dve skupiny. Každá skupina sedí na jednej strane natiahnutej plachty (tak, aby skupinky na seba nevideli). Potichu si vyberú svojho dobrovoľníka, ktorý sa presunie k deke. Na povel sa deka odstráni a úlohou vybratých hráčov je čo najskôr zakričať meno súpera. Kto správne odpovie, získa pre svoje družstvo bod.

Hra s loptou, Hra s kľbkom (pavučina),

So špajlou (dám si špajlu medzi zuby po výške a hovorím s ňou niečo o sebe), podľa vlastného výberu,

Hra maják – jeden človek predstavuje maják. Postaví sa na určité miesto a začne sa pomaly točiť. Ostatní hráči štartujú z iného miesta a snažia sa dostať k majáku a dotknúť sa ho. keď ich však maják uvidí, povie meno hráča, ktorý sa k nemu blíži a ten sa musí vrátiť na štartovacie miesto. Tí, ktorí sa čo najskôr dostanú k majáku získavajú bod. Hráme viackrát.

Iná hra s loptou: deti sú v kruhu a podávajú si loptu, pritom hovoria svoje mená. Keď to robia dostatočne dlho tak, že si pamätajú mená aspoň toho v rade za sebou, roztrúsia sa po miestnosti a v pohybe si musia podávať loptu v takom poradí, v akom si ju podávali, keď stáli v kruhu. Musia si pritom zapamätať toho, komu majú loptu dať.

Vyber si kartu: Hráči sedia na stoličkách v kruhu. Úlohou hráčov je vylosovať si meno niektorého z účastníkov a zároveň úlohu, ktorú musí splniť napr.: Zakývaj Anne! Potras si ruku s Johnom! Povedz ahoj Petrovi! a pod. Hráči pravdepodobne nebudú vedieť na prvýkrát, kto je kto. Hra je postavená na spolupráci celého tímu, lebo hráč sa môže pýtať ostatných, ktorí sa mu snažia pomôcť. Môžu odpovedať iba „áno“ alebo „nie“ a nie je možné klásť rovno otázky ako: Je to tento hráč?

Povolené otázky, napr.: Má Anna hnedé vlasy? Sedí pri okne? Keď nájde správneho adresáta, splní vylosovanú úlohu a pokračuje hráč/hráčka, ktorej meno už teraz budú pravdepodobne poznať všetci zúčastnení.

Mlátička: Kdo včas neřekne jméno (nebo zvíře) někoho jiného, dostane po hlavě... Hráči se posadí na do kruhu na židle a postupně si rozdají jména (zvířat). Potom postupně ještě jednou zopakují, jaké mají meno (zvíře), aby si všichni zapamatovali své meno (zvíře) a mená (zvířata) ostatních. Jeden hráč jde doprostřed a jeho židle je odstraněna a on do ruky dostává srolované noviny.

Pomôcky: stoličky, lopty, plachty/deky, špajle, karty s popisom, noviny – nejaký papier

2. kratšie hry (hra)

- spoločná : Človeče nehnevaj sa (potrebné malé predné ihrisko) – v každom rohu sídli jedna skupinka, v strede ja stôl a na ňom kocka. Vybieha prvá skupinka, príde k stolu, hodí kockou a vykrične svoje meno. Podľa toho, aké číslo hodí, uteká okolo ihriska. Za ním vybieha prvý z druhej skupiny, hodí kockou a zopakuje meno človeka pred sebou a svoje a uteká za človekom pred sebou a snaží sa ho chytiť. Takto to stále pokračuje dokola.

Pomôcky: kocka, stolík, kde sa bude hrať a predné oratkovské ihrisko

- menšie hry:

Na komárov – jeden hráč dostane do ruky noviny, postaví sa so stočenými novinami na stoličku a má zaviazané oči. Okolo neho sa blížia ostatné deti – komáre a vydávajú komári bzukot a pichajú do hráča na stoličke. Hráč, ktorý má v ruke noviny musí byť stále v strehu, občas švihne naslepo roľkou novín. Keď niekoho zasiahne, vyradí ho z hry. Môžu si zahrať aj skupinky medzi sebou.

Pomôcky: noviny

Na draka – Deti v skupinke vytvoria jeden dlhý rad. prvý je drakova hlava a posledný jeho chvost. Hlava sa snaží chytiť chvost – čiže posledné dieťa v rade (stačí dotyk). dieťa z posledného miesta – chvost – sa premiestni na miesto hlavy a takto sa snaží znova chytiť posledného – chvost.

Kocka – do stredu dáme nejakú odmenu, napr. lentilky, čokoládu, rukavice, čiapku, šál. Deti sedia v kruhu a ich úlohou je hádzať kockou a hodiť číslo 6. Hneď ako hodia 6, musia si obliecť čiapku, rukavice a šál a potom si dať takto oblečený lentilku alebo inú odmenu. Po jednom !!! Medzitým ako sa dieťa oblieka, kockou sa hádže ďalej. Ak niekto ďalší hodí 6, kým sa iný oblieka, musí sa hneď vyzliecť a dať túto možnosť poslednému čo hodil 6.

Pomôcky: lentilky, rukavice, čiapka, šál

Metla – Hráči sedia v kruhu, vedúci postaví do stredu vysokú tyč, napríklad ldhú metlu – a v okamžiku, keď ju pustí vykrične niekoho meno. Vyvolaný hráč musí bleskurýchlo vyskočiť zo stoličky a zachytiť metlu skôr, ako spadne na zem. kto je príliš pomalý, musí dať niečo ako zálohu.

Pomôcky: metla alebo palica

Požiarníci – Deti rozdelíme na dve skupiny. Medzi tieto dve skupiny dáme rebrík, tak aby bol od nich vzdialený aspoň pár metrov (najlepšie k nejakej veci, streche, svetlu). Úlohou skupín je rozbehnúť sa k rebríku a čo najrýchlejšie sa dostať na najvrchnejší schod a dotknúť sa napr.

svetla Skupina, ktorá je rýchlejšia má bod. Deťom to môžeme sťažiť, napr. kačacími krokmi, račiami, bocianími, žabími, atď.

Pomôcky: rebrík

OBED

stretko

moje životné túžby, o čom snívam v živote

- spýtať sa ich či oni niekedy snivali a či sú sny pre nich dôležité a či sa dajú všetky splniť – rozprávame sa

- aktivítka – každé dieťa dostane kvietok (maketu) a dáme im čas, nech do nej na jednu stranu napíše čo najviac svojich snov – čím chcú byť keď budú veľkí, kde chcú bývať, akú chcú mať rodinu, auto alebo či chcú byť úspešní, atď. a na druhú stranu napíše, či sa im nejaký sen už splnil a aký (cca 7 min). Potom sa o tom v skupinke spolu porozprávame, každý povie, čo si do kvietinky napísal – vyzveme každé dieťa k odpovedi.

- povedať im o tom, že sny sú v živote dôležité, a keď ich budeme mať v živote budeme šťastní a mali by sme za ne bojovať

STRETKO si môžete upraviť podľa seba, toto sú myšlienky, ktoré môžete ale nemusíte spomenúť.

Pomôcky: vyrobené kvietinky asi 50 ks, perá

POOBEDIE

Spoločná hra tábora

Všetci sa stretnú vzadu na ihrisku a Peťo to zaujíma. Rozdelíme sa celý tábor podľa zvierat a v týchto cca. 30 členných skupinkách si zahráme hru – molekuly. Pri tejto hre im zrazu povieme že majú sa dať do trojíc a v každej trojici musí byť zástupca z každého kmeňa. Táto trojica si budú ako keby súrodenci počas celého tábora a musia si pomáhať, zdraviť sa, všimnúť si jeden druhého keď sa dá atď. Vymyslia si aj meno (napr. Žirafky Novotné) a nájdu čo majú spoločné. Nejaká spoločná aktivita ich bude čakať aj počas spoločného výletu. Potom sa opäť celý tábor dá dokopy a ide sa hrať hra medzi zvieratami, kto sa skôr vykope – zachráni zo ZOO. Na vykopanie budú potrebovať náradie (hrable, lopaty,...), ktoré získajú na základe šikovnosti v nasledujúcich súťažiach:

- Zoradiť sa od najmenšieho po najväčšieho, od najmladšieho po najstaršieho,
- prejsť vymedzenú dráhu tak že sa kotúľa lopta medzi nohami a posledný vždy beží na začiatok
- štafeta

Každá zvieratkovská skupinka získa zo všetkých náradí, ale rôznej veľkosti, ich úlohou je dostať sa na vlakovú stanicu a kúpiť si lístok (v študentských oknách je pokladňa) a tak sa budú musieť dostať cez parkovisko, pričom im ale v ceste budú stáť policajti a stará babka, ktorí sa im budú snažiť ukradnúť náradie.

Podmienky: Náradie môžu nieť iba tí z najmladšieho kmeňa, a všetky rovnaké zvieratká musia chodiť spolu, čiže musia chrániť tých najmladších pred chytením policajtov alebo babky. Komu sa to podarí, získa lístok a dostane sa von zo ZOO. :D (1,5 hod – až do konca dňa)

2. deň

UTOROK, 10. júl

Ivana

ekonóm

Janka, Lenka,

DOOBEDA

9:30- odchod na ekonóm pešo

10:00- príchod na ekonóm + usalašenie sa

Doobedné aktivítky v skupinkách. Každá skupinka sa presunie na inú časť ihriska, kde budú jednotlivito ešte zoznamovacie hry, aby sa deti čo najlepšie spoznali, keďže to je len 2. deň. ☺

1.PRÍDAVNÉ MENÁ –Prvé dieťa vymyslí k svojmu menu prídavné meno, ktoré začína na rovnaké písmenko ako jeho krstné meno, ktoré by ho malo vystihovať. 2. si vymyslí svoje s tým, že najprv zopakuje prídavné meno a meno toho pred ním. Takto dookola vždy sa opakujú mená všetkých predchádzajúcich. Prídavné mená pomáhajú zapamätať si jednotlivé krstné mená.
Čas: 10minút

2.AK SÚHLASIŠ,- Vedúci skupinky a hry hovorí rôzne výroky a hráči reagujú podľa pokynov. Výroky sa týkajú rôznych vlastností, názorov, skúseností, ...Např. Vstaňte, ľahnite si, písknite, skáčte, urobte krok vzad, atď tí, ktorí : (každý animátor si vymyslí to, čo uzná za vhodné, je to na ich fantázii) =) .

Např. : -ktorý si ráno nečistili zuby
-doma triedíte odpad
-máte radi školu
-bývate v Bratislave
-chováte domáce zvieratko
-máte súrodencia
-chodíte v nedeľu na omšu...

Čas: 15minút

Po týchto dvoch hrách nasleduje spoločná hra. =)

MOZAIKOVÝ OBRAZ

Všetky skupinky dostanú spoločný plagát, na ktorom bude obrázok (z Madagaskaru) . Ich úlohou bude tento obraz doplniť farbami formou mozaiky. Bude to prebiehať tak, že na určenom mieste bude položený obraz, na ktorom budú na jednotlivých častiach napísané názvy farieb, ktoré tam treba dať...Na vzdialenejšom poli budú všelikle rozhádzané farebné papieriky . Každá skupina bude mať za úlohu „vyfarbiť“ obraz svojou určenou farbou skupinky. Zbierať ich budú môcť iba formou 1 dieťa-1 papierik (to znamená, že každý hráč môže zobrať cestou len 1 farebný papierik). Farebné papieriky budú vlepovať na obraz do polí vyznačených ich farbou tak, aby tam nebolo žiadne biele miesto. Skupinka, ktorá bude mať prvá zozbierané a nalepené všetky papieriky, získa **3** štuple. Skupinka na druhom mieste **2** a posledná **1** štuple. Nakoniec z toho vznikne farebný mozaikový obraz, ktorý môžeme vyvesiť. ☺
Čas: cca 45minút

FUTBAL A VYBÍJANÁ

Aby mali deti možnosť zahrať si aj známe a pre nich zábavné hry, zahrajú si tak voľnejšie chlapci futbal a dievčatá vybíjanú (môžu aj všetci všetko, alebo pomiešane). Táto hra je bez bodov. ☺

Cca 12:00- Obed formou pikniku, na tráve (deky).

STRETKO

-Modlitba (otče náš)

-vd'aky a prosby do kruhu

-**aktivitka**- každý dostane papierik, na ktorý napíše svoje meno. Potom papierik zloží a položí do stredu kruhu. Keď už to bude, každý si vylosuje jeden papierik(nie svoj), na ktorom bude mať meno. Úlohou každého je uhádnuť, kto je ten človek na jeho papieriku a povedať o ňom niečo, čo si na ňom všimol počas týchto 2 dní. Tak zistíme, ako sa deti poznajú, keďže tento deň je o spoznávaní.

-Modlitba (Zdravas Mária)

POOBEDE

Mapa

Každá skupinka dostane mapu so zaznačenými krížikmi (mapa predstavuje ekonóm ihrisko). Krížiky na mape označujú miesto, kde sa nachádzajú úlohy, prípadne nejaké stanovištia, ktoré sú bodované. Krížikov bude dokopy 8.

Pri každom z krížikov (alebo s každou skupinkou) bude stáť (chodiť) jeden a viac animátorov, ktorý im do mapky vpiše čas, za ktorý úlohu splnili.

1. krížik – uhádni, pod ktorým z 5 pohárikov sa nachádza loptička. (3x) (do mapky sa napíše, koľko krát sa im loptičku podarilo nájsť)

Body: max. 3

2. krížik – prejsť trasu na drevených lyžiach (4-5 deti tam a ďalšie 4-5 deti späť) napísať čas ku krížiku

Body: meria sa čas, pri konečnom vyhodnotení sa porovnáva s ostatnými skupinkami

3. krížik - deti sa postavia na krok od seba do radu a posúvajú si loptu pomedzi nohy a nad hlavami na striedačku. Ten ktorý podá loptu uteká dopredu. V hre sa meria čas. Ak aj posledný hráč prejde cieľovou čiarou, čas sa stopne a zapíše.

Body: meria sa čas, pri konečnom vyhodnotení sa porovnáva s ostatnými skupinkami

4. krížik - preskakovanie lana ako švihadlo (budú potrební dvaja animátori, ktorí budú krútiť lanom) skáču po piatich (prípadne podľa toho, koľko deti je v skupinke)

Body: počet skokov sa porovnáva v hodnotení s ostatnými skupinkami

5.krížik- úlohou bude dať gól do bránky, každý má 3 pokusy, počet gólov sa zaznačí do mapky

Body: pri konečnom vyhodnotení sa porovnáva s ostatnými skupinkami

6. krížik- naučiť sa vetu: „Stretnúť sa je začiatok, ostať spolu je pokrok a pracovať spoločne je úspech.“ Spoločne ju musia povedať nezainteresovanému animátorovi. Animátor hodnotí od 1 do 5 a zapíše to do mapy.

Body: max. 5

7. krížik- štafetový beh. Hráči bežia po jednom okolo kolíkov a späť, kde **predajú** štafetu (ťapnú si rukami) a beží ďalší hráč. Každý pobeží 2x a zapíše sa výsledný čas.

Body: meria sa čas, pri konečnom vyhodnotení sa porovnáva s ostatnými skupinkami

8. krížik- čo najviac krát si prehodiť loptu do dvoch minút. Hráči stoja v kruhu a majú 2 minúty (ak moc budú chcieť, aj 2x 2min) na to, aby si loptu čo najviac krát hodili. Počet hodení sa počíta a aj počty, koľko krát lopta padla. Oboje sa napíše na mapku.

Body: pri konečnom vyhodnotení sa porovnáva s ostatnými skupinkami

Čas: cca 1 hodinu

Bodovanie a vyhodnotenie hry spracovávajú animátori, zatiaľ čo deti hrajú *dostihy*.

Boduje sa tak, že sa spočítajú body jednotlivých skupín. Podľa počtu bodov sa môžu umiestniť na 4. mieste (1 štupeľ), 3. mieste(2 štupele), 2. mieste (3 štupele). 1. mieste (4 štupele).

***DOSTIHY**

Kone sa pripravujú na závod: dupú jednou nohou a prskajú

Kone vyštartovali: deti búchajú rukami do svojich stehien

Kone idú cez blato: deti nafučia líca a „fackajú“ sa po nich

Kone idú cez les a je počuť iba šuchot lístia: ruky si trú o seba

Kone idú okolo davu žien: deti zdvihnú ruky a začnú pišťať ako ženy („áááá“)

Kone idú okolo davu mužov: deti sa chytia za bradu a spravia („óóóó“)

Kone bočia doprava/dol'ava: deti oboma rukami ukážu smer

Kone bežia cez prekážku: deti vyskočia*

Kone prechádzajú cez most: deti si bijú pästami o hrudník

Čas: 15-20 min.

Behačka – tučniaci ukradli všetko jedlo

Libreto: V ZOO nastala pohroma, tučniaci sa chystali na útek a všetkým zvieratkám zbalili všetko jedlo z celej ZOO. My ho však chceme získať späť od tučniakov, ak chceme aby zvieratká prežili.

Cieľ hry: nazbierať čo najviac jedla

Skupinky sú rozmiestnené vedľa seba v rade. S každou skupinkou je aspoň jeden animátor. Tučniaci (4 animátori) s jedlom sú rozmiestnený po lúke podľa toho, akú hodnotnú potravu majú.

- | | | | |
|----------------------------|------------------------|----------------------|------|
| - 1. (najbližší) - ČERVÍKY | - musí bežať len jeden | (1b) | |
| - 2. | - SENO | - musia bežať dvaja | (2b) |
| - 3. | - RYBIČKY | - musia bežať traja | (3b) |
| - 4. | - STEAK | - musia bežať štyria | (4b) |

! Na hracej ploche môžu byť vždy iba ŠTYRIA ľudia zo skupinky!

Treba nakrmiť zvieratká (animátor zakričí jeden druh zvierat'a, ktoré treba nakrmiť):

PAPAGÁJE - 2 červíky + 1 seno

DELFÍNY - 4 ryby

NOSOROŽEC - 3 červíky + 2 seno

MEDVEĎ - 1 steak + 1 ryba + 1 červík + 1 seno
ŤAVA - 3 seno

- vybehne jedno dieťa a donesie to
- kto bude PRVÝ dostane ŠTUPEL

+ bonusové body na ich základni pre hráčov

1. Koľko podľa vás prespí denne koala?

- a) 3 hodiny
- b) 22 hodín**
- c) 17 hodín

odpoveď: b

2. Môže krokodíl vyplaziť jazyk?

- a) nemôže**
- b) iba trochu
- c) môže

3. Do akej výšky môže skočiť kengura?

- a) 6 metrov
- b) 2 metre
- c) 3 metre**

4. Aká ovca je vodcom stáda?

- a) najväčšia a najsilnejšia
- b) najstaršia a najmúdrejšia**
- c) najrýchlejšia a najmúdrejšia

5. Čo najradšej jedia prasiatka?

- a) šunku
- b) zrno
- c) kukuricu**

3. deň STREDA, 11. júl

ZOO

Dominika, Miloš

cesta do ZOO:

Električkou č. 9 pod Nový most 9:13 odchod električky, príchod pod nový most 9:27. Spod Nového mosta autobus 37 o 9:40 alebo 9:49 na zastávku ZOO.

Začiatok hry by bol 10:00.

HRA č.1 – prehliadka Zoo

Každá skupinka pred vstuom do zoo dostane vlastnú mapu s plánikom zoo (vytlačíme z internetu - nedá sa stiahnuť, avšak zabezpečíme to rovno vytlačené). Na plániku dostanú cestu ktorá bude pre každý tím končiť ich maskotom. (nakreslíme na mapku). Cielom je prezrieť si zoo aby z toho niečo tie deti mali. Keď sa dostanú d cieľa svojho hladania maskota (zebra – Marty, žirafa – Melman, hroch – Glória, lev – Alex) , svojho maskota bude musieť každé dieťa nakresliť.

12:00-12:16 prenos/teleport/preplávanie/prebrodenie sa na hlavnú lúčku (je na každom aký spôsob transportu si vyberie)

12:17 – 13:02 **OBED**

Stretko:

Dvaja priatelia sa vydali na cestu cez púšť. A ako to už medzi priateľmi býva, na ceste sa pre čosi malicherné veľmi pohádali. Vyprovokovali jeden druhého natoľko, že jeden z nich dal zrazu facku druhému. Dotyčný onemel. No prv, než by niečo povedal, rýchlo sa zohol a napísal prstom do piesku: "Dnes mi môj najlepší priateľ dal facku." Vstal a šiel bez najmenšieho slova ďalej... Ten druhý priateľ sa tomu celému začudoval. Čakal rovnakú pomstivú odpoveď, a dostal iba ticho a nápis na piesku, od ktorého sa vzd'alovali. Bolo mu toho všetkého, čo sa stalo, veľmi ľúto a tak sa po chvíli mlčania ozval a poprosil priateľa o odpustenie. Nakoniec sa pomaly rozhovorili a ďalšiu cestu strávili v družnom priateľskom rozhovore.

Ku koncu dňa došli ku krásnej oáze s hlbokým jazierkom. Rozhodli sa, že sa okúpu. Ten, ktorý prednedávnom dostal facku, sa však začal topiť, ale ten druhý ho zachránil. Vytiahol ho z vody. Keď sa prebral, vysušil a upokojil, vstal, podišiel ku neďalekému obrovskému kameňu vyčnievajúcemu na okraji z jazera a vytesal do kameňa: "Dnes mi môj najlepší priateľ zachránil život".

*Keď to jeho priateľ videl, spýtal sa ho nechápavo: "Keď som Ťa udrel na začiatku našej cesty, napísal si to, čo sa stalo, len do piesku a tentokrát si to vytesal do kameňa. Prečo?" Odpovedal mu jeho priateľ: "Vieš, rozhodol som sa, že keď mi niekto ublíži, napíšem to len do piesku, aby vietor tieto riadky odfúkol na znak môjho odpustenia. Ale keď mi niekto pomôže, vytesám to do kameňa, aby to tam ostalo naveky..."
Ponaučenie: Nauč sa svoj žiaľ, hnev a krivdy od iných písať len do piesku a svoje šťastie vyryť do kameňa!*

Rozhovory o tom , či aj im niekto (kamarát , rodičia) niekedy v živote ublížili a či boli schopný im odpustiť. Tak isto sa spýtať či sú vďačný niekomu kto im v živote pomáha, robí ráno desiatu a podobne.

POOBEDIE

Hra s fosami:

4 rohy + 4 animátori a každý z nich bude mať 1 symbol (melmana, gloriu, alexa, martyho), a každý bude musieť zbierať ten svoj.

Každá skupina bude mať ten svoj aby ste pochopili a tý nechápavejší.

Pomedzi nich však budú pobeťovať Fosy (chytači) ktoré ich budú naháňať a brať im papiere.

Papiere budú dávať svojim animátorom, čo budú stáť v ich bezpečnej zóne. A

animátor v bezpečnej zóne bude zároveň rozdávať inej skupinke ich papierik.

15:22 odchod autobusu č.39 zo zastávky ZoO

15:37 príchod na Račianske mýto

Odtiaľ buď peší presun alebo 15:44 ide 201 na zastávku Miletičova
príchod 15:44.

15:50 - príchod do oratka

Materiál : lístky na autobus – tam aj späť (hodinové), plániky (zabezpečíme my), papieriky na hru (s obrázkami svojich zvieracích maskotov)

4. deň
ŠTVRTOK, 12. júl

oratko

Monika, Rado

DOOBEDIE

Presun k Bille do parku z oratka po omši

Hra LATRINA(upgrade)

Lev - maso 4body

Zebra – trava – 1body

Zirafa – palmové listy – 2body

Hroch – ovocie – 3body:

Cielom hry je pre deti nakrmit svoje zvieratka aby neumreli od hladu ☺

Ciel hry získať čo najviac bodov. Ku každemu zvieratu je pridelené niekedy jedlo a každému určité množstvo bodov. Deti zbierajú všetky vsetko jedlo. Sú tam fosy ktoré berú papieriky a taktiež Ken kral Julien a ten ďalší má saso ktorý im zase budú dávať papieriky náhodne a oni budú medzi deťmi behať náhodou.

Pomôcky: papieriky s jedlom ktoré budú deti zbierať

Obed+Stretko

Obed bude okolo 12-12:30 a obedovať sa bude cca 30 minút potom by bolo stretnutie(15 min.)cize okolo 13:30-14:00 by začal poobedný program.

POOBEDIE

Vodné hry:

Hadica

Lavor

Čistenie tváre

Prehadzovanie dekami

Šľahačka

Veľká vodná hra

Veľká vodná hra:

Deti budú podľa skupiniek rozdelené do rohov (cele zadné ihrisko) a v strede budú vaničky v ktorých budú balóny. Budú 3 druhy prepravy sa k nim:Kôň,Fúrik,Panská stolička.

Každá preprava bude inak bodovaná:

Kôň:3 balóny

Fúrik:5 balonov

Panská stolička: 6 balonov

Deti si budú môcť chodiť 5 minút a potom sa stopne animátory zrátajú koľko má ich skupinka vyhodnotiť sa to.Potom bude vyhodnotenie. A nakoniec sa to zvrhne v oblievačku:D

A všetci budú spokojní☺

Pomôcky: 2slahacky, vlna sáčkou naplnených vodou asi 250, lavor deky horcica kecup obe jedno balenie

Po skončení oblievačky nebude vyhodnotenie to by bolo v ďalší deň ráno.

5. deň PIATOK, 13. júl

Sandberg

Fifo, Filip

odchod z oratka

cesta:

električka č.9 na Chatam Sofer/pod nový most -> autobus č.28 zastávka Chatam Sofer

-voľné dni- celý deň: xx:25 , xx:55

-prac. dni- ráno(tam): xx:26, xx:56

- poobede(spät'):xx"17, xx:37, xx:57

Cca. 45min. =2x hod. Lístok každé dieťa

tak aby sme to podľa možnosti stihli 28mičku na 9:25/26 a cca tam došli o desiatej a späť na 15:57 aby sme nedošli veľmi neskoro

Doobedná hra (10:30-12:30)

Stanovištia+ pokladovka – deti plnia stanovištia každá skupinka zvlášť a každá má inú vetu - indíciu ktorá je rozstrihaná a po splnení stanovištia dostanú časť indície

1. obviazané lano okolo napr. štyroch stromov tak aby bolo ťažké preliezť a dovnútra musí preliezť celá skupinka bez toho aby sa dotkol niekto omotaného lana
2. Superkvíz podľa Ing. Mudr. Rndr. Rozinaja csc. :P
3. Hádzanie loptičiek do kýbla každý musí trafiť aspoň 1nu z troch pokusov
4. Puzzle
5. Na strome niekde relatívne vysoko budú zavesené tri niečo a traja zo skupinky to musia zobrať
6. Nájdeme nejakú záťaž a celá skupinka ju musí odniesť od niekiaľ niekam
7. Celá skupinka zaspieva animátorovi nejakú pesničku
8. Zahrabanie dvoch/hockoľkých dobrovoľníkov do piesku

Podľa indícií ktoré musia skupinky spojiť nájdú poklad- krabička s gumenými medvedíkmi – ktorú zahrabeme do piesku

Materiál: asi tri horolezecké laná, kýbel a 3-6 papierových loptičiek, puzzle, nejaký kartón ako podložka, 3 niečo -asi papierové loptičky, krabička ,asi 3 balíky gumených medvedíkov ,indícia

Animátori: 8-na každé stanovište jeden

Bodovanie: tá skupinka čo najskorej poskladá svoju indíciu má najviac bodov a...

Obed+Stretko

-úvodná modlitba

-povedať myšlienku: vytvárať spoločenstvo, je jedno kde sme hlavne že sme spolu

-Pýtame sa:Kde okrem domova sa cítíme podobne ako doma /veľmi dobre? ...Cítíme sa dobre hockde keď sme, s ľuďmi ktorých máme radi..

Zahráli sme sa dobre páči sa nám tu? ...Ano tu na sandbergu je super ..

-Príbeh:Smreky/smutný kráľ -bruno ferrero

-zhrnutie +záverečná modlitba

Poobedná hra (14:00-15:30)

Behacia hra:

rozstriháme plagát kde sú všetci z Madagaskaru (ako rodina) a deti budú musieť rozstrihaný kúsok z jedného bodu doniesť k druhému bodu – kde bude papier - kam ho nalepia na určené miesto aby tak vznikol ten obrázok -po ceste ich chytajú animátori a keď ich chytia tak im fixkou nakreslia zo zadu na ich časť nejaký krúžok alebo hocčo a tí potom musia ísť na “stanovište“ kde im animátor da nejakú úlohu ktorú musia splniť a keď ju splnia tak im ten krúžok prekrúžkuje alebo niečo aby bolo vidno že splnili úlohu a potom už idú priamo do cieľa kde nalepia svoju časť-aby neboli demotivovaní keď ich animátor chytí druhýkrát

*Materiál:*plagát A3/A4-necháme ho vytlačiť nikde vo Faxcopy alebo tak, čistá A3/A4(podľa veľkosti plagátu), 4-6 fixiek jednej farby+1 fixka inej farby, lepidlo

*Animátori:*4-6 ktorí chytajú 1 animátor na začiatok 1 na koniec a jeden na úlohy

*Bodovanie:*netuším možno ten čo bude dáva úlohy tak si zapíše z ktorej skupinky bol chytený a tá ktoráá bude mať najmenej bude mať najviac bodov a..

6. DEŇ

PONDELOK, 16. júl

ekonom

Rado, Ivana, Fifo

Cesta na ekonom:

Zaznamenavanie cesty (kreslenie mapy) – dame im dve farbicky – jednou zakreslia domy a druhou cestu, po ktorej pojdu

DOOBEDIE

Ulohy:

- Lyže (budú mať drahu, ktorú musia prejsť čo najrychlejšie)
- Vypytať 15 podpisov od okolo idúcich
- Skupinové odmakanie – 50klikov, 50 drepov, každý 1 pokus o kotrmelec
- Daj goal! – každý jeden pokus o gol
- Zozbierajte 20 sisiek
- Spýtať sa 5 ľudí na najkrajší zážitok z detstva
- Urobte zostavu – na zemi - 1 gebena, 9 noh, 6 rúk
- Postavte konštrukciu zo svojich tiel vecšiu ako Ivana
- Zozbierajte 5 plastových flias
- Vymysliť pesničku na tému madagaskar (4 verše)
- Nakreslite čo najkrajších 4 tukov z madagaskar

POMOCKY: lyže z orátka, lopty, papiere pera fixky, vytlačena mapa ekonom - mileticka – 4krát, kriedy na kreslenie pre každú skupinu

Po skončení úloh - stretnutie, obed alebo chvíľa voľna - futbal alebo rôzne hry

Stretnutie: Prepojenie s úlohou najkrajšia spomienka (otázky na ich najkrajšie zážitky z detstva, čo by chceli byť v dospelosti,)

OBED

POOBEDIE

Človeče

Kolektívna hra – hra sa v skupinách, je jedna hracia plocha v strede z človeče nezlob se každá skupina je jedna farba. Každý hrá jednotlivec hra za svoju skupinku. Ďalej je stôl s dvoma typmi úloh (bude tam 1 animátor)

1. Úloha pre jednotlivca vytiahne si papierik s beží ku animátorom ktorí sú obďaleč (bude tam asi 5-7 animátorov) ktorí čakajú na deti. Keď k nim príbehne dieťa animátor zoberie od neho úlohu a kontroluje či ju dieťa splní keď dieťa splní úlohu dostane papierik a s nim beží ku hlavnému stolu kde sa postaví do rady a keď na neho príde rada tak hádže kockou za svoj tím a potom hra ďalej znovu si ide po úlohu ku stolu....

2. typ úlohy - výzvy - dieťa musí prísť s niekým z inej skupinky, vyberú si papierik inej farby ako prvý typ a tiež idu za animátormi a tam plnia svoju výzvu kto vyhrá ten berie dva papieriky a kde dôjde na neho rada pri hádzaní kockou tak hádže 2 krát prehrávajúci nezískava papierik.

Takto hra prebieha až kým sa postupne nedostanú všetci do domčeka alebo ak nebudeme stíhať tak sa vytvorí poradie podľa toho koľko majú panáčikov v domčeku.

Návrat na Miletičku pred 16:00

7. DEŇ

UTOROK, 17. júl

železná studnička

Monča, Lenka

Téma: Rodičia, za čo im môžem ďakovať

7:30-8:00 Príchod detí do oratka

8:15-9:15 Omša+divadielko

9:15-10:00 Príchod na železnú studničku(trolejbus číslo 212)

PRÍCHOD: všetky veci si zložíme na lúke a bude hodnotený NÁSTUP

Na zahriatie si zahráme zvieraciu naháňačku(cca.20minut)

Potom bude znova nástup a deťom sa predstaví dopoludňajší program.

DOPOLUDNIA

Súboje na lúke.

Po celej lúke budú rozmiestnení animatori a každý bude mať jeden súboj.

Skupinky budú zapísané na plagáte v rozpise, aby vedeli kedy s kým majú súboj.

- Naťahovanie MELMANOVHO krku(preťahovanie lanom) animator:IVANA
- Skákanie na GLORIINOM zadku (skok vo vreci) animator:DOMINIKA
- Beh so zviazanými nohami ŠTAFETY (budú dvojice z každej skupinky asi 5 a bude medzi nimi rozdiel asi 5 metrov a budú behať štafety ale dvojica spolu so zviazanými nohami) animator:MILOŠ
- Šalát (obed pre alexa) bude to o tom že deti dostanú recept že koľko čoho potrebujú na prípravu obeda úlohou bude čo najrýchlejšie ho urobiť) animator:RADO

Ak ostane ešte nejaký ten čas tak sa zahrá Vybíjaná alebo FUTBAL

OBED by sme dali niekedy medzi 12:00-12:30(na Luke)

STRETKO

Slimačia rodinka (príbeh, ktorý je nižšie uvedený) a bude to o tom že každé dieťa bude nejakú rolu MAMA, OTEC, SYN, DCÉRA, KRSTNÁ, UJO a Dvojčatá ide o to že keď v príbehu zaznie nejaká rola tak úlohou toho bude obehnúť celú skupinku čo najrýchlejšie.

POPOLUDNIE

Deti pôjdu po skupinkách v rozmedzí (15minut) a pôjdu podľa zastavení až do cieľa (niekde tam kde sú tie kozy) po ceste budú mať nejaké indície na štýl TERAZ SME MY RODIČIA A STARAME SA O VAJÍČKO.

Po ceste sa zastavia rpi týchto úlohách:

1. Každé dieťa si zoberie jedno vajíčko
2. budú usiet vymyslieť vajičku meno
3. budu mať k dispozícii papiere,noviny,pasku,noznice a budu musieť vajičku vyrobiť postielku (minut)
4. Budu mať k dispozícii centro fixky a ich ulohou bude urobiť vajičku tvar(oči.ns.usta.vlasy...)(5minut)

5. Budu mat k dispozicii krepove papiere a lepidlá a ulohou bude to vajicko obliecť
6. Budu mat na danom miestne umiestnene lyzicky a budu musiet prejsť kazdy metrov s vajickom na lyžičke
7. *CIEL* Budu musiet spocitať kolko vajicov celych im ostalo čo sa rozbili sa nepocitaju a povedať to animatorovi a ten si to zapameta a podľa toho dostanu body

SLIMAČI PRIBEH: (sučasť stretka)

Bola raz jedna slimacia rodinka, ktorá si žila v krásnom domčeku v podobe veľkej ulity. Žil tam SLIMAČI DEDKO, ktorý vecne rozdal mudrosť svojim blízkym a stále frľal na svoju ženu SLIMACIU BABKU. Jeho syn čiže SLIMACI OTEC, si zobral za ženu tu najkrajsiu SLIMACIU MAMU na svete. Mali spolu dve deti. SLIMACIU DCERU, ktorá sa stále hadala s jej bratom SLIMACIM SYNOM. Keďže ich veľikanska ulita bola priestraná, a bolo v nej veľa miesta, ubytovali tam aj SLIMACIU KRSTNU a SLIMACI UJO. Oni mali spolu malé SLIMACIE DVOJCATA. Bola nedela a všetci slimaci sa vybrali do kostola na omšu. SLIMACIA BABKA stále klebetila, tak jej SLIMACI DEDKO za to vynadal. Ved bola klebetnejsia než SLIMACIE DVOJCATA. SLIMACIA DCERA sa zas bila so svojim bratom SLIMACIM SYNOM kto pojde skor na prijímanie, a tak ich musel slimaci farar upozorniť. Keď sa skončila sv. omša SLIMACIA MAMA ohlásila, že sa ide domov na obed. Keď po 3 hodinách doplazili domov, tak SLIMACIA KRSTNA so SLIMACIM UJOM už prestierali stôl na večeru. SLIMACI OTEC musel vynadať SLIMACIM DVOJCATAM, lebo sa neustále bili s dažďovkami. SLIMACIEMU DEDKOVI to trvalo este dlhsie ako SLIMACEJ BABKE, lebo mu zabehlo steblo trávy. SLIMACIA DCERA mu dala prvú pomoc a SLIMACI SYN už bol unavený, tak sliel spať a do svojich ulít sa pobrali aj SLIMACIE DVOJCATA. SLIMACIA KRSTNA sa este modlila litanie za svojho manžela SLIMACIEHO OTCA. SLIMACIA MAMA dala SLIMACIEJ BABKE, SLIMACIEMU DEDKOVI, SLIMACIEMU OTCOVI, SLIMACIEMU UJOVY, SLIMACEJ TETE, SLIMACIM DVOJCATAM, ALE AJ SLIMACIEMU SYNOVY A SLIMACEJ DCERE kriziky na celo a všetci krásne zaspali.

Cesta späť:

Sa mozme zastaviť na chvíľku na ihrisku alebo nejake loptové hry este 😊

POTREBNE VECI:

MHD listky
Lano, vrecia, nejaku stafetu, lopty
4 misky
Cca 40 vajec

8. DEŇ
STREDA, 18. júl

CELOTÁBOROVÝ VÝLET! :)

DOOBEDA – tvorivé dielne

Bude niekoľko tvorivých dielní. Pointa nebude v súťažení, ale v tom aby sa deti zabavili, niečo si vyrobili a hlavne mali pohodové doobedie bez stresu zo súťaženia. Stanovištia budú voľne prístupné - každý bude môcť ísť tam kam chce.

- **výroba kvetov na paličke:** Najskôr si nastriháme pásiky papiera tenké asi 1cm a dlhé cca 12cm, potom žltý kruh na stred kvietku. Lekársku paličku si natrieme na zeleno a počkáme kým vyschne. Potom začneme nalepovať pásy akože lupene kvetu, z jednej strany na druhú. Kde sa stretnú konce pásov tam nalepíme žltý stred kvetu. Nakoniec si spravíme listy.
 - farebný papier, nožnice, lekárska palička
- **sadrové ruky** - na plastový tanier im dáme každému trošku rozrobenej sadry a každý si spraví svoj vlastný odtlačok ruky - ako lev alex v madagaskare 2 na stenu. ak by stihli zaschnúť (lebo sa dá zohnať sadra ktorá rýchlejšie schne) tak by si ich mohli aj vymaľovať.
 - sadra, voda, plastové misky
- **výroba zvieratka z džungle** - každé dieťa si vyberie obľúbené zvieratko, ktoré má rád a vyrobí si ho v našej špeciálnej miestnosti, ktorá bude plná materiálu, nakoniec, keď ich vyrobia, tak sa pozbierajú dokopy a na tej party pre rodičov urobíme vlastnú zoo kde im ich ukážeme.
 - plastelína, WC rolky, farebné papiere, lepidla, nožnice, penové papiere, drôty
- **rámik** – Kartón si najprv vyrežeme do tvaru rámiku, potrieme disperzným lepidlom a omotáme bavlnkami. Najprv si tenké bavlny rôznych farieb zmotáme do jedného kľbka a až potom ich pekne na husto omotáme. Nakoniec vystrihneme z iných obalov na čokolády a keksy obrázky, ktoré prilepíme na bavlnu.
 - odrezky z kartónov, disperzné lepidlo, bavlnky alebo vlna rôznych farieb, rôzne obrázky
- **vplietavanie bavlniek do vlasov, robenie účesov** - šikovné animátorky (Lenka) budú deckám robiť účesy a naučia ich, ako sa vplietavajú bavlnky do vlasov
 - bavlnky rôznych farieb
- **šilt proti slnku** - Podľa starej šiltovky si na tvrdý papier obkreslíme tvar šiltu. Nechajme dieťa vystrihnúť ho a ozdobiť si podľa svojho vkusu (okrem pokreslenia je možné šilt polepiť papierovými či ligotavými ozdobami, peknými obrázkami z časopisov atď.) Na krajoch urobme špajlou dierky a prevlečieme klobúkovú gumu. Dĺžku gummy upravíme podľa hlavičky dieťaťa.
 - stará šiltovka, tvrdý papier, tempery a farby, pastelky, rôzne ozdôbky, gumička
- **maľovanie na tvár** – bojové pomalovanie sa pred vodnou bitkou
 - farby na telo
- **chalani** - výroba gumipušíek a lukov - treba na to len gumu a palice.
- robenie ozdôb a vecičiek z korálikov

Stretko:

Stretko o prekonávaní seba samého. Príbeh o horolozecoch:

Je to príbeh o dvoch horolozcoch ktorý liezli na vrch vysoko v peruánskych andách. Avšak pri vrchu sa nešťastnou jeden z nich zlomil nohu. Druhý sa rozhodol že ho skúsi zachrániť , aj napriek tomu že obaja vedeli ako je táto situácia nebezpečná. Pomaly ho spúšťal na dĺžku lana a potom k nemu zliezol, tak postupne zliezali vrch , až pokým neprišiel zráz a Simpson (ten čo mal zlomenú nohu) nemohol uvoľniť lano. Simon (ten čo spúšťal) nevedel čo sa deje, nevedel či jeho partner je mŕtvy alebo nie a tak po pár hodinách bol nútený toto lano odrezať. Simpson padol do ľadovej rokliny, v ktorej si myslel že aj zomrie zomrie, no rozhodol sa bojovať. Keďže hore sa dostať nemohol, skúsil sa plaziť pozdĺž rokliny až pokým neuvidel otvor. Keď sa s použitím všetkých svojich síl vyplazil von, zistil že do základného tábora je to ešte deň cesty pre zdravého človeka do ich základného tábora. Mohol iba ledva hopsať, a aj to s tým že každý meter padal na zem vo veľkých bolestiach. Počas cesty si dával znova a znova malé ciele, ako dostať sa ku tej skale, potom ku inej a podobne, Vždy po dosiahnutí jedného cieľa si stanovil ďalší. Takto pomocou malých cieľov sa dostal za 4 dni bez vody a jedla do základného tábora. Prišiel hodinu pred tým ako už Simon mal odísť späť do Británie.

Na stretku hovoriť o tom či sa aj oni musia niekedy premáhať, v maličkostiach ako sú pomôcť mame, naučiť sa do školy, vypnúť telku. Upozorniť na to , že ako horolezec si zachránil život malými cieľmi aj my sa vďaka nim dostávame bližšie k nášmu cieľu a to k svätosti.

OBED

POOBEDIE

Vodné hry:

Kvoli nedostatku H₂O sa namieste jazierka vytvorilo hnusné bahno. A keď sa Alex vydal hľadať príčinu zabudol si výbavu na dlhú cestu do džungle.

1.stanovisko : Každá s bahnom bude obsahovať tajnu mapu, ktorá bude v kinder-vajicku. Ulohou detí bude túto kaňu nájsť a vyloviť vajco=vajce.

2.stanoviš'ťo : Do vedra s vodou dáme cukríky ktoré bude musieť každý člen skupinky vyloviť bez pomoci rúk a nôh aspon jeden cukrík.

3.stanoviš'ťo : Alexa nahánajú hady a preto sa cela skupinka musí vedľa seba postaviť do radu a cez trička si ponatahovať hadicu (z ktorej bude striekať H₂O) tak aby každému isla popod tričko.

4.stanoviš'ťo : Šmýkavé ihrisko (viď minulý rok)

5.stanoviš'ťo : ohadzovanie sa balonmi s vodou proti zlým fosam (animátori)

veľká vodná vojna

Materiál : špagle, farebné papiere , papiere na výrobu lodičiek a lietadielok , balóny, novinový (mäkký papier), lepidlo tekuté (ktoré zmiešame s rozmočeným papierom), gumičky + ozdoby ktoré sa na ne budú dať pripevňovať, kaňa s vodou, igelitové vrecka, vedra, igelit (dlhý a veľký, na pokrytie vnútorného futbaliska), matrace, špagáty, krepáky, vodu, cukríky, balóny, obrázky so zvieratami, časomiera, papier, lepiaca páska ,fixky, potreby na výrobu hula-hula vencov (neviem čo treba),

10. DEŇ PIATOK, 20. júl

mestská hra

Simonka, Baška

presun do mesta 9,30 – 10,00

hry medzi skupinami 10,15 – 11,30

spoločná hra – zháňanie vecí

stretko - závisí od toho ako sa nám predĺžia alebo skrátia hry

obed 12,30????

Mestská hra

Deti chodia v skupinkách po stanovištiach a snažia sa získať čo najviac bodov. Body sú vo forme papierikov, ktoré deťom dáme do sáčku, aby ich nestratili. Deti by mali byť vyberané animátormi, aby sa prestriedali všetky. Potrebujeme veľa pomocných animátorov.

- červený – 3 body

- modrý – 1 bod

Pomôcky: farebné papiere, - červené, modré, nejaké sáčky na nosenie papierikov

1. Janko Hraško

Hraš sa postaví pred stoličku, nakloní sa cez jej operadlo, ktorého sa nesmie dotýkať a spúšťa postupne 10 hráškov do fľaše, ktorá stojí za stoličkou. Podstatou je trafiť sa čo najčastejšie a mať vnútri čo najviac hráškov. Každé dieťa zo skupinky bude hádzať 20 hráškov a potom sa všetko spočíta za skupinu.

Pomôcky: hrášok a plastové fľaše

2. Na čmeliakov

Hráči sa čo najviac nadýchnu a naraz začnú bzučať tak, aby ich bolo dobre počuť. Deti budú zoradené za sebou a prvý začne, keď nebude vládnuť, buchne po ruke ďalšieho a ten musí pokračovať. Ráta sa čas celej skupiny.

3. Vietor

Medzi stromy priviažeme špagát, na ktorý prevlečieme papierový pohár. Úlohou dieťaťa je prefúknuť čo najrýchlejšie a čo najmenší počet fúknutí pohár na druhú stranu. Rátame počet fúknutí a čas, za ktorý sa podarí skupinke prehodiť pohár na druhú stranu. Každá skupina má tri pokusy a ráta sa jej ten najlepší čas.

Pomôcky: plastové poháre, špagát

4. Cibul'a

Naobliekaj sa ako cibul'a. Skupinky si zvolia jedného hráča, ktorého budú obliekať. Tomuto hráčovi sa snažíme dať obliecť čo najviac oblečenia zo skupinky. Rátajú sa aj náramky, mikiny, tričká, šiltovky. Na obliekanie majú 2 min. Kto má viac kusov, vyhráva.

5. Indiánsky terč

Máme pripravený papierový kartón s vajíčkami, kde zafarbíme nejaké políčka tromi farbami, napr. červená, modrá, zelená. Do tohto kartónu hádzeme pinpongovú loptičku. Získavame nejaký počet bodov a to takto.

Ak hodíme do červeného políčka, získavame 10 b, ak do zeleného 2 b a ak do modrého -5b. Potom sa to spočíta a ten, kto má viac bodov, získava papierik. Každé dieťa zo skupinky hádže a zrátaujú sa im body.

Pomôcky: pinpongové loptičky, veľké kartóny od vajíčok a nejaké temperky

6. Štipce

Deti budú mať zaviazané ruky za chrbtom a každý zo skupinky bude mať na sebe 15 štipcov. Ich úlohou je zhodiť svojmu spoluskupinkárovi čo najviac štipcov a nechať ich na zemi. Čím viac ich bude, tým viac bodov deti majú.

Pomôcky: štipce veľa

7. Saigon

Hra prebieha medzi dvoma skupinkami, ktoré sa postaví oproti sebe na čiary od seba asi 10 m. Na začiatku hry z každého družstva vybehne jeden hráč. Keď sa stretnú, približne v strede, začnú hrať kameň papier nožnice. Ten, ktorý prehrá sa musí vrátiť späť a ten kto vyhrá pokračuje ďalej v ceste a pri ďalšom losovaní sa stretne s protihráčom. Cieľom hry je dostať sa za súperovu čiaru. Družstvo, ktorému sa podarí mať viac osôb u súpera, vyhráva.

Pravdepodobne budeme potrebovať na každé stanovište jedného animátora – takže dokopy 7 !!!

Keď bude skupinka hotová so všetkými stanovišťami, môže si dať stretko niekde v meste.

Spoločná hra:

Stretneme sa všetci po ukončení týchto hier na určenom mieste a zahráme si jedno spoločné stanovište, kde tiež budeme získavať body. Hra sa volá **Hľadaj a prinies!**. Deťom dáme na zozname asi 10- 15 drobností, ktoré si každý môže niekde získať v okolí alebo u seba. **Napríklad: kamienok, zápalka, vetvička, pohár vody, guľička, pripínačka, podpis 5 ľudí – okrem skupinky, atď. – môžeš pridať vlastný nápad, čo by sme mohli.** Kto predloží všetky veci najskôr na dohodnutom mieste, dostáva najviac bodov.

Pomôcky: papier, perá

Medzitým sa vyhodnotia súťažné hry v jednotlivých skupinkách a povedia sa výsledky – ktorá skupinka vyhrala.

Nasleduje návrat do oratka a poobedný program.

STRETKO

Cieľ: Priviesť deti k tomu, že i ony samy sa môžu obetovať doma, v škole, ... a že obeta im bude prinášať radosť.

Nemusia sa robiť všetky 4 aktivity, stačia 2 (podľa času a pozornosti detí)

1. Puzzle

- animátor si vopred pripraví kancelárske papiere A4, na ktoré napíše písmená O,B,E,T,A
 - každé písmeno je na jednom kancelárskom papieri a je farebne odlíšené od ostatných
 - animátor ich rozstrihá na puzzle a jednotlivé dieliky rozdelí na 2 kôpky
 - musí dávať pozor na to, aby ani v jednej z kôpok neboli úplne všetky dieliky, ktoré tvoria jedno písmeno
 - skupinu detí rozdelí na 2 časti a obidve skupiny dostanú jednu kôpku časti puzzle
 - pri skladaní deti zistia, že ak chcú poskladať puzzle, musia obetovať časť svojich dielikov druhej skupine, ktorá by mala prísť
- k takému istému záveru
- ak deti nevedia poskladať puzzle, animátor by ich mal k tomu priviesť, usmerniť

2. Príbeh

- animátor prečíta príbeh z knihy „Spev svrčka“ od Bruna Ferrera

Obeta

Pri zbieraní obetných darov v jednom africkom kostolíku si ľudia podávali široký prútený kôš, do akých sa zbierajú maniokové hľuzy. V lavici v poslednom rade sedel chlapček. Úzkostlivo sledoval kôš, ktorý putoval z lavice do lavice. Pri myšlienke, že nemá vôbec nič čo by obetoval Pánovi, ťažko vzdychal. Kôš doputoval až k nemu. A tu, na údiv všetkých veriacich, si chlapček do prúteného koša sadol a povedal:

„Obetujem Pánovi to jediné, čo mám.“

3. Otázky k príbehu

- animátor by po prečítaní textu mohol dávať deťom tieto otázky:

1. Kde sa stal tento príbeh?
2. Kto sedel v poslednom rade v kostolíku?
3. Ako sa volal chlapček?(chyták: v príbehu nebolo spomenuté jeho meno)
4. Čo si podávali ľudia v kostolíku?
5. Čoho sa bál chlapček v príbehu?
6. Čo urobil chlapček, keď došiel kôš k nemu?
7. Čo obetoval chlapček Pánovi?
8. Ako sa cítil?

4. Plagát

- animátor si vopred pripraví plagát s postavičkou v prostriedku; postavička nebude mať ústa
- vopred si pripraví aj obláčiky z kancelárskeho papiera a šípky z farebného papiera
- úlohou detí bude na obláčiky nakresliť alebo opísať situáciu, v ktorej sa ony obetovali
- do šípok napíšu to, čo pri tejto situácii obetovali
- obláčiky nalepíme okolo postavičky a nasmerujeme na ne šípky, ktoré budú viesť od panáčika
- po nalepení obláčikov a šípok sa spýtame detí, ako sa v danej situácii cítili; ak cítili radosť, dokreslíme postavičke vysmiate ústa
(deti môžu dokresliť postavičke vlasy, gombíky,...)

Pomôcky: papiere s písmenami O,B,E,T,A, pre každú skupinku

Príbeh *Obeta* na papieri

Plagát (veľký papier)

Obláčiky z farebného papiera

Farbičky, fixky

Návrat do oratka

OBED

POOBEDIE

**Omša,
veľká festa,
vyhodnotenie,
výstavka výrobkov,
párty s rodičmi:))**

BONUS

Hry na „zabitie času“

Na tretieho – hráči stoja v dvojiciach v kruhu (jeden za druhým). Po obvode kruhu sa naháňajú dvaja hráči. Naháňaný sa môže kedykoľvek zaradiť pred niektorú dvojicu. Zadný z dvojice je tam teraz navyše, začne naháňať toho, čo naháňal doteraz.

Na opustený ostrov si beriem... – hráči sedia v kruhu. Začína animátor „idem na opustený ostrov a beriem si so sebou ...“. Finta je v tom, že vec, ktorú si berie, sa musí začínať na začiatkové písmeno krstného mena. To vie väčšinou iba animátor. Úlohou detí je zistiť, čo si môžu so sebou zobrať.

Pištolníci - Všetci sa postavíme do kruhu. A si napíše mená všetkých detí. Povie meno jedného z detí v kruhu. Tento si musí čupnúť a susedia po jeho oboch stranách na seba vzájomne vystrelia. Z hry vypadáva ten, ktorý pomalšie reaguje (nechá sa zastreliť) alebo reaguje nesprávne (nemal strieľať, nemal sa zohnúť). Víťazí posledný hráč, ktorý ostane v kole sám.

Na poštára - V strede kruhu je poštár so zaviazanými očami. Poštár povie: "Nesiem list od napr. Janky pre napr. Zuzku. Tie dve dievčatá si majú vymeniť miesta. Poštár ich chytá. Ak sa mu podarí niektorú chytiť, vymení sa s ňou.

VRABČIA NAHÁŇAČKA - Naháňač aj ostatné deti sa pohybujú len poskokmi znožmo (môže aj na jednej nohe).

VYHADZOVANÁ - Hráč vyhodí loptu čo najvyššie a volá celé meno spoluhráča. Ten musí loptu chytiť a opäť loptu vyhodit' a volať ďalšieho hráča. Kto loptu nechytí alebo chytí a nevolá jeho meno, vypadá z hry. Víťazom sa stávajú poslední dvaja hráči. Iné variácie – deti si dajú mená kvetov, zvierat, štátov, čísla, atď

OBOR TRPASLÍK - Deti stoja v rade (kruhu). Animátor opakuje slová – obor, trpaslík, trpaslík, trpaslík, obor, obor ,... Deti pri slove obor stoja – pri slove trpaslík urobia drep. Kto sa pomýli (stačí, aby sa len mykol) vypadá z hry.

NA SOCHY - Deti voľne pobejú na priestore. Na písknutie (zakričanie STOP)zostanú stať v takej pozícii, v akej boli pri zapísknutí. Takto vytvoria sochy. Animátor zapíska dvakrát po sebe a „sochy“ sa dajú do pohybu, hra pokračuje až do najbližšieho zapísknutia, keď opäť vytvoria sochy tým, že ostanú stát'...

NA MEDVEĎA - V kruhu – v jame – je medveď, ktorý sa snaží dostať von z kruhu. Deti sa držia pevne za ruky a bránia mu v tom. Ak sa medveďovi podarí podliezť, uteká, deti ho prenasledujú a snažia sa ho znovu v kruhu obkľúčiť. Ak medveďa chytia, alebo ho prestanú na pokyn učiteľa prenasledovať, hra sa opakuje s novým medveďom v kruhu.

CUKOR, KÁVA, ČAJ - Žiaci stoja v rade. Od nich na 20 krokov stojí jeden žiak, ktorý je otočený chrbtom k ostatným a hovorí rýchlo a nahlas – „Cukor, káva, čaj – bum.“ Žiaci sa zatiaľ približujú k tomu, čo stojí vpredu. Keď sa žiak vpredu otočí k ostatným tí už musia stáť. Koho vidí sa pohybovať, označí ho menom a nakáže mu vrátiť sa o určitý počet krokov

dozadu. Vyhráva ten, kto sa prvý dotkne vyvolávajúceho a ten potom zasa hovorí: „Cukor, káva, čaj – bum.“

HÚSKY HÚSKY

Animátor je gazdinka, dve deti alebo animátori sú vlci. Gazdinka vyvoláva - húsky odpovedajú:

- | | |
|---|------------------|
| - Húsky, húsky, poďte domov: | Neideme |
| - Prečo? | Pre víčka |
| - Kde je? | Za kríčkom |
| - Čo tam robí? | Umýva sa |
| - Čím sa utiera? | Zlatým ručníčkom |
| - Kto ho pral? | Pračka |
| - Kto ho vyšíval? | Vyšívачka |
| - Húsky, húsky poďte domov,
dám vám chleba (cukríky, keksy...) | Nechceme |
| - Dám vám zrna | Ideme |

Húsky bežia ku gazdinej a vlci ich chytajú. Vyradené deti sa postavlia ku gazdinej. Poslední dvaja sú vlci pre budúcu hru. Gazdinku si vyvolia deti.

ŠATKA - V kruhu stojí jedno dieťa so zaviazanými očami. Deti v kruhu sa držia za ruky, krúčia sa a spievajú. Hráč v kruhu po chvíli zatlieska, deti sa zastavia, on ide k niektorému dieťaťu v kruhu. Keď sa ho dotkne, spýta sa ho „Vtáčik, ako spievaš?“ Opýtaný zaspieva kúsok z nejakej piesne. Prostredný podľa hlasu háda, kto to je. Ak neuhádne, stojí v kruhu ďalej a hra pokračuje.

SLEPÁ BABA – všetci poznáme...