

Meno:

Astérix & Obélix

PRÍMESTÁK



PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2014

2 .KMEŇ

7. - 18. júl 2014

Denný program

| | |
|---------------|---|
| 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- 7.00 | voľno, čas na oddych |

Moje osobné predsavzatie počas prímest'áku...

„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 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 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!
- Dozerat' 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!
- Nebát' 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.týždeň

1.deň PONDELOK – ODVAHA

(Robo, Zuzka, Hanka)

miesto: Oratko

téma: Naš príbeh začína v Galskej osade ktorá ako jediná stále odoláva rímskym jednotkám a udržiava si svoju nezávislosť voči rímskej ríši ktorá pomaly ale iste dobíja celý svet. Naša dedinka je rozdelená na 3 mestské časti (pochopiteľne 1.-3.kmeň) pričom štvrtý kmeň predstavuje Rimanov. V tejto dedinke žijú aj nám všetkým známi Asterix , Obelix , pes Idefix a druid Panoramix ktorý vie vyrobiť čarovný nápoj ktorý dodá nadľudskú silu a rýchlosť. Vlastne vďaka tomuto nápoju dokážeme odolávať rímskym légiám. Obelix padol do kotla tohto nápoja ako dieťa a tak je silný tak povediac "od prírody" a viac už nápoj piť nemôže. No z ničoho nič , kde sa vzali tu sa vzali,na našu dedinu útočia zasa Rimania a tak musíme zozbierať všetky prísady do nápoja a pomôcť Panoramixovi tento nápoj rýchlo vyrobiť, aby sme boli dosť silní nato aby sme ich porazili a obránili sa.

doobedie: Spoznávanie sa, zžitie sa s témou

deti by sme rozdelili do skupiniek pri hre

bolo by to tak, že na ruky by sme im dali nejaké znaky, ktoré by boli nejakým charakteristickým pre ich rodinku.... tie znaky by som dával deťom až po omši alebo rovno pred hrou aby sa s nimi zbytočne nerozptyľovali pri omši, nepýtali sa furt, čo to znamená a podobne.

„MOLEKULY“

- prvá hra, pre celý kmeň, má za cieľ aby sa deti trochu spoznali aj v rámci kmeňa
- spočíva v čo najrýchlejšom spájaní sa detí podľa daného kritéria
- povie sa nejaká vlastnosť a počet detí, ktoré sa majú nájsť a dať sa do skupinky (pochytať sa za ruky)
- deti budú mať aj za úlohu spoznať sa v tej skupinke čo sa spojili podľa danej vlastnosti zatiaľ ako ostatní sa snažia ešte vytvoriť nejakú skupinku
- keď sa dorobia skupinky, príde animátor do každej vytvorenej skupinky a dá im jednu otázku v každom kole (sú nižšie), za tieto otázky bude môcť ten kto ich zodpovie správne získať už nejaké BONUSOVÉ body pre svoju skupinku (ktorú ešte stále nevie)
- posledné kolo bude spočívať v tom, že sa budú mať nájsť všetci s rovnakým znakom na ruke
- ktorá skupinka sa nájde prvá si čupne a vyhrala (ide tu o to kto skôr)

príklad:

- spojí sa 9 detí čo majú trička rovnakej farby (stále sa chytajú za ruky)
- vytvoria sa skupinky, nejaké deti zvýšia (majú smolu, boli buď pomalé alebo proste smola :D)
- príde animátor do vytvorenej skupinky a opýta sa: kto mi vie povedať krstné mená všetkých členov tejto skupinky?
- kto sa prvý prihlási, odpovedá, ak zodpovie zle tak ďalší (max traja)

- keď zodpovedá správne, na druhú ruku (na tú kde nemá znak) mu dáme paličku fixkou
- ide sa ďalšie kolo
- spojí sa 5 detí čo majú prvé písmeno krstného mena rovnaké (stále sa chytajú za ruky)
- príde animátor do skupinky a opýta sa: kto mi vie povedať vek všetkých členov?
- kto zodpovie má čiarku
- posledné kolo sa spoja všetci s rovnakým znakom (stále sa chytajú za ruky) a čupnú si (počty daných znakov im stále budeme kričať ak ich nebude rovnako)

bodovanie:

prvá skupinka ktorá sa nájde v poslednom kole má **10 bodov**

druhá skupinka má **7 bodov**

tretia skupinka má **4 body**

posledná skupinka má **1 bod**

za každú čiarku na ruke za zodpovedanú otázku + **2 body**

vlastnosti:

1. spojí sa 9 detí, čo majú tričká rovnakej farby
2. spojí sa 5 detí, čo majú prvé písmeno krstného mena rovnaké
3. spoja sa 4 deti, čo majú rovnaký počet súrodencov
4. spojí sa 7 detí, čo sú približne rovnako vysoké
5. spojí sa 12 detí, čo majú rovnaký vek
6. spojí sa 8 detí, čo majú za sebou už rovnaký počet táborov
7. spoja sa všetci s rovnakým znakom na ruke

otázky do skupiniek:

1. kto vie povedať mená všetkých členov skupinky?
2. kto vie povedať počet súrodencov všetkých členov skupinky?
3. kto vie vymenovať školy, do ktorých chodia členovia skupinky?
4. kto vie povedať vek všetkých členov skupinky?
5. kto vie povedať, na koľkých táboroch bol každý člen skupinky?
6. kto vie povedať mená všetkých členov skupinky?

Po tejto hre by sa deti rozišli po svojich skupinkách. Dostanú kartičky, ktoré budú mať za úlohu vyplniť. Vyplnia ich tak, že k príslušnej vlastnosti dopíšu meno niekoho zo svojej skupinky. Keď budú mať vyplnené, pozdieľajú sa so svojimi vlastnosťami. Tá kartička je vlastne takou pomôckou pre animátora.

Ku koncu debaty každé dieťa na druhú stranu tej kartičky napíše **FARBU SVOJHO TRIČKA** a nejakú **SVOJU ŠPECIÁLNU VLASTNOSŤ**. Ja im tie kartičky vyzbieram a náhodne porozdávam v rámci celého kmeňa.

KARTIČKY:

- deti budú mať kartičku s vlastnosťou a farbou trička nejakej osoby
- úlohou je nájsť meno majiteľa svojej kartičky
- keď ho zistia, zapíšu si ho (meno aj priezvisko)
- ktorá skupinka bude mať prvá všetky mená svojich kartičiek, vyhrala

bodovanie:

prvá skupinka 8 bodov

druhá skupinka 6 bodov

tretia skupinka 4 body

štvrtá skupinka 2 body

ak sa zistí klamanie, že sa niekto nepriznal ku svojej kartičke - 1 bod z celkového počtu bodov za deň

stretnutie:

Aktivita:

- nájdeme si nejaké vyvýšené miesto (lavička, stôl, stolička, múrik za ihriskom)
- odvážlivec nech sa postaví na to miesto a nech sa spustí chrbtom do rúk
- **CHYTAJÚ HO HLAVNE ANIMÁTORI!!!**

Príbeh: Bambus

V záhrade Galov rástol bambusový strom. Z roka na rok bol silnejší a krajší. Raz sa k nemu priblížil Panoramix a povedal mu: „Drahý bambus, potrebujem ťa.“ „Pane, som pripravený. Urob so mnou, čo chceš!“ – odpovedal bambus radostne. A Panoramix na to: „Aby som s tebou urobil to, čo potrebujem, musím ťa zoťat!“ „Zoťat ma, pane?! Nie! Prosím ťa, nezotni ma!“ – naľakal sa bambus. Panoramix však odpovedal: „Drahý bambus, ak ťa nezotnem, nemôžem ťa použiť, ako chcem.“ „Pane, tak ma zotni hneď, jediným úderom!“ – povedal nakoniec uplakaný a zaslzený bambus. Panoramix mu odpovedal: „Môj drahý bambus, nielen že ťa musím zoťat, ale musím odstrániť aj tvoje konáre a listy.“ „Pane, zmiluj sa nado mnou: ponechaj mi konáre i listy!“ „Ak si ich nenecháš odstrániť, nemôžem ťa použiť!“ Aj slnko sa ukrylo, vietor smutne povieval, naľakaný motýľ uletel preč. Rozochvený bambus odpovedal: „Pane, zotni všetko!“ „Môj drahý bambus, musím ťa aj rozštiepiť na dve časti a vytrhnúť ti srdce. Ak mi to nedovolíš urobiť, nemôžem ťa použiť!“ – odpovedal mu Panoramix. Bambus sa zohol až k zemi a povedal: „Pane, rozštiep, vytrhni všetko, čo chceš!“ Panoramix teda zoťal bambus, odstránil konáre i listy, rozštiepil ho na dve časti a vytrhol mu srdce. Potom ho priniesol k prameňu vody v blízkosti polí, lebo boli vyprahnuté od sucha. Jednu stranu bambusu vložil do vody a druhú nasmeroval k vyschnutým poliam. Voda začala tiecť a zavlažila polia. Zasadili tam ryžu, ktorá priniesla bohatú úrodu. Bambus, hoci ho pán zoťal, predsa sa stal požehnaním. Keď bol nádherným stromom, žil len pre seba samého. Keď ho zoťali, stal sa kanálom, ktorý pán použil, aby zúrodnil svoje pole.

Myšlienka:

Mať odvahu povedať áno aj veciam, ktoré sú ťažké, nepríjemné alebo si vyžadujú obeť.
(nájsť odvahu bojovať so svojou lenivosťou napr.)

pobedie: celý kmeň spoločný program

2.deň UTOROK- Radosť

(Roman, Lujza, Puala)

miesto: kúpalisko Vincov les

téma: Keď sa nám to podarilo vyhnaní sme Rimanov kade ľahšie, no pri toľkej radosť z výhry sme si ani nevšimli že nám stihli popri ich úteku uniesť nášho druida Panoramixa. To zisťujeme až po oslavách a naskytuje sa otázka čo budeme robiť ďalej, veď bez druida sa nám rýchlo minie nápoj a Rimania nás dobijú.

Dej: Rimania boli vyhnaní (v scénke), tak celý deň oslavujeme a preto ideme na kúpalisko! Po návrate domov zisťujeme, že sa stratil náš druid.

Program:

Ráno – sv. omša v kostole, divadielko, nástup do objednaného autobusu, kde sa deťom vysvetlí, že odchádzame na veľké oslavy vyhnaní Rimanov na najlepšie termálne kúpalisko v šírom okolí do Vincovho Lesa, odchod

10:30 – predpokladaný čas príchodu na kúpalisko

Deti sa prelečú 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 – „VEĽKÉ GALSKÉ OSLAVY“

My Galovia máme špeciálnu formu veľkých slávností a keď sa stane niečo výnimočné, tak zvykneme usporadúvať takúto oslavu, akú budeme teraz mať, pretože vyhnanie Rimanov je veľmi super vec! Počas celej oslavy sa naše rodiny presúvajú od úlohy k úlohe v hadíkovi (držiac sa jeden druhého za plecía). Každá úloha má svoj predpísaný spôsob zoradenia detí v hadíkovi, čiže keď sa dokončí jedna úloha, deti sa znova zoradia podľa toho, ako určuje nasledujúca úloha, ktorú idú plniť. Poradie plnenia úloh je ľubovoľné a cieľom je splniť ich všetky v čo najkratšom čase, ktorý sa stopuje od momentu začatia hry všetkým skupinkám. Časomerač je Fero, ktorý sedí na určenom mieste a keď skupinka splní všetky úlohy, prichádza v hadíkovi k nemu a on im zapíše čas (keď bude celá skupinka pri ňom zoradená). Zoznam úloh dostanú deti na papieri a animátori skupiniek by mali koordinovať to, aby nebolo viac skupiniek naraz na tej istej úlohe. V zátvorke za zadaním úlohy je vždy napísaný

spôsob zoradenia detí v hadíkovi, akým sa na ňu majú dostať a celý čas sa počas nej aj v ňom pohybovať.

Zoznam úloh:

- Nájdi 30 centov vo vode (podľa krstného mena A-Z) – V bazéne bude na jednom mieste rozhádzaných kopec mincí (1,2 a 5 centoviek), úlohou celej skupinky je vyloviť dokopy presne 30 centov. Pri tejto aktivite je potrebný jeden animátor, ktorý mince potom opäť rozhodí naspäť do vody.
- Zisti, koľko stojí 5 vecí v bufete (podľa krstného mena Z-A) – Je zadaný zoznam vecí, ktoré sa dajú kúpiť v bufetoch na kúpalisku, úlohou detí je zapísať ich ceny na papier.
- Nasyp piesok do fliaš (podľa veku - od najstaršieho) - Skupinka dostane 3 litrové fľaše a ich úlohou je naplniť ich všetky po okraj pieskom. (Je tam volejbalové ihrisko, ale na to musia prísť sami)
- Nájdi poklad (podľa výšky – od najnižšieho) – Úlohou je nájsť označené miesto na mape kúpaliska a v okolí pár metrov tam hľadať podľa indície schovaný balíček cukríkov.
- Nájdi niekoho, kto ti vyfarbí 3 obrázky (podľa vlasov – od najsvetlejších) – Úlohou skupinky je na kúpalisku nájsť niekoho, kto im farbičkami vymaľuje 3 obrázky (Asterixa, Obelixa a Panoramixa) a dá im pod tieto obrázky aj svoj autogram. Animátor povie deťom, aby sa daného človeka aj opýtali na jeho krstné meno, ktoré nech sa potom snažia zapamätať.
- Namaž niekoho z kúpaliska (chlapec/dievča) – Každá skupinka má za úlohu nájsť na kúpalisku nejakého človeka, ktorému opaľovacím krémom namažú 5 častí tela (2 nohy, 2 ruky a chrbát). Každú časť tela maže iné dieťa zo skupinky. Takisto sa popytajte na krstné meno tohto človeka.

Po splnení poslednej úlohy sa skupinka presúva k Ferovi v tom hadíkovi, ako prišla na ňu. Celý čas so sebou nosia aj dôkazy o tom, že úlohy splnili (vypísané ceny, fľaše s pieskom, cukríky, obrázky). Fero keď zastaví čas, poukazujú mu svoje tromfy, dajú si všetci spolu cukríky a môžu ísť do vody.

Od cca 11:45 (po skončení hry) – voľné kúpanie a zábava v bazénoch a na kúpalisku

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

Modlitba: Vlastné uváženie

Príbeh: Bol raz jeden Úsmevix, ktorý sa vybral do sveta na prechádzku. Bol to srdečný, veselý, hrejivý úsmev. Bol šťastný, ako len úsmev môže byť, a z kroka na krok si popiskoval.

Jedného dňa prišiel do gálskej dedinky, ktorej obyvatelia boli mimoriadne nervózni. Rozvážne čakal na zelenú na semafore pre kočiare, keď do seba narazili dva koče. So škripaním zastavili na okraji prašnej cesty, dvere sa otvorili a z prvého kočiara vyskočil rozčúlený a zamračený ríman. Úsmevix sa bleskovo zavesil na jeho ústa a rozžiaril mu tvár. Podráždená gálka, ktorá vystupovala z druhého koča so zaťatými päsťami, zostala zarazená, prekvapená a udivená a potom...a potom sa usmiala aj ona.

„Prepáčte, je to moja vina,“ povedal Ríman okamžite.

„To sa stáva! Nič sa nedeje...“ odvetila Gálka. „Nezajdeme si na pohár čarovného nápoja?“

Úsmevix pokračoval v ceste. Prilepil sa na tvár starostky v dedine a celý rad gálov a rímanov, ktorí čakali pred bránami dediny a priateľsky debatoval. Skočil na tvár Lovestorixa, ktorý začal konečne spievať pesničku, ktorá sa dala počúvať. Zastavil sa na tvári liečiteľa v miestnej nemocnici a chorí obyvatelia sa hneď cítili lepšie. Potom sa chytil Idefixa, Panoramixa, starostu, ktorý sa ustarostene vracal domov, a dokonca aj Ríman, ktorý práve bojoval s gálom zastal a začal sa usmievať.

Večer sa Úsmevix vrátil domov. Bol trochu unavený, ale dedina bola šťastnejšia.

Diskusia : Čo úsmev v dedine spôsobil?

Prečo je dôležité, aby sme sa usmievali?

Ako môžem druhému spraviť radosť? Spôsobujem druhým (napr. rodičom, kamarátovi) radosť?

Kedy som naposledy spôsobil/a niekomu radosť?

Kedy ti naposledy niekto spôsobil radosť? Ako?

Aktivita: 1.) Vytvorí sa dvojica. Dvojica sa navzájom snaží toho druhého rozosmiať robením grimás, bez použitia rúk. Kto sa rozosmeje skôr, prehral.

alebo

2.) Skupina si ľahne do kruhu tak, že hlavu budú mať na bruchu toho druhého. Po odštartovaní povie prvý HA, druhý to po ňom zopakuje a tak ďalej, až kým to nepríde znovu k prvému. Prvý povie HA HA, potom druhý a tak ďalej...

Modlitba: Každé dieťa povie za čo ďakuje (niečo, čo mu spravilo radosť). Plus modlitba podľa vlastného uváženia.

Predsavzatie: Dnes sa budem snažiť spraviť niekomu radosť, usmiať sa na niekoho.

14:30 – „VODNÉ SÚŤAŽE“

Druhou časťou nášho oslavného dňa býva tradičné športové zápolenie medzi rodinami, kde sa preveria rôzne zručnosti každého jedného člena. Na veľkom flipcharte bude vypísaný zoznam 6 súťaží s počtom ľudí, koľko treba za skupinku na danú súťaž nominovať. Každá skupinka porozmýšľa, kto by šiel v ktorej súťažiť a nominuje potrebný počet členov, pričom treba, aby sa každý jeden zapojil aspoň do 1 súťaže (keď nevyjde, tak aspoň, čo najviacerí).

Súťaže:

- Plávanie (2) – na rýchlosť na šírku bazéna
- Zadržiavanie dychu pod vodou (1) – na jeden nádych na čas
- Súboje na ramenách (2) – cieľom je zhodiť súpera do vody
- Volejbal s nafukovacou loptou (2) – na počet prihrávk bez pádu za 2 minúty
- Basketbal s tenisovou loptičkou (3) – jeden má vedro (stojí, môže hýbať vedrom), jeden hádže (stojí na mieste), jeden je pomocník (pohybuje sa a prináša loptičku, môže ju aj hádzať), ide o to, koľkokrát trafia do vedra za 2 minúty.
- Štafeta s pingpongovou loptičkou na lyžičke (3) – na čas 3 šírky bazéna, za pád loptičky je 3 sekundová penalizácia

Z každej súťaže sa urobí poradie všetkých štyroch skupín a s rovnakou váhou sa priradí dôležitosť súťažiam. Vyhráva skupinka s najviac bodmi (vítazstvo = 4 body, 2. miesto = 3 body, 3. miesto = 2 body, 4. Miesto = 1 bod)

15:30 - Kúpanie sa, voľná zábava vo vode či na suchu (loptové hry, spoločenské hry)

16:30 – už sa nejde viac do vody, chystanie sa na odchod, dievčatá si fenujú vlasy, prezliekanie, odchod

cca 18:00 – príchod do Bratislavy

Keď zaparkujeme v oratku, príbehne dohodnutý animátor z iného kmeňa a prináša novinku, čo sa stalo, keď sme boli preč. Oznámi nám, že sa nám počas dňa stratil druid a nie je po ňom ani chýru ani slychu. Naladenie detí na ďalší deň, kedy budeme po druidovi pátrať.

Pomôcky: vytlačené papiere s úlohami (4x), perá, kopec 1,2 a 5 centových mincí, litrové fľaše (12x), balíček cukríkov (4x), vytlačené vymal'ovávanky (12x), farbičky (4x), veľký opaľovací krém (4x), stopky, nafukovacia lopta, vedro, tenisová loptička, plastová lyžička, pingpongová loptička, volejbalová lopta, futbalová lopta, spoločenské hry, srandičky do vody

3.deň STREDA-Vytrvalosť

(Lenka, Kika, Ľuboš, Maťo)

miesto: Železná studnička, Koliba – celodenný výlet

téma: A tak je plán jasný, musíme ísť druida hľadať. Po našich dedinských častiach (kmeňoch) každý dostane miesto kam má ísť hľadať a hor sa nato :) . Počas hľadaniach nájde každá skupinka časť odkazu a keď dáme všetky odkazy dokopy zistíme že sú od rimanov, ktorí nám ponúkajú dohodu, že ak sa zúčastníme na ich olympijských hrách, vrátia nám nášho druida.

doobedie:

ráno - omša, divadlo, odchod na 212 – rozdelíme sa na dve skupiny, budeme cestovať 2 trolejbusmi

10:00 – stretne sa všetci na Partizánskej lúke, vysvetlíme hru na cestu a vyrážame

„PÁRNY-NEPÁRNY“

Typickou galskou zábavkou počas dlhých výprav býva táto hra na spríjemnenie cesty, ktorá ale aj zároveň udržuje všetkých putujúcich v strehu a pripravuje ich na každé dobrodružstvo. Hra spočíva v tom, že každé dieťa dostane na začiatku 5 zápaliek a snaží sa získať od ostatných ďalšie. Robí to tak, že príde za kýmkoľvek ďalším (najlepšie niekým z inej skupinky), ukryje do svojej dlane istý počet svojich zápaliek a vyzýva ho na súboj otázkou: „Párny alebo nepárny?“ Súper odpovie, čo si myslí a následne sa odhalia a spočítajú ukryté zápalky. Keď mal vyzvaný pravdu, vyhráva všetky zápalky, ktoré boli v ruke skryté. Keď sa opýtaný zmýli, musí zaplatiť rovnakým počtom svojich zápaliek tomu, kto ho vyzval. Ak nemá dostatočný počet na zaplatenie, dáva všetko čo má a vypadáva z hry. Ďalšie zápalky už potom nemôže získať. Hra končí po príchode na lúku pri lanovke zapískaním, kedy následne animátori svojich skupiniek vyzbierajú a spočítajú všetky zápalky od svojich detí. Vyhráva skupinka s najvyšším počtom zápaliek.

11:30 – príchod na lúku pri lanovke, veľká hra „PALISÁDY“

príbeh: Galom uniesli druida, druid im zanechal správu. Správu napísal v druidskom písme (šifrované) ale prv než im stihol napísať kľúč na rozšifrovanie zajali ho. Rimania nevedeli čo to je, preto kľúč roztrhali a nechali ho vo svojich palisádach. Aj keď už v palisádach nie sú rímske légie, zopár vojakov zostalo na strážii vo vežiach a budú ostreľovať nepriateľov.

cieľ: preplížiť sa okolo hliadok a ukradnúť šifrované kľúče

miesto: lúka, okraj lesa

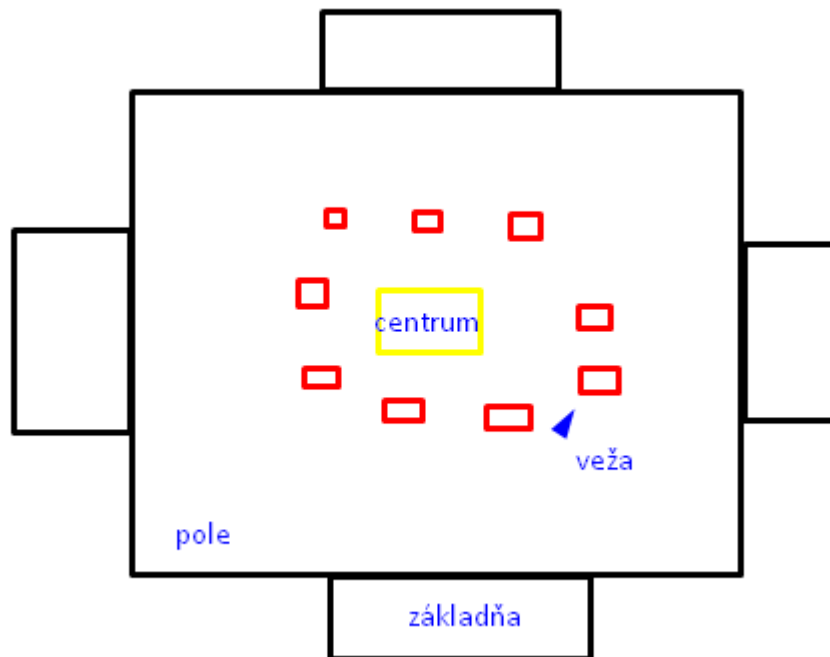
pomôcky: špagát, krepový papier (na vyznačenie území), veľa papierových gúľ, papierky podľa abecedy

pravidlá: ihrisko je rozdelené na 3 zóny (základňa - každý tím má svoju, pole - spoločná časť,

centrum - výdaj lístkov). Animátori si zoberú muníciu a postavia sa na vyznačené miesta v poli budú zastupovať úlohu strážnych veží, preto sa nemôžu voľne pohybovať po poli iba v metrovej kružnici (keď sa v ich blízkosti objaví dieťa snažia sa ho trafiť guľou). V každej základni by mal byť jeden animátor ktorý bude strážca lístkov (nemusí to byť pravidlom, keď bude málo animátorov na deti, tak lístky necháme na zodpovednosť deťom). Jeden animátor musí byť v centre, jeho úloha je vydávať lístky formou žrebovania (viacero lístkov bude v nádobe a keď príde dieťa tak si náhodne jeden vyberie). V centre nemôže byť dieťa trafené. Deti bežia od základne cez pole do centra, pričom v poli bude triafané guľami. Keď strážna veža trafi, dieťaťu bude uložená sankcia. Z centra sa budú vracat' cez pole do základne pričom zase budú triafané guľami. Toto sa bude opakovať. Vyhráva ten kto za najkratšiu dobu bude mať celú abecedu, alebo kto po uplynutí času bude mať čo najviac rôznych písmeniek (pozor: nehodnotí sa množstvo ale rôznorodosť).

Je tu možnosť kradnutia. Kradne sa od ostatných skupiniek (kradnú deti nie animátori).

Kradne sa tým spôsobom že so súperiaceho tímu príde hráč do susednej základne a formou žrebovania si vyberie písmenko. (je to nenásilnícky spôsob iba tam dôjde, a odíde, nikto ho nesmie fyzicky zataviť). Obrana proti kradnutiu je taká že treba početne prevážiť útočníka, alebo ho aspoň dorovnať (keď príde kradnúť 1 a v základni je 0 vyhráva útočník a žrebuje si písmo, už nie je žiaden spôsob ako ho zastaviť, keď príde 1 ale v základni je 1 alebo 2 tak vyhrávajú obrancovia, 1vs0= výhra útočníka, 1vs1= vyhráva obrana, 1vs2= vyhráva obrana, 2vs1=vyhráva útočník.... atd.). Keď sa ide kradnúť útočník môže ísť iba po poli nemôže si to obísť po území kde s nehrá. Tým pádom útočníka ktorý ide kradnúť môže trafiť strážna veža a dostane sankciu.



pripomienky:

- v centre bude viac lístkov než je písmen a písmená sa opakujú, predídeme tým aby sa písmená hneď minuli. (napr. z A bude 10 lístkov)

-šifra na dané písmeno bude skrytá, dieťa bude vedieť, že majú A ale nebudú vidieť, že A je akým symbolom zakódované, nebude vedieť, že A=€ ani, že B=# bude len vedieť, že majú A a B.

-hrá sa iba na poli, dieťa môže byť iba v 3 zónach nemôže odísť z areálu alebo si to inak obchádzať

-či je dieťa trafené guľou v sporných situáciách, rozhodne animátor s ktorým je spor začatý (ale dôležitá je podstivosť a priznanie trafeného dieťaťa)

- sankcia za trafenie (sa ešte môže upresniť, sú 2 varianty)

a) keď dieťa trafia tak si čupne na mieste kde práve je, aj s písmenkom (tým pádom keď ho oslobodia tak tým to písmenko získa, keď sa teda dostanú do základne)

b) dieťa odovzdá písmenko strážnej veži, a ide na 1 min alebo 5 min do svojej základne, tam to má na starosti animátor ktorý tam je

- za akékoľvek porušenie pravidiel ktoré by mohlo ovplyvniť hru (deti sa budú zdržiavať mimo ihriska, nebudú rešpektovať že ich trafili) bude celý tím penalizovaný na 10min, bude to nahlásené animátorovi v základni a on to bude mať na starosti odrátať 10 min.

- hrací čas je presne jedna hodina, ukončuje sa zapískaním, po ktorom už nemožno prinášať žiadne ďalšie lístky

12:30 – spoločný obed z vlastných zásob, **stretko:**

Modlitba: Otče náš (po jednom slove každá osoba do kruhu)

Väčšina z nás sa do niečoho vrhne s elánom, ale nedotiahne to do konca. My ľudia máme totiž sklon vzdať sa veľmi skoro, pri prvom náznaku neúspechu. Za každým veľkým úspechom je príbeh, ktorého hlavnou postavou je VYTRVALOSŤ. Zmierte sa s tým, že nič sa neudeje len tak, úspech nedostanete zadarmo. Musíte zaň zaplatiť cenu, a tou je práve schopnosť vytrvať napriek nepriaznivým momentom. Vytrvalosť znamená sústrediť sa na jednu činnosť a všetko ostatné odložiť bokom. Je to schopnosť urobiť všetko nevyhnutné, bez ohľadu na to, ako dlho to trvá a aké prekážky musíte zdolávať. Za vytrvalosť neexistuje žiadna náhrada.

Vytrvalosť je hlavným dôvodom úspechu, no rovnako aj jej nedostatok, vzdávanie sa priskoro, je hlavným dôvodom zlyhania. Ak máte stanovený cieľ, či už v tom, čo chcete v živote dosiahnuť, čím byť, v čom sa zlepšiť, zaviazte sa už teraz k tomu, že vytrváte, že urobíte všetko, čo je vo vašich silách, aby ste ho aj dosiahli. Nestrácajte odhodlanie a vytrvalosť. Čím dlhšie vytrváte, bez ohľadu na to, aké sa to zdá byť náročné, tým je váš úspech pravdepodobnejší.

Zdieľanie:

Spýtame sa, kto už dokázal v niečom vytrvať (nejaké predsavzatie, cieľ, modlitba)

Ako sa snažil byť vytrvalý, čo pre to robil

Aký výsledok mu priniesla vytrvalosť

Aktivita:

Každé dieťa si napíše jednu vec, v ktorej sa chce počas tohto tábora zlepšiť, nejaké predsavzatie, v ktorom sa bude snažiť vytrvať do konca tábora. (budem poslúchať animátora na prvé slovo, chcem sa so všetkým podeliť s ostatnými, budem aktívny...)

Modlitba:

Prosba za vytrvanie v našich táborových predsavzatiach

Sláva Otcu

Myšlienka:

Nech si svet kričí koľko chce, nech kritizuje a šomre na dobro. Vy si to bez znepokojenia vypočujte a v dobrom verne a statočne vytrvajte. (František Saleský)

Po stretku zoberie skupinka svoje písmenká, ktoré získali v predošlej hre a spoločnými silami odšifrujú správu od druida, ktorá im hovorí, že je unášaný Rimanmi ale, že započul niečo o tom, že pôjdu na nejaký kopec a tak sa im pokúsi zanechať ďalšiu správu tam.

poobedie:

Potom vytiahneme lopty (futbalová, volejbalová), frisbee a iné hry a nasleduje voľný program (kto ako chce) až do odchodu na lanovku.

15:00 – cesta lanovkou hore, kde sa všetci počkáme a hľadáme ďalší odkaz. Ten hovorí, že Rimania prekukli jeho písanie odkazov a odvliekli ho nevedno kam a preto je už ďalej nebezpečné ich prenasledovať. Druid odporúča vrátiť sa do oratka bezpečnou starou galskou cestou, ktorá je označená faborkami, ale občas si preverí ich schopnosti a to, či sú naozaj Galmi.

15:20 – ideme po faborke, lúkou dole kopcom smerom k Figaru, cestou narazíme na 2 stanovištia, ktoré začínajú všetky skupinky plniť naraz a vyhráva tá skupinka, ktorej sa to podarí najrýchlejšie. Stanovištia:

- Vymydliť celé mydlo iba s pomocou 2 litrov vody (mydlo je rozdelené na dve polovice, aby mohli mydliť dve deti naraz)
- Hodiť na kocke dokopy 10 krát šestku, pričom hádžu postupne do radu všetky deti.

Po príchode k Figaru sadneme na elekričku a prichádzame do oratka.

17:30 – predpokladaný príchod

4.deň ŠTVRTOK- Čestnosť, Spravodlivosť

miesto: SPOLOČNÝ PROGRAM - Ekonóm

téma: Nedá sa nič robiť, a tak sa na ich hrách všetci spolu zúčastníme. Rimania pripravili naozaj grandiózne olympijske hry, a tak si na nich môžeme nielen užiť kopec srandy ale ešte k tomu si aj zmerať sily v najrôznejších disciplínach.

5.deň PIATOK-Veľkodušnosť

(Lenka, Kika, Ľuboš, Maťo)

miesto: Oratko – vodný deň

téma: Ešte doobeda musíme podokončovať isté športové disciplíny a poobede , hor sa na slávnostný ceremoniál kde je dokonca pozvaná aj samotná Kleopatra z ďalekého Egyptu. A popri tom ako sú udeľované najrôznejšie ceny za najrôznejšie disciplíny, Kleopatra uvidí aká sympatická dedinka vlastne sme, a tak nás hneď a zaraz pozve do Egyptu na návštevu.

doobedie:

ráno – sv. omša, divadlo, presun do oratka, vyhodnotenie predošlého dňa

9:30 – vodné hry

„FLAŠE A SÁČKY“

Dĺžka hry: ako si určíme

Na začiatku hry si 4 animátori prilepia lepiacou páskou na chrbát fľašu hore dnom, ktorá bude mať vo vrchnáku malú dierku. Deti sa rozdelia na 4 skupiny a každá má jedného zo 4 animátorov s fľašou na chrbte. Všetky deti majú v každej ruke sáčok s vodou ktorý musia držať po celý čas hry. Pointou hry je, aby deti vytlačili vodu z fliaš animátorov, pomocou rúk v ktorých držia sáčky. Animátor sa môže brániť a to tak, že deťom trhá sáčky s vodou. Keď sa dieťaťu roztrhne sáčok alebo sa z neho vyleje voda, musí si ísť zobrať nový. Víťazom sa stáva to družstvo, ktorému sa ako prvému podarí vytlačiť všetku vodu z fľaše svojho animátora. ☺

Pomôcky: 4 fľaše, lepiaca páska, veeeeeeľa sáčkov, more vody...

„VODNÉ STANOVIŠŤIA“

- Prehadzovanie balónikov na plachtách (skupinka na dve časti) rátajú sa prehody, majú tri pokusy
- Terč- na late budú nabité klince ako terč a do nich sa budú hádzať balóniky naplnené vodou a podľa trafeného klinca sa dostávajú body (pod terč si môže aj niekto sadnúť)
- Hadica popod tričko cez rukávy (hrá celá skupinka, ide o čas)
- Lavór s vodou- čo najdlhšie udržať na nohách celej skupinky

„PRENÁŠANIE VODY“

Úlohou skupinky je preniesť čo najväčšie množstvo vody z vedra v stanovišti (na jednom konci ihriska) do svojho základného tábora (druhý koniec ihriska). Na trati medzi nimi sa však môžu pohybovať iba 2 dvojice z každej skupinky, ktoré sa držia za ruky, pričom jeden z dvojice nesie pohár s vodou a druhý z dvojice tento pohár chráni a zároveň môže ohrozovať poháre ostatných dvojíc (pričom sa nesmie dvojica roztrhnúť – ak sa tak stane, pohár je im animátorom vyliaty na zem). Ďalším pravidlom je, že ak príde jedna dvojica spolu do svojho stanovišťa, nesmie následne z tohto stanovišťa vyjsť v tom istom zložení (keď sa prestrieda, môže ísť znova tak isto). V základnom tábore sa voda prelieva z prineseného pohára do fľaše, pričom toto už nemusí robiť dvojica, ktorá pohár priniesla. Vyhráva skupinka, ktoré preniesie za polhodinu (čas aktivity) najväčšie množstvo vody – budeme to spolu pred deťmi merať. Každá skupinka prenáša vodu zafarbenú potravinárskym farbivom podľa svojej farby.

stretko:

Podobenstvo o milosrdnom Samaritánovi: - Ježiš povedal: „Istý človek zostupoval z Jeruzalema do Jericha a padol do rúk zbojníkov. Tí ho ozbíjali, doráňali, nechali ho polomŕtveho a odišli. Náhodou šiel tou cestou istý kňaz a keď ho uvidel, obišiel ho. Takisto aj levita: keď prišiel na to miesto a uvidel ho, išiel ďalej. No prišiel k nemu istý cestujúci Samaritán a keď ho uvidel, bolo mu ho ľúto. Pristúpil k nemu, nalial mu na rany oleja a vína a obviazal mu ich; vyložil ho na svoje dobytča, zaviezol ho do hostinca a staral sa oň. Na druhý deň vyňal dva denáre, dal ich hostinskému a povedal: „Staraj sa oň a ak vynaložíš viac, ja ti to zaplatím, keď sa budem vracat.“ Čo myslíš, ktorý z tých troch bol bližším tomu, čo padol do rúk zbojníkov?“ On odpovedal: „Ten, čo mu preukázal milosrdenstvo.“ A Ježiš mu povedal: „Chod' a rob aj ty podobne!“

Otázky:

- prečo pomohol Samaritán, mužovi pri ceste. Mal z toho úžitok? Nemal strach čo povedia ľudia? Ved' si toho muža nikto nevšimol prečo by si ho mal všimnúť práve on.
- v mojom živote, som ochotný sa zastaviť pri nevýraznom spolužiakovi, porozprávať sa s ním aj keď ho ostatní obchádzajú?
- videl hostinský iba zárobok keď mu zveril Samaritán neznámeho muža?

2.týždeň

6.deň PONDELOK- Učenlivosť

(Filip, Anička, Dano, Matúš)

miesto: Ekonóm

téma: Keďže pozvanie od Kleopatry by sa naozaj nepatrilo odmietnuť , prišli sme si pozrieť túto nádhernú krajinu plnú pyramíd a sfíng. Pri príchode máme čas spoznať túto krajinu, jej kultúru , zvyklosti, stavby a kým sa snažíme nasat' aspoň časť z tejto krajiny, už je za nami aj prvý deň.

doobedie:

„SPOZNÁVANIE EGYPTA - STANOVIŠŤIA“

každá skupina sa rozdelí na polovice a budú chodiť po stanovištiach:

- stavanie pyramídy z ľudí – deti sú na štyroch – traja dolu, na nich dvaja, posledný navrchu - meria sa čas, či to stihnú do stanoveného času
- múmie - zabaliť 2 deti do toaletného papiera – meria sa čas
- lovenie rýb z Nílu – lovenie gumených cukríkov z misky s vodou
- egyptské predmety – na stole budú predmety, deti sa budú 30 sekúnd pozerat' a potom budú mať vymenovať čo si zapamätali
- obliekanie plachiet + doplnkov – typicky egyptsky bude oblečený animátor v plachtách s doplnkami – šatky, náramky, sandále, ... – deti sa naňho pozrú, on si dá veci dolu a ich úlohou bude obliecť jedného z nich rovnako ako bol animátor
- hádzanie mušlí do vzdialených vedier
- prekážková dráha (prejsť po kameňoch na zemi)
- zmestiť celú skupinku na plachtu na zemi
- navliekanie koráliek pre Kleopatru

obed, **stretko:**

Modlitba: (Otče náš, Zdravas Mária, Sláva Otcu), každý môže povedať nejaké poďakovanie, alebo prosbu.

Príbeh: Dvaja drevorubači

V jednej hore pracovali dvaja drevorubači. Stínali stromy.Mali mohutné, silné a tvrdé kmene. Obidvaja svoje sekery majstrovsky ovládali,ale každý mal svoj spôsob práce. Prvý vytrvalo rúbal do stromu, úder za úderom a prestával, len aby sa nadýchol. Druhý si z času načas oddýchol. Pri zápase slnka bol prvý drevorubač unavený a vysilený a so stromom bol hotový tak napoly. Druhý svoju prácu zvládol. Začínali naraz, obidva stromy boli rovnaké... Prvý neveril svojim očiam: „Ako sa ti to mohlo podariť, keď si každú hodinu odpočíval?“ Druhý sa usmial: „To si si všimol, že som sa každú hodinu zastavil. Ale nevidel si, že som to vždy využil, aby som si nabrúsil sekeru.“

Diskusia, vysvetlenie:

Vysvetliť deťom, ako bol druhý drevorubač učenlivý, že si všimol, že s ostrou sekerou to ide rýchlejšie, nerúbal do stromu len tak bezhlavo, ale naučil sa zlepšiť a tým aj uľahčiť svoju prácu.

Chvíľu sa porozprávať s deťmi, kto sa ako učí v škole, kto má aký obľúbený predmet, čím by chcel byť, keď bude veľký.

Aktivita:

Všetci sedia v kruhu (môže hrať aj animátor), a postupne každý povie nejaké slovo, čo sa začína na prvé písmeno v jeho mene, najlepšie ak ho to slovo aj vystihuje. S tým, že každý ďalší povie aj slová všetkých, čo už boli pred ním. Postupne sa rad slov predlžuje. Ak niekto nevie, alebo sa pomýli, tak vypadáva. Môže sa hrať dovtedy, kým nezostanú len dvaja, alebo dokedy sa podarí udržať pozornosť detí ☺.

poobedie:

HRA – dostanú zašifrovaný text a ich úlohou to bude rozšifrovať, budú zbierať jednotlivé vysvetlivky (znak → písmeno)

AKO ?

z jednej strany budú behať a nosiť ústrižky toalet'áku do pyramídy hrobárovi na múmie ... animátori ich budú naháňať a koho chytia tomu ústrižok zoberú, kto sa dostane do pyramídy hodí ústrižok do misky svojej skupinky – za každých 5 ústrižkov dostanú zlatku a pôjdu s ňou do obchodu – aj vtedy ich animátori naháňajú a koho chytia mu zlatku zoberú – v obchode za zlatku dostanú znak (vysvetlivku) ktorý si poprosia ... na konci skúsia rozšifrovať celý text

presun späť do oratka

7.deň UTOROK-Rozvážnosť

(Filip, Anička, Dano, Matúš)

miesto: Oratko – vodný deň

téma: Avšak ako prichádzame ku Kleopatre zisťujeme, že Kleoptra nás nepozvala iba kvôli nášmu prirodzenému šarmu. Dozvedáme sa že Kleopatra sa stavila s naším starým známym Cézarom, že egyptský ľud je natoľko veľký že dokáže postaviť stavbu nepredstaviteľných rozmerov iba za 3 dni. A práve preto potrebuje našu pomoc.

doobedie:

„VÝROBA TEHIEL NA STAVBU + STAVANIE PALÁCU“

deti budú plniť úlohy za ktoré dostanú nalepovacie tehličky a budú ich chodiť lepiť na veľký plagát ktorý bude mať každá skupinka zvlášť - budú akoby tehľami stavať palác a pointa – tehličky budú také malé a palác taký veľký že sa im nakonci hry podarí postaviť iba malú časť z neho a teda tak im vysvetlíme pointu dňa – že postavili len kúsok, že sami to teda nezvládajú a potrebujeme elixír

výroba tehly

hlinená baňa (na zadnom ihrisku v rohu) – tam splnia úlohu a dostanú papierik s ktorým pôjdu do hlinenej pece (altánok) kde splnia ďalšiu úlohu a dostanú za to nálepku tehličky a pôjdu na stavbu – nalepiť ju na plagát ktorý bude na prednom ihrisku

obed

stretko – ROZVÁŽNOSŤ

Modlitba: podľa seba

Príbeh: „Podivný mládenec“

Bohatý sedliak potreboval pomocníka, ktorý by sa mu staral o maštale a seno, ale nikde nikoho nebolo a tak vzal mládenca, ktorý na jeho otázku, čo vie robiť, seabedome odpovedal: “Dokážem spať vo veternej noci.” Sedliak tomu veľmi nerozumel, ale nemal na výber a tak si mládenca najal. Raz v noci ho zobudil silný vietor. Zavýjal medzi stromami, burácal v konároch a narážal zlostne do okien. Sedliak vyskočil z postele. Utekal zachraňovať svoj majetok. Vichrica mohla vytrhnúť dvere na maštali, vyplašiť kone a kravy, rozhádzať seno a slamu a narobiť veľa škôd. Darmo však búchal mládencovi na dvere. Jeho najatý pomocník Alfréd spal ďalej. Sedliak nemohol strácať čas. Zbehol dolu schodmi, ako blesk preletel humnom až k hospodárskym budovám. Ale maštálne dvere a okná boli pevne zatvorené, seno a slama zakryté, zviazané, kone boli v bezpečí, prasce a sliepky pokojné. Vtedy sedliak pochopil, čo chcel mládenec povedať tým, že dokáže spať vo veternej noci. Každý deň si urobil svoju robotu a urobil ju dobre. Staral sa, aby bolo všetko v poriadku. Dôkladne zatváral dvere a okná. Každý deň sa pripravoval na vichricu. Preto sa ničoho nebál.

... mládenec bol rozvážny, myslel dopredu, konal uvážene, nedal sa prekvapiť nečakanou situáciou, dopredu bol pripravený na to čo môže nastať ...

Aktivita:

Kto konal v týchto situáciách rozvážne ?

1. 2 žiaci mali mať na druhý deň písomku. V telke však šiel hokej ktorý chceli pozerat'. Jeden z nich si povedal že si pozrie hokej, však ho to zaujíma. Ten druhý, napriek tomu, že ho hokej lákal, vedel že sa má učiť na písomku a tak sa namiesto pozerania telky učil.

2. Žena išla na nákup. Mala napísaný lístok so zoznamom vecí, ktoré potrebuje kúpiť. Ako bola v obchode a uvidela tam sladkosti, kúpila aj tie. Uvidela tam nanuk a dostala takisto naňho chuť a kúpila si ho a kopec ďalších vecí. Nakoniec platila trikrát toľko, ako by platila keby kúpila len to čo skutočne potrebovala a mala vecí, ktoré jej neboli nutne treba. Druhá žena šla takisto so zoznamom do obchodu a kúpila len to čo naozaj potrebovala.

Opýtame si čo si teda predstavujú pod slovom rozvážnosť/ konať rozvážne

Vysvetlíme im čo to je – teda že dopredu si rozmyslieť veci, nekonať rýchlo a neuvážene a podobne

(pozn. z Katechizmu katolíckej cirkvi – nejako im to prerozprávať ☺)

Rozvážnosť je čnosť, ktorá uschopňuje praktický rozum, aby vo všetkých situáciách

rozoznával, čo je pre nás skutočným dobrom, a volil správne prostriedky na jeho vykonanie.

“Skúsený človek si ... dáva pozor na svoj krok“ (Prís 14, 15). “Buďte rozumní, pokorní a bdejte na modlitbách“ (1 Pt 4, 7). Rozvážnosť je „správna norma konania“, píše svätý Tomáš Aristelovi. Rozvážnosť sa nemá zamieňať s bojzivosťou alebo strachom ani s dvojitvárnosťou alebo pretvárkou. Volá sa *auriga virtutum* („kormidelník čností“), lebo riadi ostatné čnosti tým, že im určuje normu a mieru. Rozvážnosť bezprostredne riadi úsudok svedomia. Rozvážny človek rozhoduje o svojom správaní a usporadúva ho podľa tohto úsudku. Vďaka tejto čnosti aplikujeme morálne zásady bez omylu v jednotlivých prípadoch a prekonávame pochybnosti o dobre, ktoré treba robiť, a o zle, ktorému sa treba vyhnúť.)

poobedie:

„VODNÝ DEŇ“

stanovištia:

tečúca hadica popod tričku – celá skupinka si to musí prevliecť, ak to stihnú za minútu, majú bod

2 skupinky oproti sebe si prehadzujú balóny plné vody z plachty na plachtu – skupinka ktorá to nechytí a spadne jej to na zem nemá bod, tá opačná má

prepichnúť s klincom v ústach visiaci balón s vodou – budú prepichovať postupne jeden po druhom všetci zo skupinky, ak sa im to podarí za minútu, majú bod

loviť cibuľu z kýbla s vodou – budú loviť 3 zo skupinky, za každú ulovenú cibuľu majú bod

slamkou prenášať vodu do pohárikov – za stanovený čas (3 minúty) naplniť pohárik do značenej čiary fixkou nakreslenej (približne v 2/3 pohára)

mokrou špongiou zhadzovať niekomu pohár z hlavy – každá skupinka sa rozdelí do dvojíc, jeden z dvojice bude mať na hlave pohár, druhý sa mu ho z určitej diaľky (napr. 2 metre) bude snažiť zhodiť z hlavy, za každý zhodený 1 bod

s pohárom na hlave prejsť prekážkovú dráhu – vyskúša každý zo skupinky, dostanú toľko bodov koľkým ľuďom sa to podarí prejsť bez spadnutia poháru

8.deň STREDA- Priateľskosť

SPOLOČNÝ PROGRAM

miesto: výlet do prírody

téma: Náš čarovný nápoj ale nie je dosť silný na prekonanie takej ťažkej úlohy a tak si Panoramix spomenie že jeho pradedko má jednu prísadu, ktorá by účinky čarovného nápoja ešte zosilnila, a to mlieko jednorožca. A tak sa spolu ponáhľame, aby sme tohto Matuzalemixa našli a presvedčili ho aby nám daroval svoju prevzácnu ingredienciu. Nakoniec sa nám to samozrejme podarí a vraciame sa do Egyptu.

9.deň ŠTVRTOK – Miernosť

(Roman, Lujza, Puala)

Miesto: lodičky a výlet

Téma: Miernosť

Dej: V tábore sa posúvame do finálnej fázy. Zlaté kamienky, ktoré sme celý čas zbierali a zhromažďovali je teraz čas ísť zameniť za materiál, z ktorého budeme stavať všetky budovy. Preto je cieľom dnešného dňa nájsť trh, na ktorom tento materiál nakúpime. Naši zvedovia započuli, že takýto trh sa nachádza na najbližšom ostrove a preto sa tam teraz vydávame. Na tomto ostrove ale zistíme, že z trhu ostali už iba ruiny a dostali sme sa do pasce – do labyrintu. Keď sa z neho dostaneme, indície nás zavedú k najbližšiemu kruhovému kostolu v okolí (v Karlovke), odkiaľ nás zašifrovaný tajný chodník privádza k správnejmu trhu.

Program:

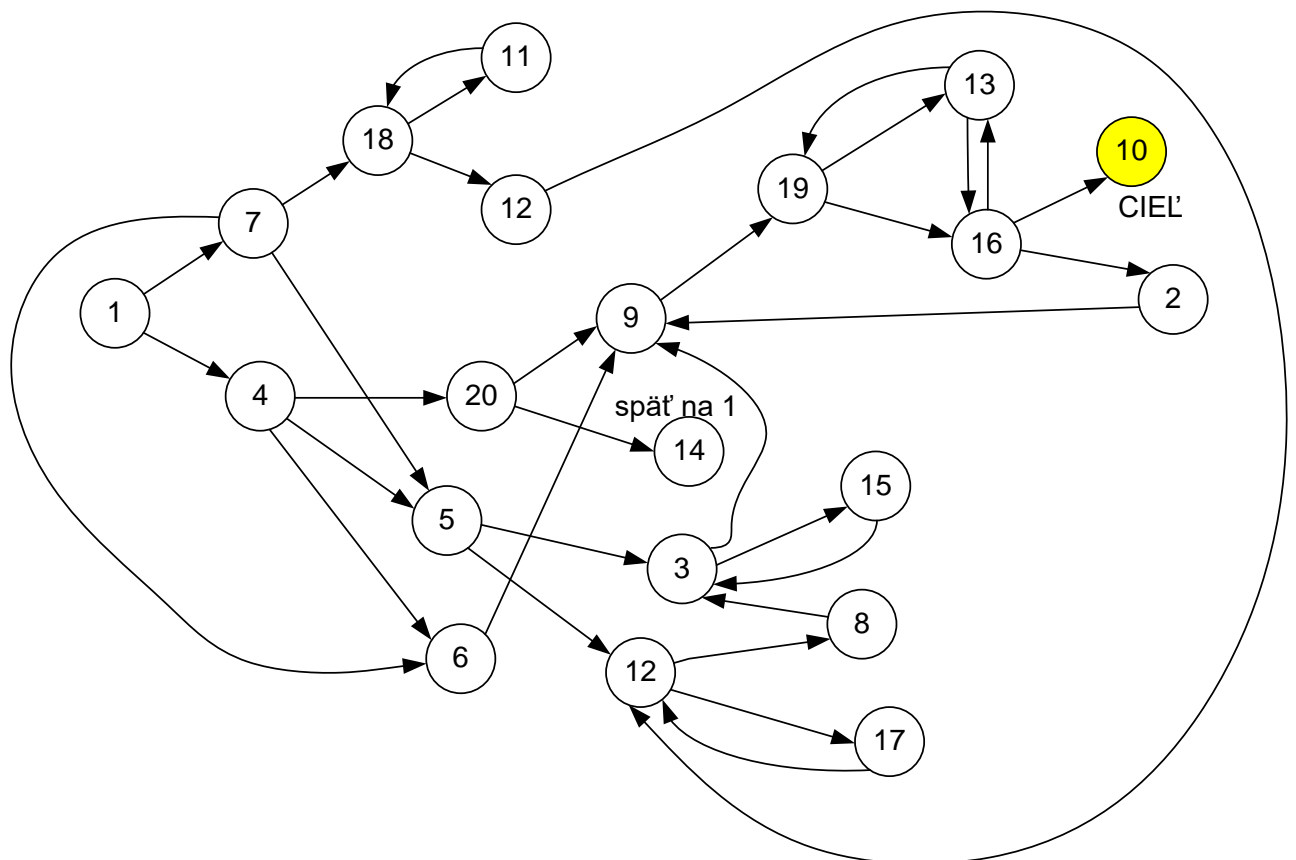
Ráno – sv. omša v kostole, divadlo, odchod na električku č. 9 smer Karlova Ves (vystúpime na zastávke Molecova), presun k mŕtvemu ramenu Dunaja

10:00 – prievozníci miestneho ostrova nás postupne na loďkách prepraví cez Dunaj na vytúžený ostrov, kde sa všetci zhromaždíme a počkáme (pokiaľ nie sme všetci na ostrove, tí čo už tam sú čakajú a nikam nechodia – animátori ustriehnu)

10:30 – Keď sme sa všetci dostali na ostrov, animátor vyzve všetkých aby ho spoločne prehládali. Všetky deti sa rozprúchnu s tým, že keď niečo nájdú, majú to nechať na mieste, nič nemajú chytať ani hýbať, len pozorovať. Potom sa znova na zapískanie píšťalky stretne na pôvodnom mieste a porozprávame, čo sme videli. Po ostrove sú rozmiestnené čísla od 1 po 20 a pod každým sa nachádza obálka. Okrem toho je na jednom viditeľnom strome nalepený papier, na ktorom je odkaz od Asterixa a Obelixa, čo hovorí, že sme sa dostali do starobylého labyrintu a sme teraz uviaznutí v pasci, z ktorej sa ale oni dvaja dostali a preto nám s tým pomôžu.

„LABYRINT“

Cieľom tejto hry je dostať sa k lístkom na loďku, pretože prievozníci už nie sú ochotní nás len tak previezť naspäť na druhú stranu – až keď sa nám podarí dostať z labyrintu. Tieto lístky sa nachádzajú na jednom z 20-tich čísel, ktoré je zároveň východom z labyrintu. Skupinka sa rozdelí na dve časti, ktoré hrajú v celej aktivite sami za seba. Cieľom každej skupinky je dostať sa v čo najkratšom čase na koniec labyrintu. Začínajú najskôr súťažiť prvé štyri skupinky (z každej rodiny jedna) a za 5 minút druhé štyri. Začiatok labyrintu je na čísle 1, ktoré musia najskôr nájsť. Keď ho nájdú, otvoria si obálku a prečítajú si čo je v nej. Celým labyrintom ich sprevádza príbeh Asterixa a Obelixa, v ktorom na konci každej obálky majú 2 možnosti, ktoré ich posielajú na ďalšie čísla. Vždy si skupinka vyberie jednu možnosť a vydá sa ju hľadať. Takýmto spôsobom sa snaží dopracovať na koniec príbehu Asterixa a Obelixa a teda na koniec labyrintu. Čísla ich môžu vrátiť aj na miesta, na ktorých už boli. Úlohou skupinky je vždy aj fyzicky na dané číslo prísť (aj keď už tam raz boli) a potom si do papiera zapísať, ktorú možnosť vybrali, aby bolo na konci jasné ako presne postupovali. Majú k dispozícii aj papier a ceruzky, ak si chcú do mapy zakresľovať, kde sú jednotlivé čísla, alebo po prípade zapisovať nejaké užitočné veci. V poslednej obálke sa nachádzajú lístky pre prievozníka, ktoré keď skupinka nájde, tak ich prinesie k animátorovi, čo im stopoval čas, ktorý im na ne zapíše ich výsledný čas. Potom s potvrdeným lístkom už hru vyhrali a môžu ísť za prievozníkmi a nechať sa previezť na druhú stranu.



V poslednej obálke (číslo 10) je takisto napísané aj to, že ak chcú deti nájsť skutočné trhovisko, musia nájsť najbližší kruhový kostol v okolí. Vďaka tejto indícii sa po skončení hry presúvame električkou na zastávku MiÚ Karlova Ves.

13:00 – sadneme si na lavičky na námestí pred kostolom, obed z vlastných zásob, **stretko**:

Modlitba podľa vlastného uváženia

Príbeh:

Gálovia si každé ráno skrývali jedlo do dutiny v strome. Potom sa pustili za ovcami na pašu. Všimol si ich aj Asterix. Niekoľko dní ich z úkrytu pozoroval, kým nezískal istotu, že si po jedlo chodia pravidelne v určitý čas. Jedného dňa Asterix zasa sledoval gálov, ako si odkladajú jedlo a potom odchádzajú. Vyčkal, kým sa stratia z dohľadu a rozbehol sa k dutému stromu. Otvor v kmeni bol síce úzky, ale keď stiahol brucho, pretisol sa dnu. Ihneď sa pustil do jedenia. Jedol a jedol, kým vládol. Potom sa chcel pretisnúť cez otvor von, ale na svoje zdesenie zistil, že to veru nepôjde. Tak sa prejedol, že sa mu brucho vydulo ako balón. Nech sa namáhal, ako chcel, vtiahnuť brucho nevládol. Bol v pasci. Začal tak zavýjať, až ho začul Panoramix a pribehol k stromu. "Pomôž mi" nariekal Asterix, "tak som sa najedol, že sa nemôžem pretisnúť von". Panoramix mu poradil takto: "Môžeš urobiť len jedno a to, počkať kým ti splasne brucho, a potom vyjsť von."

Otázky: Aký bol Asterix v tomto príbehu? Poznal, kedy by mal prestať jesť?

Čo sa stalo, keď nemal mieru v jedení?

Už sa ti niekedy stalo, že si sa prejedol tak, až ťa bolelo brucho?

Prečo by mali byť aj ľudia mierni? V čom by sa mali mierniť? (v jedení, v hraní, pozeraní televízie...)

Venujem ja príliš veľa čase jednej veci (napr. počítač) a zanedbávam ostatné povinnosti?

Modlitba na záver: vlastné uváženie

14:30 – **„STOPOVAČKA“**

Predstúpi animátor, ktorý povie, že sa bol pýtať v kostole na Asterixa a Obelixa, ktorí ho kedysi navštívili. Vraj si na to ešte v kostole pamätali a že im títo dvaja vtedy povedali, ktorým smerom sa treba k trhovisku vydať. Potom už len treba sledovať znamenia a všímať si značenie určenej farby (napr. červenej). Celý tábor sa teda vydáva na cestu určeným smerom a hľadá po ceste červené faborky krepového papiera. V okolí faborky max 10 metrov je schovaná obálka, ktorá obsahuje úlohy pre každú skupinku. Sú to logické úlohy, hádanky a úlohy na šikovnosť, ktorých plnenie sa vždy skupinke stopuje a zapisuje sa ich čas. Na záver sa všetky časy spoločne zozbierajú, porovnajú a vyhodnotí sa poradie.

15:30 – príchod na lúku v parku SNP, hra **„PAŠERÁCI“**

Podarilo sa nám dosiahnuť vytúženého trhoviska ale ešte predtým máme poslednú polhodinku, kedy sa dajú získať nejaké bonusové zlaté kamene. Na jednom konci lúky sa nachádza z lana označený kruh, kde je tzv. zlatá baňa, v ktorej sa nachádzajú zlaté kamienky. Túto zlatú baňu ale strážia cudzinci, ktorí sú rozmiestnení po lúke (animátori). Deti predstavujú pašerákov, ktorí sa snažia prepašovať čo najviac zlatých kameňov zo zlatej bane

do svojho základného tábora, ktorý sa nachádza na druhom konci lúky bez toho aby ich nejaký cudzinec chytil. To sa stane vtedy, keď sa naháňajúci animátor dotkne hlavy dieťaťa a potom musí dieťa odovzdať všetky kamene, ktoré pašuje a vrátiť sa do svojej základne (aj keď nepašuje nič). Povýšené deti majú výhodu pašovania viacerých kameňov naraz – preukážu sa svojou hodnotou baníkovi v zlatej bani, ktorý vydáva kamene (čím vyššia úroveň, tým viac kameňov). Na konci hry sa spočítajú všetky zlaté kamene, ktoré majú dané skupinky v základni a vyhráva skupinka s najväčším počtom kameňov. Aby táto aktivita veľmi neovplyvnila počet kamienkov, s ktorými budú obchodovať, budú pridelené za ňu kamene nasledovne: víťazná skupinka má 2 kamene viac ako druhé miesto, druhá skupinka o 1 kameň viac ako tretia a tá tiež o 1 viac ako posledná skupinka. Aby tieto rozdiely sedeli, budú nenápadne doplnené kamienky ostatným skupinkám podľa počtu tej víťaznej.

16:15 – „TRHOVISKO“

Na lúke zrazu potulní obchodníci vyložia svoj tovar a ponúkajú rôzne zbožie. Je tam najmä stavebný materiál, ktorý sa zídne na stavbu v nasledujúcom dni, ale v ponuke sú i rôzne sladkosti, hračky, pekné predmety, ktoré majú odľakáť pozornosť detí, aby zbytočne premrhali niektoré svoje kamienky. Animátor skupinky koriguje, aby sa nepremrhalo všetko na zbytočnosti!!! Skupinky dostanú vytlačené cenníky a idú si spolu sadnúť pomimo a dohodnúť sa na tom, aké veci nakúpia. Nakupuje sa v troch kolách, pričom skupinky nevedia, aký bude cenník v nasledujúcich kolách, čiže môžu taktizovať. V každom kole sa cenník mení a keď skončí posledné kolo, je ešte priestor pre obchodovanie medzi skupinkami formou tovar za tovar podľa individuálnej dohody.

16:45 – odchod na električku smer Ružinov

17:30 – predpokladaný príchod do oratka

Pomôcky: obálky (20x), vytlačené papiere s textom a s číslami (20x), stopky (2x), krepový papier, vytlačené logické úlohy, lano, zlaté kamienky, sladkosti, tovar na obchodovanie

10.deň PIATOK- Tvorivosť

(Robo, Zuzka, Hanka)

miesto: Mesto – mestská hra

téma: No a nakoniec, keď máme aj materiál aj dostatok síl , čo iné nám zostáva ako to dať všetky dokopy a podľa plánov ktoré nám štedro poskytli rimania sa môžeme pustiť do stavby tohto pompézneho paláca. Samozrejme vďaka našej pracovitosti a vzájomnej spolupráci sme všetko stihli načas a môže sa začať veľká oslava :)

doobedie:

„HLADANIE POZEMKU, REALIZÁCIA STAVBY“

Na začiatku dňa každá skupinka dostane obálku so zadaním, že čo majú robiť. Vyhráva samozrejme kto skôr.

Deti majú hľadať jednotlivé čísla podľa indícií v obálke. Dostanú súradnice ako riešenie a na to miesto sa majú dostať (kam ich navedú tie súradnice). Tie úlohy sú jednoduché + deti majú mapku. Prosím animátorov aby im nepomáhali v hľadaní. Keď nepoznajú ulicu alebo námestie, nech sa pekne opýtajú. Keď nebudú vedieť, že to sú súradnice, nech sa tiež niekoho opýtajú. Môžete im pomôcť, keď vás poprosia o telefón, že či tam si tie súradnice nemôžu našukať. Pomôžte im až vtedy, keď budú na tom zle. (keď im vyjde zlé riešenie súradníc, nedostanú sa na správne miesto a nevedia nájsť chybu napríklad). Keď prídu na to finálne miesto, odovzdajú suroviny, postaví stavbu a môžu sa vrátiť, prípadne ísť plniť ešte vedľajšie úlohy ak majú čas.

Toto by som chcel dohodnúť, že do kedy cca by mohla tá hra asi trvať. Aby sa stihol obed, stretko, omša a nejaký program poobede. A samozrejme ešte dopočítať hru a aj celý tábor na vyhodnotenie.

Pri hlavnej hre (hľadaní tých súradníc) budú aj vedľajšie úlohy. Vyhráva ten, kto bude mať naj... tam budú potrebné fotky ako dôkaz splnenia... neviem či treba nakázať foťáky ako povinnosť ale keďže sú to menšie deti tak by som poprosil asi animátorov, že ak nemajú na to vhodné telefóny alebo pamäť v nich, tak aby si dačo zaobstarali.

Riešenie hlavnej hry :

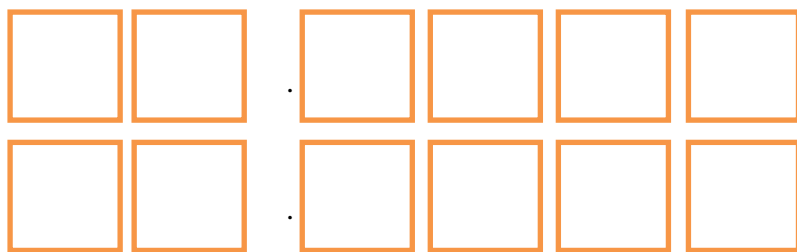
48.1438, 17.1089 (súradnice sa do GPS, internetu, máp zadávajú v takomto tvare ako sú)

- finálne miesto je **STARÁ RADNICA** preto by som poprosil, aby sa animátori snažili **NENÁPADNE** tomu miestu **VYHÝBAŤ**

- pri plnení úloh je zakázané používať **INTERNET V MOBILE!!!** Je to hlavne o čestnosti animátorov, že im to zakážu, ukontrolujú....

K vedľajším úlohám:

- cenu si pekne poctivo zapíšete (tiež je to o čestnosti) a urobte fotku podniku! fotiť si ceny v cenníku by asi nebolo najvhodnejšie

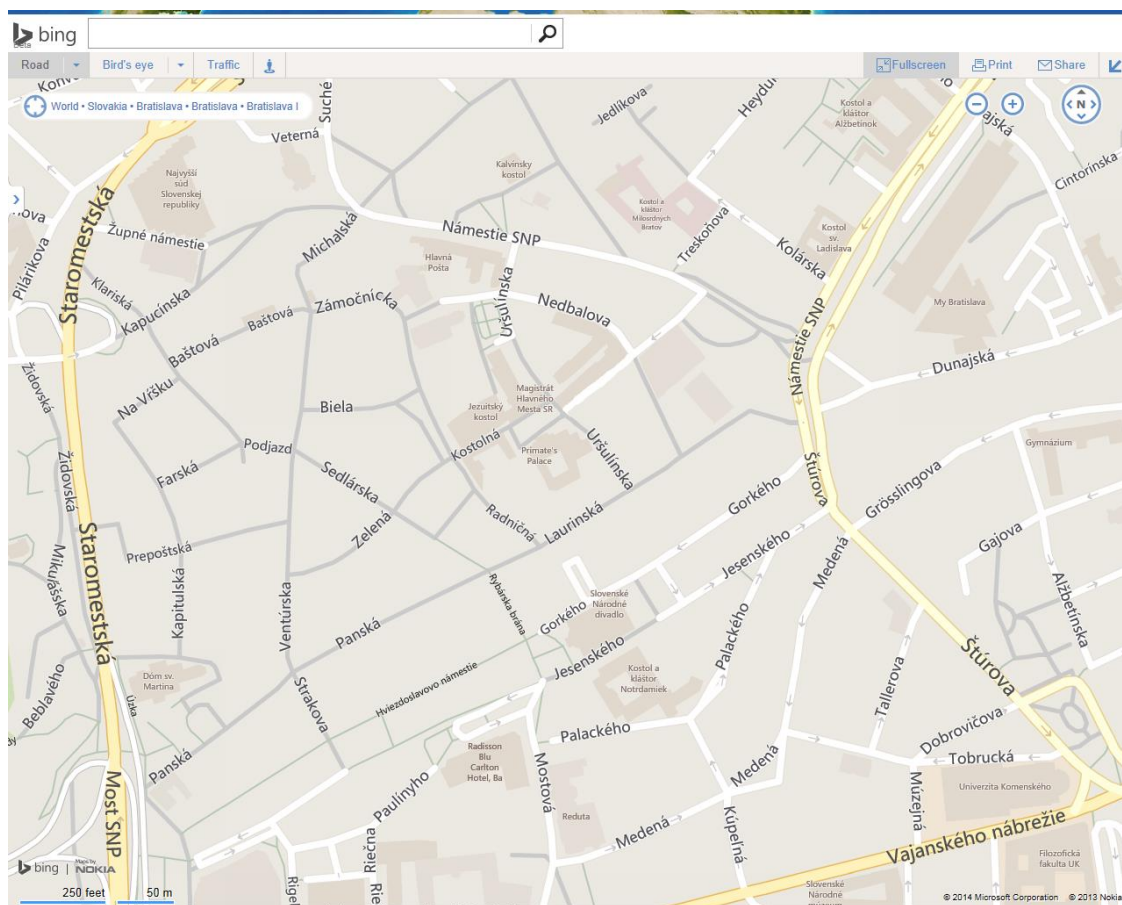


- A: Kamenné námestie - posledné číslo v prvom roku na pamätnom kameni
B: Kamenné námestie - posledné číslo v druhom roku na pamätnom kameni
C: Františkánsky kostol - číslo budovy
D: počet korytnáčiek pred SND
E: počet postáv na námestí SNP
F: Michalská ulica - súčet cifier kilometrov do Varšavy
G: Hviezdoslavovo námestie - podnik s číslom v názve (gg's BAR)
H: počet zvončekov na Klobučnickej 2
I: dostanete, keď vynásobíte dvojkou počet všetkých bratislavských mestských brán (aj neexistujúcich)
J: latinská sv. omša v Dóme sv. Martina je o i :00

Úlohy:

- odfotiť sa celá skupinka s čo najväčším počtom sôch (fontány sa nerátajú)
- nájsť najdrahší hamburger v meste plus fotka podniku ako dôkaz
- kúpiť svojim animátorom zmrzlinu z Mc'Donaldu plus fotka ako dôkaz (iba osoba s naj významenaním môže ísť kúpiť zmrzlinu)
- nájsť najlacnejšie pivo v meste plus fotka podniku ako dôkaz
- odfotiť sa s čo najväčším počtom sôch
- priniesť čo najviac letákov
- nájsť čo najviac vlajok štátov a odfotiť sa s nimi

Náhľad mapky, ktorú budú mať (bude cez celú zadnú stranu. ten horný a dolný kraj na vytlačenej strane nebude) :



poobedie:

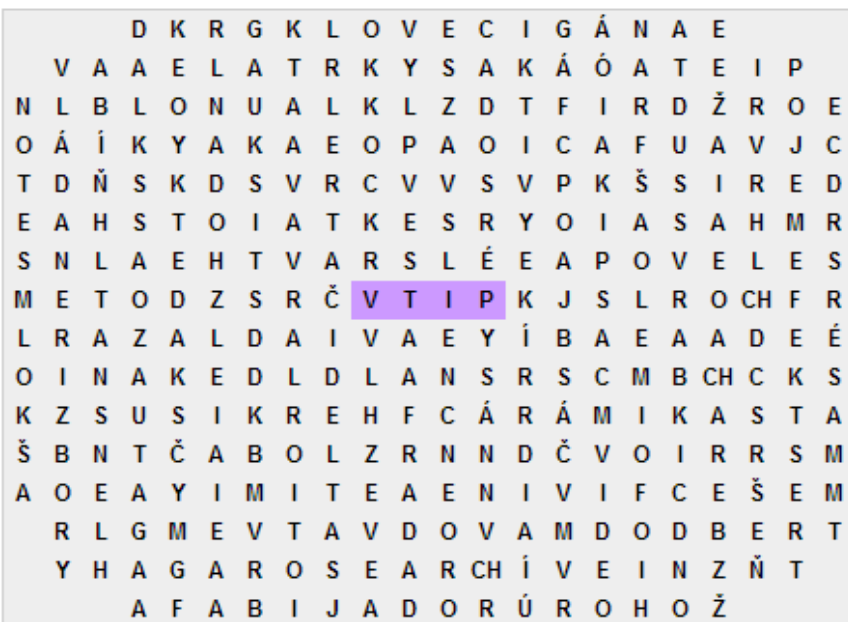
Vyhodnotenie celého tábora, party, čurbes ☺ VĎAKA VŠETKÝM ANIMÁTOROM, STE SUPER!!! ☺

PRE DLHÚ CHVÍĽU:

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

OSEMSMEROVKA:

Čo je najväčšou záhadou prírody? Oko ženy – z 10tich metrov vidí blond vlas na mužovom saku, ale z pol metra nevidí (TAJNIČKA).



Slová Osemsmerovky:

ABIJA ARCHÍV ASPIK ASTMA BARET BEGGA
BERACH BRÁNA ČADIČ CADOS CIGÁN ČREVO
DEKAN DELTA DÍLER DRIFT DRVIČ EFEKT
ESTER FACIO FALOŠ FIACE FLIRT HAGAR
HEREC HLIVA HLTAN IDYLA IMELO IRENA
ISKRA JEDEN KABÁT KADET KASTA KLASY
KLAUN KOTVA KYSAK LARVA LAZAR LISTY
LOKŇA LOKŠA LOVEC MAJER MASÉR MEŠEC
METOD MINCA NÁSYP NOTES ODBER ODHAD
OMEGA OSIVO OZNAM PARTE PIETA PÍSMO
PLECE POJEM POVEL POVOZ PRASA RAKVA
RÁMIK RECHAB REVÍR ROHOŽ SALVA SEKTA
SIFÓN SKAUT SKLAD SMRAD SRDCE SRŠEŇ
STISK STRED SVRAB SYNAK TREST UČIVO
ÚRODA UŠIAK VANÁD VDOVA VESTA VIDEO
VINEA VLÁDA VODKA VPLYV ZBORY ZHODA
ZLOBA ZNIEV

