

Prímestský tábor 2013

4. kmeň

Myšlienka + ústredné body tábora:

- Žijem len pre seba? Chcem darovať svoj život druhým – výchova k animátstvu
Modlitba: vždy si ju niekto pripraví
Seba hodnotenie
- Každý deň 10 min. písomné hodnotenie seba, svojho správania
Ak chcem môžem niekomu druhému vyjadriť pochvalu
Na konci tábora – celkové zhodnotenie. Zmenil som sa počas týchto 2 týždňov ?
 1. Týždeň: dobrodružstvo
 2. Týždeň: obeta, venujeme čas službe druhým

<http://www.ucw.cz/~ivca/texty/hry.html>

Pondelok : „ Dobrosrdečnosť, zábava, veselosť, pritom však citlivosť na okolie“

8:00 – príchod

8:15 – 9:15 divadlo + sv. omša

9:30 – 12:30 tmb aktivity (3h) ???

Aktivita 0: (10. Min.)lajtzoznamovačka

Každý o sebe povie 3 výroky, 2 pravdy a jednu lož. Ostatní majú hádať ktoré je lož.

Aktivita 1 (10-15 min.)

2 rady, zoradovanie podľa...kto prvý

Aktivita 2: (10 min- stratégia, 20 min. aktivita), 20 šatiek, špagát

Úlohou skupiny je vytvoriť zo špagátu štvorec. Počas vytvárania štvorca majú všetci zaviazané oči.

Aktivita 3: (30. Min.)3x plagát pre každú skupinu, 2x ceruzka pre každú skupinu, lepiaca páska pre každú skupinu, 2x stolička pre každú skupinu.

Úlohou je postaviť most medzi dvomi stoličkami, na ktorom sa udrží mobil.

Aktivita 4: (30. Min.)

Preliezanie cez lano v rôznej výške

Aktivita 5:(5 min.)

Všetci sa postavia do kruhu a vystrú pred seba ruky. Potom zavrú oči a každou rukou musia niekoho chytiť. Keď každý niekoho drží môžu otvoriť oči. Teraz sa treba rozplieť, nikto sa nesmie pustiť.

Aktivita 6:

Rozdelíme ich do štvoríc.

Mohli by sme dať to čo sme raz hrali na sšpa, že na 1 mieste je obrázok ktorý treba prekresliť na inom mieste.

Každý hráč má nejakú vadu. Tí čo sedia pri obrázkoch nesmú chodiť. Z tých čo chodia jeden nevidí a druhý nevie hovoriť. Úlohou skupinky je čo najrýchlejšie a čo najpresnejšie prekresliť obrázok.

Aktivita 7:

Pavúk

Rozdelíme ich na 3-4 skupiny.

Každá skupina dostane pavúka (na gumičke priviazané šnúrky) a pomocou neho musia postaviť pyramídu z umelohmotných pohárikov.

(ešte môžeme dať Pantomímu, alebo nejakú logickú hádanku/úlohu...)

12:30 – 13:30 – obed + poludňajšia siesta + modlitba

14:00 – 16:00 popoludňajší program – spoločný

16:00 - sebahodnotenie

16:00 – 17:00 – rozlúčka, upratovanie

Utorok: „ Zanechanie starého človeka – radikálne rozhodnutia v živote“

8:00 – príchod

8:15 – 9.15 divadlo + sv. omša

9:15 – 10:00 Saigon - tá losovacia hra, čo sme sa hrali na výlete

10:03 – 201 smer hlavná stanica (10:11 príchod)

10:28 – vlak BA – závod (11:17 závod)

13:00 – 13:30 obed + siesta

2 akčné hry večera, nočná hra

HRY CEZ DEŇ

BLOKÁDA

Počet hráčov: nad 15

Pomůcky: 4 x 30 lístků (4 různébarvy), vyznačení přístavů

Doba trvání: do 2 hodin

V zalesněném, členitém a nepřehledném terénu vyznačíme 4 stanoviště - "přístavy", vzdálené do sebe maximálně 400 metrů. Připravíme zboží, které bude mezipřístavypřevážováno: 4 x 30 lístkové 4 barvách, přičemž v každé barvěpřevážováje vždy NAFTAU, RUDU. Navíc má každý druh zboží tři cenové relace, označené na lístcíchčíslem 1, 2, 3. Máme tedy k dispozici např. 2 x červené pšenice - 1, 2 x červená pšenice - 2, 2x červená pšenice - 3. Lístky s dvojkou mají stejnou cenu jako dva s jedničkou atd. Hráči jsou rozděleni takto : dva představují piráty, zbytek je rozdělen na obchodní a válečnou (křižníky) flotilu. Obchodní loďsedáledělí na 4 skupiny podle mateřských přístavů, v jejichž čele stojí velitelé. Ti po celou dobu hry zůstávají v přístavu a takticky rozdělují zboží svým loďm. Ze zásoby 30 lístků vydá velitel každé své loď jeden lístek se zbožím takového druhu a hodnoty, jaké uzná za vhodné. Naložená loď může zamířit do kteréhokoliv přístavu, přičemž jí hrozí nebezpečí oloupení jak ze strany křižníků, tak ze strany pirátů. Pokud šťastně dopluje, složí náklad a dostane nový. Velitel přístavu přijímají zboží z lodí, které v bezpečí přístavu zakotvily, a odplouvající vydávají lístky svébarvy. Pokud je již nemají, mohou dát do oběhu znovu lístky cizích barev, které sem byly dopraveny, přičemž se podepíší na prázdnou stranu. Tím nabývá přepravované zboží dvojnásobné hodnoty. Pokud velitel přístavu zahlédne v blízkosti křižníky, má právo přivolat ho jménem a zabavit zboží tébarvy, která byla z jeho přístavu na začátku hry odesílána. Křižníky se mohou pohybovat po celé ploše s výjimkou přístavů a blízkého okolí (cca 10 metrů), kde by mohly být zasaženy pobřežní obranou. Jejich velitel se na rozdíl od velitele obchodních lodí může pohybovat po celé trati a je navíc nedotknutelný, (tzn. piráti ho nemohou oloupit). Křižníky se snaží zadržet na trati některou obchodní loď (dotykem ruky), a vzít jí přepravovaný náklad. Stejně právo náleží i veliteliválečné flotily (ten navíc zvolí příhodné místo, které bude sloužit jako přístav jeho loďm). Velitel přístavů protoučují strategii plavby a nakládání zboží různých hodnot podle pozice křižníků a pirátů na trati, o níž získávají informace od svých lodí.

Piráti jsou postrachem všech. Pohybují se po celé ploše s výjimkou přístavů, ale v jejich blízkosti nemohou být zneškodněni. Dotykem ruky mohou připravit obchodní loď i křižníky o veškeré zboží. Po ukončení hry se provádí bilance přepravovaného zboží takto:

- zboží, které se bezpečně dostalo do jiného přístavu, má hodnotu, která je na něm vyznačená číslem;
- zboží převezené dvakrát má dvojnásobnou cenu;

- zboží, které po ukončení hry zůstalo na palubě obchodní lodi, senezapočítává, stejnějako to, které neopustilo velitelepřístavu. Vítězství si odnáší obchodní flotila jen v tom případě, že bilance je 2 : 1 v její prospěch; tzn. že loděpřevezly dvakrát více zboží, než jimbylozabaveno. Přidelsídobě hry než 2 hodiny se hra stává statickou a nezajímavou.

SPRÁVCE REZERVACE

Počet hráčů: libovolný

Pomůcky: 17 čtvrtek, připínáčky, hráči hodinky a tužku

Doba trvání: do 1 hodiny

Hra procvičujepaměť a orientaci v terénu. Ten by mělbyťzarostlý a členitý, o rozloze cca 6000 m². Každý účastník je v roli správce rezervacemuflonů, kterábylapřepadenasmečkouvlků. Hrozí pochopitelněnebezpečí vyhubení muflonů vlky. Úkolemsprávce je v conejkratšídoběsehnatvšechnymuflony a likvidovat vlky. K tomu účelu jsou v terénu rozmístěnyčtvrtky s označením M (mufloni) a V (vlci), přičemž věčka jsouopatřenapořadovýmičíslly. Čtvrtky by mělybýtumístěny tak, aby nebylysnadno k nalezení.

Všichnistartujícímají s sebou tužku a hodinky. Majíobjevitvšechnyčtvrtky M i V : v případěmuflonůpůjde jen o jejich "sehnání do houfu", tj. o udání celkového předpokládaného počtu umístěnýchčtvrtek; cosetýčevlků, jdepochopitelně o jejich "zneškodnění" - na věčka se každý podepíše a zaznamená čas. "Odstřel" vlků je možné provádět jen podlepořadí, vekterěmpřibíhají, tj. podlepořadových čísel. Zapsaný čas sloužíke kontrole. Vyhrává ten, kdo v nejkratším čase zachránínejvětší počet muflonů a zastřelínejvícevlků. Za každého neobjeveného vlka nebo muflonasepřičítáztrátový čas. Doporučení: Nejoptimálnější počet je 8 muflonů a 9 vlků.

VELKÁ PARDUBICKÁ

Počet hráčů: libovolný, alespoň 8

Pomůcky: otázky a odpovědi

Doba trvání: do 30 sekund

Hráči serozdělí na jezdcce a koně. V případě malého počtu hráčů v jednom družstvu hráči nejdřívvedělajikoně a pakjezdce, takže hráč jezdecsdálestávákoněmprodalšího hráče. Hra začíná tím, že jezdec vyskočí na koně, který jej odveze do vzdálenosti asi 20 metrů k určené metě. Tam jezdecseskočí a běží k rozhodčímu, který je od mety vzdálenněkolikmetrů. Vyzvedne si u něj otázku, na kterou musí okamžitěodpovědět. V případě že odpoví a rozhodčí jeho odpověď uzná, vracísekesvému koni, vyskočí na něj a koňmo sevracíkesvému družstvu, aby předal štafetu dalšímujezdci. V případě že neodpovísprávně, nebo rozhodčí jeho odpověď neuzná, můžeoporadit s koněm. Kůň však nesmímluvit, může pouze kývnutím nebo zavrtěním hlavou dát najevosvůj názor na odpověď. Jestliže ani on nezná správnou odpověď, vracísejezdce na koni zpětkesvému družstvu, které mu může s odpovědíp poradit. S odpovědise znovu vrací k rozhodčímu. Jestliže ani tentokrátneíodpověďsprávná, dostává družstvo po absolvovánívšechdalšíchotázek novou, stejnějako za každou dalšínezodpovězenou otázku. Vyhrává družstvo, kterénejdříveodpoví, a všichni jeho členové vrátili do výchozího postavení.

NOČNÁ HRA

Bludičky

Je několikbludiček v černém, neboť hra je noční. Bludičky majílístečky (ty mohoumítrůznou cenu). Bludičky mají baterky a vždy bliknou a potom utíkají a když je někdo z hráčů chytí, dají mu lísteček. Vyhrává hráč s nejvícelístečky.

Labyrint

Noční hra. Ten, který hru zorganizoval, nemůže hrát. Hráči jeden po druhém docházejí do terénu; předodchodem si překreslí mapu okolí s umístěním jednotlivých písmenek a popis umístění. U každého písmenka v terénu je uvedena otázka a možné odpovědi - každá z nich s odkazem na jiné písmenko. Hráč pokračuje na písmenko, o němž si myslí, že odpověď u něho uvedená je správná. Tímto způsobem dojde až k písmenku, které je označeno jako cíl.

Slunovrazi

Noční hra. V skupině soutajně vybrání slunovrazi (kromě nich to nikdo neví a nevědí to ani o sobě navzájem), ostatní jsou ochránči světla. V terénu jsou vybrána dvě místa, na startu trvale hoří svíčka a cílovou svíčku je nutno zapálit (to je účelem ochránči světla, jichž je asi 3x víc než slunovrahů). Skupina má jednu svíčku, kterou si zapálí u startu a musí pomocí ní zapálit cílovou. Jakmile svíčka uhasne (nejčastěji vlivem slunovrahů), musí se skupina vrátit ke startu a znovu si svíčku zapálit.

Sviečkový fotbal

Noční hra. Rozdělíme se na dva týmy. Týmy zaujmou pozice na opačné straně lúky. Každý tým má horiacou faklu a každý hráč má svíčku. Cílem každého hráče je prejsť celé ihrisko s horiacou sviečkou, za to získa bod. Avšak počas jeho cesty mu môže sviečku sfúknuť ktokoľvek s horiacou sviečkou. Komu zhasne sviečka musí si ju ísť odpáliť od svojej fakle.

Streda: „Počúvanie Božieho hlasu, ochota a nadšenie pracovať“

Budíček

Raňajky

Výlet Šaštín

Cestou „animátorské“ úlohy

Večer diskusia: hodnoty

HRY NA VÝLET

Bomba apod.

Hrají se po cestě, slouží pro zpestření.

Bomba - přivýkřiku „bomba“ si všichni lehnou na zem a nohy natočí směrem k ohnisku (tomu, kdovykřikl)

Potopa - všichni se musí udržet chvíli nad zemí (na pařezu, na stromě)

Brtník - všichni musí vyskočit na strom a chvíli se na něm udržet

Nálet - všichni se musí schovat tak, aby je ten, který to vykřikl, neviděl.

Komunikace

1.kolo: každý pošle několik lidem (jakýkoli počet) lísteček s textem Milý příteli, chtěl bych si s tebou popovídat o... a navrhne téma rozhovoru. 20 min

2.kolo: Každý vybere max. 6 dopisů, na které odpoví a každému v odpovědi daruje kvítek. 20 min

3.kolo: Max. 4 dopisy, na které odpoví, tentokrát daruje dva kvítky. 15 min

4.kolo: Max. 2 dopisy, tímto debatu uzavře a věnuje 4 kvítky.

Padání balónu

Balón padá a lidé jsou nuceni vyházet věci, co mají s sebou. Každý říká, co by vyhodil a co by si ponechal, debata o tom, co je důležité a méně. Věci, které mají s sebou - např. láska, (ohněň), kariéra, přátelství, materiální zázemí, moc, úspěch, moudrost, inteligence, radost, štěstí, síla, rodina, víra, romantika, duchovní rozvoj, vyšší vzdělání; krása, důvěra, strach, lidskost, otevřenost, přímocárnost, nenávisť, zášť, závist, povrchnost, vstřícnost, pochopení, solidarita, shovívavost, sdílnost

Sultán

Rozdelíme sa do dvoch radov – chlapci a dievčatá. Každý chlapec dostane číslo a dievča písmeno. Potom sa môžu ľubovoľne poprehadzovať. Vyberie sa jeden dobrovoľník-sultán dopredu, ktorý zakričí jedno číslo a jedno písmeno. Ak je sultán chlapec úlohou dievčaťa je dať mu pusu na líce a úlohou chlapca je dať pusu dievčaťu. Ak dostane pusu sultán vymenia si miesta a starý sultán sa zaradí do radu, ak pusu nedostane sultán, zostáva sultánom aj naďalej a ostatní sa vrátia do radu.

Štvrtok: „Sám nemôžem ohlasovať, potrebujem spoločenstvo“

7:30 Budíček

8:00- 9:00 Raňajky + spratávanie

9:00 – 10:15 Prednáška – prečo chystáme hry, načo chystáme hry ako treba chystať hru

10:15 – 10:30 čo by mala mať ideálna hra ?

10:30 – 13:00 Vymýšľanie programu pre kmene

13:00 – obed + upratať + zbaliť

14:00 – odchod na vlak

15:30 – vlak: závod – BA (16:22 príchod) vo vlaku sebahodnotenie

Piatok: „Svedectvo života, mení všetkých ľudí“

kúpalisko Hainburg

8:00 – príchod

8:15 – 9:15 – divadlo + sv. omša

9:15 – 9:45 ???

9:52 – električka č.8 – trnavské, el.č.4 – most SNP (10:08) alebo to isté 10 min. skôr

10:20 – odchod 901 (príchod 10:32)

11:00 – 15:30/16:30 kúpalisko

15:47 (16:47) 901 most SNP príchod 16:07 (17:07)

Hodnotenie, modlitba

Pondelok: „Chudoba“

Chystáme program

Utorok: „Ľudová zbožnosť, jednoduché formy modlitby“

Chystáme program

Streda: „Utrpenie pre Krista“

Spoločný výlet

Štvrtok: „Láska k prírode“

Chystáme program

Piatok, „Ako ja môžem zmeniť seba a tento svet podľa sv. Františka“

Niečo akčné ???

1h – celkové hodnotenie celého tábora

Asi by to chcelo ešte nejakú 1, 2 hry