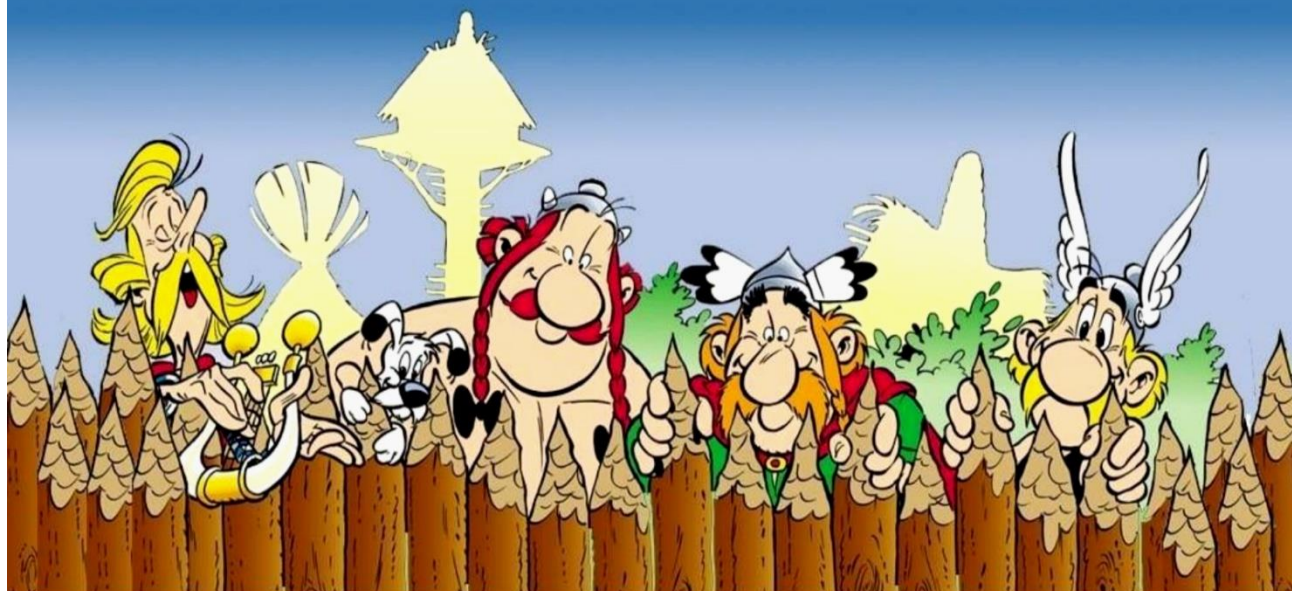


# Astérix & Obélix



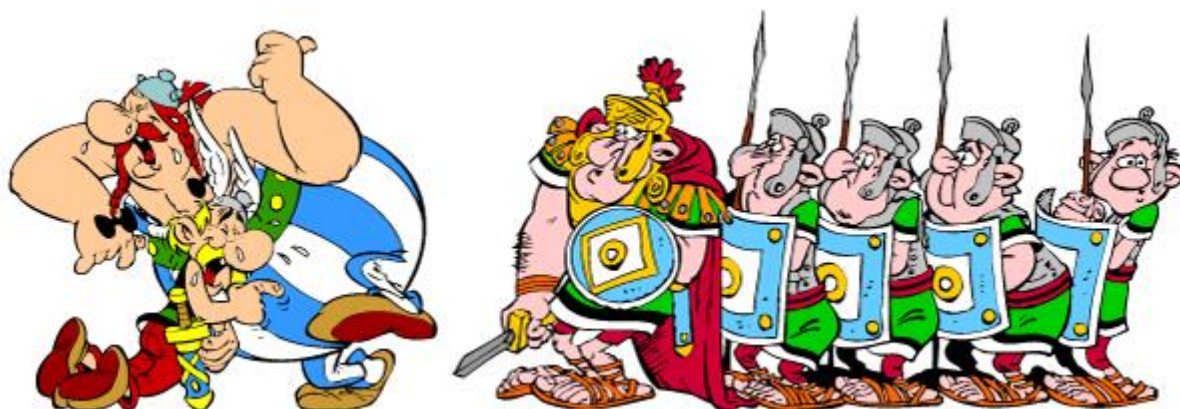
**PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2014**

**Miletička**

**7. – 18. júl**

**3.kmeň**

# **ASTERIX a OBELIX**



## 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	dopoludňajší program
12.30. – 13.30	obed + popoludňajšia siesta
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...

**V akej animátorskej vlastnosti by som sa chcel tento rok zlepšiť ?**

## Prečo ideme na prímestský tábor:

- Kvôli deťom, chceme pre ne obetovať svoj čas a úsilie, chceme sa podieľať na ich výchove a odovzdať im svoje skúsenosti
- Chceme im ponúknuť zážitok, zábavu a zároveň pocit, že ich má niekto rád
- Chceme im pomôcť objaviť svoje hranice, talenty a zážitok živej viery
- Chceme utužiť staré vzťahy a nadviazať nové (medzi deťmi, nami a deťmi a aj medzi nami animátormi)
- Chceme prilákať nové deti do oratka
- Chceme sa stať lepšími animátormi

## Zásady Animátora:

- Rešpektuje authority
- Ochoťný, obetavý, zodpovedný (vždy o krok vpred, zrátané deti ...)
- Ako animátori držíme spolu (nehádame sa pred deťmi, nepodryvame si autoritu, animátor má vždy pravdu)
- Vie zaujať, má vždy pripravené krátke hry, kúzla, vtipy, aktivity...
- Prejavuje záujem o deti, pamätá si mená, robí prvý krok, nájde si čas aj na osobné rozhovory; pokiaľ nechystá divadlo a liturgiu, prichádza ráno privítať deti
- Je veselý, akčný, hry hrá s deťmi (aj keď nemôže fyzicky tak aspoň naplno motivuje!)
- Stará sa aj o seba (pitný režim, dostatok spánku, ...)
- Nebije a neponižuje deti napr klikovaním na pästiach, no nenechá si skákať po hlave



# Prehľad programu

		myšlienka	Dej	miesto
1. týždeň	<b>Pondelok 7.7.</b>	odvaha	Spoznávanie sa Útok Rimanov	oratko
	<b>Utorok 8.7.</b>	radosť	Vyhnanie Rimanov→ radosť z vít'azstva	Výlet (Kačín→Mariánka)
	<b>Streda 9.7.</b>	vytrvalosť	Hľadanie druida	Člnky (Karloveské rameno) / oratko
	<b>Štvrtok 10.7.</b>	čestnosť	Olympijské hry	ekonóm
	<b>Piatok 11.7.</b>	veľkodušnosť	Dokončenie olympijských hier Slávnostný ceremoniál	Ekonóm/oratko
2. týždeň	<b>Pondelok 14.7.</b>	učenlivosť	Spoznávanie Egypta	oratko
	<b>Utorok 15.7.</b>	rozvážnosť	Kleopatra dáva nespľniteľnú úlohu	kúpalisko
	<b>Streda 16.7.</b>	priateľskosť	Hľadanie Matuzalemixa	spoločný výlet
	<b>Štvrtok 17.7.</b>	miernosť	Zbieranie a výmena materiálov	oratko
	<b>Piatok 18.7.</b>	tvorivosť	Získanie plánov a stavba	mestská hra

## Dej 1. Týždeň

Náš 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 (pochopteľne 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 légiam. 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 dost' silní nato aby sme ich porazili a obránili sa.

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

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.

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. 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.

## Dej 2. Týždeň

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.

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. Náš čarovný nápoj ale nieje dost' 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. Pri ceste za mliekom jednorožca stretávame Rimanov. Po ich porážke nám sľúbia svoju pomoc pri hľadaní mlieka. Nakoniec sa nám to spolu samozrejme podarí a vraciame sa do Egyptu.

Posilnení špeciálne silným čarovným nápojom sme už naplno a bez najmenších pochybností pripravení so stavbou začať, ale na to je ešte potrebné zohnať si materiál. A tak neotáľame a celý deň si ako včeličky tento materiál zháňame, vymieňame, kupujeme.

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 :)

### Hodnotenie:

Celý tábor zbierame body za hry pre skupinku, no deti získavajú osobné pochvaly pre seba. Pre tieto pochvaly sú určené kartičky pre osobné hodnotenie, ktoré má každé dieťa odložené počas dňa na našej krásnej nástenke s obáľkami.

Animátor si počas dňa všíma správanie, aktivitu a poslušnosť svojich detí a na konci dňa bude priestor pre hodnotenie dňa skupinkou kedy bude môcť animátor udeliť pochvalu svojim deťom.

Každá pochvala bude predstavovať jeden náramok rôznej farby (podľa toho koľká pochvala to pre dané dieťa bude, bude rôzna farba) a zároveň túto pochvalu s dôvodom napíše do osobného hodnotenia dieťaťa.

# 1. deň

PONDELOK, 7. júl

ORATKO

**ODVAHA**

Do 8:30 – 8:45 príchod detí, registrácia, atď...

8:45 – divadielko + omša

9:30 – 9:45 – presun do oratka, zoznamovanie sa v rámci skupinky. Tu je niekoľko nápadov, ako by to mohlo prebiehať:

- Všetci stoja v kruhu, každý povie svoje meno a takisto nejaké prídavné meno začínajúce na to isté písmeno. Každý nasledujúci musí preopakovať všetky predchádzajúce mená aj s vlastnosťami až potom môže pridať aj svoje meno.
- Všetci stoja/sedia v kruhu, jeden je v strede. Ten, čo je v strede, na niekoho ukáže a povie jeden z týchto pokynov: „Zip“, „Zip-Zip“, „Zap“, „Zap-Zap“, „Zip-Zap“. Ten, na ktorého ukázal musí okamžite reagovať a povedať správne meno: pri „Zip“ meno suseda naľavo, „Zip-Zip“ meno človeka, ktorý je druhý naľavo, „Zap“ meno suseda napravo, „Zap-Zap“ meno človeka, ktorý je druhý naľavo. Keď povie „Zip-Zap“, musia sa všetci vymeniť a zaujať nové miesto v kruhu. Keď niekto okamžite neodpovie, alebo odpovie zle, ide do stredu. **Dôležité je, aby to išlo rýchlo.**
- Všetci sa postavia a na pokyn animátora sa voľne pohybujú po priestranstve, keď tleskne (alebo urobí niečo podobné, zapíska, atď.) sa náhodne rozdelia do dvojíc (kto stojí najbližšie) a dá sa jedna otázka (napr. Koľko máš súrodencov, škola, ...) a navzájom sa porozprávajú o danej téme. Na konci sa všetci posadia, a prípadne povedia, čo zaujímavé sa o niekom inom dozvedeli.
- Každý animátor dostane balíček lentiliiek/ iných cukríkov a povie, nech si každý zoberie koľko a akých bude chcieť (ale aby sa každému ušli aspoň nejaké 😊) – ale nech ich ešte nejedia. Následne, keď už nikto nebude chcieť ďalšie, povie, že aby ich mohli zjesť, musia povedať za každý cukrík jednu informáciu – ale nie hocijakú, vždy pri nejakej farbe určí animátor jednu tému a tej sa musí držať. – Každý musí mať minimálne tri, až potom môžu brať viac
- Všetci stoja v kruhu, jeden je v strede a povie, aby sa presunuli všetci tí, ktorí majú nejakú spoločnú vlastnosť (napr. hnedé oči). Ako sa presúvajú, snaží sa zaujať niekoho miesto. Komu sa nepodarí sadnúť si, v nasledujúcom kole je v strede a vymýšľa novú vlastnosť.

Nie je nutné hrať všetky hry (podľa času), ak si vymyslíte iné, tiež to nebude problém.

Okolo 11:00-11:15 by sme mohli dať nejakú hru, aby sa spoznali aj trošku medzi skupinkami. Túto hru budú hrať jednotlivci, ale budú bojovať za skupinku. Na jednej strane ihriska si každý vyberie jeden papierik s menom niekoho iného a takisto si vytiahne jednu úlohu, ktorú majú splniť s tým daným človekom. Oni ho musia nájsť a splniť s ním úlohu príp. sa navyše popri tom porozprávať. Výsledok tej úlohy treba doniesť ukázať na druhú stranu, kde budú zvyšní animátori,

ktorým bude treba ukázať splnenie úlohy (po splnení úlohy papierik s úlohou odovzdajú animátorom). Za každú splnenú úlohu dostanú obaja 1 bod.

Tu sú úlohy pre jednotlivcov resp. dvojice :

- Odnieť druhého človeka k animátorom, tak aby sa nedotkol zeme
- Spraviť spoločne 40 drepov
- Nakresliť rýchlo portrét (za najviac 5 minút, nie je nutné nejaké vysoké umenie) druhého človeka
- Zaspievať pesničku podľa výberu opýtaného
- Bez slov (=pantomimicky) zistiť určitú informáciu (niečo jednoduché)
- Informáciu získať v cudzom jazyku
- Zozbierať 5 rôznych listov/konárikov
- Zjesť (každý) nejakú feferónku/polku cibule (alebo vôbec niečo nie veľmi obľúbené)

Okrem týchto „normálnych“ úloh bude zopár „špeciálnych“ – na tieto bude treba viac ako dvoch ľudí, budú vyššie bodované (na kartičkách budú označené hviezdíčkou, počtom ľudí a bodov za ňu). Keď si človek vytiahne špeciálnu úlohu, musí si vytiahnuť aj prislúchajúci počet mien navyše.

Tu je zoznam:

- Spraviť z rúk stoličku a tretieho človeka treba takto odnieť až k animátorom (traja ľudia, 2 body)
- Zaviazať šnúrky inému (dvaja majú zaviazané oči a každý môže používať iba jednu ruku, tretí ich koordinuje, stačí jedna topánka) (traja ľudia, 4 body)
- Urobiť útvar s max. 4 nohami a 4 rukami na zemi (piati ľudia, 3body) *ďalšia možnosť 5rúk, 3 nohy – rovnaké množstvo ľudí a bodov*
- (Urobiť ľudskú pyramídu (6ľudí,4 body) – treba na to karimatky/matrace)

Okolo 12:30-13:00 skončíme túto spoločnú hru, podľa času a ako sa naobedujú mladší, budeme mať stretko/obed.

Po obede bude spoločný program. Tento program začne spoločným nástupom kde nám náš starosta zadá , že si má každá skupina vyrobiť vlastnú vlajku. Pri predstavovaní vlajok dobehne posol že na nás idú zaútočiť Rimania. A tak musíme nazbierať suroviny pre výrobu čarovného nápoja.

Rozdelíme sa do 12 skupín podľa dátumu narodenia. A musíme so svojou skupinou nájsť v ktorom okne na parkovisku majú pre našu skupinu úlohy. Keď nájdeme toto okno, zhodia nám z neho zoznam úloh ktoré musíme ako skupina splniť. Keď ich splníme hodia nám za to našu prísadu do čarovného nápoja ktorý sa bude v altánku variť.

Keď bude čarovný nápoj hotový, prídu Rimania a nastane boj s papierovými guľami.

O 16:00 bude prvé hodnotenie dňa v skupinkách a možno už aj prvé povýšenia/ hodnosti 😊



## STRETKO - ODVAHA

Na začiatku sa pomodlíme a potom položíme tieto otázky (nech decká trochu porozmýšľajú a prípadne povedia, čo si myslia):

Čo znamená odvaha pre vás osobne?

Ako sa prejavuje?

Čo všetko potrebujeme, aby sme mohli prejsť odvahou?

Môžu si aj napísať, kedy sa naposledy podľa nich zachovali odvážne a kedy sa naopak báli, alebo sa správali ako zbabelci (nebudú to nikomu ukazovať).

V bežnom živote hovoríme často o odvahe, ale málokedy sa vieme aj prejsť odvážne v bežnej situácii. Dobré, sme schopní robiť frajeriny (alebo vylomeniny), a tváriť sa pri nich odvážne, avšak sú tu aj iné formy odvahy napr. osloviť človeka, ak potrebuje pomoc a vidíme ho, urobiť rozhodnutie, postaviť sa proti nespravodlivosti a ďalšie možnosti. A potrebujeme aj odvahy, pretože vďaka nej sa môžeme posúvať ďalej. Často však potom, keď máme prevziať zodpovednosť za naše veci alebo skutky, zrazu už nie sme vôbec odvážni a bojíme sa. Preto tieto časti – strach, zodpovednosť a odvaha by sme mali vedieť zjednotiť, aby sme sa nebáli zbytočne, ale ani neboli zbytočne odvážni až ľahkovážni. To nám môže pomôcť aj Pán Boh, ktorý nám dáva silu, aby sme boli dosť odvážni a silní, pri plnení našich plánov, na ktoré treba aj odvahy (pokiaľ to je jeho vôľa). *Tu by sa dalo decká motivovať k tomu, že aj spoveď je jednou z takých vecí, na ktoré treba získať odvahu a ak niekto potrebuje môže využiť prímesták aj na spoveď.*

Nakoniec už iba spoločná modlitba.

**Astérix**<sup>®</sup>



©2006 - LES ÉDITIONS ALBERT-RENÉ/GOSCINNY-LIBERZO

## 2. deň

UTOROK, 8. júl

**RADOSŤ**

**VÝLET**

- **Príchod detí : 7:30 – 8:00**
- **Pozeranie divadielka : 8:15 – 8:30**
- **Odchod z oratka: 8:30**
- **Autobus:** Autobus číslo 63 odchádza o 9:00 z Trnavského Mýta do Lamača. To trvá 23 minút na zastávku Bakošova.
- **Hra mená:**
- **Čo potrebujeme:** 10 papierov s menami rôznych postáv z Asterixa a Obelixa okrem mena druida, lepiaca páska
- **Vysvetlenie:** Každé dieťa dostane jedno meno postavy a na stromoch budú rozvešané papiere na ktorých bude vždy jedno meno. Deti sa zoradia do radu v skupinkách a prvý v rade vybehne keď sa začne hra. Beží a keď nájde strom s papierom, kde je napísané meno postavy ktorú má, otočí sa okolo stromu a beží naspäť. Chytí ďalšieho v rade a bežia spolu k stromu kde je na papieri meno toho ďalšieho. Nemôžu sa pretrhnúť. Ak sa pretrhnú, musia začať od posledného, pri ktorom sa pretrhli. Vyhráva skupinka, ktorá to spraví najrýchlejšie. Malo by to zabráť okolo 20 až 30 min.
- Pokračuje sa v ceste, až kým neprídeme na miesto, kde sa bude hrať veľká hra.
- **Boj s Rimanmi o tajnú šifru (veľká hra)**
- **Čo potrebujeme:** 4 skladačky so šifrou, špagát, krepový papier
- **Vysvetlenie hry:** Všimli ste si, že v predchádzajúcej hre nám niekto chýba? Teraz musíme zistiť kto je to... Označíme 4 miesta pre skupinky a v strede bude miesto rimanov. Každý v skupinke dostane kus krepového papiera a ten si vzadu zastrčí za nohavice. Tento papier mu značí život. V mieste rimanov budú uložené šifry. Avšak zlí rímania chcú galom prekaziť rozlúštenie šifry a preto ich roztrhali na veľa kúskov. Úlohou detí bude prepraviť tieto kúsky do miesta kde začínali. Tam bude 1 dieťa, ktoré môže postupne skladať šifru. Túto pozíciu si môžu počas hry vymeniť, aby tam stále nebol len jeden človek.  
Každý môže niesť iba jednu šifru naraz. Počas tejto cesty sa mu však budú rímania (animátori) snažiť prekaziť prenos šifry a to tak, že mu môžu vytrhnúť krepový papier zastrčený za nohavice. Ak tak urobia, tento človek musí ísť do „ošetrovne“ aby si získal život. Získa ho tak, že počká pol druhu minúty.  
Vyhrá ten, kto preniesie celú šifru ako prvý. (Preniesť ju musia všetci, lebo bude potrebná do ďalšej hry.) Tá skupina čo bude prvá získa právo ísť ako prvá v nasledujúcej hre.
- Po tejto hre nasleduje buď omša, alebo obed. Na poradí sa ešte dohodneme.
- Poobede a po omši sa presúvame smerom do marianky a dokončujeme šifru.

## Dokončenie šifry

Áno, máme šifru, ale čo s tým keď ju nevieme rozlúštiť a prečítať. Preto sa vydáme hľadať riešenie. Skupinky pôjdu postupne (každá s animátorom) a počas cesty sa vždy pristavia pri krepovom papieri, ktorý bude visieť pri ceste. Tam im animátor povie úlohu, ktorú musia plniť až kým neprídu k ďalšiemu označeniu. Za každú splnenú úlohu dostanú bod. Keď prejdú všetky, prídu k animátorovi, ktorý im na základe splnených úloh (aspoň 6) dá riešenie šifry. Deti sa ju snažia vylúštiť a vďaka nej prídu na hroznú vec. Nášho Druida uniesli Rimania!!!

- Úlohy sú veľmi jednoduché a plnia ich poväčšine určité množstvo detí.

### Úlohy:

- Skákanie na jednej nohe z jedného stanovišťa na druhé
  - Jeden človek zo skupinky musí spievať celou cestou k ďalšiemu stanovištu
  - Jeden musí odniesť druhého až po ďalšie stanovište
  - Deti sa dajú do dvojíc a zviažu sa im nohy vo dvojiciach. Musia tak prejsť po ďalšie stanovište
  - Hlavoľam musí byť vylúštený po ďalšie stanovište
- Predpokladaný príchod cca medzi 16:30 a 17:00

## STRETKO- RADOSŤ

Tajomstvo šťastia Jeden mladík sa pýtal najmúdrejšieho človeka zo všetkých ľudí na tajomstvo šťastia. Mudrc mu poradil, aby sa prešiel po paláci a aby sa po dvoch hodinách vrátil. „Chcem však iba jedno,“ zakončil mudrc a podal mladíkovi lyžičku, do ktorej vkvapol dve kvapky oleja. „Chod' sa poprechádzať po paláci s touto lyžičkou, ale tak, že olej nevyleješ.“ Po dvoch hodinách sa mladík vrátil a mudrc sa ho spýtal: „Všimol si si gobelíny v mojej jedálni? A videl si tie nádherne záhrady? A čo povieš na tie vzácne pergameny?“ Mladík sa zahanbil a priznal sa, že nevidel nič. Dával pozor iba na to, aby nevyliat tie kvapky oleja. „Pekne sa vráť a venuj pozornosť divom môjho sveta,“ povedal mudrc. Mladík si vzal lyžičku a vydal sa znova na cestu. Začal obdivovať všetky umelecké diela. Všimol si záhrady, kvety a hory. Vrátil sa k mudrcovi a podrobne mu vyrozprával všetko, čo videl. Keď sa pozrel do lyžičky, videl, že je prázdna. „A kdeže máš tie kvapky oleja, ktoré som ti zveril?“ pýtal sa mudrc. „Dobre, poradím ti len jedno,“ zakončil mudrc. „Tajomstvo šťastia spočíva v tom, že keď obdivuješ divy sveta, nezabudneš na dve kvapky oleja v lyžičke.“

„Napokon, bratia, myslite na všetko, čo je pravdivé, čo je cudné, čo je spravodlivé, čo je mravne čisté, čo je milé a čo má dobrú povesť, čo je čnostné a chváľitebné.“

Otázky :

Kedy si prežíval najväčšiu radosť v tvojom živote z čoho to bolo?? Vies sa tešiť z maličkosti ? Ak áno čo ta vie potešiť niečo take bežne, čo vidíš kazdy den??

### 3. deň

**STREDA, 9. júl**

**VYTRVALOSŤ**

### Člnky/Vodný deň

Ráno po omši sa električkou presunieme ku Karloveskému ramenu.

Preplavíme sa na ostrov na lodkách a máme na ostrove program ktorí pre nás má pripravený Ad'o. Na obed sa už vraciame do oratka a po obede pokračujeme s programom.

14:00 – Rimania uniesli nášho druida. Chceme si ho vybojovať naspäť. Prvú hodinu (hodinu a pol, podľa toho ako to vyjde) sa chystáme na boj s Rimanmi. Získané ingrediencie sa hádžu do veľkej misy.

#### 1.časť

- Skupinka získava za splnenú úlohu ingredienciu (podľa toho, koľko ingrediencie získa, podľa toho sa jej udelia body). Skupinky súperia na každej aktivite proti sebe.

#### 1.aktivita

- Obliecť si na seba mokré oblečenie. Súťaží jeden zo skupinky, ostatní mu podávajú/pomáhajú. Kto je prvý, jeho skupinka vyhráva.

#### 2.aktivita

- Jednému členovi čo najrýchlejšie zamočiť tričko striekačkami. Kto je prvý mokrý, jeho skupinka vyhráva.

#### 3.aktivita

- Skupinky si medzi sebou prehadzujú balónik, ktorý chytajú do plachty. Komu padne, prehráva.

#### 4.aktivita

- Celá skupinka si ľahne na zem a na nohy sa im položí kýbel s vodou. Ktojej skupinke padne na zem prvej, prehráva.

#### 5.aktivita

- Vo dvojiciach si pohadzujú balónik z ruky do ruky. Komu padne, prehráva.

#### 6.aktivita

- Skupinka si prevlieka hadicu cez oblečenie. Časuje sa. Skupinka s pomalším časom prehráva.

#### 7.aktivita

- Lovenie jablák z kýbľa. Kto ich vytiahne najviac za časový limit, vyhráva.

#### 8.aktivita

- Skupinke sa dávajú logické otázky. Nad nimi majú 3 sáčky s vodou ako ich životy. Za každú nesprávnu odpoveď sa im praskne sáčok. Komu prvému prasknú 3, prehráva.

#### 9.aktivita

- Skupinka prenáša pohár vody po lyžičkách. Kto jej má najviac, vyhráva.

#### 10.aktivita

- Jedno dieťa „časník“ má pri sebe tácku, plastové poháre a 2l vody vo fľaši. Musí si poháre rozložiť na tácku, ponalievať do nich vodu a túto naloženú tácku odniesť na jednej ruke od ruží k bráne SDB, kde stojí zvyšok skupinky s 2 m. slamkami. „Časník skupinky“ vyloží poháre na zem a každé dieťa musí vypiť vodu z jedného pohára pomocou 2 m. slamky. Stopuje sa rýchlosť. Rýchlejší vyhráva.

## 2.časť

- Skupinky sa v aktivitách cvičia na boj. Za získané body si môžu zabezpečiť zbrane (sáčky/balóniky/fľaše s vodou).

### 1.aktivita

- Bosonožky – Lavóry sa naplnia každý niečím iným (ľadom, pieskom, okrúhlymi kamienkami, vodou, blatom...). Dieťa má prejsť trasu bosými nohami, a to čo najrýchlejšie. Vystrieda sa celá skupinka. Až keď jedno dieťa skončí, môže vyštartovať ďalšie. Stopuje sa rýchlosť.

### 2.aktivita

- Beh s gumákmi – Dieťa si obuje veľké gumáky plné vody a má v nich prebehnúť určitý úsek, na konci ktorého ho čaká ďalšie dieťa pripravené v gumákoch. Po ťapnutí môže vyštartovať smerom odkiaľ prvé dieťa vyštartovalo. Kde opäť stojí už pripravené ďalšie dieťa. Takto sa vystriedajú všetky

deti (dieťa si po dobehnutí a ťapnutí, čo najrýchlejšie musí dať dole gumáky, aby si ich mohlo zobrat ďalšie dieťa). Stopuje sa rýchlosť.

### 3.aktivita

- Vajíčko – Deťom dáme čiapky a pod jednou bude balónik s vodou.

### 4.aktivita

- Terč – Trafit' pohyblivého animátora balónikom s vodou.

### 5.aktivita

- Miska – Úlohou detí je obliecť sa s miskou vody v ruke.

15:30 – Nazbierali sme si ingrediencie na nápoj aj zbrane. Môžeme sa pustiť do boja s Rimanmi. Rimanov budeme predstavovať my animátori. Najlepšie by bolo, keby sme mali aj také oblečenie, nejaké plachty, štíty, formácia korytnačka. Úlohou detí je nás zamočiť, poraziť. Táto časť by sa už nemala hodnotiť. Spontánne to prebehne do oblievania. Miloško s hadicou, všetci sa smejú a oblievajú.

16:00 – Vyhlási sa koniec bitky, Galovia vyhrali a získali späť svojho druida. Ide sa prezliecť, upratať a sušiť.



## STRETKO- VYTRVALOSŤ

- putujeme po ťažkej a náročnej ceste, aby sme našli nášho druida. Už aj možno nevládzeme a najradšej by sme to zabalili. Takto to býva aj v našich životoch: Niečo sa veľmi snažíme dosiahnuť, ale nakoniec to aj tak nedotiahneme do víťazného konca. Chýba nám vytrvalosť!

- dieťa/alebo animátor prečíta príbeh:

Zajac bol ako všetci rodáci rýchly bežec a neraz si kvôli tomu doberal starú korytnačku. "Aká si pomalá", vzdychol vždy, keď sa korytnačka vliekla okolo neho, "nečudoval by som sa, keby si bola najpomalšie zviera na svete. Ty asi ani nevieš čo je to ponáhľať sa". Korytnačka odvetila: "Myslím, že keby som musela, vedela by som sa pohybovať celkom rýchlo" a vyzerala celkom spokojne. Zajac sa rozosmial: "To je dobré!" Chceš si to rozdať v pretekoch a poraziť ma?" Korytnačka chvíľu rozmýšľala a napokon povedala: " Áno, pretekajme a porazím ťa!". Preteky vzbudili medzi ostatnými veľký záujem. Všetky zvieratá sa v určený deň poschádzali, aby sa pozreli ako líška odštartuje tieto zaujímavé preteky. Zajac nasadil na začiatku také tempo, že o chvíľu stratil všetkých z dohľadu. Čoskoro sa pred ním vynoril cieľ. Zrazu mu čosi prišlo na um a zastal. " Počkám na korytnačku, kým sa chudera nedoplazí až sem a pred očami jej prebehnem cieľom" A tak si sadol pod strom a čoskoro zaspal. Stará korytnačka zatiaľ pomaly ale húževnato kráčala vpred, prešla popri strome a zajacovi a napokon dorazila do cieľa. Zajaca zobudili až ovácie, ktorými ostatné zvieratá víтали korytnačku ...

Aké je poučenie? (Keď si vytrvalý, aj pomaly zájdeš do cieľa.)

- aktivita:

Porozmýšľajte nad tým, čo ste doteraz dokázali, pospomínajte si na svoje konkrétne úspechy, akokoľvek veľké či malé, na čo ste hrdí... (Porozprávať sa o tom.)

- otázky:

Kedy máte vytrvalosť dotahovať svoje zámery do konca? A kedy ju nemáte?

Ako často utekáte zo situácií, ktoré sú pre vás zložité, ťažké?

Čo vám pomáha a podporuje vás v snahe vytrvať, dokončiť to, čo ste rozrobili?

Máte nejakého špeciálneho človeka, ktorý vás vždy podporí, keď vy už ste zúfalí?

Máte pocit, že vám niekedy aj Boh pomáha?

- záver:

Vždy máte skvelý pocit, keď niečo dotiahnete dokonca a získate úspech. V živote však máme veľa faktorov, ktoré nás negatívne ovplyvňujú a najradšej by sme všetko nechali tak. Vzdať sa, je však veľká chyba. Aj keď sa nám zdá niečo nemožné, poprosme nášho nebeského Otca o pomoc. Ved' on nás vždy vypočuje a dá nám silu pokračovať ďalej.

- dieťa/alebo animátor prečíta modlitbu:

Pane,  
niekedy vnímam svoj život  
ako kmeň bez konárov,  
ako strom bez ovocia,  
ako lono bez života.  
Cítim to tak,  
ale nie je to pravda,  
pretože viem, Pane,  
že ty si Boh života  
a nikdy ťa neomrzí  
prinášať nám prekvapenia  
a milovať nás.  
Amen.

- všetci spolu: Otče náš...



**4. deň**  
**ŠTVRTOK, 10. júl**

**Ekonom**



## **ČESTNOSŤ, SPRAVODLIVOSŤ**

Po omši sa presunieme spolu s ostatnými na ekonom kde bude je prichystaný program 4. Kmeňom

### **STRETKO- ČESTNOSŤ, SPRAVODLIVOSŤ**

Na začiatku rozdáme cukríky iba nejakým deťom. Na začiatku diskusie sa ich opýtame či sa im to zdalo "fér", že cukrík dostalo iba zopár "vyvolených". Nadviažeme diskusiu.

Múdry rozsudok (1 Kr 3,16-28), Poznajú príbeh o kráľovi Šalamúnovi a jeho múdrom rozsudku? Konal kráľ spravodlivo? Prečo?

V tom čase prišli ku kráľovi dve neviestky a predstúpili pred neho. Jedna zo žien povedala: „S dovolením, pane, ja a táto žena bývame v tom istom dome. I porodila som pri nej v dome. Na tretí deň po mojom zláhnutí porodila aj táto žena. Boli sme spolu a v dome nebol s nami nik cudzí; iba my dve sme boli v dome. V noci zomrel synček tejto ženy, lebo ho príľahla. Vprostred noci vstala, vzala spovedľa mňa môjho syna, keď tvoja služobnica spala, a položila si ho na prsia, svojho mŕtveho syna však položila na moje prsia. Keď som ráno vstala a chcela som nadojčiť svojho syna, bol mŕtvy. Ale keď som sa naň dobre pozrela za vidna, nebol to môj syn, ktorého som porodila.“ Ale druhá žena povedala: „Nie, naopak, živý je môj syn a mŕtvy je tvoj syn.“ A tá zasa vravela: „Nie, ale mŕtvy je tvoj syn a živý je môj syn.“ A dohovárali sa pred kráľom. Nato kráľ povedal: „Táto vraví: „Tento živý je môj syn a mŕtvy je tvoj syn.“ A tá hovorí: „Nie, ale mŕtvy je tvoj syn a živý je môj syn.“ Tu rozkázal kráľ: „Doneste mi meč!“ Doniesli meč pred kráľa a kráľ povedal: „Pretnite živé dieťa na dvoje a dajte polovicu jednej a polovicu druhej!“ Nato žena, ktorej syn bol živý, povedala kráľovi, lebo sa pohla jej láska k vlastnému dieťaťu: „S dovolením, pane! Dajte jej živé dieťa, a nezabíjajte ho!“ Druhá však vravela: „Nech nie je ani moje, ani tvoje! Pretnite!“ Nato sa ozval kráľ a povedal: „Dajte tamtej živé dieťa a nezabíjajte ho, ona je jeho matkou.“ Celý Izrael sa dopyčul o rozsudku, ktorý vyniesol kráľ, a báli sa kráľa, lebo vedeli, že je v ňom Božia múdrosť, keď vynáša rozsudok.

### **Diskusia**

- ako sa ako malé deti cítili, keď im rodičia nechceli danú vec kúpiť a pritom videli, že tú istú vec ich kamarátom rodičia bez problémov kúpili
- porozprávajte sa o tom, čo si myslia o tom teraz (aký dôvod na nesplnenie ich prania mali rodičia – či chceli byť zámerne nespravodliví, ...) a skúste porozmýšľať, či aj teraz sa vyskytnú situácie podobné tým z detstva
- nám sa totiž môže zdať, že je to nespravodlivosť, no rodičia to môžu vnímať inak
- to isté, ako o rodičoch a plnení našich prání, platí aj Bohu ako našom nebeskom Otcovi; tiež nám nevyhovie vo všetkom, o čo prosíme, lebo vie, že by nám to mohlo uškodiť, hoci my to vidíme v dobrom svetle ako niečo, čo je 100% dobré a správne; a práve vtedy to považujeme za určitú „neférovosť“ voči nám; vnímame to ako jasnú nespravodlivosť z jeho strany; to je však veľký omyl
- skúste prísť na to, prečo Boh neplní niektoré naše prosby; pokúste sa na svoje prosby pozrieť „Božími očami“

### **Modlitba**

Dobrotivý Otče, ty si zdrojom sily, preto ťa o ňu prosíme. Daj, aby sme vedeli konať čestne a spravodlivo. Amen. (Vlastné prosby, vďaky, modlitby)

**Potrebný materiál:** Balíček cukríkov



## 5. deň

### PIATOK, 11. júl

# VEL'KODUŠNOSŤ

## Ekonom, oratko

9:30 – pokračuje sa v Olympijských hrách na ekonóme

### Disciplíny :

#### 1. Hod diskom

Každý zo skupinky má možnosť 3x hodiť diskom do kruhu. Rátajú sa trafené pokusy celej skupinky dohromady.

#### 2. Beh vo výzbroji

Vyberú sa 2 deti, ktoré budú „vojaci“. Zvyšné deti musia tieto dve čo najrýchlejšie obliecť do „výzbroje“ (kanady, cešky gerok, prilba, okuliare, monterky...), po oblečení sa do výzbroje, je úlohou „vojakov“ preniesť materiál (epedá) z palety na paletu, vo vzdialenosti 10-15m. Stopuje sa ich rýchlosť.

#### 3. Preteky na vozoch

Do fúrika si sadne najľahšia osoba zo skupinky a 4 chlapci / 6 dievčat chytí tento fúrik do vlastných rúk. Musia takto prejsť pomedzi kuželky (slalom okolo kužieliek). Stopuje sa rýchlosť.

#### 4. Boj s obrom

Skupinka má za čas 5 min. ťahať „obra“, čiže auto a spraviť takto čo najviac kôl okolo kužieliek. Ráta sa počet spravených kôl.

#### 5. Boj s rozumom

Za čas 5 min. musia vylúštiť čo najviac log. úloh. Ráta sa počet vylúštených úloh.

#### 6. Gymnastika

Spartakiáda - za čas 5 min. sa musia presne naučiť „gymnastickú zostavu“. Každá skupinka, ktorá splní toto stanovište má rovnaký počet bodov.

#### 7. Hod kladivom

Deti si vytvoria dvojice typu 1 + 1, 2 + 2... a tieto dvojice rovnakých čísel sa postavia oproti sebe vo vzdialenosti 4 metre. Dvojica 1 + 1 musí na bok od seba vo vzdialenosti 2 metre, dvojicu 2 + 2... Jedno dieťa z dvojice 1 + 1 dostane vodný balón a musí ho hodiť svojej dvojici, ktorá stojí oproti. Táto druhá členka dvojice 1 + 1 ho hodí členke dvojice 2 + 2, ktorá stojí napravo vedľa nej. Táto členka to hodí ďalej svojej dvojici z 2 + 2 a tá to hodí členke dvojice 3 + 3, ktorá stojí pri nej... tak to pôjde až do konca dvojíc. Môže sa postupne zväčšovať vzdialenosť medzi dvojicami, alebo sa aj dvojice posúvať (dvojice 1 + 1 pôjde na koniec...), aby sa prestriedali. Na túto disciplínu má každá skupinka 5 balónov!!! Ráta sa počet nespadnutých balónov.





## 8. Orientačný beh

Hra „slon“ - 15x sa otočia okolo paličky a potom sa musia do 5 sek. dostať do bránky vo vzdialenosti 5m. Ráta sa počet trafení sa do „bránky“.

## 9. Plávanie

Ľahnú si na skateboard a musia „preplávať“ cez chodbu štýlom „člnkový beh“. Vystrieda sa celá skupinka. Stopuje sa rýchlosť.

## 10. Mínostrelba

Deti stoja a pred nimi je maličký plastový pohár s vodou. Každé dieťa má 5 mincí a snaží sa ich postupne hodiť do pohára. Ráta sa počet trafení sa do pohára.

## 11. Výdrž

Deti sa postavia do kruhu tak, že prvé dieťa spraví lastovičku a dieťa za ním ho chytí za nohu. Takto postupne spraví lastovičku a chytí sa za nohu spoluskupinkára pred sebou každé dieťa až vytvorí lastovičkový kruh. Stopuje sa ako dlho takto vydržia.

## STRETKO- VEĽKODUŠNOSŤ

- dnes sme dohrali Olympijské hry. Mohli sme ich hrať tvrdo a neúprosne, ale aj jemne a veľkodušne. Tak to býva aj v našich životoch. Stretneme sa s ľuďmi, ktorým záleží iba na sebe a na nikoho neberú ohľad. Ale sú aj tí, ktorí sa pozastavia a radi pomôžu aj druhým. Sú veľkodušní. Akí sme my? Ideme si tvrdo za svojím cieľom alebo sa vieme aj pozastaviť a pomôcť druhým?

- dieťa/alebo animátor prečíta úryvok z Lukášovho evanjelia:

Keď sa rozhlíadol videl boháčov ako hádžu svoje dary do chrámovej pokladnice. Videl aj akúsi chudobnú vdovu, ako ta vhodila dve drobné mince, a povedal: "Veru, hovorím vám: Táto chudobná vdova vhodila viac ako všetci ostatní. Lebo títo všetci dávali dary zo svojho nadbytku ale ona pri svojej chudobe dala všetko, čo mala, cele svoje živobytie."

Aké je poučenie? (Veľkosť daru nemusí vždy hovoriť o veľkosti obete. Boháči dávali z nadbytku, ale ona pri svojom nedostatku dala všetko, čo mala.)

- aktivita:

Deti dostanú po jednom cukríku. Ich úlohou je cukrík niekomu nezištne podarovať.

- otázky:

Pamätáte si, že bol ku vám niekedy niekto veľkodušný?

Cítite sa aj vy byť niekedy veľkodušní? Kedy? Pri akej príležitosti?

Je veľkodušnosť vôbec dôležitá v dnešnom svete?

Je lepšie byť veľkodušný alebo sa starať iba o seba?

- záver:

My vieme zhodnotiť, „kto koľko dal“. Pána Ježiša zaujíma skôr „veľkosť obete“, a tá nevyplýva zákonite z veľkosti daru, ale z pomeru: Koľko kto mohol a koľko skutočne dal. Boh je neskotočne veľkodušný. Je stále s nami a má nás rád, aj keď my si to možno niekedy ani nezaslúžime. Veľmi často podriadime Bohu všetky oblasti svojho života, o ktorých si myslíme, že sú dôležité, ale tie, o ktorých si myslíme, že sú bez významu, si ponecháme pod svojou vlastnou kontrolou. Hovoríme:

„Bože, vezmi si toto všetko, ale na toto mi nesiahaj. Veď sú to iba dve mince.“ Čiže veci, ktoré si naschvál pred Bohom chceme ospravedlniť, zbagatelizovať. Pros Boha, aby ti takéto „dve mince“ tvojho života ukázal.“

- dieťa/alebo animátor prečíta Žalm 23:

Pán je môj pastier, nič mi nechýba: pasie ma na zelených pašienkach. Vodí ma k tichým vodám, dušu mi osviežuje. Vodí ma po správnych chodníkoch, verný svojmu menu. I keby som mal ísť tmavou dolinou, nebudem sa báť zlého, lebo ty si so mnou. Tvoj prút a tvoja palica, tie sú mi útechou. Prestieraš mi stôl pred očami mojich protivníkov. Leješ mi olej na hlavu a kalich mi napĺňaš až po okraj. Dobrota a milosť budú ma sprevádzať po všetky dni môjho života. A budem bývať v dome Pánovom mnoho a mnoho dní.

- všetci spolu: Otče náš...







# POLOVICA TÁBORA

## 6. DEŇ

**PONDELOK, 14. júl**

**Oratko**

8<sup>15</sup>- 9<sup>15</sup> budeme klasicky na divadielku a sv. omši

9<sup>30</sup>- 12<sup>30</sup> bude doobednejší program, spoznávanie egyptských bohov

Hra: Spoznávanie bohov, 2 časti

1. časť: Budeme hrať na zadnom ihrisku, skupinky budú na 1 strane ihriska na bránkovej čiare. Na druhej strane ihriska budú rozmiestnené roztrhané papiere egyptských bohov. Úlohou detí bude priniesť všetky papiere a správne poskladať obrázok. Každá skupinka bude mať svoju farbu(modrá, zelená, červená, čierna), zbierajú iba obrázky svojej farby. Hra bude mať 4 úrovne t.j. dokopy 1 skupinka postaví 4 obrázky. 1. úroveň- deti behajú, 2. skáču na jednej nohe, 3. idú na koni, 4. navzájom sa preskakujú ako na koze. Dve deti ostanú (nezbierajú papiere) a skladajú obrázok, zvyšok skupinky behá a zbiera. Medzitým ich naháňajú Rimania(animátori) s penovými mečmi. Ak animátor buchne dieťa mečom, tak sa musí vrátiť na začiatok príp. ak má papierik, dá ho animátorovi. Jeden animátor bude chodiť a zbierať od ostatných animátorov chytené papiere. Bude ich dávať naspäť, kde ich deti zbierajú. Úroveň sa končí, keď každá skupinka postaví svoj papier. Hodnotí sa či je obrázok správne poskladaný a poradie, v ktorom skupinky postavili papier.

2. časť: Priradovanie mien bohov. Skupinka dostane obálku so 4 menami bohov(tých, čo poskladali v prvej časti)+ čoho sú pánmi(napr. Anubis- boh podsvetia). Úlohou bude správne priradiť meno k obrázku. Potom pred všetkými každá skupinka bude prezentovať svojich bohov. Hodnotí sa správne priradenie. Ak zle priradia, my ich opravíme. Každý potom spozná egyptských bohov.

**Hra:** Ľudské hieroglyfy

Všetky deti postavíme náhodne na čiaru(nemusia byť podľa skupiniek). Povieme im, že sa majú usporiadať podľa krstného mena(abeceda) a otočiť sa k animátorom z profilu. Tak vytvoria obrovský ľudský hieroglyf. Potom sa usporiadajú podľa- veku, ulice, na ktorej bývajú, výšky. Vytvoria tak 4 rôzne hieroglyfy. Pravdepodobne to nebudeme hodnotiť.

Vytvorenie skupinkovej vlajky: každá skupinka si vytvorí vlastnú vlajku s galským motívom, ktorý bude charakteristický pre ich skupinku(názov, symbol...). Použijeme nato akrylové farby, štetce a vodu. Bude sa maľovať na plachtu. Vlajku musia potom prísť na palicu. Ak neostane čas pred obedom, spravíme to poňom. Skupinka si zvolí vlajkonosiča, ten sa môže meniť. Občas dáme bodovaný nástup s vlajkou.

12<sup>30</sup>-13<sup>30</sup> obed a siesta, cca 13<sup>45</sup> stretko

14<sup>00</sup>- kvíz, otázky budú zo scénok, filmu, o Egypte, matematické príkl. k téme

14<sup>20</sup>-16<sup>00</sup> popoludnejší program, spoznávanie egyptskej kultúry (písmo, pyramídy...)

## Hra: Imhotep(adaptované Dobble)

Opäť budeme na zadnom ihrisku, ale teraz každá skupinka bude v rohu ihriska. 1 skupinka dostane 20 kariet, na 1 karte je 8 symbolov. Vždy s hocijakou kartou je práve 1 spoločný (kontroloval som to). Skupinka bude mať karty označené jednou farbou(akou doobeda). V strede ihriska bude stôl, na ktorom bude jedna karta a 4 papiere(každý pre jednu skupinku) označené farbou skupinky+ perá. Na začiatku hry každá skupinka dostane papier s pomenovaním každého symbolu, budú mať čas pozrieť si ho. Potom sa dá na stôl v strede ihriska. Skupinka musí všetky svoje karty po jednej priniesť na stôl v strede a vždy na svoj papier zapísať aký symbol má ich karta spoločný s najvrchnejšou kartou na stole. Každá skupinka má 1 bežca, ten sa mení. Deti majú poradie, v ktorom budú bežať. Potom majú jedného chytača, ten sa nemení a chytá bežcov ostatných skupiniek. Ak chyť bežca, ten mu dá kartičku. Chytač ju potom dá animátorovi, ten ju dá do stánku. Skupinka ešte má 2 zberačov(nemenia sa), ktorí majú vybrať karty zo stánku. V stánku musia preložiť citát z latinčiny do slovenčiny. Budú mať latinský slovník. Ak to správne preložia, ich kartu prinesú skupinke(stačí aj jeden zberač). Keď jedna zo skupiniek bude mať v strede na stole svojich 20 kariet, hra končí. Ak bude mať skupinka kartu v stánku po skončení hry, budú mať mínusové body. Hodnotí sa či sú karty správne usporiadané pomocou papiera, počet kariet na stole.

## STRETKO- UČENLIVOSŤ

Na začiatok každá skupinka dostane hlavolam(pomerne známy). Máte nádobu s veľkosťou 5 fárd(egyptská objemová miera) a druhú s veľkosťou 3 fárd. Odmerajte presne 4 fardy. Mali by to zvládnuť, prípadne pomôžu animátori. Ten animátor, ktorý vedie stretko povie, že toto bol príklad na inteligenciu, učíme sa ju v škole. Môže spomenúť IQ- čo to je, hodnoty. Položí otázky: Prečo je dobré byť inteligentný? Ako nadobúdať inteligenciu? 2. príklad z bežného života. Nech si deti predstavia situáciu, že ich zastaví bezdomovec na ulici. Čo by urobili? Animátor pomôže naviesť nato, že nedať peniaze, ale skôr sa s ním porozprávať alebo dať jedlo. Myšlienka: Daj človeku rybu, nasýtiš ho na deň. Nauč ho chytať ryby, nasýtiš ho na celý život(čínske príslovie). Toto je príklad na múdrosť, učíme sa mimo školy. Animátor vysvetlí rozdiel medzi inteligenciou a múdrosťou. A teraz sa spýta: Kde sa dá nadobudnúť múdrosť? Napr. zo saleziánskeho prostredia DISK S=škola. Učí nás kráčať životom ako byť dobrý kresťan a statočný občan. Na záver krátka modlitba, tá je na vás.





## 7. DEŇ

UTOROK, 15. júl

## Kúpalisko

Po omši nás bude v oratku čakať autobus ktorí nás prevezie do vincovho lesa na kúpalisko.

Doobeda bude iba také číapkanie sa vo vode potom obed+stretko

**Poobede bude hra** - cela skupinka bude mat zviazane nohy spolu budu zbierat material kazda skupinka nieco ine.

Po dozberani im bude povedane ze musia z toho postavit chram ale kedze kazdy bude mat nieco ine tak im to nepojde.

Na zaver dna im bude povedané ze potrebuju pomoc, ze sami to nezvládnu.

Ak ostane cas este sa pokupeme a okolo 15tej pojdeme domov

**Potrebné veci:** satky (na kazde dieta jednu), balik sparatiek, krepovy papier,polistirén, lepiaca paska



## STRETKO- ROZVÁŽNOSŤ

Monika vzhľadom na nefunkčnosť jej počítaču toto stretko doplní každému ručne napísané/okopírované.

## 8. DEŇ STREDA, 16. júl

## Výlet SALES

Ráno po divadle pôjdu všetky kmene inou cestou na SALES. Náš kmeň ide cez devín trasou ktorú má v hlave Miloš (tak si ho treba dobre strážiť a kŕmit).

Náš kmeň cestou stretne 4. kmeň a ako nás uvidia začnú nás naháňať , my ich dovedieme až na lúku kde už všetci budú a začne sa hra v ktorej ich porazíme.

Oni nám vrátia ukradnuté veci a spriatelíme sa.

### obed, hry, stretko

**Poobede** – spoločná hra na hľadanie matuzalemixovej extra prísady do nápoja spoločne s Rimanmi.

Po hre bude spoločný návrat do oratka.



### STRETKO-PRIATEĽSKOSŤ

#### Aktivita

1. Porozprávať sa s deťmi o ich najlepšom kamarátovi(koľko rokov sa poznajú, najlepší zážitok).
2. Dať deťom predsavzatie, nech sa cez leto spoznajú ešte aspoň s ďalšími 3ma ľuďmi(nech si z nich urobia kamarátov). Môže byť aj na tábore.
3. Rozdeliť deti do skupín po dvoch(možno trojica), majú 2 minúty na sformulovanie čo pre nich znamená priateľstvo, a nech to potom prezentujú.

#### Modlitba

Pane Ježišu, prosíme Ťa, daj nám poznať v každom človeku nášho priateľa, daj nám silu nadväzovať nové priateľstvá, ale taktiež nezabúdať na staré. Daj prosíme, každému človeku pocítiť, že má v živote ľudí, ktorí sú jeho úprimní priatelia.

#### Príbeh

Pred mnohými rokmi žili v Číne dvaja priatelia. Jeden vedel krásne hrať na harfe. Druhý dostal do daru veľké umenie počúvať.

Keď prvý hral alebo spieval o hore, druhý hovoril: "Vidím horu, ako keby sme ju mali pred sebou." Keď prvý hral o potôčiku, ten, ktorý počúval ho dopĺňal: "Počujem vodu, žblnkoce medzi kameňmi."

Ale jedného nešťastného dňa, ten, ktorý počúval, ochorel a umrel.

Prvý priateľ prestrihol na harfe struny a skončil s hraním.

Tak je to aj v našom živote, pokiaľ robíme nejaké dobré dielo, ale nieje tam nikto, kto by z toho mal niečo dobré, naše dielo je väčšinou zbytočné, preto vážme si priateľov, a buďme radi, že sú ochotní počúvať naše hranie.

## 9. DEŇ

ŠTVRTOK, 17. júl

## ORATKO

Ráno divadielko, omša

Dnes potrebujeme získať materiál ktorý je potrebný pretavbu našej časti paláca, no nato aby sme si mohli tento materiál kúpiť, musíme si naše získané kamienky vymeniť za zlato, za ktoré bude ochotný kupca vymeniť svoj materiál. Zlato získajú v nasledujúcej hre :

Každá skupina má vymezenu svoju základnu, najlépe v rôznych koutech hracích plochy.

Každá skupina má 3 válečníky, jednoho náčelníka a zbytek sběrače (počet válečníkov môžeme ešte zmeniť).

Na území se nachází následující stanoviště: les, potok, pastvina a menič. Na každém stanovišti je jeden vedoucí, který obstarává výdej surovin.

### **Sběrači**

Sběrači jsou nejdůležitější profesí skupiny. Jejich úkolem je chodit do jednotlivých stanovišť a získávat tam suroviny. V lese se získává dřevo, v potoce voda, na pastvině se loví maso a u meniča sa menia kamienky na zlatky.

Surovinu lze získat tak, že sběrač přiběhne k danému místu, například k lesu, a "natěží" si surovinu –splní úlohu kterou mu animátor který je na stanovišti dá (například 10 drepev...). Suroviny následně odnáší do základne. Sběrač unese pouze jednu surovinu a když nějakou má, musí ji pořád držet v natažené ruce nad hlavou tak, aby to všichni viděli.

Úloha pri výmene zlatiek u meniča je podstatne ťažšia ako pri získavaní surovín.

### **Válečník**

Válečník má srolované noviny a bojuje - snaží se jimi plácnout soupeřovy sběrače. Plácnutý sběrač je zraněný - musí odevzdat surovinu, kterou zrovna nese, válečníkovi, zvedne obě ruce nad hlavu a musí se jít vyléčit na základnu - udělat tam tři dřepy. Proti válečníkovi se sběrači mohou bránit tak, že se chytnou za ruce - chytnou-li se alespoň tři (při vyšším počtu dětí čtyři či pět) sběrači za ruce, válečník na ně nemůže. Ale pozor - v jednom řetězci chyceném za ruce se smí nést pouze jedna surovina!

### **Náčelník**

Náčelník je vůdce skupiny. Má přehled o stavu zásob říká, které suroviny jsou zrovna potřeba.

Může také obchodovat s ostatními náčelníky. Jeho nejdůležitější funkce je ale přeměna surovin na dvě hlavní věci:

- 3x vodu a 3x maso může přeměnit na oběd

- Za 3 dřeva může postavit, nebo vylepšit chýši. Chýše má několik stupňů: malá, střední, větší, velká, obrovská.

Náčelník takto přeměňuje takovým způsobem, že přinese potřebné suroviny jednomu vedoucímu a ten vydá patřičnou poukázku.

### **Události**

Oběd i chýše jsou samozřejmě velmi užitečné věci - pomáhají totiž přežít v nehostinném prostředí ostrova. Jednou za čas se totiž může přihnat bouře nebo oběd :-). Tyto události se uskuteční tak, že jeden z vedoucích zakřičí: "Blíží se...!" a napočítá do pěti. V té chvíli musí být všichni na schování na svojí základně, buď aby se naobědvali, nebo aby se schovali před bouří.



Oběd: "Blíží se oběd, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši a náčelník musí zaplatit jeden oběd. Nezaplatí-li, každý člen skupiny si hladý ukousne jednu nohu a až do příštího oběda či bouře musí skákat po jedné. Každý, kdo není v chýši, si také ukousne jednu nohu a navíc musí vrátit všechny poklady, které zrovna má (i válečník).

Bouře: "Blíží se ... bouře, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši, která musí být alespoň tak velká, jak velká je bouře. Bouře může být stejně jako chýše malá, střední, velká, větší a obrovská. Není-li chýše dostatečná, všichni ze skupiny promokli a onemocněli a do dalšího oběda či bouře mohou pouze lézt po čtyřech. Ten, kdo se nestihl schovat do chýše, přijde o všechny suroviny a také onemocněl. Ultimátní verzí bouře je ještě tsunami - před ním se lze schovat do jakékoli chýše, ale po této vlně jsou všechny chýše všech skupin zničeny.

### Zmenáreň

V zmenárni je možné vymeniť istý počet kamienkov za zlaté mince po splnení stanovenej úlohy ktorú určí animátor.

+ v hre budú jasne označení animátori ktorí budú tiež naháňať deti, no môžu naháňať aj válečníkov, keď sa niekoho dotknú, musí im dať všetky suroviny/zlatky ktoré má.

-táto hra by mala trvať asi 2 hodinky , po nej pôjdeme na obed/stretko podľa toho ako nám bude vychádzať čas.

Po obede bude už v herni pripravené obrovské klzisko na ktorom sa budú hrať nasledujúce hry:

- **Ludský curling**
- **Kolenačková štafeta- v skupine sa dajú do radu a pojednom musia prejsť čo najrýchlejšie dĺžku ihriska tam, aj späť a „predať“ štafetu ďalšiemu v poradí. Skupina v ktorej dĺžku dali už všetci vyhráva.**
- **Ísť ako kačka, had, pes, na chrbáte, ako lyžiar, po zadku smerom dozadu**
- **Zápasy- súboj dvoch z rôznych kmeňov. Vyhráva ten ktorý udrží svojho súpera na chrbte viac ako 5 sec.**

## **STRETKO- MIERNOSŤ**

Po prežehnaní si prečítame príbeh:

Predstav si: Dostal si sa do čias gladiátorských zápasov. Predviedli ťa pred bohatého Rimana, a ten ti hovorí: „Dva roky musíš byť u mňa. Za ten čas budeš mať, čo si zažiadaš. Po dvoch rokoch budeš bojovať s levom, ak vyhraš, si voľný.“ Potom ťa sluhovia odvedú do jedného traktu paláca, kde máš všetko, čo si len zažiadaš. Je tam dostatok jedla, vína a tiež železa, z ktorého si môžeš urobiť zbrane. Môžeš si vybrať, buď sa dáš dojedla a pitia, a nič ostatné si nevšímneš, prehliadneš a necháš zbrane a aj samotný tréning, alebo sa pustíš do prípravy zbraní a zbieraní zručnosti a šikovnosti, aby si šelmu premohol. Skús na chvíľku porozmýšľať, čo by si si vybral. Či dva roky tvrdej práce a potom slobodu, alebo dva roky voľností, a potom večnú smrť v pazúroch leva.... (5 sekúnd ich necháme zamyslieť sa)

Toto bol len obraz, aby sme si dokázali predstaviť, aký ťažký boj nás čaká s diablom, ktorý tak zúrivo túži uchmatnúť našu dušu a aby sme si vedeli uvedomiť nakoľko je potrebná v našom živote miernosť. Ak chceš a musíš bojovať proti levovi, tak sa na tento boj dobre priprav. Ani pohodlný a

ani slabý člověk leva nepřemůže. Levá přemůže iba člověk, který má dostatočnú silu. Ako teda bojovať s diablom, s levom?

Keby sa gladiátor pred bojom s levom prejedal a lenivo vylihoval, nikdy by ho nepřemohol. Diabol najčastejšie pokúša nemiernych, pretože vie, že majú slabú vôľu, a nedokážu si rozkázat', keď im ponúkne niečo príjemné. Človek, ktorý dokáže ovládat' svoje city, chute, túžby, a je mierny, býva dobrým priateľom, a býva obľúbený medzi ľuďmi. Ten, kto v jednom kuse robí problémy, na všetko šomre, všetko mu vadí, nič mu nie je po vôli, býva iba na posmech druhým. Ak chceš byť dobrým priateľom, tak sa drž hesla sv. Františka Saleského: „Nič nežiadať, nič neodmíetať.“

Dokáž sám sebe i Bohu, že dokážeš byť člověkom, ktorý sa miernosťou a tréningom vycvičí dobre na boj s levom...

#### Otázky na diskusiu:

Ako by ste vysvetlili čnosť MIERNOSŤ?

Objavili ste, alebo viete o niečom v čom ste nemierny? V čom?

Ako by ste mali bojovať, aby ste sa stali miernejšími?

Poprosíme Nebeského Otca, aby nás chránil pred ťažkým bojom s diablom. Aby sme vedeli rozpoznávat' to, čo od nás chce Boh, vedeli plniť Jeho vôľu a nedat' sa porazit' diablom.

Otče náš

Sláva Otcu



# 10. DEŇ

PIATOK, 18. júl

## MESTATSKÁ HRA/ORATKO

Po omši a divadle cca 9 30 by sme nastúpili na električku 8, 9 zo zastávky Saleziáni v smere do mesta.

Okolo 10 15 by mali byť skupinky pripravené na svojich stanovištiach. 10 30 začína približne 90-110 minútová hra.

Pravidlá hry:

Každé dieťa dostane na čelo trojmiestny kód, ktorý vyzerá asi takto: (X=hociaké číslo alebo písmeno)

Prvá skupinka bude 1XX, takže napríklad 1C3.

Druhá skupinka bude 2XX.

Tretia 3XX.

Štvrtá 4XX.

### ÚLOHY ANIMÁTOROV V HRE

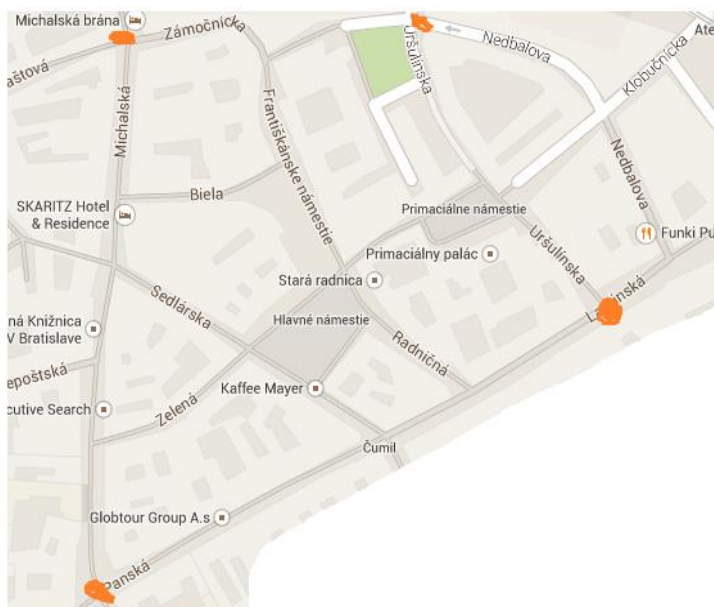
Niektorí budú na stanovištiach (Asi dokopy 5).

Niektorí aj rozmiestnení v hre, budú mať plány budov, ktoré od nich deti budú zbierať, animátori sa môžu hýbať, ale nebudú deti chytať, ani im utekať, keď dieťa príde za animátorom, tak mu dá papierik.

### ÚLOHY DETÍ V HRE

1. Zbierať papieriky s plánmi budov.
2. Nenechať si vidieť kód od inej skupinky, to znamená: ak iné dieťa, napríklad dieťa zo skupinky 1 vidí kód 2C4 neurobí na mieste nič extra, len si tento kód zapamätá, keď príde do základne nadiktuje animátorovi 2C4, a animátor skontroluje, či ten kód je na zozname, ak je, tak ho zaškrtnie, že jeho skupinka tento kód zistila. Na konci potom bude bonus pre tých, ktorí mali mali najviac získaných kódov.

Oranžové bodky sú stanovišťa, a tiež ohraničujú územie.



# STRETKO- TVORIVOSŤ

## Modlitba

Pane Ježišu, ukáž nám dnes cestu našej tvorivosti, ktorá bude mať základ v Tebe, a daj nám poznať, že naše úsilie a kreativita majú pre Teba zmysel. Daj nám silu nech nás nikdy neomrzí konať jedinečné, aj keď náročné nezištné skutky lásky pre Teba.

## Aktivita

1. Porozprávať sa s deťmi o ich tvorivosti v zmysle čo originálne dokážu spraviť (mohlo by sa to viazať na dobrý skutok), ale môže to byť hocičo, napríklad niekto si doma skladá lode alebo niečo také ☺.
2. Opýtať sa ich čo by sa dalo zlepšiť, prípadne im navrhnúť napríklad nech skúsia urobiť radosť rodičom nejak originálne.
3. Aktivita – každý dostane jeden čistý papier, nič viac, a musí z neho vyrobiť najviac originálnu vec akú vie, a potom to na 20sekúnd predniesť, aký zmysel má jeho vec, teda na čo by ju použil(nemusia to byť všetko lodičky, lietadlá, klobúky) ☺.

## Príbeh

Bol raz jeden mladý muž, ktorý dostal neľahkú úlohu, dobyť nepriateľský tábor s hárkou mužov (300), proti nemu stálo 135 000 cvičených vojakov. Keď však dumal, vymyslel originálny plán. 300 mužov rozdelil do troch skupín asi po 100, v noci, keď nepriateľský tábor spal, rozostavili sa okolo tábora. Každý vojak mal džbán, a fakľu. Okolo polnoci sa strhol krik v okolí tábora, 300 mužov mávalo fakľami a bili džbánmi o seba a budili dojem obrovského vojska. Nepriateľský tábor bol splašený, nepriatelia začali utekať, niektorí sa začali navzájom biť v strede tábora pretože si mysleli, že sú tam nepriatelia. Takto bola bitka zdanlivo jednoducho vyhratá.

Možno ste rozpoznali tento Starozákonný príbeh sudcu Gedeona, ktorý najprv mal 32 000 mužov, ale Boh chcel aby ich mal čím menej, pretože chcel ukázať, že Bohu nič nieje nemožné, a že mu stačí malá hárka mužov aby porazil obrovskú armádu.

Tak aj v našom živote ak sa budeme dostatočne spoliehať na Boha, a hľadať v sebe dar tvorivosti, dosiahneme nevídané zázraky.



