

Meno:

MADAGASCAR



PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2012

2.KMEŇ

9. – 20. júl

Denný program

7.15	ranné modlitby animátorov
7.30 – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15 – 9.15	sv. omša + film
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	oratko - zoznamovačky	Miška	zoznamovačky	celotáborová hra
	Utorok 10.7.	objavovanie nového sveta – moja skupinky, kto je v nej	oratko	Verča + Ľubka	zoznamovačky+iné hry	objavovanie ostrova
	Streda 11.7.	priateľstvo, hádka, rozdelenie, oľutovanie a návrat	výlet Devínska Kobyla	Roman + Peťo	6 úloh cestou	áno-nie-alebo + v aréne o potravu
	Štvrtok 12.7.	veriť druhému, veriť v dobro druhého	Ekonom	Anička + Domča	cesta+ prístavy	šlendo + boj o totem
	Piatok 13.7.	vytvárať spoločenstvo – je jedno, kde sme, hlavne, že sme spolu	kúpalisko Vincov les	Paťo+ Maťo	hry vo vode	hry na suchu+ šantenie sa vo vode
2. týždeň	Pondelok 16.7.	moje dejiny, minulosť, čo som už zažil v živote	výlet Pekná cesta	Paula + Lucka	stanovištia cestou	získavanie jedla
	Utorok 17.7.	moji rodičia – za čo im môžem ďakovať	oratko – vodný deň	Maťo + Lenka	Štrkovec- dary od rodičov	vodné stanovištia
	Streda 18.7.	byť členom spoločenstva, cítiť sa v rodine	spoločný výlet	Peťo + Miška	celotáborová výlet a hra	
	Štvrtok 19.7.	ako prejavujem lásku v živote voči druhým	mestská hra	Viki + Ado	chyťanie páchatel'ov	hra v Ružinovskom parku
	Piatok 20.7.	obetovať svoj život za druhých, žiť s láskou	Ekonom	Viki	chlapci súboje baby koláč	vyhodnotenie, party s rodičmi

„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. Zásadou 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 sa do noci (prípadne do rána) na počítači 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! Mať 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!**
- Mať 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 prícestský prácu, učenie ... nič iba seba & chuť a veľa :O)
- **Vedieť strhnúť deti, keď treba aj sám začať!**

1. deň oratko PONDELOK, 9. júl

Moje životné túžby, o čom snívam

Ráno prídu deti s rodičmi a nastane klasické vybavovanie administratívnych záležitostí a prihlasovania detí. Hneď ako sa zapíšu, dostanú papierik s povolaním, ktoré im bude priradené na celý tábor. Ku každému povolaniu bude priradený jeden, prípadne dvaja animátori, ktorí si musia tieto svoje 4 deti zapamätať a ujať sa ich na prvé doobedie.

Povolania sú: ZOO ošetrovateľ/ka, kapitán lode, vodič metra, televízna redaktorka, predavačka lístkov do ZOO, policajt, záhradník, akrobatka, novinár a revízor.

Po omši a úvodnom filme nasleduje krátke spoločné učenie sa tancov.

Potom sa každé povolanie odoberie nájsť si svoj priestor kde si zasúťažia v 3 disciplínach.

1.športová: Stanoví sa im nejaká dráha (napr. dlhá časť ihriska, okolo oratka,...) a zistí sa ako rýchlo prebehnú tam a späť, alebo okolo – netreba načas, iba prideliť body a to tak, že prvému 4, druhému 3, tretiemu 2 a poslednému 1 bod.

2.vedomostná: Dajú sa im vynásobiť dve čísla u hlavy, kto to skôr urobí, napr:53x48,...na to budú prichystané papieriky aby každý mal podobné čísla ale rovnako náročné. Opäť rovnaké bodovanie.

3.šikovnostná: Rozpletenie uzlu, hádanka zo zápaliek(niektoré skupinky dostanú jedno, niektoré druhé. Opäť deti hneď obodujeme, body sčítame, v prípade nerozhodnosti im môžete dať ešte jednu úlohu: ale všetkým 4, aby sa dvaja nenudili(i keď sa rozhoduje iba od dvoch). Napríklad – kto mi ako prvý donesie lepiacu pásku / hocičo iné. (25min)

Kartičky s bodmi zanesiete hneď Miške, dáte si 5min na desiatu a zatiaľ sa vyrobí rozdelenie do skupiniek. Po zvolaní do našej miestnosti (Modrej) uvedieme deti do deja a rozdělíme ich do 4 skupiniek, ktoré by mali byť cca vyrovnané (H,Z,L,Ž). Potom predstavíme plánik a hodnotenie(hier a správania) a namotivujeme deti, že keď chcú so svojou skupinkou vyhrať, musia sa tam aj lepšie spoznať a tak nasledujú zoznamovačky. Každá skupinka sa odoberie na voľné miesto a zahrá si niektoré z týchto hier, ktoré sú zamerané na spoznanie mien, vlastností, záľub a túžob dieťaťa.

1.Povedia svoje meno ale s tým musia povedať aj nejakú svoju vlastnosť, ktorá začína na to písmeno, napríklad. Ja som pekná Peťa :D a ide ďalší v kruhu a musí zopakovať všetkých predtým a potom povedať seba. Takto to ide až po koniec.

2. Teraz zistíme či si pamätajú svoje mená a to hrou BANG. Jeden je v strede a keď ukáže na niekoho z kruhu, dotýčny si musí čupnúť skôr ako naňho vystrelia susedia. Pri strelbe sa však namiesto BANG musí zakričať správne meno hráča, na ktorého strieľam. Ak to nestihne, vypadáva ten, kto si nečupol a aj ten, ktorý nestihol vystreliť(povedal zlé meno). Ak si stihne čupnúť, vypadáva ten, ktorý pomalšie vystrelil. V prípade že vystrelili a povedali správne meno naraz, nevypadáva nikto.

3. Jeden stojí v kruhu, ostatní sedia. Ten čo je v kruhu povie : „Mám rád všetkých ale najviac tých,...“, napr. ktorí majú radi futbal ako ja. Všetci ktorí majú radi futbal si vymenia miesta. Ten čo je v kruhu si zatiaľ snaží uchmatnúť miesto. Je dobré aby sa to hralo na stoličkách (Modrá, Čajovňa, Hudobka, Skautská,... ale ak nebude voľno tak sa môže hrať aj na zemi.) Na animátoroch zostáva dôležitá úloha a to viesť dialóg – po vymenení osloviť hráčov ktorí napríklad povedali že by chceli byť astronauti/ majú radi tanec/ atď. a pýtať sa ich nato, nech každý môže prezentovať po čom v živote túži a čo rád robí.

4. Čím by si chcel byť? alias Živé pexeso. Jede hráč odíde aby nepočul a nevidel na ostatných. Ostatní zatiaľ utvoria dvojice, v ktorých musia nájsť niečo čo by obaja radi robili a nájsť na to nejaký znak, napr. keby chceli byť speváci, zaspievajú kúsok nejakej pesničky. Keby chceli pracovať s počítačom, budú ťukať do klávesnice. Dôležité je, aby dvojica robila presne to isté. Všetci si sadnú na zem, rozostavení ako kartičky v pexese. Príde hráč. Keď povie niekoho meno, ten sa musí postaviť a urobiť uhádnutý znak. Inak sa hrá ako normálne pexeso, až kým nenájde všetky dvojice. Ostatní nesmú radiť. Môže sa hrať aj viackrát, vždy si však treba vyrobiť nové dvojice a nové znaky.
(Kým nepôjdu najmenší na obed)

Potom keď zostane čas, mohli by si vyrobiť vlastnú vlajku, na to budú pripravené plachty, palice a temperky.(25min) Nasleduje obed a poobede stretko.

Počas stretka si zapálime sviečku, sadneme do kruhu a pokúsime sa im viac priblížiť tému, vysvetliť im že životné túžby a tiež zdieľanie ich s kamarátmi(t.j. teraz so svojou skupinkou) je dôležité. Každý raz bude vykonávať nejaké povolanie, asi nie to čo mu bolo pridelené ráno, ale niekým sa stane. Mal by si teda uvedomiť, že od Pána Boha dostal nejaké talenty, ktoré by mal využiť. Hier už bolo dosť a tak si prečítame krátky príbeh od Bruna Ferrera, volá sa Nepotrebné kľbko(knižka A kvety jednoducho kvitnú). Potom si na papierik každý napíše 3 veci: svoj najväčší talent, čo by v živote chcel dosiahnuť a tretiu vec, čo očakáva od tohto tábora. Hodí sa to do krabičky a odovzdá Bohu v modlitbe. (celé tak cca 20min)

Po tomto nasleduje spoločná hra tábora – všetci sa stretnú vzadu na ihrisku a asi Peťo to zaujíma. Rozdelíme sa podľa H,Z,L,Ž 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. Nejakí 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 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 a 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 niesť 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)

Vyhodnotenie: dnes sa veľmi nemá čo hodnotiť, jedine správanie

Pomôcky:

papieriky s povolaním, zápalky, špagát s uzlom, kartičky na zapisovanie bodov, 4 biele plachty, 4 palice, 4 temperky+ štetce + voda, 4 sviečky, papieriky, perá, 4 krabičky, náradie v troch veľkostiach, prezlečenie babky, policajtov, 3 lopty

2. deň oratko

UTOROK, 10. júl objavovanie nového sveta – moja skupinky, kto je v nej

09:30 – 10:30 : ZOZNAMOVAČKY

Zoznamovačka s dekou : Dvaja animátori chytia rozloženú deku každý z jednej strany. Skupinka sa rozdelí na dve družstvá, ktoré si sadnú každé za jeden koniec deky. Každé z družstiev vždy pošle jedného, aby si sadol hneď za deku. Keď sa deka spustí, človek sediaci za dekou musí uhádnuť meno človeka z druhého družstva skôr, ako to urobí on. Ten, kto meno uhádne neskôr, alebo ho nepovie vôbec, prechádza k druhej skupinke.

Pomôcky : deka / do každej skupinky jedna /

Nájdí si svoje mená : Každé dieťa si vezme 10 papierikov a napíše na ne svoje meno. Potom sa všetky mená vhodia do nejakého hrnca / alebo džbánu, alebo čapice / . Keď sa mená poriadne premiešajú, znova si každé dieťa vytiahne 10 papierikov. Potom je jeho úlohou priradiť papieriky s menami ktoré si vytiahol ľuďom, ktorým patria a získať späť 10 papierikov so svojím menom. Môže sa tu stanoviť aj nejaký časový limit, do ktorého budú svoje mená musieť získať späť.

Pomôcky : nastrihané papieriky, perá, hrniec/ džbán/ šiltovka

Pištolníci : Deti stoja v kruhu a jedno dieťa je v strede. Ten v strede vždy ukáže na jedného človeka a ten si musí rýchlo čupnúť. Úlohou dvoch vedľa neho stojacich ľudí je povedať čím skôr meno „ postreleného „. Ten, kto správne meno povie skôr, vyhráva a ten, čo prehrá, odchádza z kruhu von.

Papieriky s otázkami : Bude pripravený papier s 20 otázkami, ktoré bude mať animátor. Po zemi sa rozhádzu papieriky s číslami od jedna do 20 a povieme deťom nech si každé vezme koľko papierikov chce bez toho , aby vedeli čo sa bude ďalej hrať. Keď si už každý bude istý počtom svojich papierikov, začneme hrať zoznamovačku tak, že každý povie číslo papierika a tú otázku na papieri dostane.

10:30 – 11:30

Hra s kruhmi : Každá skupinka sa pochyťá za ruky a vytvorí koliesko. Na jedného sa zavesí cez nohu a rameno gymnastický kruh a ich úlohou bude preniesť ten kruh cez každého člena ich kolieska, až kým sa nedostane k človeku, u ktorého začínal. Počas hry sa nemôžu pustiť za ruky a vyhráva skupinka, ktorej sa podarí presunúť kruh ako prvej.

Pomôcky : gymnastické kruhy / do každej skupinky jeden /

Túto hru si zahráme 3 krát.

Hra s balónmi :

Každá skupinka vytvorí dvojice, ktoré sa postavia do radu. Ich úlohou bude spolupracovať a to tak, že dvojica si dá na čelo balón a budú musieť prejsť určitú dráhu bez toho, aby im balón padol a aby si ho pridržali rukami, ak im padne skôr ako v cieľi vrátia sa na štart a idú od znova. Ktorá skupinka bude mať všetky dvojice v cieľi vyhráva.

Pomôck : balóny (10)

Štafetový beh s myšlienkou : Deti sa postavia do radov s niekoľkometrovými rozstupmi. Na konci radu bude papier s perom, na začiatku radu bude animátor s papierom, na ktorom bude mať napísaný odsek, alebo nejakú myšlienku z Madagaskaru. Keď sa začne hra, animátor povie kúsok odstavca prvému dieťaťu v rade. To musí posunúť tú informáciu druhému, druhý tretiemu atď atď. , až kým sa tá veta nedostane k poslednému dieťaťu, ktorého úlohou bude napísať to na papier. Takto sa musia dopracovať k zapísaniu celej tej myšlienky. Vyhráva skupinka, ktorá bude mať celý odsek napísaný ako prvá.

Pomôcky : papiera, perá

Táto hra sa bude hrať 2 krát – druhý krát sa pozície vymenia, zapisovač bude teraz prvý v rade a ten čo bol prvý bude zapisovať.

11:30 – 12:30

Napadnutie fosami :budeme hrať na zadnom ihrisku v oratku a to tak ,že jeden člen s každej skupinky- zbierač- sa postaví na jednu stranu futbalového ihriska(ak by sme mali moc akčné deti, tak tieto úlohy môžu kludne robiť aj animátori ale asi v každej skupinke bude nejaké lenivé dieťa, ktoré bude tejto úlohe rado) . Na druhej strane bude animátor, ktorý bude mať v ruke rolku toaletného papiera, ktorý bude trhať po tých vyznačených častiach a po jednom ich dávať ostatným členom skupinky. Ostatní členovia skupinky budú behači a ich úlohou bude presniest' čo najviac častí papiera na druhú stranu k zbieračovi. Háčik je však v tom, že v ihrisku budú animátori – FOSY- ktorí budú označení a budú decká naháňať. Ak nejaké chytí, kúsok papiera ktorý má v ruke mu zoberie. Vyhráva tá skupinka , ktorá na konci hry bude mať čo najviac častí toaletného papiera na druhej strane .

Pomôcky: toaletný papier

+ ak by ostal čas

Čokoláda : V skupinke každý dookola hádže kockou. Ten, kto hodí šestku, si musí rýchlo obliecť čiapku, šál, rukavice a sveter a môže začať jesť čokoládu. Keď však hodí šestku niekto ďalší, kým sa bude obliekať, musí sa vyzliecť a obliekať sa musí zase ten, kto ako posledný hodil šestku. Hrá sa dovtedy, kým sa nezje celá čokoláda.

Pomôcky : kocka, čokoláda, čiapka, šál, rukavice

12:30 – 13:30 OBED

13:30 – 14:00 : STRETKO

Téma: Spolupráca

Modlitba: Otčenáš, Zdravas, Sláva Otcu

Príbeh : K opátovi Matejovi z Bascie prišiel skazený človek a prosil ho, aby sa pomodlil za jeho polepšenie. On prisľúbil. Neznámi odišiel a žil ďalej hriešnym životom. Po mnohých dňoch sa znova ukázal a rozhorčene vyčíta opátovi: ako vidím, darmo som sa odporúčal do Vašich modlitieb. Nepomohli - v ničom som sa nepolepšil.

Matej hneď neodpovedal. Po chvíli ho zobral na dvor a prosil ho, či by mu pomohol odnieť vreca obilia. Návštevník chytil vreca na jednom konci a Matej na druhom konci. Po niekoľkých krokoch Matej pustil vreca na zem a to niekoľkokrát za sebou, až kým jeho pomocník neustratil trpezlivosť. „Otče, ak chcete mať vreca na mieste, musíte sa aj Vy o to pričiniť. Ja nemôžem urobiť všetko sám!

Matej sa pozrel na neho s úsmevom a povedal: „Máte pravdu. Ale musíte vedieť, že tak isto je to aj s Vaším polepšením. Ja sám nemôžem urobiť všetko. Aj Vy sa musíte o to pričiniť. Bez Vášho osobného úsilia sa nikdy nepolepšíte“.

Tento príbeh je o spolupráci s Bohom – nestačí len žiadať, treba sa aj usilovať. Počas tohto tábora by sme sa aj my mali usilovať o spoluprácu s mojou skupinkou.

Aktivítka : Tvorba reťaze : Každý dostane kúsok papiera a do skupinky dostaneme lepidlo. Z týchto papierov urobíme krúžky a zlepíme ich do jednej spoločnej skupinkovej reťaze, ktorá ma symbolizovať to, že reťaz je taká silná ako jej najslabší článok. Preto aj naša skupinka bude práve taká silná, akú si ju sami vytvoríme a ako sa v nej budeme navzájom podporovať.

Komentár a forma diskusie bude na fantázii každého animátora. Odvíjať by sa to však malo od hlavných bodov, aký sú tím, spolupráca a aká je dôležitá súdržnosť v skupinke.

Pomôcky : nastrihané farebné papiere na pásiky, lepidlo / každá skupinka svoje /

14:00 - 16:00 **POOBEDŇAJŠIA HRA**

Na začiatok – Naše 4 skupinky stroskotali na Madagaskare, pretože sa im minulo palivo. Po vylovení sa všetci členovia rozhodli preskúmať tento neznámy ostrov. Každá skupinka dostane miesto ohradené kriedou nakresleným kruhom ako ich základňu. Každá skupinka si spomedzi seba vyberie jedného náčelníka, jedného bojovníka, ostatní členovia budú zberači.

Na ostrove sa nachádzajú 4 oblasti : džungla, potok , pastvina a vrak lode.

ZBERAČI – Ich úlohou je chodiť do jednotlivých oblastí ostrova a získavať tam suroviny.

V džungli sa získava drevo , v potoku voda, na pastvine steiky a vo vraku lode užitočné poklady (čo sa tam nachádza zistia až na mieste), za ktoré budú extra body.

V každej oblasti lesa bude jeden animátor a zberač môže surovinu získať tak, že pred animátorom urobí 3 drepy. Potom musí túto surovinu odnieť na základňu svojej skupinky a to urobí tak, že počas behu na základňu musí mať obe ruky hore, aby všetci videli, že nesie surovinu. Zberač môže niesť najviac jednu surovinu.

BOJOVNÍK – Má v ruke zrolované noviny a snaží sa s nimi jemne pacnúť súperových zberačov. Keď ich chytil, zberač mu musí odovzdať surovinu, ktorú má práve u seba. Zberači sa môžu súperovmu bojovníkovi brániť tak, že sa traja zberači chytia za ruky, no v tejto trojici môže byť iba jedna surovina.

NÁČELNÍK – Má prehľad o surovinách na základni a vraví zberačom, ktoré suroviny sú treba (ak by to deťom veľmi nešlo, náčelník môže byť aj animátor ale myslím že to zvládnu aj sami)

Jeho najdôležitejšia funkcia je meniť suroviny na podstatné veci :

4 vody a 4 steiky za jeden obed, 5 driev za vylepšenie základne (každých 5 driev vylepší základňu o jeden level, pričom sa potom podľa dosiahnutého levelu udelia na konci body)

UDALOSTI :

Raz za čas animátor zakričí : Blíži sa ... a počíta do 1,2...5 a povie obed !

Vtedy musia byť všetci členovia na základni a musia mať zamenené suroviny tak, aby mali na základni aspoň jeden obed. Náčelník vtedy zaplatí jedným obedom. Ak na základni obed nemajú, všetci sú potrestaní tým, že do ďalšej udalosti musia skákať na jednej nohe.

Druhou udalosťou (keď myslíte že by to už bolo príliš, tak môžeme túto udalosť úplne vynechať) je : Blíži saa počíta do 1,2...5 búrka ! Taktiež musia byť po dopočítaní 5 všetci členovia skupinky na základni a musia mať aspoň o level povýšenú svoju základňu.

Pomôcky : noviny, krieda, zoznam pre náčelníka čo môže meniť za čo, noviny / pre každého bojovníka skupinky /



3. deň Devínska Kobyla

STREDA, 11. júl

Priateľstvo, hádka, rozdelenie, oľutovanie a návrat

ráno dvaja animátori – pravdepodobne Peťo & Roman odchádzajú skôr, aby dopredu pripravili aktivity na výlet), a omšu nejdeme a hneď po filme

8:30 – **odchod na výlet**: Najskôr odchádzajú 2 skupinky (najlepšie tie, ktoré majú najnižší počet bodov v doterajšom hodnotení v celotáborevej hre), zvyšok má čas cca 20 minút – rozprávajú sa v miestnosti, animátori sa im venujú. Po príchode dvojice skupiniek na rázcestie v Devíne, odkiaľ vedie turistická značka na Devínsku Kobylu animátor vysvetlí deťom, čo sa bude diať – skupinka putuje sama a cestou majú za úlohu splniť 5 bodovaných aktivít, ktorých zadanie (popríklad pomôcky pre ne) bude možné nájsť pripnuté na viditeľných miestach (stromy, veľké kamene atď.). Hodnotiť dané úlohy bude vždy animátor skupinky, ktorá ich plní. Skupinky pôjdu v poradí od posledného v hodnotení až po prvého spôsobom, že vyráža jedna skupinka z dvojice, zatiaľ čo druhá sa púšťa do plnenia „Volnej úlohy“, ktorú skupinka čo vyrazila ako prvá splní až, keď dorazí na Kobylu.

9:00 - **výlet** na Devínsku Kobylu (po červenej značke): Skupinky samostatne plnia zadané úlohy a animátor si postupne zapisuje výsledky svojej skupinky na papier! **Úlohy**, ktoré sa budú nachádzať v teréne:

1. **„Volná úloha“** – Je možné ju vykonať kdekoľvek po ceste. Odporúčaný spôsob je spomínaný vyššie. Pozostáva z 20-tich logických hádaniek. Skupinky budú hodnotené podľa počtu správne vyriešených hádaniek.

hádky:

1. Niektoré mesiace majú 30, iné 31 dní. Ktorý mesiac má 28 dní?(každý)
2. Hrdlo má, no hlavy nie, čo to je?(fľaša)
3. Keby jeden chlieb taký veľký bol ako celý svet, čože by ešte väčšie byť muselo?(pec, v ktorej by bol pečený)
4. šesť nôh má a po hlave chodí.(voš)
5. Prečo biele ovce viac zožerú ako čierne?(pretože je viac bielych ako čiernych)
6. Keď ideš do mesta, čo ti je na pravej a čo na ľavej ruke?(päť prstov)
7. Ako napíšeš tisíc bez nuly? (M/tisíc)
8. Je to ťažké a nič to neváži, Čo je to?(hádanka)
9. Čo je ťažšie, kilo peria, alebo kilo železa?(oboje rovnako)
10. Kto hrá a stále vyhráva?(Muzikanti)
11. Ako napíšeš štyrmi písmenami „suchá tráva“?(seno)
12. Koľko krokov urobí vrabec do roka?(ani jeden, lebo robí len skoky)
13. V lete je oblečený, v zime nahý, čo to je?(strom)
14. Jeden hore, dvanásť dolu, čo to je?(mesiac)
15. Na veži sedím, nie som vták, vo vrecku ležím, na rukách sa nosím kto som?(hodiny)
16. Kto vysloví moje meno, hneď ma zničí.(Ticho)
17. Mladá je veľká, stará je malá.(sviečka)
18. Ktorý vták má v prostriedku oko?(sokol)
19. Je to had, v tele samá diera, neje a predsa neumiera. (reťaz)
20. Bije to, no ruky to nemá.(srdce)

[pomôcky:4-krát papier s hádkami]

2. **Úloha č. 1 – „Loptička“** Skupinka sa snaží vymyslieť takú taktiku, aby sa v čo najkratšom čase dotkli jednej tenisovej loptičky všetky deti, spôsobom, že jedno dieťa podáva loptičku ďalšiemu. Animátor stopuje čas a zapíše si najkratší, ktorý sa skupinke podarilo dosiahnuť za 3 stopované pokusy. **[pomôcky: tenisová loptička, stopky]**

3. Úloha č. 2 – „Zápalky“ Deti zo skupinky sú rozdelené do dvojíc. Každá dvojica dostane od animátora náhodne pridelený jeden z prstov na ruke (palec, ukazovák, prostredník, prstenník alebo malíček). Na oboch koncoch trasy sú položené farebné poháriky, pričom v poháriku na ŠTARTE sa nachádza 10 zápaliek. Úlohou skupinky je v čo najkratšom čase preniesť všetky zápalky zo ŠTARTU do pohárika v CIELI. Zápalky sa nosia po jednom a to takým spôsobom, že každý jeden z dvojice môže použiť iba jeden prst a to konkrétne ten, ktorý im bol určený na začiatku. Na trase (ŠTART-CIEL) môže byť vždy len jedna dvojica. Tie sa striedajú postupne v poradí (aby nešla stále tá istá dvojica) – odporúča sa v spomínanom poradí prstov na ruke. V prípade, že niekomu zápalka na trase spadne, berú ju opäť na ŠTART, odkiaľ skúšajú ešte raz, pričom čas stále beží. Po dobehnutí poslednej dvojice do CIEĽA sa čas zastavuje a zapisuje. **[pomôcky: 2 farebné poháriky, krabička zápaliek (do rezervy), stopky]**

4. Úloha č. 3 – „Po papieri cez močiar“ Na vyznačenej trase (cez močiar) je možné prejsť z jedného konca na druhý (vyznačené paličkami s faborkou) iba takým spôsobom, že človek stojí na A4 papieri a nedotýka sa žiadnou časťou zeme. K dispozícii sú dva také papiere. Úlohou je, aby celá skupinka prešla daný úsek v čo najkratšom čase spôsobom, že keď jeden prejde celý úsek, beží naspäť určenou trasou (okolo kríku) a odovzdáva papiere ďalšiemu. Čas sa zastaví keď prejde posledné dieťa vyznačeným úsekom (močiarom). **[pomôcky: 2 kúsky krepového papiera, 2 ks A4 papierov (najlepšie zalaminátované) stopky]**

5. Úloha č. 4 – „Nájdí a zjedz“ V okruhu 50 metrov vyznačeným smerom od zadania úlohy je ukrytá igelitka plná jedla. Po odštartovaní sa začne stopovať čas. Úlohou skupinky je čo najrýchlejšie nájsť igelitku a skonzumovať všetko, čo v nej nájdú. Nachádza sa v nej: 5 strúčikov cesnaku, ½ krájaného chleba, 2x slané tyčinky, 2l vody, pravidlo, ktoré je treba pri jedení dodržať („Ten kto konzumuje čo i len kúsok slanej tyčinky, nesmie sa napiť ani kvapky vody.“). Animátor dozerá na dodržanie pravidla a stopky zastavuje vtedy, keď je skonzumované všetko z igelitky a celá skupinka ukáže, že má prázdne ústa. Nezabudnúť zobrať všetky odpadky so sebou! **[pomôcky: 4x igelitka, 8x slané tyčinky, 20x strúčik cesnaku, 4x polovica krájaného chleba, 4x dvojlitrová fľaša vody, 4x pravidlo, stopky]**

6. Úloha č. 5 – „Prerúčkuj džungľou“ Medzi dvoma stromami je v dostatočnej výške uviazané lano. Úlohou skupinky je po jednom prerúčkovať z jedného konca lana na druhý. Čas začína byť stopovaný keď vyrazí prvé dieťa na trasu (prvýkrát sa prechytí na lane). Pokiaľ nejaké dieťa počas rúčkovania spadne, začína odznovu. Ak by sa stalo, že spadne už tretíkrát, tak mu môže pri ďalších pokusoch pomáhať iné dieťa zo skupinky a to zo zeme (podopiera mu nohy alebo rôznym iným spôsobom – záleží na kreativite detí). Keď trasu zvládne posledný zo skupinky, čas sa zastavuje a zapisuje. **[pomôcky: lano, stopky]**

[Úlohy sú zamerané na spoluprácu v skupinke, vzájomnú pomoc, tak aby sa zapojil každý. Cestou pomedzi úlohami sa deti rozprávajú a prehĺbujú vytvorené vzťahy, utužuje sa skupinka. Dôležitá je osoba animátora, ktorý vytvára atmosféru priateľstva a animuje skupinku. = táto časť programu je zameraná na myšlienku dňa – Priateľstvo!]

Poznámka: Animátori skupinky, ktorá pôjde posledná majú za úlohu zobrať všetky pomôcky a odpadky, ktoré po úlohách zostali.

11:30 - 12:00 – **príchod** všetkých skupiniek na Devínsku Kobylu, **svätá omša** v prírode, **obed**
 13:30 - **pokračovanie** výletu smerom na Sales po červenej značke: Odchádza celý tábor spolu, nie je potrebné ísť po skupinkách. Na začiatku je vysvetlená aktivita na cestu – „**Áno, nie, alebo**“ – V tejto aktivite hrá každý sám za seba. Na začiatku dostane každý 5 zápaliek. Počas celej cesty sa jednotlivci snažia vyhrať čo najviac zápaliek od ostatných hráčov (aj zo

svojej skupinky) a to sa dá dosiahnuť tak, že sa im pri rozhovore podarí niekoho pristihnúť, ako povie zakázané slovíčko (áno, nie, alebo). Kto prvý pristihne a upozorní druhého hráča, dostáva od previnilca jednu zápalku. V prípade, že niekto prehrá všetky svoje zápalky, má stále šancu nejaké od ostatných získať. Keď sa však previní, nemá už ako zaplatiť, tak musí urobiť jeden kotrmelec tam kde práve je. Hra sa končí príchodom na lúku pri Salese.

[pomôcky: asi 12 zápalkových krabičiek]

14:30 – príchod na **Sales** a rýchle vyhodnotenie predošlej aktivity so zápalkami - urobí sa poradie 4 najlepších hráčov s najvyšším počtom zápaliek, ktoré si animátori zapíšu a premietne sa do bodovania celotáborovej hry (1. miesto = 4 b, 2. miesto = 3b, 3. miesto = 2b, 4. miesto = 1b).

[Táto časť programu je zameraná na myšlienku dňa – Rozdelenie. Je to zdôraznené najmä tým, že počas cesty hrá každý sám za seba a neviaže sa na skupinu – oddelí sa od nej. Spolieha sa na vlastné schopnosti a nepotrebuje pomoc nikoho iného. Táto jeho snaha je aj preto ohodnotená individuálne – vyhrá najlepší. Preto sa môže stať, že jedna skupinka vyhrá v tejto aktivite aj všetky body]

14:45 – 15:00 – vysvetľovanie a začiatok veľkej hry „**V aréne o potravu**“ Vyhladovaným zvieratám na ostrove začína dochádzať potrava. Sú hladné a jediný kto má nejaké jedlo sú ich „protivníci“ – ostatné zvieratá na ostrove. Keďže hlad je taký krutý, začínajú pomaly zabúdať na svojich priateľov a stávajú sa z nich veľkí protivníci a konkurenti! Preto začínajú medzi sebou o potravu bojovať.

Pravidlá: Každá skupinka má základný tábor v jednom rohu územia (lúky), v ktorom majú deti zložené ruksaky a všetky veci, pričom v každom je jeden animátor z danej skupinky, ktorý stráži jedlo tej skupinky (kartičky, na ktorých je nakreslené jedlo – levy = steak..., je ich rovnaký počet pre každú skupinku – 150). Každý tábor je umiestnený rovnako ďaleko od stredu územia, v ktorom sa nachádza územie zvané „**U lemura**“. Tam sa nachádza jeden animátor (lemur), ktorého úlohou je deťom odovzdávať lístky do arény. Tie sa však dajú získať iba za protihodnotu, ktorou je splnenie jednoduchej úlohy – zaviazať/rozviazať na špagáte 5 uzlov. Keď dieťa túto úlohu splní, dostane za to teda lístok do arény, ktorý je v podobe malej lepky (cenovky). Záujem o tieto lístky bude u detí z dôvodu, že iba s týmto lístkom je možné dostať sa do arény (trojuholníky na obrázku) a práve iba v aréne je možné získať jedlo od protivníkov. V aréne sa stretávajú vždy dvaja súper, ktorí proti sebe zvädzajú súboj v rôznych disciplínach (v každej aréne je špecifický súboj) a víťazný hráč dostáva kartičku jedla od svojho súper, ktorú potom zanesie do svojho základného tábora. Každá aréna funguje samoobslužne. Keď sa v nej stretnú dvaja protivníci, prečítajú si konkrétny popis súboja, v ktorom budú súťažiť a na listinu danej arény (bude predpripravená tabuľka) nalepia svoj lístok do arény a napíšu naň svoje meno. Platí pravidlo, že v aréne sa môže jedno dieťa zúčastniť súboja opakovane iba pod podmienkou, že po jeho poslednom súboji už prebehlo 5 ďalších súbojov, teda na listine bude po lístku s jeho menom nalepených ďalších 5 dvojíc lístkov s inými menami hráčov (toto bude kontrolované až spätne na vyhodnotení v oratku a pokiaľ sa zistí porušenie, skupinka bude penalizovaná strhnutím 5 bodov v hre).

[pomôcky: popis každého súboja + listina (10x)]

Jednotlivé súboje:

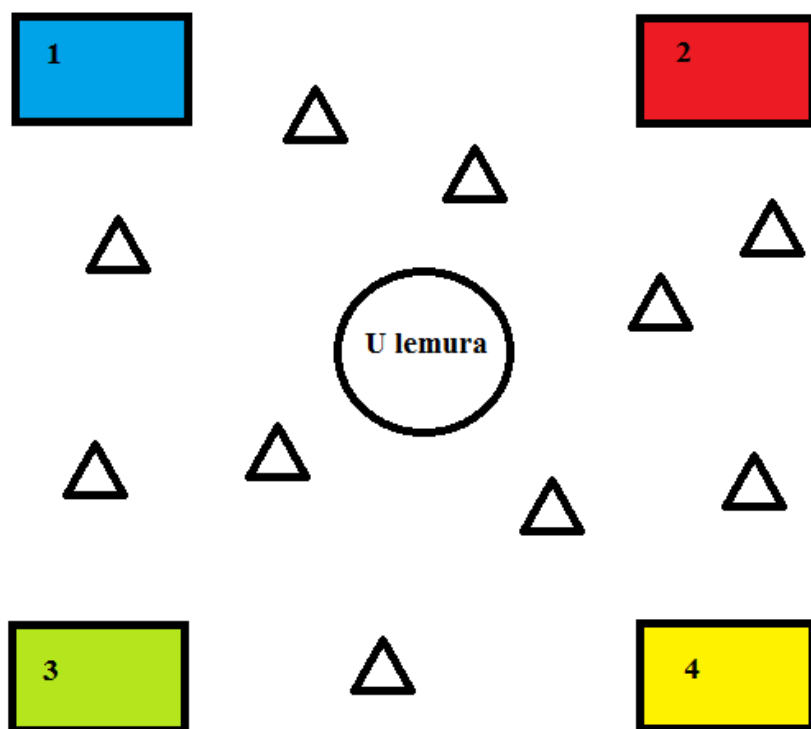
- „Vyvláč a navleč“ – Jeden zo súperov si vyzuje obidve tenisky, z ktorých si každý jednu zoberie. Deti sa sami odštartujú a vyhráva ten, kto prvý vyvláči celú šnúрку z topánky, ukáže ju druhému a opäť ju navlečie naspäť ako bola.
- „Pretláčanie rukou“ – Protivníci si ľahnú oproti sebe na zem a pretláčajú sa pravou rukou. Víťazom je ten, ktorý pretlačí ruku druhého až na zem.

- „Hody kockou“ – Každý súťažiaci má povinné 3 hody kockou s tým, že hodnoty, ktoré nahádže si spočíta. Víťazom je ten, kto nahádzal väčší súčet. V prípade remízy sa súboj opakuje. **[pomôcky: hracia kocka]**
- „Papierové lietadlá“ – Obidvaja protivníci si poskladajú z papiera vlastné lietadielko podľa vlastnej konštrukčnej filozofie a potom sa postavia na vyznačenú čiaru, z ktorej po vlastnom odštartovaní hádžu lietadielka čo najďalej. Vyhráva ten, koho mašina doletí ďalej. K dispozícii je aj šnúrka na meranie od vyznačeného bodu. **[pomôcky: noviny]**
- „Krokodílie zápasy“ – Súboj, v ktorom sú deti postavené oproti sebe v kliku a po vlastnom odštartovaní sa je ich snahou druhého zložiť k zemi pomocou rúk. Je zakázané štipať, škriabať, kúsať a štegliť (aj plúť). Víťazom je ten, kto dlhšie vydrží v polohe kliku (nepoloží na zem žiadnu časť tela okrem dlaní a špičiek nôh).
- „Slamková ZOO“ – Úlohou oboch súperov je pomocou slamky preniesť 8 papierikov zvierat z jednej ZOO do druhej (plastové poháriky). Odštartujú sa opäť sami a víťazom je ten rýchlejší. **[pomôcky: slamky, 4 poháriky, 2x8 papierikov zvieratiek]**
- „Trochu iný basketbal“ - Každý zo súperov má k dispozícii 5 papierových gúľ a snaží sa čo najviac z nich trafiť z určenej méty do plastového vedra. Vyhráva ten, kto má väčšiu úspešnosť. V prípade rovnakej sa opäť opakuje 5 hodov. **[pomôcky: vedro, 10 papierových gúľ (aj nejaké do zásoby)]**
- „Beh v plutvách“ – Obidvaja súperi si obujú na nohy plutvy. Po vzájomnom odštartovaní sa snažia čo najrýchlejšie obehnúť strom/zapichnutý kôl. Ten, kto prvý dobehne naspäť za métu je víťazom tohto súboja. **[pomôcky: 2 páry plutiev]**
- „Namotávanie“ – K dispozícii každému decku je jeden kolík, na ktorom je priviazaný rovnako dlhý špagát, na ktorého konci je priviazaná spinka. Súboj vyhráva ten, kto od spoločného odštartovania sa skôr namotá spinku na kolík. Povolený spôsob je jedine ten, že kolíkom sa točí. **[pomôcky: 2 kolíky, špagát, 2 spinky]**
- „Piškvorky“ – Deti si proti sebe zahrajú klasickú partičku piškvoriek na štvorcovom papieri na 5 víťazných znakov v rade. **[pomôcky: štvorcový zošit]**

[pomôcky: palice, krepový papier a špagát na vyznačenie jednotlivých stanovišť]

Celá hra však nie je len taká jednoduchá. Počas zbierania behania sa mimo vyznačených území nachádzajú aj hladné fosy. Sú to označení animátori (šiltovkou rovnakej farby), ktorí naháňajú deti. Keď sa niektorému z nich podarí dieťa chytiť, dochádza k jednoduchému

Názorná ukážka jednotlivých stanovišť, ktoré sa v hre vyskytujú:



súboju – kameň, papier, nožnice. Ak sa víťazom tohto súboja stane fosa, má právo dieťaťu zobrať 1 papierik jedla podľa svojho výberu. Ak súboj vyhrá decko, ubránilo sa fose a môže pokračovať ďalej. Pri remíze sa súboj opakuje. **[pomôcky: šiltovky]**

Po uplynutí 1 a pol hodiny, sa hra končí (zapísaním na píšťalku). Vtedy sa dohrajú posledné súboje v arénach a všetci sa presunú do svojich základných táborov, kde pozbierajú všetky kartičky jedla, ktoré majú (svoje aj od iných skupiniek) a odovzdávajú ich animátorovi.

Hodnotenie: Za každú svoju kartičku jedla majú 1 bod a za každú kartičku súpera majú 2 body. Bonus: Keď sa im podarí získať 30 kartičiek od rovnakého protihráča, dostávajú +10 bodov. Tento spôsob bodovania bude vysvetlený už na začiatku, aby s tým deti ráтали.

[ANIMÁTORI: 4 v základných táboroch, 2 U lemura, 2 pomocní (chodia pomedzi súbojmi a pomáhajú ich vysvetľovať deťom, kontrolujú), zvyšok Fosy]

[V hre je zdôraznená najmä myšlienka dňa – hádka. Každý sa snaží vybojovať čo najviac jedla, nehľadá na druhých ale naopak, zvädza s nimi súboje o každý kúsok jedla. Nikto nikomu nič nedaruje a pozerá iba na svoj „žalúdok“, svoje dobro.]

17:00 – 17:30 – **stretko** – krátka modlitba, dojmy z celého dňa, animátor v krátkosti vysvetľuje ako mal dnešný program súvis prežívaním zvieratiek v príbehu „Madagaskar“ (film) = na základe poznámok, ktoré sú uvedené v programe dňa v hranatých zátvorkách – postupne prejde všetky motívy - priateľstvo, rozdelenie, hádka, po ktorej prichádza ľútosť – v záverečnej modlitbe odprosíme Pána Boha za všetko zlé, čo sme počas výletu urobili a pomodlíme sa modlitbu ľútosti nad hriechmi z svätej spovede („Bože môj, celým srdcom Ťa milujem...“). Plní radosti sa vydávame na návrat domov.

17:45 – 18:00 – odchod lesom **smer Karlova ves**, kde nasadneme na električku č. 9 smer Ružinov

18:30 – **príchod do oratka**, odovzdanie detí rodičom, hodnotenie dňa (aj vyhodnotenie aktivít)

4. deň Ekonóm ŠTVRTOK, 12. júl

verit' druhému, verit' v dobro druhého

Ráno klasický program

9:30-10:30 (po omši) odchod na Ekonóm po skupinkách. Počas presunu hra (cca 45-60 min.)

Kto najrýchlejšie príde na ekonóm?

Každá skupinka dostane mapu, na ktorej má vyznačenú trasu, ktorou sa má dostať na ihrisko. Na tejto trase sú záchytné body, z ktorých si skupinka musí zobrať dôkaz, že cez ne prešla (papier s písmenom). Cieľom je prísť čo najrýchlejšie na ekonóm a tam zo získaných písmen poskladať slovo. Za každé vynechané písmeno (kontrolný bod) je časová penalizácia. Víťazom je skupinka s najkratším časom.

Pomôcky: papiere s písmenkami

Animátoři: animátor z každej skupinky, ktorý pôjde popredu a rozmiestni na trase papieriky s písmenami

10:45 – 12:30 **Hra prístavy:**

Cieľ hry: získať čo najviac hotových **peňazí**

Priebeh:

Na začiatku hry dostane každá skupinka (stádo) 1000 peňazí.

Po obvode ihriska sú rozmiestnené prístavy, v ktorých za tieto peniaze môžu nakupovať a predávať rôzne suroviny. V každom prístave sú **dva** cenníky. Na **nákup** a na **predaj**.

V rôznych prístavoch sú ceny za jednotlivé suroviny rôzne (lacno nakupovať, drahó predávať). A z prístavu nie je vidieť na ostatné. Skupinky sa medzi prístavmi môžu pohybovať **len v lodiach** (dvojice, pevne sa držiace za ruky po celý čas plavby). Inak je pobyt dovolený len v prístavoch. Každá loď má 3 miesta na palube – to znamená môže odvieŕ maximálne 3 veci (môže aj menej). Taktiež môže prevážať delo, to však zaberá miesto ako jedna surovina.

Lode sa na mori môžu napádať a to takto: útočiaca loď musí nahlas vykriknúť: „Hríf na nich!“ potom musí skupinku chytiť (dotknúť sa ktoréhokoľvek hráča. Keď sa im podarí loď chytiť nastáva boj. Ak sa brániacej lodi podarí dobehnúť do prístavu (celým objemom) pred chytením, podarilo sa jej uniknúť. Každá loď ukáže koľko má del na palube. Tá ktorá má viac vyhráva. Víťaz súboja:

- Oberie druhú loď o všetky peniaze, ktoré majú práve pri sebe.
- Môže si vziať ich suroviny, ale môže odvieŕ len toľko koľko má voľného miesta na palube.

Suroviny sa na mori nemôžu z lode vyhodit'. Avšak lode si na mori suroviny môžu vymieňať, nie však delá, tie sa môžu vymieňať len v prístave!

Po priplávaní do prístavu loď nesmie odísť v tom istom zložení. Hráči sa musia vystriedať.

- Počkajú na inú dvojicu zo svojej skupinky s ktorou a vymenia
- Ak majú hráča v prístave ten sa môže vymeniť alebo sa k nim môže pridať a vytvorí trojkoráb – má rovnaké vlastnosti ako dvojkoráb
- Je možné dohodnúť sa s inou skupinkou a vystriedať sa medzi sebou

Skladovanie surovín: je možné odložiť si peniaze a suroviny v prístave, ak však ostanú nestrážené môžu zmiznúť – treba tam s nimi niekoho nechať.

Ceny v prístavoch sa počas hry menia (každých 15. min.) treba vymyslieť spôsob ako si medzi sebou vymieňať informácie. Nesmú sa používať mobily a pod...

Dôraz:

- Striedanie hráčov v lodiach !
- Komunikovať a dohodnúť sa vopred na taktike, zistiť si ceny a pod...
- Víťazom je ten kto má najviac peňazí!

Pozor: Na začiatku hry je prípravná fáza 15. Minút, kedy sa hráči môžu pohybovať medzi prístavmi, zisťovať ceny, dohadovať taktiku. Po skončení tejto fázy je už pohyb možný len v lodiach.

Pomôcky: cenníky, suroviny, názvy prístavov (všetko len urobené na tvrdých papieroch) zvonček,

Animátory: Do každého prístavu 1, dokopy 8 + vhodný jeden ktorý by dozeral na priebeh.

12:30 – 13:30 obed, oddych

13:45-14:00 stretko

14:00-14:45

Šlendo

Dve a dve skupinky hrajú medzi sebou. Začínajúca skupinka má šlendo. To sa snaží hodiť čo najďalej. Hneď po odhodení sa postaví do čo najtesnejšej blízkosti a jeden hráč, ktorého si skupinka určí musí čo najviac krát obehnúť okolo nich. Druhá skupinka zatiaľ musí čo najrýchlejšie nájsť šlendo. Postaviť sa do radu a popodávať si ho striedavo raz ponad hlavu raz pomedzi nohy. Keď sa im to podarí zakričí „šlendo“ a odhodí ho čo najďalej. Úlohy sa vymenia a takto sa hra opakuje až pokým nejaká zo skupiniek nemá 100 „kolečiek“. Vtedy hra končí, víťazom je ten kto má prvý 100.

Pomôcky: šlendo – dve zviazané loptičky.

Animátory: pri každej skupinke jeden ktorý dozrie na to, či v danom čase robia to čo majú....

14:45-15:30

Boj o totem

Deti rozdelíme do dvoch veľkých skupín (2+2 skupinky)

Jedna skupina budú obrancovia, druhá útočníci. Hra prebieha v kruhu s polomerom min.

20m(prispôsobíme). V strede kruhu je totem. Cieľom útočníkov je získať totem tak, že vbehnú do kruhu zoberú ho a bežia von. Cestou si ho môžu/nemôžu? Podávať/hádzať?.

Obrancovia sa snažia útočníkov pochytať môžu však preniknúť len 2m dovnútra kruhu.

útočníka chytajú aj cestou tam aj cestou späť. Chytený útočník odovzdáva totem (ak ho má, ten sa vráti do stredu) a útočník ide na trestnú metu, kde musí čakať až pokiaľ nie je chytený ďalší hráč, ktorý ho potom vymení. Po uplynutí časového limitu sa skupiny vymenia.

Bodovanie:

- Bod získava hráč, ktorý vynesie totem von z kruhu a to len pre svoju skupinku.
- Iné body sa nepridávajú (neráta sa žiadny počet chytených útočníkov a pod.)

Pomôcky: Totem (môže to byť hocičo), dlhý špagát alebo lano ktorým vyznačíme kruh,

Animátory: 2-3 ktorý budú sledovať či sa chytajú podľa stanovených pravidiel, dodržia hranice, jeden ktorý sleduje trestnú metu.

15:30-16:00 Presun do oratória

5. deň kúpalisko PIATOK, 13. júl

Je jedno kde sme, hlavne že sme spolu

Tento deň pôjdeme na kúpalisko (Vincov les – pri Sládkovičove). Omšu a scénu budeme mať spolu s ostatnými. Potom pôjdeme autobusom do Vincovho lesa (cesta trvá cca 1 hodinu).

Okolo 10:00 dôjdeme na kúpalisko. Hneď nasledujú hry vo vode:

- preniesť jedného člena z okraja bazéna na druhý okraj, čo najrýchlejšie, tak aby bol čo najmenej mokrý (ideál je, že by sa daný človek vôbec nenamočil).
- Hra na štýl vodného póla – budú dve koncové zóny, cieľom bude dať za časa 2*5 minút dať čo najviac gólov. Nesmú potápať súperov, ani sa ich inak zbavovať.
- Vydržať čo najdlhšie pod vodou (pokiaľ je aspoň jeden zo skupinky pod vodou, ešte stále hrá)
- súťaž v plávaní (dajú sa tu použiť aj tie povolanie, alebo ľubovoľne)
- hľadať vec na dne bazénu (po minuloročných skúsenostiach niečo väčšie ako minca)
- bitky koní (jeden si sadne na plecيا druhého a snažia sa zhodiť inú dvojicu do vody)

Toto celé bude trvať maximálne do cca 12:00. Potom budú mať obed a stretko. (na to je vyhradená cca hodina do 13:00)

Na začiatok stretka sa spraví jedna aktivita – každý človek sa poďakuje ostatným, za niečo pekné, čo zažili minulý týždeň. Potom animátor prečíta príbeh:

Spoločne

Branci chodievali každý deň behať, ale teraz to bolo niečo celkom iné. Potili sa už pred svitaním, keď sa vykotúľali z lôžok. Bol to kurz pre špeciálne vojenské protiteroristické útvary, a preto museli byť navyknutí na únavu aj na fyzickú vyčerpanosť. Tento výcvik však nemal nič spoločné s behom na čas a rytmickým spevom, ktorý robievali zvyčajne ráno v tričkách.

Teraz behali v bojovom nasadení. Rozkaz znel ako zvyčajne: „Odchádzate spolu, buďte stále spolu, pracujete ako jeden útvar a vrátite sa spolu. Ak sa vám nepodarí vrátiť sa spolu, vôbec sa nevracajte.“

Cestou bolesť, smäd a únava začali zahmlievať rozum a v útvere, ktorý bežal v zomknutom šíku, sa stalo čosi nečakané.

V štvrtom rade jeden z chlapcov nešiel v tempe: nohy sa hýbali, ale nekráčali krokom so skupinou. Bol to Sandri, vychudnutý mládenec s hrdzavými vlasmi.

Hlava sa mu začala kývať sem a tam. Bolo mu zle, len odpadnúť.

Branec z pravej strany, bez toho, aby stratil krok s ostatnými, sa k nemu nahol a prevzal jeho ťažkú pušku. Mladík s ryšavými vlasmi sa na chvíľu prebral, ale potom, keď čata pokračovala vo svojom pochode, so zakalenými očami vliekol svoje unavené nohy. Aj hlava mu začala znovu klesať.

Teraz sa k nemu priklonil branec zľava, vzal mu prilbu, pobehol a vzal ho za rameno. Tak sa mohol vrátiť.

Baganče ťažko jednohlasne odbíjali čas na zaprášenom chodníku. Tump, tump, tump.

Sandrimu bolo zle, veľmi zle. Knísal sa a len-len že nepadol, ale ostal na nohách. Dvaja vojaci za ním mu vzali torbu a každý z nich ho voľnou rukou držal za opasok. Sandri zmobilizoval posledné sily a nadvihol plecيا. Čata dobehla až do cieľa.

(príbeh prevzatý od B. Ferrera, knižka Život je všetko, čo máme)

Po prečítaní tohto príbehu by bolo dobré navodiť diskusiu o spoločenstve (príklady otázok, v ktorých si vymyslíte aj ďalšie):

- S kým si rozumejú v skupinke najviac?
- Kto je im najvzdialenejší? (V čom? - to môže byť k obojom otázkam)
- Čo by boli ochotní obetovať pre skupinu?

Následne animátor povie niečo v tom duchu, že patríme do rôznych skupín (napríklad rodina, trieda a podobne), ale aj tým, že sme všetci v Cirkvi. Táto je všade a spolu tvorí rodinu.

Aj tu na tábore sa snažíme tvoriť jedno spoločenstvo všade, ale ak sa niečo stane (napríklad ťažká hra, spory), vždy sa to dá veľmi ľahko vyriešiť. Akurát, že každý sa musí do toho vložiť naplno a byť ochotný diskutovať. A každý má svoju úlohu v skupine. Dá sa to ukázať aj na prvých kresťanoch - učeníci spolu očakávali na zoslanie Ducha Svätého a potom spolu ohlasovali evanjelium. Hoci boli každý úplne iní a napriek tomu, že boli v nebezpečí (prenasledovanie a podobne), držali spolu.

Po stretku sa môžu hrať hry na suchu (či už spoločenské, alebo potom niečo ako saigon, Kráľu, kráľu daj vojačka, Frisbe a podobne) (cca pol hodina)

Potom sa ide naspäť do vody, tam je už iba voľná zábava – to by trvalo do cca 15:00 – 15:30, potom sa už pôjde len domov. Očakávaný návrat: medzi 16:00 – 16:30

Pomôcky: ľahká lopta (nie tak ťažká, ako volejbalka, ale ani nie tak ľahká, ako balón na pláž, puk, alebo niečo podobné,



**6. deň Pekná cesta
PONDELOK, 16. júl**

Moje dejiny, moja minulosť, čo som zažil

Výlet

Ráno si spoločne pozrieme film
8.30 odchod prvých dvoch skupín
8.50 odchod druhých dvoch skupín

Vystúpime na zastávke **Pekná cesta**, odtiaľ ide každá skupinka sama so svojimi animátormi. Keď prejdeme peknou cestou, je tam turistická značka, po nej sa vydáme, smer amfiteáter. Cesta bude vyznačená krepákom, čiže zablúdiť by nemal nikto. Trasa je plánovaná asi na 3 hodiny, po ceste sú stanovištia, ktoré nie sú bodované. Stanovištia by mali byť návratom do detstva, čiže napríklad poskladať z papiera lietadlo, a kto ho hodí najďalej...

Po príchode bude **omša**, hneď po nej **obed** a **stretko**
(Prečítajte si text a začnite sa rozprávať na otázky)

Od koho sa učiť

Počas putovania džungľou uvidel starý pes približujúceho sa leoparda. Lahol si na zem a začal žuť nejaké staré kosti. Práve v tej chvíli, keď chcel leopard zaútočiť, pes zvolal: "Človeče, to bol chutný leopard! Dúfam, že je tu naokolo takých viac!" Naľakaná veľká mačka sa otočila a ušla. Opica, ktorá to všetko pozorovala zo stromu, sa rozhodla urobiť si u leoparda "očko" tým, že mu povie, ako bol oklamaný. Leopard sa nazúril a povedal opici: "Skoč na môj chrbát, pokiaľ nechytím toho starého psa." Keď sa k psovi zozadu priblížili, starý pes ich počul a zakričal: "Kde je tá opica? Poslal som ju dnes ráno, aby mi našla iného leoparda a ešte stále sa nevrátila!"

- Aké sú tvoje najobľúbenejšie zážitky z minulosti?
- Na ktorom zážitku si sa dokázal/a poučiť zo svojich chýb?
- Poučíš sa radami od skúsenejších?

Myšlienkou príbehu je múdrosť starších, ktorá zvyčajne zvíťazí nad neskúsenosťou mladých. Šalamún vraví: "Nachádza šťastie ten, kto sa necháva dobrým slovom poučiť..." (Prís 16,20). Skôr, ako sa rozhodneš odmietnuť radu a skúsenosť starších, pamätaj, že sa môžeš veľa naučiť od tých, ktorí tu boli skôr. Každou skúsenosťou sa stávame múdrejšími a skúsenejšími. Nezabúdajme si pýtať radu od Boha, pretože On má s nami plány na celý život a všetko čo nás ešte v živote čaká, mu odovzdajme do rúk.

Mezdi **14.00** a **14.30** začneme hrať hru

Každá skupina si nájde a krepákom vyznačí svoju "klietku" - kruhové územie s priemerom asi 4 metre. Animátori dohliadnu, aby klietky neboli veľmi blízko pri sebe. Každá skupina dostane papierové "jedlo" ostatných skupín, len to svoje nedostanú. Keď budú klietky hotové, začne sa hrať. Jeden animátor zo skupiny ostáva v klietke, kde deťom rozdáva papieriky s jedlom. Ostatní animátori naháňajú deti. Papiere s jedlom sa môžu zamieňať len za rovnakú hodnotu (napr. 50 rýb za 50 steakov). Hodnoty sú 50, 100, 200, 500, 1000.

Každé dieťa môže behať vždy len s jedným papierikom. Ak ho animátor chytí, papierik mu vezme. V klietkach sa chytať nemôže. Cieľom hry je výmenou získať čo najviac svojho jedla.

Hrá sa asi hodinu, potom už len pôjdeme na mhd a vrátíme sa do oratka (príchod niekedy medzi 16.00-16.30)

Pomôcky : krepový papier, vytlačené papieriky s jedlom



7. deň Štrkovec + vodný deň - oratko
UTOROK, 17. júl

Moji rodičia - za čo im ďakujem

Doobedie:

- Po omši a scénke sa presunieme všetci na lúku oproti Štrkovcu kde bude prebiehať doobedňajšia hra : Zbieranie darov rodiny.
- Príbeh hry: Keďže Alex akurát spoznal svojich rodičov bude musieť získať späť ich dary ktoré za tie roky odlúčenia od nich nedostal. No je v tom háčik sú tu hady a hyeny ktoré sa mu v tom snažia zabrániť.
- Hra: Každá skupinka má svoj „základňu“ dole na lúke. Na lúke budú podľa hodnoty rozmiestnené 4 druhy darov rodičov. Každého daru bude určitý počet samozrejme že prvého daru bude najviac na lúke druhého menej , tretieho ešte menej a štvrtého bude len zopár na lúke. Tieto dary budú po lúke rozmiestnené podľa hodnoty, čiže prvý dar bude najbližšie k deťom a posledný najďalej k deťom. Deti to však nebudú mať také ľahké lebo po celej lúke ich budú naháňať animátory, niektorý budú mať vodné pištoľky a dieťa chytia tak že ho postriekajú vodou(hady) ,iný ich klasicky chytajú(hyeny). Keď dieťa chytia zoberu mu papierik ktorý malo. Dieťa keďže je poranené sa musí ísť na základňu ošetriť. Hra končí keď budú všetky dary vyzbierané alebo hru ukončí animátor.Vyhráva skupinka ktorá po spočítaní bude mať najviac bodov. Domov=1. dar (5bodov),Výchova=2. dar (10bodov), Láska=3. dar (15bodov), Spoznávanie Boha=4. dar (20 bodov)
- Presun na obed

Obed

Poobedie:

- Stretko(13:30-13:45):Na začiatku stretka sa prečíta príbeh: , potom sa môže deťom ukázať tento príklad:FAMILY=(F)ather(A)nd(M)other(I)(L)ove(Y)ou ,rodina = Otec a mama ľúbim vás..., nakoniec sa pomodlia tak že každé dieťa môže nemusí povedať za čo im ďakuje
- Nasledovať budú vodné hry-stanovištia(13:50-14:50) : hadica cez tričko, topenie na lavičke, špongia do hlavi,lovenie jablka vo vedre, bitky na igelite,prenesenie vody z pohára do pohára pomocou slamky.
- Podom by boli špliechanice a Ferino sa môže vyšantiť s hadicou □ (14:50-kým si rodičia nevyzdvihnú deti)

Pomôcky : vedrá 1x, vodné pištoľky 4x, špongie, slamky, plastové poháre, igelit 2mx2m, dosť papiera na doobedňajšiu hru □,

Animátory : Doobedie- 4 s pištoľkami, 6-7 normalnich, Poobedie – 6 na stanovištia

8. deň Pánova lúka
STREDA, 18. júl

byť členom spoločenstva, cítiť sa v rodine

Po rannom pozeraaní filmu sa celý tábor postupne presunie na Pánovu lúku. Cestou si starší všímajú mladších a tak by to malo platiť po celý deň. Tam si zahráme dve spoločne hry, ktoré budú prebiehať v trojiciach ktoré sa vytvorili počas poobednej hry v prvý deň tábora. Medzitým budeme mať omšu a naobedujeme sa. Nasleduje cesta domov.



9. deň Mestská hra
ŠTVRTOK, 19. júl

Ako prejavujem lásku v živote druhých

Doobeda: Mestská hra v okolí Hviezdoslavovho námestia

Animátori: 1 animátor bude v základni so svojou skup. čiže dokopy 4, zvyšok bude chytat' deti v meste

Čas: 9:30 – 10:00 presun na Hviezdoslavovo nám. + vysvetlenie hry + založenie základní 20 m od seba

Mestská hra by bola rozdelená na **3 časti:**

1.časť= Nájst' mapu: Budú 4 mapy na 4 rôznych miestach, rovnako vzdialené od Hviezdoslavka- základní. (1 mapa na 1 skupinu) Mapy budú označené 4 farbami napr. skupina levy- červená, hrochy- šedá, zebry- biela/čierna, žirafy- oranžová. Na začiatku hry sa skupinke povie ich farba ostatné farby si nevšímajú. Ak nájdú mapu, stretnú sa vo svojej základni a **ich animátor** im pripomenie ďalšie inštrukcie a dá im obálku. *Mapa im má pomôcť orientovať sa lepšie v meste, kde majú základne a ako ďaleko je to na tajné miesta.*

Animátori: dokopy 4 v základni, v 1. časti hry animátori zatiaľ nechytajú deti až po nájdenie mapy

Čas: 10:00 – 10:30 nájdenie mapy + stretko skupinky v základni

Dôležité pravidlá: 1. Animátor deťom odporučí chodiť po dvojiciach (chlapec, dievča- nemusí byť)

2. Deti si všímajú iba svoju farbu mapy, iné nechajú tak

3. Ak nájdú mapu, tak všetci musia byť v základni- dajú si stretko,

dohodnú taktiku

2.časť= Rozlúštenie šifier:

ÚLOHA,CIEL: Deti dostanú obálku s 20 fotografiami miest, kde sú ukryté šifry. Ich úlohou je nájsť to miesto, nájsť šifru, priniesť ju naspäť a poskladať zo šifier odkaz. Po meste sa pohybujú **animátori**, ktorí už chytajú deti a berú im papieriky so šiframi.

20 miest- Dóm sv. Martina, McDonalds, Tesco, fontána, atď. – známe miesta

ODKAZ Šifra nesie odkaz= *V meste sa pohybuje páchatel' podozrivý z pašovania.*

V odkaze budú 4 informácie. Ako vyzerá, kde sa ukrýva, čo pašuje(z čoho je obvinený a za čo ho zatýkame) a kedy sa objaví na danom mieste.

ZÁPLETKA Každéj skupine ale zatajíme jednu informáciu, teda obsah odkazu nebude celistvý.

ZÁVER Keď deti dokončia odkaz, animátor si zapíše čas skončenia (to sa bude bodovať). Deti skupinky, ktorá skončí ako prvá pôjdu pomôcť ostatným skupinkám ale rovnomerne lebo zvyšné skupinky hrajú stále o body. Rozdelí ich **animátor. Prejavenie lásky v živote, pomôžem druhému.** Rozbehnú po troch do ostatných skupín a dopomôžu ostatným skupinám vylúštiť odkaz= navzájom si pomôžu vyplniť medzery v informácii spojením všetkých 4 odkazov, budú vedieť čo, kto, kde, kedy.

Čas: 10:30-11:30 rozlúštenie šifier, spojenie odkazov

Dôležité pravidlá:

1. Ak deti nájdú miesto, berú iba papierik svojej farby- tej akej bola mapa

2. Deti by si mali zapísať kde už boli, aby nebehali 2x- budú mať papier na to

3. Na 1 mieste bude iba 1 farebný papier 1 skupinky

4. Ak animátor chytí dieťa, nemusí ísť do základne ošetriť sa, hneď hrá ďalej

3.časť= Chytenie páchatel'ov: Všetky skupinky sa spoja a všetci spolu budú naháňať **2 páchatel'ov- animátori**, ktorí im budú utekať (schopnejší bežci). Záver bude, keď bežci budú chytení tak, že ich deti obkľúčia na Radničnom námestí pri Starej radnici, sú tam 2 východy a deti oba zablokujú- páchatelia chytení a deti ich dovlečú na Hviezdoslavovo námestie. Odtiaľ presun na obed.

Čas: 11:30- 12:00 chytenie páchatel'ov, **do 12:30** v oratku na obede

Pomôcky na hru: farebné papiere A4- 4 farby po cca 10 kusov, 20 farebných igelitových vreciek, 40 papierov A4- z druhej strany nemusia byť čisté, 4 centrofixy, 4 obálky veľké, perá+ papier z oratka

Poobede: stretko+ hra v Ružinovskom parku

Stretko:

-krátka modlitba

- prečítajú sa **2 príbehy** od Bruna Ferrera. (Architekt si stavia dom, nevediac že je preňho, myslí si, že ho stavia pre nepriateľa., druhý o manželoch, ktorý sú ochotní pre seba niečo urobiť)

1. príbeh: Podvod

Jeden majster dlhé roky pracoval vo veľkom stavebnom podniku. Raz dostal príkaz postaviť ukážkovú vilu podľa svojej chuti. A malo to byť pre svojho najväčšieho nepriateľa. Mohol mu vybrať miesto, ktoré sa mu najviac páčilo a nehládieť na výdavky. Hneď sa dal do práce, ale podľahol pokušeniu využiť slepú dôveru. Použil podradný materiál, zamestnal neodborníkov za nízku mzdu a takto ušetrené peniaze strkal do vlastného vrečka. Keď bola stavba hotová, pri malej slávnosti odovzdal majster riaditeľovi podniku kľúč od vily. Riaditeľ mu ho s úsmevom vrátil, stisol mu ruku a povedal: „Túto vilu prijmite ako dar na znak úcty a vďačnosti.

2. príbeh: Láska za všetky drobné

Boli raz jedni manželka, ktorí sa mali veľmi radi. Avšak, boli veľmi chudobní. A o dva dni mali oslavovať svoje piate výročie svadby. Každý sám rozmýšľal, čo podaruje tomu druhému. Manželka sa teda rozhodla, že predá svoje krásne dlhé vlasy a kúpi za ne svojmu manželovi retiazku na hodinky, po ktorej tak dlho túžil. Lenže manžel urobil presne to isté. Rozhodol sa potešiť svoju manželku a predal svoje drahocenné hodinky po dedkovi, aby za ne kúpil malý zlatý hrebienok do manželkiných krásnych vlasov. Keď si navzájom v deň výročia dávali darčeky, obaja sa od dojatia rozplakali.

Záver: To že máš niekoho rád, nestačí len cítiť, alebo o tom vedieť. Musíš to tomu druhému ukazovať každý deň. Tvoja mama nikdy nezistí, že máš rád čokoládu, pokiaľ jej to nepovieš, alebo si ju nekúpiš. Lásku dokazujeme skutkami. Aj ľudí okolo seba čo máme, aj tým dokazujeme lásku tak, že s nimi chodíme von, kečáme s nimi, smežeme sa s nimi.... A nie len tým, že ich máme v zozname na facebooku.

Čas: 13:45- 14:00 stretko

Hra v Ružinovskom parku:

Presun **14:00- 14:20**

Všetky deti proti animátorom- naháňačka

Animátor má rolu- babka top(10 bodov), turista, tučniak, lemur- majú svoju bodovú hodnotu
Príklad: Lemur je za 4 body, teda chytiť ho musí 2x viac detí= 8 detí musí chytiť animátora- lemura

Po určitom čase sa rola animátorov bude striedať.

Bodovanie: Jeden animátor neuteká, ale zapisuje do tabuľky, kde sú štyri stĺpce pre 4 skupinky. V každej kope detí, ktoré naháňajú animátora musí byť niekoľko detí aj z inej skupinky, nikdy nemôže byť z jednej skupinky viac detí ako 5.

Regulovať sa to dá tak, že ak jedna skupinka bude viditeľne silnejšia, bude nahrávať viac bodov, nachvíľu ju vyradíme z hry= práve sa večerajú žirafy= žirafy nehrajú 3 minúty

Čas: 14:20- 15:20 hra

15:20- 16:00 presun do oratka+ hodnotenie dňa

Pomôcky: kartón alebo tvrdý papier A5 10x, špagát, centrofixy+ perá+ papiere z oratka

Príklad tabuľky:

Chytený animátor		levy	zebry	žirafy	hrochy
Lemur=4body	8 detí (2+2+4)	4body (hrali 2deti)	4body (hrali2deti)	4body (hrali4deti)	-
Tučniak=2body	4deti (1+2+1)	2body (1dieťa)	2body (2 deti)	2 body (1 dieťa)	-
Babka=10bodov	20 detí	10bodov (5detí)	10bodov (5detí)	10bodov (5 detí)	10 bodov (5 detí)



10. deň Ekonóm

PIATOK, 20. júl

Obetovať svoj život za druhých; láska nemá hraníc

Doobeda:

Decká rozdelíme na chlapcov a dievčatá, takto budú rozdelený celý deň, okrem obeda a stretka.

Cestou na Ekonóm by sme deti rozdelili na 4 skupiny. Po ceste by mali otázky (Tvoj kamarát potrebuje požičať peniaze. Ty vieš, kde máte doma misku s drobnými, ale máš odtiaľ zakázané brať. Nikto nie je doma. Musíš sa hneď rozhodnúť. Čo urobíš?- Ak sa skupina rozhodne peniaze požičať, penalizujeme ich- jednému zaviažeme oči, druhý musí ísť iba na jednej nohe.)

Pomôcky žiadne

Animátori si všetci pri svojich skupinkách

Doobedňajšia hra:

Chalani budú bojovať za dievčatá. Obetujú za nich život. pre nich získavať suroviny na koláč, ktorí baby potom upečú. Vždy bojuje každý sám za seba, ale body sa pripočítavajú jeho skupinke. Vždy si nájde, vyzve niekoho z inej skupinky a budú spolu bojovať o danú surovinu. Keď vyhrá, príde k animátorovi Budú, ktorí stráži sklad potravín a animátor mu dá už reálnu surovinu.

Rozcvičková hra: Všetci sa vyzujú v strede ihriska. Topánky nechajú tam. Potom pôjdu na kraj a otočia sa chrbtom, tak aby nevideli, že animátori premiešavajú topánky. Po zapískaní hry, sa chlapci rozbehnú a snažia sa čo najrýchlejšie nájsť svoju tenisku, obuť si ich a utekať naspäť. Ktoré družstvo to urobí prvé, získava body pre skupinku.

Dvaja pomiešajú topánky, ostatní animátori hrajú spolu s deťmi

Dĺžka hry: 10 min

Príklady súbojov(vyfúkavanie múky z misky; pretláčanie sa v obdĺžniku- jeden sa ho snaží vtiahnuť, druhý vyťahnuť; vybíjaná- hráč sedí na druhom hráčovi, ktorí na štyroch na zemi a snaží sa vybiť toho druhého v tej istej pozícii; hráčom sa zaviažu oči a snažia sa nájsť hrniec, ktorí hľadajú búchaním paličky všade okolo seba; hráči stoja oproti sebe čelom, vo vzdialenosti 0,5 metra. Snažia sa toho druhého plesknúť rukou po kolene; vyliezť na strom a zobrať odtiaľ zavesené šišky na šnúre.)

Pomôcky: 4 misky, 1kg múky, 40 šatiek na oči (veľmi dlhá látka na rostrihanie), hrniec, 1m špagátu

Animátori: dvaja, alebo traja sú v „sklade“ kde vymieňajú tovar;

Ostatní vysvetľujú chalanom úlohu ich súbojov, ktoré si vyberú + dohliadajú popri nich

Dĺžka hry 30-40 min

Hra na záver: Všetkým sa zaviažu oči a chodia po štvornožky. Animátor má v ruke píšťalku a kto ho prvý nájde, získava bod pre skupinku.

Jeden animátor píska, dvaja mýlia deti potleskom

Ostatní animátori sa môžu zapojiť do hry

Dĺžka hry: 10 min

Dievčatá hrajú úvodnú aj záverečnú hru spolu s chlapcami.

Keď hrajú vyhraj surovinu, tak si zahrajú **dámsky šach**. Skupinka, ktorá vyhrá, získa bonusové body pre chlapcov na poobedie. Ide im teda o víťazstvo, lebo tým pomôžu chlapcom na poobedňajšej hre.

Hra šach sa hrá nasledovne: Dve skupiny oproti sebe sa rozostavia ako figúrky šachu. Zvolí sa jeden kapitán, ktorí bude mimo pola. Jeden z hráčov bude kráľovná, jeden kráľ. Ostatní sú pešiáci. Všetci, okrem kráľovnej, kráľa a kapitána si rozdelia, aká bude ich úloha- či kameň, papier, alebo nožnice.

Hra spočíva v tom, že kapitán vyzve niekoho (povie jeho meno) aby postúpil dopredu. Pohybuje sa vždy o jedno pole (doprava, doľava, dopredu, dozadu). Ich úlohou je nájsť kráľovnú, o ktorej nevedia, kto to je. Keď pristúpia dvaja súperia k sebe zahrajú si kameň papier nožnice. Každý musí použiť ten znak, ktorý je. Kto prehrá, odchádza z pola von.

Úloha kráľovnej: Ostať až do konca hry nepoznaná, alebo nenájdená- tým, že k nej súper nepríde.

Úloha kráľa: Ak niekto príde bojovať s kráľom, kráľ automaticky vyhráva bez boja. Pretože je to kráľ.

Úloha kapitána: On riadi všetky figúrky, bez neho sa ani jedna nepohne, riadi stratégiu. Vyzýva na súboj a snaží sa odhaliť kráľovnú.

(Pre lepšiu predstavivosť tejto hry, je to hra z internetu z ICQ.)

Družstvo, ktoré vyhrá dostáva bonusové body pre chlapcov.

Hrá sa súbežne s chlapcami, keď chlapci skončia, končí sa aj dámsky šach.

Animátorky sa môžu zapojiť do hry,

Jedna stojí vedľa kapitánok a robí rozhodcu,

Ostatné, ktoré sa nechcú zapojiť sledujú hru a môžu radiť kapitánkam

Dĺžka hry: 30-40 min

Dievčatá sa rozdelia podľa svojich skupín a idú urobiť každá jeden **koláč**- budú teda štyri koláče pre štyri kmene. Koláč bude na veľkom plechu- piškóty, plnka, piškóty, plnka + navrch oblátka.

Pomôcky: 20 balíkov piškótov, 4l mlieka, 1kg cukru, 1balenie granka, 4 balíky drobného ovocia (ríbezlé, maliny, jahody, kiwi, černice, ananás, mandarínky...), 4 oblátky

Animátorky pomáhajú dievčatám, hlavne udržuujú poriadok a dohliadajú, aby sa to dalo zjesť

Dĺžka 60 min

Chlapci si zatiaľ zahrajú **holandský futbal**, alebo klasický futbal + začína tá skupina + má loptu tá skupina, pre ktorú dievčatá v šachu nahrali bonusové body. Jednoducho hocičo chalanské, zatiaľ čo vždy začína tá skupina, pre ktorú baby nahrali víťazné body v šachu.

Animátori sú s chalanmi a hrajú s nimi všetko

Dĺžka 60 min

Obed

Stretko: Napíš si na papier, čo si myslíš, žeby tvoji priatelia nikdy pre teba neurobili. (nikdy by pre mňa nevstali o polnoci, nikdy by ma nepozvali na zmrzku, nikdy by ma neprišli navštíviť, keby som bol chorý...). Dáme im na to 5 minút. Nasleduje veta:

Porozmýšľaj, či by si to vôbec ty dokázal. Dáme im na to tri minúty. A teraz sa postav, pokrč papier a niekam ho zahod', pretože pravým priateľom by malo záležať aj na tomto. Keď sme mali doobeda hru po ceste- čo všetko si ochotní urobiť pre svojich

kamarátov, aj to vyžaduje odvahu a obeť. Je to tvoj prejav lásky voči ostatným. Porozmýšľaj, či by si teraz zmenil svoje rozhodnutie, či by si niečo zmenil a povedzte si to medzi sebou v skupinke.

Obmena: Čo si myslíš, žeby pre teba Boh nikdy neurobil. (Nikdy by mojej mame nezohnal prácu, nikdy by nezničil hlad vo svete, neuzdravil by mi nikdy babku). Dáme im na to 5 minút. A teraz choď pokrč papier a niekam ho zahod', pretože Boh to pre teba chce urobiť, len na to potrebuje ľudí. Potrebuje na to ľudí, ktorí sa preňho obetujú a budú sa snažiť robiť dobro. Tak ako potrebuje teba, aby si doma robil to, čo od teba potrebujú- učiť sa, upratovať si. Tak aj od lekárov potrebuje, aby študovali a zachraňovali ľudí. Aby boli ľudia, ktorí sa obetujú a budú ponúkať vo svojej firme voľné miesta....

Keď sme mali doobeda hru po ceste- čo všetko si ochotní urobiť pre svojich kamarátov, aj to vyžaduje odvahu a obeť. Je to tvoj prejav lásky voči ostatným. Porozmýšľaj, či by si teraz zmenil svoje rozhodnutie, či by si niečo zmenil a povedzte si to medzi sebou v skupinke.

Pomôcky: perá

Dĺžka 15 min

Poobede: Ak baby nestihli dorobiť koláč, dokončia ho teraz.

15 00 Omša

Vyhodnotenie dňa= body za obutie topánok, nájdenie animátora s pišťalkou so zaviazanými očami, príkladné správanie

Vyhodnotenie tábora v kmeni

Vyhodnotenie tábora s ostatnými kmeňmi

Posedenie s rodičmi

Odchod

Pomôcky: potraviny: 1kg múky, 20 balíkov piškótov, 4l mlieka, 1kg cukru, 1balenie granka, 4 balíky drobného ovocia (ríbezlé, maliny, jahody, kiwi, černice, ananás, mandarínky...), 4 obličky obrázkov madagaskar

Ostatné: 4 misky, 40 šatiek na oči, 1 hrniec, 1m špagátu, perá, 4 veľké tácky, kuchynský riad (12 nožov, 12 lyžíc, 4 denká)

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.

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 vyhodíť a volať ďalšieho hráča. Kto loptu nechytí alebo chytiť 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 pobežujú 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 stáť...

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.“

SLEPÁ BABA - poznáme