

Meno:

František z Assisi



Prímestský tábor 2013

2. kmeň

8.-17.7

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

Moje osobné predsavzatie počas prímestáku:

		myšlienka	miesto	zodpovedný	doobedie	poobedie
1. t ý ž d e ň	Pondelok 8.7.	Dobrosrdečnosť, zábava, veselosť, pritom však citlivosť na okolie	oratko	Ivana	zoznamovačky	Behačka na ihrisku, kvíz
	Utorok 9.7.	Zanechanie starého človeka – radikálne rozhodnutia v živote	oratko	Peťo +Sima O.	Niekoľko hier turnajovou fermou	2 dlhšie hry spojené s vodou
	Streda 10.7.	Počúvanie Božieho hlasu, ochota a nadšenie pracovať	Výlet Marianka	Ado + Domča	Po ceste stanovištia	Hra na lúke
	Štvrtok 11.7.	Sám nemôžem ohlasovať, potrebujem spoločnosť	ihrisko	Janka + Monča	Stanoviská, plnenie úloh v skupinke	Hra o totem, saigon, indiánska palička
	Piatok 12.7.	Svedectvo života, mení všetkých ľudí	kúpalisko	Peťo + Roman	Prechod cez bazén, hra	Hra na kúpalisku
2. t ý ž d e ň	Pondelok 15.7.	Chudoba	Františkáni, mesto	Roman + Fero	Františkánsky kostol, a lúštenie písma	pokladovka
	Utorok 16.7.	Ľudová zbožnosť, jednoduché formy modlitby	oratko	4. kmeň		
	Streda 17.7.	Utrpenie pre Krista	spoločný výlet	Peťo K.	Celotáborový výlet na Malý Slavín	
	Štvrtok 18.7.	Láska k prírode	mesto	Maťo+Sima Š.	Hra zber surovín	Hra Kŕmenie zvieratiek
	Piatok 19.7.	Ako ja môžem zmeniť seba a tento svet podľa sv. Františka	ihrisko	Ado + monča	CH: olympijské hry, D: tvorivé dielne	Záverečný program, vyhodnotenie

„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 všíma 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 vpred 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 Boska. 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, Pondelok 8.7., - Dobrosrdečnosť, zábava, veselosť, pritom však citlivosť na okolie(oratko)

Ráno:

7:30 príchod detí, registrácia, 2 animátori na každý kmeň pri stolíku, prezenčka

8:30 divadielko a omša

9:40 učenie sa tancov

10:30

Zoznamovačky v skupinkách :

- animátori si odvedú svoju skupinku na miesto kde budú mať kľud
- predstavenie animátorov, povedia deckám čo a kde hľadať
- prípadne iné organizačné inštrukcie

HRY:

- decká si povedia raz do kolečka svoje meno, aby sme mali prehľad aké mená existujú
- animátori si ich zapíšu
- hry je dôležité hrať v napísanom poradí, aby sa decká postupne spoznali

1. **klasická deka:** Animátori držia napnutú plachtu, skupinka je rozdelená na 2 polovice, vždy vyšľú jednu osobu k deke, deka spadne a povedia si navzájom svoje mená.

Kto je prvý získava bod. Hráme len chvíľu cca 5-10 minút, dokým nezbadáme, že decká ovládajú navzájom svoje mená. Môžu hrať aj animátori a deku držia decká.

(Pomôcky : deka/ plachta)

2. **malomocenstvo:** Rozdelíme si svoju skupinku na polovicu. (ak ich je nepár hrá jeden animátor) Deckám rozdáme papiere na ktorých budú už vytlačené otázky, každý si nájde svoj kút a vyplní informácie o sebe (otázky typu obľúbené zviera atď)

Animátor pozbiera papieriky (podľa skupiniek) a položí si ich na zem vedľa seba

Voľný animátor losuje papierik z každej skupiny a prečíta prvú odpoveď. Druhá skupinka sa dá dokopy a tipuje o koho sa jedná. (ak ich je nad 5 dáme 3 pokusy ak do 5 dáme 2 pokusy)

Po určení kto by to mohol byť sa prizná autor papierika a ak ho neuhádli, skupinka ktorá hádala je nakazená „malomocenstvom“ Na vybratú časť tela(ruky, nohy, tvár...), ľubovoľnej osobe nakreslíme červenú škvrnu (stačí kruh) ako symbol šíriacej sa lepy.

Ak ho uhádli, sú zdraví.

Animátor číta odpoveď z druhého papierika a nasleduje to isté v druhej skupinke.

Hra pokračuje až do prečítania všetkých odpovedí.

(Pomôcky: predtlačené otázky, perá/ na osobu, 1 ks červená fixka)

3. **tajné slovo:** Hra je určená pre deti, ktoré sa už trochu poznajú, nebudú sa hanbiť spolu komunikovať a stretnú sa každé s každým.

Animátori majú na výber z myšlienok sv. Františka z Assisi:

*Kde je **láska a múdrosť**, tam nie je ani strach, ani nevedomosť.*

*Kde je **trpezlivosť a pokora**, tam nie je ani hnev ani zloba.*

*Kde sú **chudoba s radosťou**, tam nie je ani žiadostivosť, ani lakomosť.*

*Kde je **bázeň Božia**, aby strážila svoj dom, tam nemá nepriateľ, kadiaľ by vstúpil.*

s počtom slov podľa počtu detí. Postavíme si ich do radu a postupne každému dieťaťu zašepkáme do ucha jedno slovo, ktoré si má zapamätať.

Deckám vysvetlíme, že v priebehu hry sa má každé dieťa stretnúť s každým. Spolu vytvárajú vetu, ktorú ma zistiť každé dieťa celú.

Hra začne tak, že animátor povie nech vytvoria ľubovoľné dvojice, potom už tvoria dvojice podľa toho kto s kým ešte nebol.

V jednotlivých kolách sa rozdelia do dvojíc a dostanú tému na ktorú sa majú rozprávať, ak majú pocit, že sa dozvedeli všetko o tom druhom, na konci rozhovoru (animátor stopuje 3 minúty) si zavrú oči a jeden druhému si navzájom napíšu do dlane „tajné slovo“ NESMÚ HO POVEDAŤ NAHLAS.

Postupne sa vystriedajú vo dvojiciach každý s každým a zbierajú slová myšlienky.

1.kolo : prečo si prišiel na tábor + či si už niekedy bol, ak je prvýkrát, kto ho zavolať

2.kolo: aké má záľuby a čo rád robí vo voľnom čase, športy, ...

3. kolo: ako si predstavujem moje vysnívané prázdniny alebo dovolenku

4.kolo: moje obľúbené jedlo a čo na jedenie fakt neznášam

5.kolo: moja rodina, kde bývam, domáce zvieratá,...

6.kolo: moja najobľúbenejšia filmová alebo knižná postava, ktorou by som chcel byť a prečo

7.kolo: prečo chodím do kostola, či chodím na náboženstvo, na stretnúť...

(počet kôl je podľa počtu dvojíc)

(Pomôcky: veta)

12:30 Obed

13:30 Stretko :

Zopakujeme si s deckami myšlienku, ktorá nám vyšla v predošlej hre. Postupne prejdeme na osobnosť sv. Františka. Spýtame sa ich čo vedia o sv. Františkovi z Assisi, čo videli v divadielku, či to pochopili, či ten príbeh poznajú alebo nie...Vedíme s deckami diskusiu, necháme ich povedať svoj názor.

Jednou prišiel na pouť do Ríma. Z lásky k chudobě svlékl své jemné šaty, oblékl se do hadrů nějakého žebráka a usadil se mezi chudými v předsíni svatého Petra, kde se žebráci jen hemžilo. Pokládal se za jednoho z nich a s radostí a s chutí s nimi jedl. Kdyby mu v tom nebránila ostýchavost před známými, byl by tak činil častěji...

Když žil ještě světsky, hnusil se mu, podle vlastního doznání, i jen pohled na malomocné tak, že si už dvě míle od jejich domků zakrýval rukama nos. Když však nyní začal s milostí a v síle Nejvyššího myslit na svaté a potřebné věci, potkal jednou, ještě světsky oděný, malomocného. Vzchopil se, přemohl se, přistoupil k němu a políbil ho. Od té chvíle začal sám sebou stále víc pohrdat, až došel Božím milosrdenstvím k vítězství nad sebou samým.

spoločná modlitba, chválospev od sv. Františka :

PIESEŇ BRATA SLNKA

Najvyšší, všemohúci, dobrý Pane,
tebe patria chvály, sláva i česť a každé dobrorečenie,
len tebe patria, Najvyšší;
a nijaký človek nie je hoden vysloviť tvoje meno.
Buď pochválený, môj Pane, so všetkým svojim tvorstvom,
najmä s pánom bratom Slnkom,
ktorý je dňom a skrže neho nám dávaš svetlo.
A on je krásny a žiari veľkým jasom;
o tebe, Najvyšší, je nám znamením.
Buď pochválený, môj Pane, za sestru
Lunu a hviezdy;
na nebi si ich utvoril jasné, vzácne a krásne.
Buď pochválený, môj Pane, za brata Vietor,
za vzduch i mračná, za jasnú oblohu i každé počasie,
čím dávaš svojim tvorom obživu.
Buď pochválený, môj Pane, za sestru Vodu,
ktorá je veľmi užitočná, pokorná, vzácna a čistá.

Buď pochválený, můj Pane, za brata Oheň,
 kterým osvětluješ noc.
 Aj on je krásny, veselý i silný a mocný.
 Buď pochválený, můj Pane, za sestru našu
 matku Zem,
 ktorá nás živí a stará sa o nás
 a vydáva rozličné plody s farebnými kvetmi i trávou.
 Buď pochválený, můj Pane, za tých,
 čo odpúšťajú pre tvoju lásku
 a znášajú slabosť a trápenie.
 Blahoslavení tí, čo to pokojne znášajú,
 lebo ty, Najvyšší, ich budeš korunovať.
 Buď pochválený, můj Pane, za sestru telesnú Smrť,
 ktorej žiaden živý človek nemôže uniknúť.
 Beda tým, čo zomierajú v smrteľných hriechoch;
 blažení tí, ktorých nájde v tvojej najsvätejšej vôli,
 lebo druhá smrť im neublíži.
 Chváľte môjho Pána a dobrorečte mu,
 ďakujte mu a slúžte s veľkou pokorou!

úloha: dnes večer sa premôžem a urobím niečo, čo sa mi „hnusí“

14:00 Poobedná hra: (konečne trochu pohybu 😊)

4. závody: František bol veľký fanúšik hier a zábavy 😊

- najlepšie hrať vzadu na ihrisku
 - animátori vyznačia trasu ŠTART/ CIEĽ.
 - skupinky sa rozmiestnia po ihrisku, majú označené svoje stanovište, spolu si sadnú a rozdelia si úlohy
 - animátori pomáhajú skupinkám s pravidlami + robia dozor aby nepodvádzali
 - cieľ hry : zabehnúť 50 kolečiek za skupinu. Ktorá skupina má prvá 50 vyhrala.
 - je na skupinke koľko kedy vyšle hráčov, behať nemusia nepretržite
 - každý hráč mimo svojho stanovišta musí vlastniť kartičku, podľa toho akú zastáva funkciu
 - ak je nejaká dvojica napadnutá jednou z postáv, nesmie byť napadnutá počas toho INOU POSTAVOU
 - stopuje sa 1 hod 30 minút, aby si nikto nestanovil „čakaciu stratégiu“
- a. 2 chudobní bežci /striedajú sa/:** ich úloha je zabehnúť 2 kolá vyznačenej trasy (držia sa za ruku a nesmú sa rozdeliť, ak sa rozdelia musia ostať na mieste a nehýbať sa) Úloha je ťažšia v tom, že bežci nesmú bežať vo svojich topánkach, ale každé kolo si musia preuť topánky iného člena skupinky. Pri prezúvaní sa nemusia držať.
 - b. ošetrovateľ:** každá skupinka má jedného záchranára, ktorý je označený páskou alebo krepákom okolo hlavy cez čelo. Postava záchranára sa nemení celú hru. Jeho úloha je „zliepať“ páry /z jeho skupinky/ príp. ak stratia topánky tak im ich doniesť.
 - c. zapisovateľ:** stojí pri cieľ / štart, dozerá aby šla vždy jedna dvojica maximálne 2 kolá za sebou !!!, zapisuje počet kôl, kontroluje zmätkára, kontroluje farmárov, jeho postava sa nemení
 - d. zmätkár /striedajú sa/:** má tak isto krepák okolo čela, vybieha zo skupinky a ako ide musí mať ruky stále nad hlavou, postaví sa pred nepriateľskú dvojicu a snaží sa im postaviť do cesty, ak sa im postaví do dráhy a tleskne s vystretými rukami nad hlavou daná dvojica (najbližšia k nemu) musí zmeniť smer a konkrétne kolečko, ktoré bežia je neplatné.
 Zmätkár vybieha 5 krát za celú hru.

- e. **doktor/striedajú sa/:** je označený krepákom svojej farby okolo pravého zápästia. Behá ľubovoľne po ihrisku a keď stretne nepriateľských bežcov, ktorí majú na sebe lepru (zo zoznamovacích hier) smie ich zastaviť na 1 minútu, ktorú si stopuje na mobile alebo hodinkách a vypytovať sa ho otázky typu : umyl si si dnes ruky po záchode? koľko si vypil tekutín? máš zdravú životosprávu? a hocikaké iné otázky týkajúce sa zdravia. Doktor smie zastaviť dvojicu len raz počas 2 kôl ktoré bežia.
- f. **boháč/striedajú sa/:** zabezpečuje pitie pre celú skupinku, hlavne pre bežcov, smie dopĺňať fľaše, poháre...Ostatní hráči nemôžu opustiť stanovište.
- g. **nazúrení farmári /striedajú sa/:** vybehne dvojica, ktorá sa bude držať za ruky., Bežci sú pre nich „zver na úteku“ Keď dobehnú nepriateľskú zver (musia sa jej dotknúť špagátom, ktorý ma jeden farmár v ruke). Po chytení dvojice ju môžu zviazať podľa ľubovôle s použitím MAXIMÁLNE 3 uzlov!!! Chytená dvojica sa musí vyslobodiť a pokračovať v hre. Ak si medzitým nepustili ruky ich kolečko, ktoré práve bežia je platné.
Aj farmári vybiehajú 5 krát za celú hru.
- h. **mních:** po vybehnutí zo svojho stanovišta beží za nepriateľskou dvojicou. Keď ich dobehne a dotkne sa ich dvojica je pokutovaná a musí zaplatiť „pokáním“ to znamená, že dvojica musí minútu kľačať na zemi na oboch kolenách. Mních vybieha ľubovoľne. Začaté kolečko, ktoré práve behali im platí.

(Pomôcky: 4 alebo 5 krepákov inej farby podľa počtu skupiniek (podľa farieb skupinky), krieda na vyznačenie trasy príp špagát, 2 umelé poháre na pitie do každej skupinky, prírodný špagát /každej skupinke 1ks/, kartičky s menami funkcií (Ivana))

15:20:

5. vedomostná súťaž:

- skupinky súťažia proti sebe navzájom
- jeden hlavný animátor číta otázky
- skupinky sedia vzdialené od seba
- určia si zapisovateľa
- odpovedajú jednotlivo odpovede, kto má správnu zapisujeme body na Flipchart
- ak niekto vykrične odpoveď je neplatná
- prvých 20 otázok bude za 1 bod, pričom správnu odpoveď môže mať každý
- po prečítaní otázky sa celá skupinka dohodne, zapíšu správnu odpoveď, zapisovateľ zodvihne ruku na znak, že dopísal
- ďalších 20 otázok budú tzv. bonusové (ťažšie otázky) za 3 body, ktoré sa budú odpovedať na rýchlosť, kto vykrične prvý správnu odpoveď získava 3 body, kto vykrične nesprávnu má -1 bod (za každého hráča)

(Pomôcky: vedomostný test (Ivana), papiere + pero do každej skupinky, Flipchart ak bude voľný na prehľadné zapisovanie tabuľky s bodmi, fixky na Flipchart)



2.Deň, Utorok 9.7 -Zanechanie starého človeka – radikálne rozhodnutia v živote

(oratko)

Doobedie:

8:30 – 9:30 Omša + Divadlo

9:40 Zoradovanie

Deti v skupinkách sa zoradujú podľa určených kritérií- výška, začiatkové písmeno, počet súrodencov, narodenie,... Podľa poradia dostávajú body. Keď sa zoradia, musia všetci v skupinke dvihnúť ruky.

1. **10:00** Hra so štipcami

František bojuje v občianskej vojne medzi mešťanmi a šľachtou. Je uväznený a jeho spolumešťania ho oslobodzujú.

Skupinky sú zoradené do radov a je vybraný jeden schopnejší bežec, na ktorého sa budú vešať štipce. Do určitej vzdialenosti od nich sme postavili veľké nádoby s vodou so štipcami na vešanie bielizne. Na povel sa jeden zo skupiny rozbehol k miske, vzal ústami jeden štipec, s ním bežal ku „strašiakovi“ a pripevnil ho na jeho oblečenie. Ďalší zo skupinky vybehne až keď sa predošlý vráti. Po 10 minútach prestanú loviť štipce a „strašiaci“ musia prejsť dráhu (beh, obtáčanie okolo kužeľa, beh naspäť) do cieľa. Vyhráva skupinka s najväčším počtom štipcov na „strašiakovi“.

(Pomôcky: štipce (cca 150), 4 kužele, 4 lavóry)

2. **10:35** Presun č.1-Sediaci had

František sa presúva z väzenia so svojou armádou opäť na bojisko.

Táto hra je pre dve skupiny. Na začiatku hry si všetci sadnú na zem tesne vedľa seba čelom na jednu stranu. Vznikne takzvaný sediaci had. Ten sa pohybuje takým spôsobom, že posledný člen hada sa postaví a presunie sa úplne na začiatok. Had sa teda posunie trochu dopredu. Úlohou skupín je prejsť vyznačenú trasu (cca 4 kužele prejsť a okolo posledného sa musia obtočiť).

(Pomôcky: 16 kužeľov (fľaše,...))

3. **10:50** Kohútí zápas s balónom

František znova bojuje vo vojnovej výprave do Apulska.

Hrá sa na dvoch bojiskách. Oproti sebe stoja dvaja hráči . Každý hráč stojí v určenom priestore a na nohe má uviazaný balón. Hráč sa snaží súperovi jeho balón prasknúť alebo ho vytlačiť z kruhu. Na bojiskách sa hrá na 3 víťazné kola. Hráči sa v jednotlivých kolách musia striedať. Keď skupinka zvíťazí, ide bojovať s ďalšou skupinkou na tri víťazné kolá - hrá každá s každou. V boji proti druhej skupinke sa už hráči môžu opakovať.

(Pomôcky: 40 balónov, dve laná)

4. **11:30** Presun č.2-prechod cez lávu

František mal sen: "Prečo opúšťaš Boha, bohatého Pána? Vtedy usúdil ,že to mala byť výzva k duchovnému boju a vystupuje z armády. Presúva sa z Apulska na obed.

Všetky skupinky sa postaví na začiatok ihriska a od istej čiary sa nebudú môcť dotýkať zeme až na koniec ihriska. Celá skupinka sa musí dostať na druhú stranu bez dotknutia zeme. Budú môcť použiť na prechod niekoľko vecí. Pred hrou budú mať 10-15 minút na premyslenie ako tieto veci použijú.

Veci na použitie budú: deka, matrac, lepiaca páska, 6 papierov, stolička, metla? Zvíťazí skupinka, ktorá príde ako prvá na koniec ihriska s čo najmenším počtom dotykov zeme.

(Pomôcky: 2 laná, 4 matrace, 24 papierov, 4 stoličky, 4 metly, 4 deky, 4 lepiace pásy)

Obed 12:00

Poobedie:

5. 13:30 Stretko

Porozprávame sa s deťmi, či zažili v živote radikálnu zmenu, čo ich zmenilo a ako. Povieme im, že zmeny sú často nechcené v našich životoch, lebo sa nám páči zabehnutý život. No bez zmien by sme sa nikdy nikam nedostali a nič by sme nedokázali. Lebo ľudí tvorí to ako sa vysporiadajú s ťažkými situáciami. Takže netreba ignorovať zmeny, ktoré sa nám udejú ale postaviť sa voči nim tvárou.

6. 14:00 Napúšťanie priekopy

František je obrátený a pomáha chudobným naplniť studňu.

4 skupinky- každá má prázdnu nádobu. Na jednom mieste, rovnako vzdialenom od všetkých skupiniek budú 4 nádoby (3-4l) s vodou rôznych farieb. Deti zo skupiniek musia premiestniť farebnú vodu do svojich vlastných nádob. Naberať ju budú slamkami a premiestňovať v ústach. Každá skupinka si určí jedného chytača, ktorý bude označený a bude chytať zberačov ostatných skupiniek. Keď ich chytiť musia vyprázdniť ústa. Chytači môžu chytať iba v určenom území. Vyhráva tá skupinka, ktorá má najskôr naplnenú nádobu po určitú hranicu.

(Pomôcky: potravinové farbivo, slamky, nádoby na pitnú vodu 3-4 litre)

7. 14:50 Vodný basketball

František pomáha chudobným polievať polia a záhradky v období sucha.

Každá skupinka bude mať jednu plachtu. V strede plachty bude umiestnený balónik naplnený vodou. S týmto balónikom na plachte sa musia premiestniť na druhú stranu ihriska, kde budú umiestnené kruhy na pletive. Do týchto kruhov sa budú musieť trafiť balónikmi. Keď im balónik praskne, musia sa vrátiť na začiatok ihriska po nový. Body budú dostávať za úspešné trafenia kruhov. Hra sa bude hrať 15 minút.

(Pomôcky: 20 balónikov s vodou, 4 kruhy (hula-hop), 4 plachty)



3.Deň, Streda 10.7. – Počúvanie Božieho hlasu, ochota a nadšenie pracovať (výlet Marianka)

Cesta tam- trolejbus 201 na Račianske mýto, potom električkou do Krasňan

Časový rozpis-

- ❖ 8:15 odchod prvé 2 skupiny
- ❖ 8:30 druhé 2
- ❖ 9:00 prvé 2 skupiny na Peknej ceste
- ❖ 9:15 druhé
- ❖ od 9:00 do 10:30 cesta na lúku, , po ceste stanovišťa
- ❖ o 11:00 všetci

po ceste budú stanovišťa

- ❖ hra na lúke bude trvať cca 2 hodiny,
- ❖ o 15:30 odchod do Marianky,
- ❖ 16:30 príchod do Marianky,
- ❖ okolo 17:00 odchod a o 18:00 príchod na Miletičku

Veci, čo potrebujú deti:

- **nakrájané špekačky, nie nôž, chleba, olovrant, voda, šiltovka, mikina, repelent, opaľovací krém, pevná obuv (povedať deň vopred)!**

Príchod na Peknú cestu

Vysvetlí sa situácia, v ktorej sme. František nás prišiel poprosiť o pomoc, lebo sa mu Ježiš prihovoril z kríža, že chce aby opravil jeho dom. Nanešťastie František nemá peniaze, a tak mu napadne, že môže speňažiť nejaké veci z otcovho skladu. Tieto veci sú hlavne látka a pri troche šťastia možno nájde aj vzácneho koňa. František povedal, že máme ísť rovno po ceste aby sme sa dostali k zmenárni, kde sa dajú tieto veci vymeniť za peniaze. Zatiaľ síce žiadne veci nemáme ale určite sa po ceste naskytne príležitosť zohnať nejaké cenné veci.

Hry- Cesta tam

Každá skupinka ide samostatne. Neskôr sa stretávajú. Na ceste bude 5 stanovišť, na ktorých sa bude dať získať látka (kôň). Stanovišťa budú viditeľne označené krepovým papierom aj so stručným opisom, čo treba robiť. Každá skupinka si bude zbierať vlastnú látku do vrečka, ktoré bude mať iba animátor skupinky.

1. **Ukradni látku otcovi-** Deti musia v lese v okruhu cca 50 m od zadania úlohy nájsť ukrytý otcov sklad, kde nájdu látku. Keď ho nájdu, tak 1 dieťa môže zobrať 1 látku a prinesie ho do vrečka, ktoré má jeho animátor. Ale sklad nie je opustený a stráži ho otcove služobníctvo(3-4 animátori), ktoré berie látku deťom. Ak sluha niekoho chytí, dieťa mu dá látku a môže ísť po inú. Čas 10 min. animátor stopuje.
2. **Hádanky-** Stretne vzdelanca(animátor), ktorý chce zistiť aká múdra je dnešná mládež. Opýta sa 5 otázok, každej skupinky zvlášť a tá pracuje spolu. Na 1 otázku majú 1 odpoveď, na odpoveď majú 1 minútu. Za každú správne odpovedanú otázku, získajú isté množstvo látky.
3. **Trošku šťastia-** František nám povedal, že jeho otec pri návrate jednej z jeho ciest z Francúzska, jeho voz napadol obrovský medveď, ktorý nemá rád keď na jeho teritórium vstupuje niekto cudzí. Ako sa otec ponáhlal, aby mu utiekol z voza vytratil nejakú, vzácnu látku. Momentálne sme na území tohto medveďa, takže nemôžeme zísť z cesty do lesa. Ale je označených 7 stromov krepovým papierom, za ktorými môže, ale nemusí byť látka. Pri 4 stromoch bude. Skupinka sa dohodne na 1 strome, ku ktorému pošle svojho 1 zástupcu, ten musí ísť potichu aby neprilákal medveďa. Potichu sa vráti späť s látkou alebo bez nej.
4. **Chyťte koňa-** Františkov otec mal v sklade aj koňa, ktorého František zrekvíroval. Bohužiaľ tento kôň mu po ceste do zmenárne utiekol. Chce aby sme mu ho pomohli chytiť. Stále sme neďaleko teritória

spomínaného medveďa, a tak celá skupinka sa nemôže bezhlavo vrhnúť do lesa a chytať koňa. Tentoraz si skupinka zvolí 2 športovo zdatných zástupcov, ktorí majú chytiť koňa. Určite ho chytia asi za 1-2 min. ak to nebudú fakt kripli. Koňom budú 2 animátori pod plachtou a vyrobenou konskou hlavou. Ak chytia koňa, dostanú vec ako dôkaz, že ho chytili. Ten potom vymenia za peniaze. Koňom by som mohol byť ja a Peťo, ktorý veľmi obľubuje kone.

5. Kohútie zápasy o látku- Skupinka, ktorá vyrazila prvá teraz čaká na druhú skupinu. Potom tretia čaká na štvrtú. Keď skupinka príde, budú medzi sebou bojovať o svoju látku štýlom kohútích zápasov. 2 deti(každé z inej skupiny) majú za chrbtom v nohavičiach zastrčenú svoju látku. Vyhrá ten, kto ako prvý vytiahne chvost tomu druhému. Víťaz získava látku porazeného. Bude 5 kôl týchto zápasov, zúčastníť sa musia minimálne 2 dievčatá.

Hodnotenie

vyhráva skupinka, ktorá získala najviac látky- animátor spočíta

Príchod na lúku

Záleží na nás či hneď teraz dáme omšu, obed alebo hru. Po obede (opekanie) bude stretko (napísané nižšie). Hra bude trvať cca 2 hodiny. Po nej voľná zábava- chalani- futbal, baby- vybíjaná. Každý môže hrať, čo chce. Zoberú sa veci z oratka.

Hra-

Každá skupinka si vytvorí svoju základňu. Hra má 2 časti.

Prvá časť-

Máme látku a koňa, ktoré sme získali po ceste. Teraz látku a koňa musíme vymeniť za peniaze. Peniaze budú malé, zlaté kamienky nafarbené zlatým sprejom. Peniaze deti dávajú animátorovi skupinky, ktorý má ďalšie vrecko, kam dáva peniaze. Látku (koňa) si deti budú chodiť vymeniť do zmenárni, tie budú 3, každá označená farbou- červená, modrá, zelená. V každej bude aspoň 1 animátor. Cesta do nich nebude jednoduchá, lebo otec už zistil, že máme jeho látku(koňa). Takže sa mu musíme vyhnúť. Deti musia ísť špeciálnou trasou, na ktorej sa musia prispôbiť tunajším podmienkam. Na ceste do zmenárne aj z nej musia ísť špeciálnym štýlom chodenia. Napr. do červenej zmenárne musia ísť ako žaby, do modrej štvornožky a do zelenej ako myši. Budú ich kontrolovať tunajší ľudia (animátori). V každej zmenárni bude iný kurz. V červenej najvýhodnejší... Kurzy si budú zmenárne navzájom počas hry meniť, nahlas sa to ohlási. Kurz sa iba posunie zmenárni napravo od nej. Napr. červená posúva modrej, tá zelenej atď. Bude sa meniť každých 10 min. Bude ešte jedno špeciálne miesto, kde si môžu pozrieť, v ktorej zmenárni je momentálne najvýhodnejší kurz. Táto časť bude trvať cca 1 hodinu, kurz sa vymení 6x, urobí 2 koliečka.

Hodnotenie

vyhráva tá skupinka, ktorá získa najviac peňazí

Druhá časť

Deti majú peniaze, za ktoré potrebujú postaviť kostol a musia za peniaze kúpiť suroviny aby mohli začať stavať. Tak budú chodiť do lesa získať drevo, do kameňolomu kameň, do tehelne tehly, od sklára sklo, škridle. Les, kameňolom atď. budú stanovištia aspoň s 1 animátorom. Tu si vymenia peniaze za danú surovinu. Každá skupinka dostane papier, na ktorom bude koľko peňazí musia dať za drevo atď. 2 zlaté kamene za 1 drevo, 2 zlaté kamene za 1 kameň, 4 zlaté kamene za 1 škridlu, 6 zlatých kameňov za 1 sklo. Tieto suroviny bude farebný papier(drevo- hnedý atď.) Tieto papiere budú lepiť na flipchartový výkres s modelom kostola, tam budú mať vyznačené, čo kde lepiť. Otec už zistil, že speňažili jeho látku a koňa, tak poslal svoje služobníctvo aby mu priniesli naspäť peniaze. To znamená, že odteraz otcovi sluhovia (animátori) kradnú peniaze od detí. Suroviny už nie. Celá hra končí postavením kostolov príp. časovom kvôli odchodu autobusu.

Hodnotenie

vyhráva skupinka, ktorá ako prvá postaví kostol. Príp. tá, ktorá ma najviac postavené. Najdôležitejšie hodnotenie.

Odchod z lúky

záleží od toho, kedy pôjde autobus z Marianky do BA. To si ešte pozrieme. Z lúky pôjdeme do Marianky, kde bude možnosť poobzerať si ju. Asi 30 minút. Potom ideme na autobus, ten nás odvezie na Patrónku a odtiaľ pôjdeme 63-kou na Trnavské mýto. Tá ide Každých 10 min. aj cez prázdniny. Z Trnavského ideme podchodom na Miletičku. Príchod okolo 18:00.

Stretko

Prebratie divadielka, ktoré bolo ráno – dávanie otázok typu: Čo sa odohralo v príbehu? Ako zohnal František prostriedky na vybudovanie nového chrámu? Bolo to zlé, ako získal peniaze? ... atď.

Rozprávanie o tom, ako by oni riešili situáciu, keby boli na mieste Františka. Či by sa snažili počúvať Boží hlas a robiť veci pre Boha. Či by boli trpezliví a vytrvalí, a šli by sa svojim cieľom (čo v prípade Františka bolo stavenie nového kostola, aj keď nemal na to dostatok prostriedkov) alebo by to vzdali. Nakoniec modlitba sv. Františka

Modlitba sv. Františka

Pane Ježišu, urob ma tvorcom pokoja,

aby som vnášal lásku, kde panuje nenávisť,

odpustenie, kde sa množia urážky,

jednotu, kde vládne nesvornosť.

Daj, aby som prinášal pravdu tým, čo blúdia,

vieru tým, čo pochybujú,

nádej tým, čo si zúfajú,

svetlo tým, čo tápu vo tmách,

radosť tým, čo smútia.

Daj, aby som sa snažil

skôr potešovať iných, než aby mňa potešovali,

skôr chápať iných, než aby mňa chápali,

skôr milovať iných, než aby mňa milovali.

Pretože len keď dávame - nadobúdame,

len keď zabúdame na seba, nachádzame seba samých,

len keď odpúšťame, dostáva sa nám odpustenia,

len keď odumierame sebe, povstávame k večnému životu. Amen.

(Pomôcky- farebný papier- 20x šedý a červený, 15x hnedý, 5x slabomodrý, 5x čierny, látky 4 druhy, lano, krepový papier z oratka, nožnice, flipchartový výkres 5x, lepidlá 5x, malé kamene, lopty, hry na von z oratka)

4.Deň, Štvrtok 11.7. - Sám nemôžem ohlasovať, potrebujem spoločenstvo

Doobedie:

8:30 – 9:30 OMŠA+DIVADLO

Presun na Ekonóm

10:00

- 1.hra:

- so skupinkou bude chodiť animátor
- animátor dostane papierik, na ktorý bude svoje deti hodnotiť. Hodnotí ich známkami 1-5
- po splnení každého stanovišťa deti dostanú kúsok obrázku

Hra na celé doobedie:

Hornádske

1. zručnosť

- úlohou skupinky bude zatĺcť klince do dreva (animátor hodnotí spoluprácu v skupinke)

2. múdrosť

- Mnisi boli v tejto dobe braní za vzdelancov. Kvíz z divadla + nejaké otázky o Františkovi (animátor hodnotí počet správnych odpovedí...nenapovedá ;))

1. Ako sa volal František skutočným menom?
2. Čim chcel byť František najskôr?
3. Ako sa volal jeho najlepší kamarát?
4. Čo spravil František so svojou rytierskou výzbrojou?
5. Kto Františka vykúpil z väzenia?
6. Kedy sa Františkovi prvýkrát Boh prihovril?
7. Ako sa zmenil František?
8. Keď Františka opäť osloví Boh, k čomu ho nabáda?
9. Ako František získava peniaze?
10. Komu František pomáhal?

1. Giovanni
2. Rytierom
3. Iluminato
4. Daroval ju chudobnému rytierovi
5. Otec
6. v sne
7. obrátil sa a začal sa viac modliť
8. k oprave kostola
9. predáva otcove látky
10. chudobným a malomocným

3. staviteľ

- Ako František staval chrám, staňme sa i my „chrámom“ – ľudská pyramída (animátor odfotí pyramídu+ oznámkuje spoluprácu)

4. bojovník – sila

- celá skupinka musí preukázať svoju silu. Ich úlohou je prejsť určitým úsekom a to tak, že do cieľa sa presunú fúrikom, na koni.

5. statočnosť

- vo vedre plnom pomyjí bude na dne umiestnená logická hádanka zošľukaná v nádobke, úlohou najmladšieho účastníka je ju vytiahnuť a vylúštiť.

6. spoľahlivosť

- na jednom zo stromov vo väčšej diaľke bude umiestnený text, úlohou skupinky je chodiť po jednom k stromu a zapamätať si určitú časť z daného textu.

7. rétorika

Úlohou mníchov v období stredoveku bolo, aby ovládali básne a rečníctvo.

Úlohou skupinky bude vymyslieť báseň, ktorá bude mať jednu 6 veršovú strofu, ale musí obsahovať dané slová typické pre dané obdobie: chrám, látka, kríž, malomocenstvo

8. pomoc

Na tomto stanovišti bude ležať animátor, ktorí bude „zranený malomocenstvom“...úlohou detí bude preniesť animátora za určitý cieľ. Čas, za aký ho prenesú, si animátor poznačí.

9. presnosť

Mnísi museli byť včasní a presní, keď s Františkom stavali chrám...preto si vyskúšame vašu presnosť. Na strome bude pribitý terč, ich úlohou je papierovými loptičkami hodiť do terča. Aby to nebolo také ľahké každé dieťa bude predtým 5 krát otočené okolo svojej osi. Ich úlohou je, aby sa každé dieťa trafilo aspoň raz.

(Pomôcky: Animátorské hodnotiace papieriky, Klince + drevo + kladivo, Otázky o Františkovi, Kolíky, Vedro + grclajka + hádanka v škatuľke, Text na zapamätanie (dlhší text), Pera + papiere na báseň, Terč + papierové loptičky)

11:15 – 11:30 Každá

skupinka poskladá z kúskov papierikov obrázok...

Ohodnotená na konci dňa počas hodnotenia.

12:00 - 13:30 OBED+ STRETKO

STRETKO

_napísať na papier niečo, čo v sebe dlho držia. Napr. meno na koho sa hnevajú, čím sa im ublížilo a nikomu to nepovedali, keď boli nespravodlivo potrestané, nejaká zlá vec, čo sa im stalo, alebo čo spravili ony a nevedia sa priznať, meno, komu ublížili, koho ohovárali(ale to len ak by nevedeli nič iné). Nech to napíšu a potom to môžu povedať aj nahlas (čo sa stalo v tábore alebo doma)- **odvahu vidno cez skutky!** Mala by s tým začať animátorka! A malo by to byť naozaj osobné (podľa možností...) ak to dieťa nechce povedať, nenútiť ho!. ODVAHA JE ZAZRAK.

(Pomôcky: Papieriky(pekne)+pera)

Poobedie:

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,

Animátori: 2-3 ktorý budú sledovať či sa chytajú podľa stanovených pravidiel, dodržiajú hranice, jeden ktorý sleduje trestnú métu.

Výzvy...skupinka vs. Skupinka

1. KOLO:

Saigon (kameň, papier, nožnice)

Indiánska palička

2. KOLO:

Diamant (Škóti vs. Angličania)

Vybíjaná (dve polia)

(Pomôcky: Ringo 2x, Lopta (volejbalka) 2x, Saigon (špagát, LANO..) 2x, Skalp: (diamant) lietajúci tanier 2x, palice)



5. DEŇ, Piatok 12.07.2013 - Svedectvo života, mení všetkých ľudí (Kúpalisko Vincov les)

Ráno - klasicky divadielko, omša, po nich odchod objednaným autobusom smer Vincov les

10:30 – predpokladaný čas príchodu

Deti sa prezlečú do plaviek a keď budú všetci hotoví, stretneme sa všetci spolu na určenom mieste. Nasleduje vysvetlenie všetkých pravidiel, ktoré je potrebné dodržiavať počas celého dňa na kúpalisku, zdôraznenie pitného režimu, opaľovacieho krému a bezpečnosti.

11:00 – „NA BOJISKU“

Ako Františkovi pomocníci sa práve nachádzame uprostred bojiska, okolo kopec ľudí a vojakov bojujúcich vo vode aj na súši. Vyskytli sme sa práve v situácii, kedy je treba sa dostať za Františkom, ktorý prebrodil celé „jazero“ až na druhú stranu a tam sa snaží dostať k sultánovi aby túto nezmyselnú vojnu ukončil. Potrebuje však na to spoločníkov, kamarátov, podporu – nás (celé skupinky), aby sultán videl, že nie je sám, kto si praje koniec tejto vojny. Za sultánom ale treba prísť slušne oblečení, čistí a hlavne nie mokří.

Vyzveme všetky deti, aby si na svoje plavky obliekli šaty, v ktorých prišli na kúpalisko a aby si priniesli každý svoj uterák. Každé dieťa dostane jednu igelitovú tašku. Súťažič bude každá skupinka jednotlivo a bude sa jej stopovať čas. Ich úlohou je po odštartovaní, v čo najkratšom čase zvládnuť nasledujúce úlohy (postupne):

- Vyzliecť si všetko oblečenie (aj topánky) okrem plaviek
- Uložiť toto oblečenie spolu s uterákom do igelitovej tašky
- Prejsť (prebrodiť) celý bazén s tým, že sa musia vyhýbať všetkým ľuďom (snažiť sa ich nedotknúť – vojaci v poli)
- Vyliezť z bazénu a úplne sa osušiť
- Obliecť si opäť svoje oblečenie
- Bežať za Františkom (Fero SDB)

Keď k Františkovi príbehne posledný usušený a oblečený člen skupinky, čas sa stopuje. Počas celej aktivity animátori skupinky sledujú deti a dbajú na dôkladné splnenie všetkých úloh (dôkladné usušenie, vyhýbanie sa ľuďom atď.)

[Pomôcky: 15 ks igelitových Billa tašiek, stopky]

Keď skupinka dokončí aktivitu, môže spolu so svojimi animátormi ísť do vody, nasleduje voľná zábava v bazéne, či vonku.

13:00 – spoločný obed z vlastných zásob, poobedná siesta a STRETKO:

Na úvod sa porozprávame o tom, čo sme videli ráno v divadielku, čo sa deťom páčilo a čo si zapamätali. Zameriame sa na otázky, aké skutky urobil sv. František v scénke a čo tie skutky vyjadrovali – čo o ňom hovorili. Posnažíme sa deťom povedať, že keď sme kresťania tak o tom nemáme len hovoriť, ale sa tak aj správať. Hovorí to aj Jakub vo svojom liste:

Jak 2,14-17 „Čo to prospeje, moji bratia, keď niekto hovorí, že má vieru, a nemá skutkov? Či ho azda tá viera môže spasíť? A keby brat alebo sestra boli nahí a nemali by denného pokrmu. A keby im niekto z vás povedal: Idte v pokoji, zohrejte sa a najedzte sa, a keby ste im nedali toho, čo je potrebné telu, čo to osoží? Tak aj viera, keď nemá skutkov, je mŕtva sama v sebe.“

Skutky vždy hovoria samé o sebe viac ako slová, lebo slová sa môžu často aj zmeniť medzi tým ako ich niekto podáva ďalej. Ukážeme si to na príklade a zahráme si hru telefón.

Telefón: animátor pošepká jednému dieťaťu do ucha vetu (Keď starý pes putoval džungľou, uvidel približujúceho sa leoparda, tak si ľahol na zem a začal žuť nejaké staré kosti.). Deti si túto vetu budú navzájom hovoriť do ucha tak aby to nik iný nepočul, a vždy pošlú ďalej presne to, čo počuli. Posledné dieťa vetu povie nahlas a všetci sa presvedčíme ako sa zmenila.

Po tejto aktivite zdôrazníme ako sa môžu slová meniť na rozdiel od skutkov. Skutky sú jednoduché a veľa vravné. Napríklad, keď dá otec mame ružu tak to je jednoduchý prejav lásky a nijak inak sa to ani pochopiť nedá. Preto aj my ako kresťania by sme sa mali správať k ľuďom láskyplne.

14:30 – Kúpanie sa, voľná zábava vo vode či na suchu (loptové hry, spoločenské hry)

15:30 – „HLADANIE POMOCNÍKOV PRE FRANTIŠKA“

Sultán už síce videl, že veľa ľuďom záleží na ukončení vojny, ale stále nie je veľmi presvedčený, či to urobí. Preto František potrebuje sultána ešte presvedčiť, že tak je to naozaj správne a že vojna je zlá pre všetkých ľudí. Z toho dôvodu sa rozhodol otestovať si svojich kamarátov a zistiť, či mu budú vedieť pomôcť pri presvedčaní sultána. Preto im pripravil túto úlohu na šikovnosť:

Na začiatku vhodíme do vody 4 malé obaly z kindervajíčok (farebne odlišené), v ktorých bude ukryté zadanie úlohy a 4 kľúče (tých istých farieb ako kindervajička). Celé skupinky pôjdu do vody a musia nájsť obe tieto veci tej farby, ktorá im bola pridelená. Ako náhle ich nájdú, musia ísť s kľúčom za svojim animátorom, ktorý im požičia nožnice. Tieto nožnice budú potrebovať na otvorenie malého kindervajička, ktoré bude upevnené špagátom, tak že bez nožníc nebude možné otvoriť ho. Vo vajičku nájdú na papieri 3 úlohy:

- ✓ spočítať koľko tam je ...(neviem čoho, lebo som tam nikdy nebol)
- ✓ zistiť cenu horalky v bufete
- ✓ zistiť meno plavčíka

Tieto úlohy sa budú snažiť splniť čo najrýchlejšie a po ich vypracovaní ich prinesú Františkovi (Fero SDB). Vyhráva skupinka, ktorá prvá Ferovi prinesie všetky správne vypracované úlohy.

[Pomôcky: 4 ks obal z kindervajička, 4ks kľúč, špagát]

16:00 – už iba kúpanie a voľná zábava, pomaly sa chystáme na odchod – dievčatá už sa prezliekajú, fénujú atď.

17:00 – odchod autobusom do Bratislavy (príchod cca 18:00)

PRI VYHODNOTENÍ NASLEDUJÚCI DEŇ SPOMENÚŤ, ŽE PRI PRESVEDČANÍ SULTÁNA O KONCI VOJNY NAJVIAC POMOMOHLA SKUPINKA ... (víťazná skupinka toho dňa)

[Pomôcky: volejbalová a futbalová lopta, spoločenské hry, karty, nafukovačky, srandy do vody]

6. DEŇ , Pondelok 15.07.2013 - Chudoba – František obnovuje cirkev (mesto)

Ráno – stretnutie sa, divadielko a po jeho skončení odchod na električku č. 8 alebo 9 do mesta

9:00 – Svätá omša v kostole u františkánov spoločne s ľuďmi

10:00 – Prevezme nás miestny Františkán a bude sa nám hodinku venovať, povie nám o františkánoch, kostole a pod.

11:00 – Františkán nám na záver jeho programu odovzdá truhlicu s tým, že to je dedičstvo, ktoré tu sv. František nechal pre svojich malých kamarátov. Spolu túto truhlicu otvoríme a nájdeme v nej sv. Písma (Nový zákon), 4 zašifrované texty a 4 obálky. V pokynoch, ktoré sú priložené k truhlici je vysvetlené od Františka, čo je úlohou deciek. Ide o to, že František nám, jeho kamarátom, zanechal dedičstvo, ktoré nadobudol počas svojho života a chce sa s ním podeliť aj s budúcimi generáciami. Na to, aby sa k tomuto dedičstvu deti dostali však František pripravil zopár úloh, ktorými si overí, či sú deti pripravené toto dedičstvo dostať a či toto dedičstvo budú aj vedieť použiť ďalej.

11:30 – „Lúštenie starodávneho písma“

Prvou úlohou detí je na základe 3 rôznych textov zo sv. Písma označených súradnicami (Jn, Lk a pod) rozlúštiť starodávne písmo. Animátor môže vysvetliť deťom, ako sa hľadajú texty v Biblii podľa súradníc a keď aj tak nebudú dlhšie schopní nájsť správny, tak im ho nájde on. Úlohou skupinky je vypísať všetky znaky abecedy, ktoré dostanú priložené v obálke, následne rozlúštiť celý text, ktorý je priložený a splniť úlohu, ktorá je v texte zadaná. Tou úlohou je iba prísť k fontáne na Hlavnom námestí a na nej nájsť nalepenú ďalšiu indíciu. Vyhráva skupinka, ktorá najrýchlejšie nájde danú indíciu, teda hodnotí sa rýchlosť úplného splnenia všetkých úloh.

12:30 – 13:15 – obed v meste niekde v chládku. Počas tohto času majú priestor na rozlúštenie indície, ktorú získali a ktorá je napísaná v starodávnom písme. Indícia hovorí, že v čase od 13:15 do 13:45 sa bude na Hviezdoslavovom námestí pohybovať známy františkán (Fero SDB v habite), ktorý má mapu, vďaka ktorej sa dostanú k dedičstvu. Tento františkán však mapu odovzdá iba celej skupinke a preto ich úlohou je počas celého hľadania vytvoriť jedného hada na skupinky a držiac sa za ruky snažiť sa toho františkána nájsť.

13:15 – 13:45 – hľadanie františkána a začiatok honby za dedičstvom sv. Františka z Assisi

Keď sa skupinke podarí nájsť františkána, dostane od neho obálku a snaží sa nájsť si nejaké tichšie miesto, kde si ju v pokoji otvorí a prečítajú, aby mohol františkán ďalej nerušene pokračovať v ceste, nech ho hľadajú ostatné skupinky.

13:45 – 15:30 - „Pokladovka – honba za dedičstvom sv. Františka z Assisi“

Obálka, ktorú deti dostanú od františkána obsahuje:

- Zašifrovaný text s vysvetlením aktivity
- Mapu
- 6 kľúčov (papieriky rôznych tvarov s označením skupinky a miestom na zápis času/skóre)

Po rozšifrovaní celého textu animátori deťom ešte spresnia pravidlá pokladovky a môžu sa začať plniť úlohy.

Pravidlá hry: Na mapke je vyznačených 6 miest (blízko seba – Hviezdoslavovo námestie, Dóm sv. Martina a okolie). Úlohou skupinky je všetkých 6 miest navštíviť a splniť úlohu ktorá je zadaná. Zadané úlohy je však skryté a preto po príchode na dané miesto na mape je úlohou detí hľadať v okolí obálku označenú niektorým symbolom. (Ak by sa obálka hľadala viac ako 3 minúty, tak animátor ponúka skupinke pomôcku – napr. „tam kde sa sedí“, aby sa hľadanie urýchlilo.) Keď niektoré dieťa obálku nájde, tak tá skupinka, z ktorej je môže obálku otvoriť pomocou kľúča s rovnakým symbolom a tak sa

dostane k zadaniu úlohy, ktorú sa skupina následne plní. Tzn., že ak sa na jednom mieste stretnú 2 a viac skupiniek, úlohu môže plniť iba tá skupinka, ktorá nájde obálku skôr. Ostatné skupinky musia z miesta odísť a putovať na ďalšie. Jednu úlohu teda plní vždy iba jedna skupina. Po úspešnom dokončení úlohy sa do kľúča zapíše výsledný čas a ten sa nalepí na vonkajšiu stranu obálky. Za odmenu skupinka dostáva indíciu v podobe 1 písmenka, ktorú si treba odložiť na neskôr. Keď teda skupinka dokončí všetky náležitosti, tak vracia obálku na miesto, kde ju našla. V prípade, že skupina plnila niektorú úlohu ako posledná, jej animátor vezme obálku aj všetky pomôcky so sebou. Až keď je obálka na svojom mieste, až vtedy môže prísť ďalšia skupina hľadať – záleží od komunikácie animátorov!!!

Úlohy, ktoré sú na jednotlivých miestach sú také, aby sa deti pripravili na prijatie dedičstva – zažili a pripravili sa na chudobu. Jednotlivé úlohy:

1. **„Kŕmiť hladných“** – Zo skupiny sa vyberie 6 hladných a 6 pomocníkov. Úlohou 6 pomocníkov je pomocou slamky nakŕmiť svojho hladného kamaráta 10 lentilkami, ktoré musia preniesť na vyznačenej vzdialenosti. Ak lentilka počas cesty padne, vracajú sa na začiatok cesty. Hladní nemôžu používať ruky a teda pomocníci musia lentilku trafiť priamo do ich úst. Ak sa im to nepodarí, môžu lentilku zdvihnúť a pomocou slamky skúsiť ešte raz. Stopuje sa čas, za ktorý sú všetci 6 hladní nakŕmení. **[Pomôcky: 15 krabičiek lentiliek, 24 slamiek, stopky, tanierik]**
2. **„Šatiť nahých“** – Z prenosnej mrazničky sa vyberie zamrazená kocka trička. Úlohou skupinky je za čo najkratší čas akýmkoľvek spôsobom tričko rozmraziť tak, aby bolo možné si ho obliecť. Keď je tričko rozmrazené, postupne si ho oblečie každé dieťa na seba. Čas sa stopne, keď má tričko oblečený posledný člen skupinky. **[Pomôcky: 4 ks zamrazených tričiek, stopky]**
3. **„Podporovať chudobných“** – Úlohu vybraných 12 členov skupinky je hodiť z vyznačenej vzdialenosti 3 mince do žobrákovej misky. Vždy hádže iba jedno dieťa naraz a opakuje svoje pokusy až kým nie je 3 krát úspešné. Keď posledný dohádže, ďalšou úlohou týchto 12 detí je túto vzdialenosť prejsť s mincou strčenou medzi polkami zadku a trafiť ju do misky. Taktiež je na trase vždy prítomný iba jeden člen skupinky. Čas sa zastavuje, keď zo zadku posledného dieťaťa vypadne do misky posledná minca **[Pomôcky: 10 mincí, miska, stopky]**
4. **„Napájať smädných“** – Celá skupinka má za úlohu vypiť 10 litrov vody a 1 liter sirupu. Jediné pravidlo, ktoré majú je, že ten ktorý pije z akejkoľvek fľaše nesmie rukami tú fľašu držať. Sirup môžu piť samotný, alebo si ho môžu zriediť s vodou – to animátor nechá na deťoch, neradí im! Stopuje sa čas od prvého po posledné odpitie z fľaše. **[Pomôcky: 4 l sirupu, 40 litrov vody, stopky]**
5. **„Uzdravovať chorých“** – Vyberie sa jedno dieťa zo skupinky, ktoré predstavuje chorého človeka. Úlohou zvyšných členov je v čo najkratšom čase obviazať tomuto chorému obe ruky, obe nohy, trup a hlavu, teda použiť 6 obväzov. Keď má chorý všetko obviazané, vtedy sa začínajú obväzy znovu zmotávať do pôvodného stavu. Čas sa zastavuje vtedy, keď je posledný obväz zmotaný v pôvodnom stave. **[Pomôcky: 6 obväzov, stopky]**
6. **„Učiť hlúpych“** – Je určených 8 členov skupinky, ktorí sa zúčastnia tejto aktivity. Prvé dieťa dostane text (2 vety), ktorý sa musí naučiť naspamäť. Keď to vie, jeho úlohou je naučiť tento text ďalšieho. Potom ako sa niekto naučí text, prichádza za animátorom a z pamäti mu ho celý presne vyrozpráva. Animátor overí správnosť naučenia sa a keď je postačujúca, vtedy má dieťa povolené ísť učiť ďalšieho člena skupinky. Stopuje sa čas od prvého až po posledného člena skupinky. **[Pomôcky: 2x text s 2 vetami, stopky]**

Keď skupinka dokončí všetkých 6 úloh a teda už má všetkých 6 písmen (CH,U,D,O,B,A), jej úlohou je prísť do 15:30 do oratka. Je už na nich, či pôjdu pešo, alebo MHD, to vyhodnotia sami, podľa času, ktorý im zostáva. Ak sa im však nepodarí prísť do 15:30, sú im pridelené mínusové body k tejto poobednej aktivite. Počas presunu, resp. počas celého zostávajúceho času od splnenia poslednej úlohy po 15:30 má skupinka možnosť plniť bonusovú úlohu: **„Hlásať dobro“** - Úlohou skupinky je zohnať čo najviac podpisov pod myšlienku hlásajúcu dobro. Platné sú podpisy iba od neznámych okoloidúcich

ľudí (nie z tábora), ktorí súhlasia s tým, čo myšlienka hlása. Preto úlohou detí je opýtať sa ľudí, či s myšlienkou súhlasia a ak áno, až potom pýtať od nich podpis do kolónky. **[Pomôcky: 4x pero, 4x papier s myšlienkou a kolónkami na podpisy]**

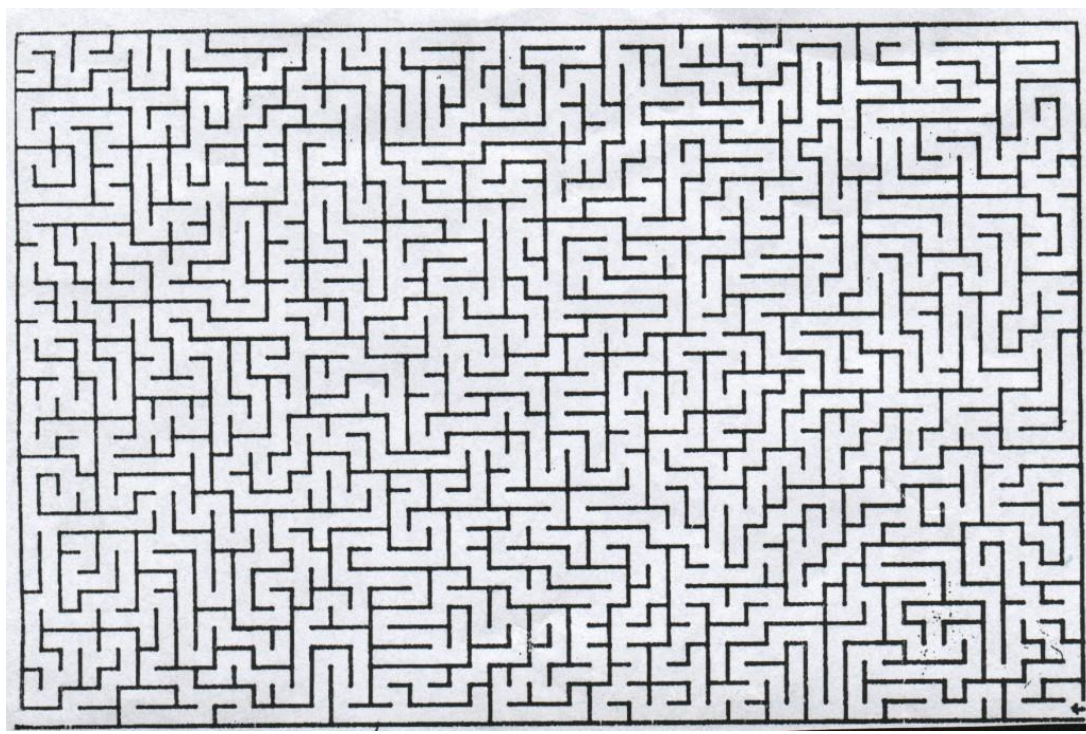
15:30 – 16:00 – STRETKO:

Po modlitbe je prvou aktivitou rozlúštenie dedičstva sv. Františka, ktoré skupinka získala počas pokladovky. Keď sa deťom podarí poskladať slovo CHUDOBA, nasleduje diskusia o tom, ako túto myšlienku vnímali počas dňa – Kde bola prítomná v divadielku? Hovoril niečo o nej františkán? Ako s ňou súviseli úlohy v pokladovke, čo nám zanechal František? Môžete si na A4 vypísať všetky úlohy a potom ešte spoločne porozmýšľať, ako inak sa dá pomáhať chudobným (okrem kŕmenia hladných, šatenia nahých, podporovania chudobných atď.). Na záver animátor zhrnie celé stretko a všetko o čom sa rozprávalo, pričom vyzdvihne to, že keď my pomáhame chudobným, tak sa tým sami ochudobňujeme, pretože sa zriekame svojho a dávame tým, čo to viacej potrebujú. A teda sv. František z Assisi nám ako svoje dedičstvo zanechal to, že sa máme stávať chudobnými a pomáhať tým, čo to viac potrebujú ako my. V záverečnej modlitbe môže každé dieťa prečítať vetu z evanjelia:

„Blahoslavení chudobní, lebo vaše je Božie kráľovstvo.“ (Lk 6,20)

16:00 – rozpustenie detí, odchod domov

Na dlhú chvíľu :D



7.Deň, Utorok 16.7. - Ľudová zbožnosť, jednoduché formy modlitby(oratko)

Ráno:

8:30 – 9:40 omša a divadielko

Tento deň nám pripraví 4. Kmeň. Mal by to byť vodný deň

16:00 odchod detí domov

8.Deň,Streda 17.7. - Utrpenie pre Krista

Ráno:

Celý tábor si ráno pozrie divadielko a potom sa spoločne presunie na výlet. Na výlete bude spoločná omša aj hra

16:00 odchod detí domov

Trocha pohybu nezaškodí ☺



9.Deň, Štvrtok 18.7. - Láska k prírode(lúka v Ružinove, oratko)

Ráno:

Klasika ako obvykle

9:30 – odchod na lúku v Ružinove

10:00 - Doobedná hra (Staviteľia)

Príbeh:

František kvôli jeho vrúcnemu vzťahu k prírode si zaumienil že pre svojich zvieracích priateľov postaví pár pohodlných obydlií. No nie je to len tak ľahké a potrebuje preto pomoc svojich verných priateľov ktorý mu stým zaiste pomôžu.

Úloha:

Zbieranie surovín na obydliá

Priebeh hry:

Každá skupinka musí počas časového limitu nazbierať potrebné suroviny na vybudovanie obydliá pre zvery ktoré František stretáva v prírode. Skupinka má určené zviera pre ktoré zbiera, a má určenú jednu priopritnú surovinu a štyri dodatočne.

	Kameň	Seno	Drevo	Hlina	Tehla
Vlk	10	5	7	8	5
Albatros	5	7	10	8	7
Daniel	5	10	7	8	5
Líška	7	5	5	8	10

Stanovišť bude desať na každú surovinu dve, k stanovištiu bude priradená téma:

- Kameň (sila): vyzývačka = páka,krorodílie zápasy / stanovište =skok do výšky, prenesenie kameňa
- Seno (šikovnosť): vyzývačka = piškvorky na 6 / stanovište= rozpliešť uzol, skladanie z papiera
- Drevo (rozum): vyzývačka = otázky vo dvojici / stanovište= otázky, tajnička pre celú skupinu 1
- Hlina (rýchlosť): vyzývačka = preteky, kto skôr opíše text/ stanovište: skoky na švihadle,
- Tehla (pamäť, slepota): vyzývačka = kto skôr po slepiačky nájde / stanovište = zapamätať si Františkove výroky, spoznať predmety spopod plachty

*animátor môže poprípade doplniť nejaké úlohy keď bude veľa deti na jednom stanovišti

Pravdepodobne bude hra trvať 1hod a pol poprípade dve ako to deťom pôjde. Skupinka by mala nazbierať 35 surovín no môže aj viac.

(Pomôcky:laná,papiere,otázky,švihadlá,text,deka,šatky,rôzne predmety,františkove výroky,papieriky zo surovinami)

12:00/15 – odchod na Miletičku

12:30 - príchod na Miletičku, obed, siestička,

13:30 – Stretko

1. modlitba – podľa vášho uváženia

2. prečítanie príbehu:

Jedného dňa sa František odobral do mestečka Alviano, aby tu kázal Božie slovo. Vystúpil na vyvýšené miesto, aby ho všetci videli a prosil o utíšenie a klud. Všetci zostali ticho a úctivo stáli, ale vtáčiky, ktoré tu hniezdili vyspevovali a spôsobovali veľký hluk. Pretože ľudí štebotanie vyrušovali a nerozumeli čo František hovorí, svätec sa k nim obrátil a hovoril: „Moje milé vtáčiky, už ste sa narozprávali dosť. Teraz je čas, aby ste pustili k slovu mňa. Počúvajte Božie slovo a buďte ticho, pokiaľ nebude kázanie skončené.“ A na podiv, vtáčiky zmĺkli a nepohli sa z miesta, pokým kázeň neskončila. Keď to videli ostatní ľudia, veľmi sa divili a povedali: „Tento muž je naozaj svätý a priateľom Najvyššieho.“ Plní

hlbokej úcty sa ponáhľali, aby sa dotkli aspoň Františkovho oblečenia a velebili Boha. Vskutku bolo zaujímavé, že i nerozumné tvory poznali vrelú priateľskosť, s ktorou im svätec rozprával.

1. **vysvetliť vlastnými slovami:** František mal jedinečný a veľmi dobrý vzťah k zvieratám aj prírode, rozprával sa s vtáčikmi ako môžeme vidieť, rozprával sa s vlkami. Pozornosť vtáčikov v tomto príbehu nám mala povedať, že aj my by sme mali dobre naslúchať Božiemu slovu. Preto by sme sa ja my teraz porozprávali o vašom vzťahu k prírode:
2. **diskusia-** kladte im otázky a dbajte na to, aby na ne všetci odpovedali
 - Máte radi prírodu?
 - Čo sa Vám na nej páči?
 - Videli ste niečo zaujímavé v prírode, čo si pamätáte dodnes? napr. pekný motýľ,..
 - Chodíte radi do lesa? Ako často? Čo tam robíte?
 - Ako sa môže chrániť príroda?
 - Ako ju chránim ja? (triedim odpad, nevyhadzujem smeti na zem a pod)
5. **modlitba na záver** – mohla by byť vlastnými slovami

14:00 - Poobedná hra

Príbeh:

František mal veľmi jedinečný a dobrý vzťah k prírode a zvieratkám. Je známy svojou láskou k zvieratám a oni ho tiež mali radi. Vtáčiky ho obletovali a on sa s nimi rozprával. Dokázal sa rozprávať aj s vlkami. Avšak jedného dňa sa všetko zmenilo. Odrazu sa nikde neozýval ani vtáčik, v lese ostalo ticho. Zvieratká z lesa zmizli a nikto nevedel kam. Avšak, Františkovi sa podarilo vypátrať Chatarchu ktorý neznášal hluk v lese a chcel sa všetkým zvieratiem zbaviť, tak ich zavrel do klietok a ukryl na pustom ostrove. František bol z toho veľmi smutný a nakoniec z toho ochorel – oslepol. Ale vedel, že ak sa mu podarí nájsť zvieratká, oni dokážu jeho chorobu vyliečiť, no nemal dostatok síl. Preto deti je našou úlohou pomôcť Františkovi a nájsť čo najviac zvieratiem v tomto parku.

Úloha:

Získaj číslo súpera z druhej skupinky – získaš zviera. Ktorý tím uzdraví Františka?

POSTAVY:

Chatarcha – 4 x – naháňa deti, ak ich chytí, dieťa si musí ísť do NEMOCNICE, počas hry odnáša zo zmenárne papieriky na miesto

NEMOCNICA – 1 animátor - po nejakú úlohu – napr. prepísať nejaké 3 vety na papier správne (ťažká veta – vymyslíme)

ZMENÁREŇ – 1 animátor zamieňa deťom potravu za zvieratá. Je dobré, ak si roztriedi do sáčkov nazbierané papieriky, aby sa mohli vrátiť potom späť do obálok.

(Pomôcky: zoznam zvierat a kombinácii pre každú skupinu – 4 ks, papieriky so surovinami – min. 300 ks z každého????, text s vetami, perá, papiere, 6 animátorov v teréne a jeden v skupinke, obálky – 10 ks, 15 sáčkov)

V určenom priestore – asi ihrisko medzi Billou a Miletičkou sa rozmiestnia skupinky detí ďaleko od seba. Hráči sa nesmú navzájom dotýkať, chytáť, meniť si čísla ani dávať si ich dole. Medzi deťmi behá Chatarcha (4 animátori), ktorý ich naháňa čo najviac a posieľa do nemocnice. Medzi tým, ako však deti behajú po parku a ich hlavnou úlohou je zbierať jednotlivé druhy jedál, ktoré si neskôr zamenia za zvieratká chýbajú v prírode – v lese

Ježko – 10 x červy = 3 b

Sliepka – 10x zrno = 3b

Kôň – 10 x tráva = 5 b

Veverička – 5x oriešky = 3 b

Bobor – 4x drevo = 6 b

Jeleň – 4x lesné plody = 6 b

Sova – 1x myš = 7 b

Orol – 1x kuna = 7 b

Zajac – 4 x mrkva = 5 b

Medveď – 3xryba = 10

Každé z týchto jedál je niekde po parku rozmiestnené – niektoré blízko, niektoré ďaleko. Je na skupinke, či chce utekať ďaleko po jedlo za najviac bodov alebo najbližšie po najmenej bodov.

Za nazbierané jedlo napr. 4 mrkvy sa môže najesť zajac. Tak bežím do obchodu – zmenárne, kde za 4 mrkvy dostanem jedného zajaca. Uvidíme, komu sa viac podarí zaplniť zvieratkami les. Animátor môže byť organizátor ale najmä zapisovateľ všetkého – 2 budú číslať, ostatní môžu niešť veci. Počas hry si môžu chodiť zamieňať tie papieriky. (niekto do zmenárne). Prestávky budú tak 5-7 minút na vydýchanie, napitie sa a určenie si stratégie.

Posledné dve 1é minútové kolá môžu deti zbierať aj kombinácie za väčší počet bodov:

VLK – 4 zajace + 2 veveričky + 1 bobor = 30 b

MUFLÓN – 20 červov + 20 tráva + 2 oriešky = 30 b

DIVIAK – 20 zrno + 20 tráva + 5 orieškov = 30 b

ZVIERA	POTRAVA	BODY
Ježko	10x červ	3
Sliepka	10 x zrno	3
Kôň	10 x tráva	5
Veverička	5 x oriešok	3
Zajac	4 x mrkva	5
Bobor	4 x drevo	6
Jeleň	4 x lesné plody	6
Sova	1 x myš	7
Orol	1 x kuna	7
Medveď	3 x ryba	10
KOMBINÁCIE – posledné dve 10 min. kolá:		
Muflón	20 červov + 20 tráva + 2 oriešky	30
Diviak	20 zrno + 20 tráva + 5 plody	30
Vlk	4 zajace + 2 veveričky + 1 bobor	30

16:00 Deti idú domov

10.Deň, Piatok 19.7. - Ako ja môžem zmeniť seba a tento svet podľa sv. Františka(ihrisko, oratko)

Doobedie:

8:30 – 9:40 divadielko + omša

Odchod na ekonóm

10:00

Deti budú rozdelené do skupín tak že všetky dievčatá budú spolu a všetci chalani budú spolu.

Dievčatá: animátorky budú robiť deťom copíky z bavlniek, zapletané copy, náramky z gorálok, náhrdelníky, ruženčky...

Chalani: olympijské hry: skok do dialky, šprint, prekážkový beh, štafetový beh, hod kameňom, hod oštepom, traf terč, diskolf...

Neskôr môžeme dať s chalanmi futbálek alebo frisbe

Toto sa bude hrať cele doobedie na ekonóme a potom sa presunieme na obed do oratka a potom by bolo stretko.

12:00 Obed

13:30 STRETKO

Animátori sa popýtajú detí na 5 základných dobrých vlastností Františka. Nech si samé pospomínajú na divadielka, stretká a rôzne hry čo sme hrali. Potom im každému dáme papierik a pero a nech si tam napíšu ako by mohli tieto Františkove dobré vlastnosti aplikovať vo vlastnom živote. Na koniec stretko si dáme kolečko, kde každý povie aspoň 2 veci z ich papierika. **Nech si tie papiere nechajú!**

14:00 spoločné celotáborové hodnotenie, aj s rodičmi. Dievčatá môžu dať rodičom veci čo vytvorili.

16:00 koniec tábora, tancuje sa voľná zábava

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 chytí a nevolali 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 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 obklúčiť. 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

TROCHU INÁ HÁDZANÁ – deti sa rozdelia na 2 tímy. Malá telocvičňa sa rozdelí tak isto na dve polovice a každé družstvo má 1 polovicu, pričom na tu druhú nemôže ísť. Hrá sa s loptou a tím bod získa tak, že sa trafí do časti steny kde je obloženie. Druhý tím sa snaží loptu chytiť alebo odraziť. Vyhráva ten tím, ktorý dá viacej bodov.

BOMBA A ŠTÍT – deti sú všetky pokope. Každé dieťa má za úlohu si určiť spomedzi iných detí jednu bombu (napr. bomba bude Fero) a jeden štít (štít bude Janka). Keď sa pustí hudba (alebo len proste sa povie nech behajú) tak sa deti pokúšajú stále mať štít medzi sebou a bombou. Keď sa Hudba vypne (skončí sa toto kolo), deti čo nemajú medzi sebou a bombou štít vypadávajú.

NINJA – Deti sú v kruhu. Každý hrá s dvoma rukami. Cieľom hry je trafiť sa rukou do ruky iného dieťaťa. Dieťa, ktoré je na rade má iba jeden pohyb a iné dieťa ktoré chce trafiť sa môže tak isto jedným pohybom ohnúť. Treba trafiť do ruky nižšie od zápästia. Keď je vyradená jedna ruka, hráč pokračuje v hre ešte s druhou.

HUTUTU – je vyznačené ihrisko na 2 polovice. V každej je rovnaký počet detí. Hráči musia ísť na druhú polovicu ihriska a chytiť čo najviac ľudí. Pri tom však musia na jeden dych hovoriť hututututututut.....od kedy prekročia stredovú čiaru, až kým sa nevrátia. Bod dostanú za každého hráča, ktorého sa dotknú počas hovorenia hututut na 2. Polovici ihriska. Keď sa snažia dotknúť detí, tie sa môžu brániť tak, že toho útočníka chytia a čakajú kým mu dôjde dych. Tak získajú bod oni.

3			2	4			6	
	4						5	3
1	8	9	6	3	5	4		
				8		2		
		7	4	9	6	8		1
8	9	3	1	5		6		4
		1	9	2		5		
2			3			7	4	
9	6		5			3		2

