

Meno:

Ježiš



Prímestský tábor 2015

3. kmeň

6.7. – 17.7.

DENNÝ PROGRAM – PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2015

7.15	ranné modlitby animátorov	
7.30. – 8.00	príchod a privítanie detí	
8.15. – 9.15	film + 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	

Moje osobné predsavzatie počas prímest'áku:

deň	Animátori, ktorí majú deň na starosti	téma	evanjelium	príbeh, myšlienka	názov dňa	Miesto/obed
pondelok	Maťa Cagardová+Monča Kakasová + Peťo P.	v Ježišom dome, odkiaľ je jeho rodina	Jn 1,29-39	zoznámiť sa s Ježišom, zistiť kto je Ježiš	učiteľ, kde bývaš? Poďte a uvidíte	Oratko/ obed
utorok	Zuzka Okruhlicová + Dano Rosival+Martin Maco	vytvorenie spoločenstva	Jn 1,40-51 + Mk 3,13-19	kto sme my v skupinke, spoznávanie svojich príbehov	Pod' za mnou!	Ekonom/obed
streda	Ado Guba + Patrik Rosival	zmena v živote	Lk 3,1-23 + Lk 4,1-12	krst, pokúšanie, čo môžem zmeniť v živote	Kajajte sa a verte evanjeliu!	Kúpalisko
štvrtok	Maťa Cagardová + Domča Mišíková	odpustenie, nový život	Lk 19,1-10	u Zacheja	Dnes budem jesť v tvojom dome!	Oratko/ obed
piatok	Sima Jursíková + Mony Cucíkov	Božie kráľovstvo	Mk 4 + Mt 13	obrazy Božieho kráľovstva, kam putujeme	Priblížilo sa Božie kráľovstvo!	Výlet

pondelok	Monča Kakasová + Peťa Alaxinová	uzdravenia, pomoc ľuďom	Mk 7,31-37 + mnohé iné	dobro, ktoré môžeme vykonať	Dobre robí všetko!	Výlet
utorok	Maťa Porubská + Dena Wachbergerová	ako nasledovať Ježiša	Mk 10,17-22	ako ísť za Ježišom, čo opustiť, prijať	Učiteľ dobrý, čo mám robiť?	Ekonom/obed
streda	Peťo Poláček	Ježišova modlitba	Mk 9,1-8	ako sa modliť	Tam sa pred nimi premenil!	Spoločný výlet
štvrtok	Dano Rosival + Ado Guba + Martin Maco	Eucharistia, ukrižovanie	Mk 14-15	najväčšia láska	Toto robte na moju pamiatku!	Oratko/obed(VD)
piatok	Tomáš Poláček + Zuzka Okruhlicová	vzkriesenie, ohlasovanie živého Ježiša	Mk 16	nezastaviteľná láska	Niet ho tu! Vstal z mŕtvych	Mestská Hra/obed

1.Deň, Pondelok 6.7., - v Ježišovom dome, odkiaľ je jeho rodina **Maťa Cagardová, Monika Kakasová**

7:30 príchod detí, registrácia

8:30 filmík + omša

9:30 vysvetlenie tábora

10:40

Budeme hrať niekoľko hier, na zoznámenie sa. Potom niekoľko ďalších, môžeme hrať akúkoľvek v akomkoľvek poradí.

Špáratko

Každý musí povedať svoje meno so špáratkom v ústach. Potom musí povedať mená ostatných.

Pomôcky: [špáratká]

Pif paf

Deti stoja v kruhu a každý má číslo. Jedno dieťa je v kruhu. To hovorí číslo. Koho číslo je povedané, musí si čupnúť a deti po jeho ľavej a pravej strane na seba strieľajú svojimi menami. Kto skorej vykrikuje meno vyhral a porazený si musí čupnúť. Takto hra pokračuje až kým nepríde na rozstrel, kto vyhrá, ide do stredu. Ak sa počas hry dieťa v strede pomýli a povie číslo niekoho, kto bol už zastrelený, vymení sa s ním.

Blázni

Jedno dieťa ide preč a ostatní si zatiaľ vytiahnu úlohy, ktoré musia celý čas splňať. Úlohou dieťaťa, čo odišlo je uhádnuť, v čom je kto blázon. Dá sa hrať len asi 2 krát, viac úloh nebude, môžete si potom vymyslieť vlastné.

Pomôcky: [úlohy na papierikoch]

Frčkovaná

Deti stoja v kruhu a jeden chodí vo vnútri kruhu. Ten má pravou rukou zakryté oči aby nevidel (drží v nich vejár z papiera) a ľavú ruku ma zospodu opretú zápästím o lakeť. Do tejto ruky mu ostané deti búchajú. Ak si myslí, že vie kto ho buchol, ukáže naňho prstom. Ak to naozaj bol on, dostane frčku do čela. Ak sa však hádajúci pomýlil, dostane frčku on. Neskôr sa môžu hádajúci vymeniť.

Pomôcky: [papiere na vejár]

Pred koncom si môžeme spolu zahrať hru **Magnety** (vylepšené molekuly)

Hráči sa prechádzajú, keď im je povedaný počet, do ktorého sa majú zoskupiť a končatina alebo časť tela, ktorou sa majú spojiť. Tí, ktorí sa nemôžu spojiť, vypadávajú.

Stretko:

Na stretko si vezmeme sv. písmo z oratka

Ako úvodnú modlitbu dáme prečítať nejakému dieťaťu zo sv. písma evanjelium: Jn1,29-39

Otázky k diskusii:

1. Kedy sa prvý krát zoznámili s Ježišom?
2. Čo sa zmenilo vo vašom živote po prijatí prvého svätého prijímania?

3. Ako môžeme my ďalej dávať ľuďom/naším spolužiakom/kamarátom poznať Ježiša?
4. Rozprával som už niekomu kto neverí v Boha o Ježišovi?
5. Prečo by sme mali ľuďom hovoriť o Bohu?

Modlitba : otče náš, potom môžeme dať prosby za našich neveriacich kamarátov a tak...plus tato

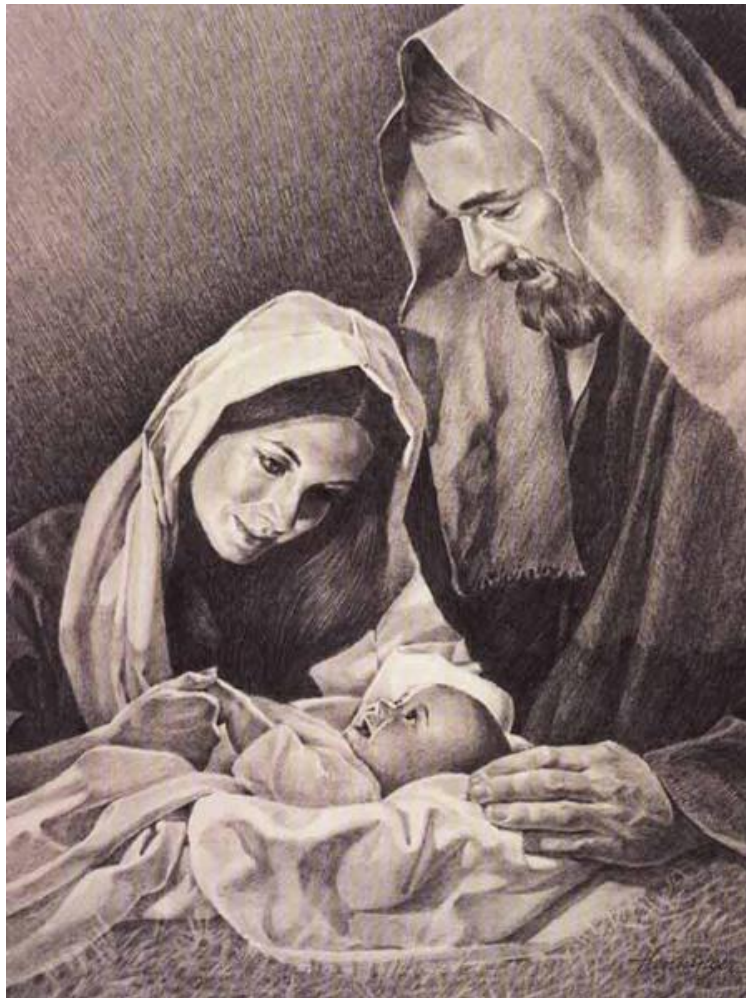
Modlitba o dar priateľstva

Pane, urob ma priateľom. Daj, aby som inšpiroval dôveru v človeku, čo trpí v úzkosti, v človeku, čo hľadá svetlo ďaleko od teba, v človeku, čo by rád začal odznova, ale nevie ako, v človeku, čo by rád otvoril svoje srdce, ale necíti sa schopný. Pane, pomôž mi neprejsť popri nikom s ľahostajnou tvárou, so zatvoreným srdcom či zrýchleným krokom. venoval tým, ktorí sú práve nablízku. Daj mi vidieť tých, čo sú ustráchaní a zmätení, tých, čo trpia a neukážu to, tých, priateľstve, a daj mi citlivé srdce, ktoré mi umožní objasniť ich. Pane, aby som bol schopný slúžiť ti, aby som bol schopný ľúbiť Ťa, aby som Ťa mohol počúvať v každom bratovi a sestre, Pane, daj, aby som sa vždy čo sa cítia izolovaní a túžia po oslobodení ma od seba samého, ktorých mi pošleš do cesty.
Amen.

Pomôcky: [sv. písmo]

13:00 obed

13:30 spoločný program



2.Deň, Utorok 7.7., - Pod' za mnou!

Dano Rosival, Martin Maco, Zuzka Okruhlicová

8:15 film + omša

9:15 v oratku vyhodnotenie dňa,

9:45 presun na ekonóm (po ceste sa nič špeciálne nedeje)

10:10

zoznamovačky.:

Vybíjaná – Hrá sa vrámci skupiniek (skupinka sa rozdelí na 2 tímy, ktoré hrajú proti sebe). Keď je človek vybitý, tak môže niečo o sebe povedať a zachrániť sa tým (hocikol'ko krát, no 3 zmysluplné nové vety na jednu záchranu). Aktivita bude trvať maximálne pol hodinu. Vyhráva skupinka, ktorej najviac ľudí sa zachráni (povie niečo o sebe).

Pomôcky : [5 lôpt]

Spisovanie – Každý zo skupinky si spíše informácie, ktoré si zapamätal z vybijanej. Jedna informácia bude napísaná na jednom papieriku. Následne ich dajú na spoločnú kopu vrámci skupinky. Aktivita nie je bodovaná, ale je výhodou mať čo naviac papierikov (viď ďalšia hra). Časovo to vychádza na 20 minút max.

Pomôcky: [písadlo a papier A4 pre každé dieťa (cca 70x)].

Naháňačka – Hrá sa na ihrisku. Deti tam budú pobehovať a keď sa stretnú dvaja z rôznych skupín, tak sa môžu "vyzvať". Tu sú základné pravidlá:

Bojuje sa systémom kameň-papier-nožnice.

Kto vyhrá, získa ľubovoľný JEDEN papierik (zo spisovania) od porazeného.

Súboj môže prebiehať iba ak majú obaja aspoň jeden papierik pri sebe. (Keď niekto nemá, tak nech si ide do svojej základne).

Keď si skončil s niekým súboj, tak ho nemôžeš opätovne vyzvať alebo prijať jeho výzvu - musíš medzitým bojovať s niekým iným alebo počkať aspoň minútu. Môžeš pri sebe nosiť viac papierikov naraz.

Keď máš pri sebe papierik, nemôžeš vstúpiť do svojej základne. Vstúpiť môžeš, iba ak vraciaš prebytok papierikov.

Ak v základni už nie je žiaden papierik, tak čakáš v základni.

Ak čakajú už všetci zo skupinky, tak prehrali a nehrajú už viac.

Výhra skupinka s najviac papierikmi, pričom je jedno, koho sú (resp o osobách ktorej skupinky).

Koniec je buď časovo (max hodina), alebo keď zostane len jeden tím.

12:30 obed

13:20 stretko

-prečítanie evanjelia:

Vyvolenie Dvanástich

Potom vystúpil na vrch a pozval k sebe tých, ktorých sám chcel. A oni prišli k nemu. Vtedy ustanovil Dvanástich, ktorých nazval apoštolmi, aby boli s ním a mohol ich posielat' kázať a aby mali moc vyháňať zlych duchov. Toto sú Dvanásti, ktorých ustanovil: Šimon, ktorému dal meno Peter, Jakub Zebedejov a Ján, Jakubov brat — ktorým dal meno Boanérgeš, čo značí synovia hromu, ďalej Ondrej, Filip, Bartolomej, Matúš, Tomáš, Jakub Alfejov, Tadeáš, Šimon Kanaánsky a Judáš Iškariotský, ktorý ho aj zradil.

-otázky na zdieľanie sa

1. Máte vo svojej blízkosti osoby, na ktoré sa môžete spoľahnúť?
2. Môžu sa tie osoby spoľahnúť aj na teba?
3. Môžu sa na teba spoľahnúť aj iní? Si svetlom alebo inšpiráciou pre iných?
4. V čom som dobrý? V čom sa na mňa dá spoľahnúť? Nejaká silná stránka?

-alternatíva - aktivita na stretko - môžete začať robiť ID detí na poobednú hru.

14:00 VCkB – VeľkáCelokmeňováBehačka.

Deti budú behať a vyzývať sa (podobne ako doobeda). Tentokrát však budú mať so sebou svoje ID, teda papierik s informáciami o nich. Budú 4 obdobia. Na každé obdobie je určený jeden papierik.

Duel medzi deťmi bude prebiehať systémom hodností. Keď sa deti vyzvú, sú povinné ukázať si navzájom svoju hodnosť. Vyššia vyhráva - výhrou je pozretie si papieriku porazeného (na aktuálne obdobie). Víťaz si musí zapamätať celý obsah papierika. Je na ňom, či sa rozhodne ísť to povedať animátorovi do skupiny, alebo ide získavať ďalšie info. Hodnosti sa budú v každom období meniť.

Keď sa mení obdobie, tak sa vyhlási pauza na minútu. Počas pauzy neprebiehajú súboje. Je vrelo odporúčané, aby sa deti zišli vo svojich skupinách a pomenili si papieriky s hodnosťami.

Víťazná skupinka je tá, ktorá má najviac správnych informácií o ostatných.

Úplne na začiatku spíšu animátori skupiniek každému členovi papierik - niečo ako ID dieťaťa. Papierik bude obsahovať meno, skupinku, obdobie, zaujímavosť.

Keď majú všetko spísané (max do 10 minút), môže sa začať hra. Vyhlási sa prvé obdobie. Jedno obdobie trvá 15 minút.

Hodnosti: Ježiš 1x < Mýtnik 5x < Farizej 3x < Kňaz 3x < Pilát 1x < Kráľ 1x (Ježiš > Kráľ) ... dokopy 14 papierikov na skupinku - ak je menej detí, tak vyhadzujte mýtnikov.

Pomôcky: [písadlá pre animátorov]

3. Deň, streda 8.7.2015- Zmena v živote, krst, pokúšanie na púšti (kúpalisko) Adrián Guba, Patrik Rosival

8:15 filmík + omša

9:00 hodnotenie predošlého dňa

09:15- odchod 2 autobusmi z Miletičky, pôjdeme na kúpalisko v Dunajskej Strede

10:15 príchod a rozloženie na kúpalisku

11:00- prvý blok hier na tému krst a pokúšanie

1. hra, doobedie- hlásanie Jána Krstiteľa

Stretli sme s Jánom Krstiteľom. Má problém, lebo do rieky Jordán mu vypadli tabule s jeho učením. Tieto tabule sa rozbili na viac častí. Každá skupinka musí v bazéne nájsť 12 častí svojej správy. Budú farebne odlíšené, jedna farba na skupinku. Papiere budú v uzatvárateľných sáčkoch zaťažené malými kameňmi. Musia poskladať správu, ktorá sa skladá z tých 12 častí. Nalepia to na jeden papier A4. Dôležité pravidlo: môžu brať iba farbu svojej skupinky. Teraz niečo na pokúšanie. Animátori skupinkám povedia, že nemôžu brať papiere inej skupinky, ale nepovedali sme, že ich nemôžu skrývať. Animátori im to navrhnú a zároveň povedia, že nie je to moc fér. Animátori si budú všímať podvodníkov. Ak niekto bude podvádzať, budú to mínusové body. Každá skupinka dostane nejaký citát zo Svätého písma, ktorý súvisí s Jánom alebo ho sám povedal. Potom ich skupinky všetky spoja a dozvedia sa, že Ján nie je Mesiáš. Pôjdu ho hľadať, respektíve pokračujeme ďalšou hrou...
Pomôcky: [60 uzatvárateľných malých sáčikov, 5 farebných papierov A4, 5x biely tvrdý papier A4, 5x lepidlo, 60 malých kameňov]

2. hra, doobedie- krst Ježiša

Mesiáša nemusíme hľadať, pretože má sa ísť dať pokrstiť za Jánom Krstiteľom. Jána tu máme, takže počkáme si aj na Mesiáša. Nanešťastie Ján má ďalší problém. Máme pomôcť Jánovi Krstiteľovi pri krste Ježiša, len na krst treba vodu. Našťastie na kúpalisku je jej dosť, ale nemôžeme ju len tak vyliatť na Ježiša. Vodu treba posvätiť. A my ju spoločne posvätime nasledovným spôsobom. Každá skupinka dostane 2 tričká, jedno veľkosti L a druhé veľkosti M, 2 páry ponožiek a malé vedro/nádobu. Musia preplávať riekou Jordán(bazén na šírku) v tomto oblečení, tričko na sebe a ponožky na rukách. Potom majú vyžmýkať nasiaknutú

vodu na svojho vedra. Musia naplniť plné vedro. Každá skupinka musí naplniť rovnaký objem, my im to určíme. V bazéne môžu plávať maximálne 2 deti z jednej skupinky. Ostatné deti stoja v rade a čakajú kým sa dostanú na radu. Aby bolo v tom zapojené aj pokúšanie. Chceli by sme aby animátori povedali, že nejaké pravidlo nebolo spomenuté počas vysvetľovania. Tým im trošku naznačiť, že by mohli podvádzať, ale zároveň povedať, že by to nebolo fér. Napr. dajú si vodu do úst, ktorú potom vyplujú do vedra. Skupinka nech sa dohodne či to budú robiť alebo nie. Animátori si budú všímať či to niekto robí. Ak hej budú za to mínusové body. Vyhrá tá skupinka, ktorá naplní svoje vedro ako prvé, ide im o čas. Ten animátori stopujú. Keď posledná skupinka naplní vedro, všetky vedrá skupiniek zlejú do jednej veľkej nádoby, ktorou pokrstíme Ježiša alias jedného z animátorov.

Pomôcky: [5 malých vedier, 1 veľké vedro alebo nádoba, 10 tričiek (5x L, 5x M), 10 párov ponožiek]

12:30 obed

13:00 stretko

Každá skupinka dostane na začiatku stretka zmrzlinu. Nejesť! Zatiaľ iba pozerať. Animátori deťom povedia, že zmrzlinu dostanú po stretku tí, ktorí si to zaslúžia. To znamená tých, ktorí sa aktívne zapájali do stretka a nevyrušovali. Povedať im: čím menej budú vyrušovať, tým skôr ubehne stretko, skorej budete jesť a zmrzlina bude menej roztopená. Potom deťom prečítame evanjelium Lk 4, 1-13 o pokúšaní na púšti. Po prečítaní nasleduje rozhovor na tému či pri hrách, ktoré hrali doobeda podľahli pokušeniu a podvádžali. Potom či niekedy aj v bežnom živote podvádžajú napr. v škole, klamstvo doma... Nasleduje aktivita. Každé dieťa dostane na ruku farbu na telo. Deti idú hrať marovačku. Majú urobiť otláčok ruky na chrbát súpera, iných častí tela sa nedotýka. Posledný ostáva, víťaz vyhral dobrý pocit alebo môže ísť po stretku prvý k zmrzline. Po aktivite nech sa deti idú rýchlo umyť do sprch alebo na WC. Toto bude symbolizovať krst, ktorým sa očistili od dedičného hriechu a stali sa členmi Cirkvi. Vysvetliť, že každý pokrstený je člen Cirkvi, nie len farári a pod. Otázka na deti či si pamätajú dátum narodením? Potom či sa pamätajú dátum krstu? Na záver stretka modlitba

pred jedlom. Prajem dobrú chuť...

Pomôcky: [5x zmrzlina, asi 70 plastových malých lyžičiek, chladničku na zmrzlinu, farby na telo pre každú skupinku, 5x Sväté písmo]

14:00

1. hra, poobedie

Táto hra nemá hlbšiu myšlienku. Podľa nás môže byť dobrá a ešte sme ju nehrali za posledné roky. Každá skupinka sa postaví v bazéne do radu s rozstupmi asi 0.5m. Rozkročia nohy. Posledný v rade musí ísť až na prvé miesto v rade, ale musí podliezť nohy každého v rade. Takto sa to opakuje, kým sa nedostanú do pôvodného radu. Sú to závody, hodnotí sa čas.

2. hra, poobedie (skor nejak volne, nepovinne)

Podobne ako prvá hra poobede. Budeme hrať turnaj vo vodnom americkom futbale. Bude hrať každá skupinka proti každej, t.j. budeme hrať 10 zápasov. 1 zápas bude trvať 5 minút. Takže táto hra bude trvať cca 1 hodinu. Budeme hrať asi na šírku bazéna, lebo na kúpalisku nie sme sami. Na začiatku losujú o loptu. Cieľom hry je dostať loptu do endzóny, takže asi meter od kraja bazéna. Budeme to hrať jednoducho kvôli času, ktorý nemáme. Takže jeden touchdown bude za jeden bod. Touchdown znamená, že receiver chytí loptu v endzóne alebo runningback dobehne do endzóny s loptou. Iba quarterback môže hodiť loptu dopredu, ostatní nie. Jeden tím útočí, druhý bráni. Down je keď hráča, ktorý má loptu dostanú pod vodu. Nato aby došli do endzóny budú mať 3 downy. Ak nevojdú, začína útočiť druhý tím. Vyhrá ten, kto má väčší počet bodov.

Pomôcky: [1 lopta(najlepšie by bola šiška do vody)]

15:30- ideme von z bazéna, príprava na odchod

16:00- odchod autobusu

17:00- príchod na Miletičku

4.Deň, štvrtok 9.7., - odpustenie, nový život – oratko **Maťa Cagardová, Dominika Mišíková**

8:15 filmík + omša

09:15 vyhodnotenie predošlého dňa

9:30 presun do Medickej + vysvetlenie hry

10:15 začiatok hry

Klasická zbieračka, zbierame časti obrázku, každá skupina má svoju farbu a teda zbiera len ju. Budú a si 3 stanovišťa a obrázok (teda 3) bude úplne na cimpr campr, aby to tak ľahko neposkladali. Hra bude prebiehať asi takto:

Skupinka sa rozdelí na 4 rôzne posty :

1 človek ostane v domčeku s animátorom a bude prijímať papieriky (počas hry sa môže vymeniť iba so zbieračom)

3 zloději, ktorí budú kradnúť papieriky od iných skupiniek z ich stanovišťa, berú iba papieriky farby skupinky ktorej kradnú, nie svojej farby, nie inej farby.

2 chytači, ktorí sa snažia zabrániť zlodějom VSTÚPIŤ na ich stanovište, ak sú už vnútri, musia ich pustiť.

Ostatní sú zbierači a ich úlohou je iba nosiť papieriky zo stanovišť. Môžu vziať iba 1 papierik.

Môžu sa medzi sebou meniť iba zbierači s človekom v domčeku, zloději a chytači sa už nemenia.

Zloději a chytači budú farebne odlišne označení.

Hra sa začne hrať a bude mať 4 etapy. Každá etapa bude oddelená 5 minútovou prestávkou.

1. Etapa: Zlodej môže ukradnúť 1 papierik. Trvá cca 30 minút.

1. Etapa: Zlodej môže ukradnúť 3 papieriky. Trvá cca 20 minút.

1. Etapa: Zlodej môže ukradnúť 2 papieriky. Trvá cca 25 minút.

1. Etapa: Zlodej môže ukradnúť 4 papieriky. Trvá cca 10 minút.

Na obrázku je Zachej. Hodnotenie doobedia: tí čo kradli najmenej majú najviac bodov.

Pomôcky:[obálky, obrázky, farebný papier, nožnice, lepidlo, špagát]

12:00 presun do oratka

12:30 obed + pauza

13:45 stretko

Na začiatku si prečítame krátky príbeh.

Jeden dobrý, tak trochu slabý veriaci, sa zvyčajne spovedal u farára. Jeho spovede však boli ako obohraná platňa. Stále tie isté priestupky, vždy ten istý hriech.

„Tak dost' už!“ povedal mu raz prísne farár. „Nesmieš si z Pána Boha robiť blázna. Je to poslednýkrát, čo ti dávam rozhrešenie. Zapamätaj si to!“ O dva týždne sa veriaci znova prišiel vyspovedať zo svojho zvyčajného hriechu.

Spovedník stratil trpezlivosť: „Povedal som ti , že ti nedám rozhrešenie. Tak sa naučíš...“

Ponížený a zahanbený úbožiak sa zdvihol. Nad spovednicou trónil na múre zavesený veľký sadrový Ukrižovaný.

Muž sa naňho pozrel.

V tej chvíli Ježiš zo sadry na kríži ožil, zdvihol ruku z jej stáročnej polohy, urobil znak kríža: „Ja ťa rozhrášujem od tvojich hriechov...“

Každého z nás spája s Bohom niť- keď spáchame hriech, niť sa pretrhne, ale keď ľutujeme svoje viny, Boh túto roztrhnutú niť znovu zviaže na uzol a niť sa tak skrúti. Z odpustenia do odpustenia sa približujeme k Bohu.

„Hovorím vám : Tak bude aj v nebi väčšia radosť nad jedným hriešnikom, ktorý robí pokánie, ako nad deväťdesiatimi deviatimi spravodlivými, ktorí pokánie nepotrebujú.“ (Lk 15,7)

Otázky k diskusii:

1. Dostali ste sa už niekedy do situácie, kedy ste niečo zle spravili ale ten druhý vám to nechcel odpustiť?
2. Je správne odpúšťať? Prečo by sme mali druhému odpustiť? Je to ľahké?
3. Viete sa pozrieť aj z druhej strany problému, alebo len zo svojej strany?
4. Mali ste aj vy niekedy pocit, že sa nezlepšujete a stále robíte tie isté chyby?

Po diskusii sa pomodlíme otče náš, Zdravas a modlitbu sv. Františka z Assisi

Modlitba sv. Františka z Assisi

Pane, urob ma nástrojom svojho pokoja.

Daj, aby som vnášal lásku, kde panuje nenávisť;

odpustenie, kde sa množia urážky;

jednotu, kde vládne nesvornosť.

Daj, aby som prinášal pravdu tým, čo blúdia;

vieru tým, čo pochybujú;

nádej tým, čo si zúfajú;

svetlo tým, čo tápu vo tmách;

radosť tým, čo smútia.

Pane, daj, aby som sa snažil skôr potešovať iných, než aby mňa potešovali;

skôr chápať iných, než aby mňa chápali;

skôr milovať iných, než aby mňa milovali.

Pretože len keď dávame – získavame;

len keď zabúdame na seba – nachádzame seba samých;

len keď odpúšťame - dostáva sa nám odpustenia;

len keď odumierame sebe – povstávame k večnému životu.

Amen

14:00 dostanie prvej indície + hľadanie

14:30 lepenie a vracanie papierikov

Každá skupinka dostane prvú indíciu, kde majú hľadať ďalšiu indíciu. Dokopy budú 3. V nich bude úryvok zo sv. písma Lk 19,1-10 (časť). Animátori im budú musieť pomôcť pochopiť, že majú vrátiť to, čo ukradli. Budú rozdelený na 6, ktorý budú papieriky vracat' (2 trojice) a ostatných, ktorí budú obrázok skladať a lepiť. Trojice budú k sebe zviazané nohami a budú sa môcť pohybovať iba spolu. Môžu vrátiť naraz iba jeden papierik a stále sa vracat' pre ďalšie. Tí, čo vrátia papieriky ako prví, majú najviac bodov. Tí, čo poskladajú obrázky ako prví, vyhrávajú. Skladať sa začne až keď sa všetky papieriky vrátia.

Pomôcky:

[lepidlá, papiere, vytlačený úryvok sv. písma, farebné obálky, špagát]

5.Deň, piatok 10.7., - Priblížilo sa Božie kráľovstvo! – výlet

Monika Cucíková, Tomáš Bakoš

8:15 film + omša

9:00 hodnotenie predošlého dňa

9:15 Odchod z Miletičky

nástup na spoj 212 zo zastávky Saleziáni

LÍSTKY:[na každého dva 60 minútové]

výstup Vojenská nemocnica

pešo na Studničku - čakáme sa a začína hra č.1

pešo na Kačín (max. 45 min. po ceste sa hrá hra č.1)

Po ceste:

Hráme po ceste zo Studničky až na Kačín. Deti dostanú štipec a niekoho meno na papieriku. Štipec si pripevnia na niektorú časť svojho odevu (najlepšie na tričko/nohavice zozadu). Za úlohu majú ukradnúť štipec človeku, ktorého meno majú na papieriku. Ak sa mu ho podarí okradnúť, získava jeho štipec a jeho papierik s menom, ktorému teraz on kradne štipec. Team s najväčším počtom ukradnutých štipcov vyhráva.

12:15 Kačín – obed

12:45 stretko

Zistíme, ako deti vnímali hru a podnietime v nich aj praktické zamyslenie sa nad myšlienkou hry.

Otvoríme voľnú diskusiu, o tom ako a kde v živote sa stretali s "farizejmi" alebo ľuďmi, ktorí ich oddľovali od viery, či kedy sa dostávali do konfrontácie s neveriacimi. Ak sa diskusia nerozbehne, sú pripravené modelové situácie, ktoré sa deti môžu pokúsiť riešiť.

13:10

Na lúke sa nachádzajú tieto osoby:

Veriaci: naše deti, snažia sa budovať Božie kráľovstvo

Apoštolí: dávajú milosti, možno bude stačiť keď to budú len sáčky

Farizeji: snažia sa zmiasť veriacich, dávajú otázky z Biblie a stávkujú s veriacimi

Ježiš: uzdravuje a dáva vieru

Rimania: animátori, chytajú veriacich a berú im krepáky

Na začiatku hry deti dostanú papier, kde budú mať načrtnuté obrisy, ako stavať. Na lúke sa nachádzajú rôzne stanoviská s rôznymi nálepkami = milosťami. Z milostí sa bude stavať hrad= Božie kráľovstvo. Potrebujú na to však dar viery. Na to aby ale dostali dar viery musia postaviť prvé poschodie = mať túžbu = získať istý počet nálepiek. Keď získajú dar viery - Ježiš im dá krepák-vieru (chvostík), s ktorým budú behať. Iba s ním vedú stavať ďalšie poschodia a stávkovať u farizeja. Deti môžu stávkovať s farizejom a ak stávkou vyhrajú (budú mu vedieť odpovedať na biblickú otázku) dostanú dvojnásobok, ak prehrajú, tak prehrajú všetko, čo vsadili.

Rimania môžu vieru (krepák) deťom vziať a z veriacich sa stávajú neveriaci a musia sa ísť uzdraviť za Ježišom (čo však znamená, že neveriaceho musí priniesť veriaci z jeho teamu na chrbte/za ruku a potom musí 2 minúty objímať strom/klikovať/drepovať/...). Kto prvý postaví Božie Kráľovstvo, vyhráva. Keďže Božie kráľovstvo ale budujeme všetci, podľa časových podmienok rozhodneme, či výherný team nepomôže iným teamom ho dobudovať.

14:30 pešo na Kolibu (max. 1,5 hod.)

odchod z Koliby spojom 203 s prestupom na Šancovej na spoj 201

17:00 predpokladaný príchod na Miletičku

6. Deň, Pondelok 13.7. - Výlet na Pajštún, Pet'a Alaxinová, Monča Kakasová

8:05 hodnotenie predošlého dňa

8:40, 09:00, 9:20 odchod busu z mosta SNP(37), stretká- polka v oratku, polka v záhorskej

Celodenné hry:

opička a banánik/veverička a oriešok- každé dieťa si vytiahne meno iného dieťaťa, a to bude jeho banánik, ktorý si musí strážiť celý deň, pekne sa k nemu správať, pomáhať mu, porozprávať sa s ním, spraviť niečo pekné pre neho (odtrhnúť kvetinku a dať mu ju, ponúknuť pitie, ponúknuť že mu zoberie na chvíľu ruksak...atď)

Pomôcky: [papieriky s menami]

zakázané slová: ja, ty..každý dostane 10 zápaliek, keď povie niektoré z týchto slov,

musí jednu zápalku odovzdať tomu kto ho počul to povedať(odporúčam to rozdeliť na 10-ťky už predtým lebo to bude dost oštara pre 70 detí)

Pomôcky: [zápalky (850)]

Hra po ceste:

Gekon

stretko

Prečítanie evanjelia, Jn 9, 1-11, Mk 2,10-12, Mk 4,35-41, Mk 6,47-51, Mk 7, 31-37(nie všetky, každej skupinke jedno/dve), následne diskusia s otázkami:

Viete vymenovať ešte niektoré zázraky, ktoré Ježiš urobil?

Myslíte, že sa dajú nájsť zázraky aj v bežnom dni?

Stalo sa vám niekedy, že vám nejaký kamarát/príbuzný/známy nezištne pomohol?

Pomáhate aj vy druhým keď vidíte, že to potrebujú?

Spoločná modlitba (deti môžu osobne poďakovať za ľudí vo svojom živote, ktorí im pomohli/ pomáhajú)

11:15 omša na Pajštúne

12:00 obed

13:00

Hlavná hra, dole pod Pajštúnom:

Upgrade vlajkovej hry- každá skupinka si zvolí jedného kapitána, niektorého zo svojich animátorov, ktorý bude „chorý“ (chromé ruky- zviazané dokopy, očná choroba- prelepené jedno oko) a ich úlohou bude získať liek pre tohto animátora.

Na začiatku sa skupinky rozídu s pokynom že majú po sto až stopäťdesiatich krokoch vybudovať svoju základňu, ktorou je kruh o priemere asi tri metre, označený vetvami, šiškami alebo hocijakou čiarou na zemi, uprostred ktorého je kapitán a liek (ktorý však neúčinkuje na tohto kapitána iba na ostatných). Každému zo skupinky sa dá kúsok krepového papiera za nohavice alebo niekde kde to bude držať.

Cieľom skupinky je získať z nepriateľských základní liek pre svojho animátora (alebo aj viac liekov, čím viacej, tým bude zdravší □), pritom ale stále musia mať pásku na sebe.

Kedykoľvek im ju protihráč strhne, musia sa vrátiť späť na svoju základňu, kde sa dve minúty liečia a potom dostanú novú a vrátia sa do hry.

Do vlastného kruhu nesmú hráči vstupovať, iba ak nesú liek pre kapitána, alebo im strhli krepák a idú sa liečiť.

Asi po hodine alebo ako uznáme sa vhodné časovo sa hra ukončí.

Ak skupinka nezíska ani jeden liek pre animátora, nakazia sa aj oni touto chorobou a budú ňou trpieť celú cestu domov až po zastávku v záhorskej.

Bodové vyhodnotenie- 1 bod za každý krepový papier strhnutý, 50 bodov za každý liek

Pomôcky: [krepáky,lieky, veci na ochromenie detí]

14:30-45 odchod spod Pajštúna (v prípade že sa budeme veľmi ponáhľať, tak môžeme na ochromenie zabudnúť)

15:46, 16:01 odchod busov zo záhorskej bystrice

17:00 príchod do oratka

7.Deň, Utorok 14.7. - Učiteľ dobrý, čo mám robiť?

Ekonóm- Deniska a Maťka

8:15 film + omša

9:15 vyhodnotenie predošlého dňa

9:40 odchod na ekonóm

10:00 Na rozohratie

1.Kolotoče : Deti sú v radoch. Vždy jeden zo skupiny vybehne k miestu ktoré určíme, bude tam palica/tyčka, čelo položia na tyčku, ktorá je kolmo opretá o zem. Musí sa 30x okolo nej otočiť a potom beží naspäť a vybieha ďalší. Ak sa im nebude moc točiť hlava budú dve kolá.

Pomôcky: [tyčka]

2. Pantomíma: z každej skupinky si vyberú jedného. Ten dostane zoznam vecí, ktoré budú v okolí, a je ich možné zohnať. Musí ich bez slov opísať-ukázať, tak aby to ostatní pochopili a doniesli mu dané veci. Ktorá skupina donesie všetky veci prvá vyhrala.

Pomôcky: [„veci“]

3.Ovocné stromy: Cieľom bude získať čo najviac Viery, a to takým spôsobom, že na šiestich stanoviskách budú rozdelené papieriky- Ovocie Ducha svätého (skromnosť, radosť, pokoj trpezlivosť a vernosť), musia získať čo najviac viery, ktoré získajú láska + nádej (nádej= 2x skromnosť, 3x radosť, 7x trpezlivosť....láska=3xpokoj, 5x radosť, 3x vernosť) .Animátori budú deti naháňať, ich životy budú štipce. Po chytení dostanú sťipnutie gumičkou a potom sa im zoberie. Musia si ísť po ďalšiu na nejaké stanovisko, kde budú dvaja animátori dávať gumičky. Viera, nádej a láska sa budú meniť za zozbierané papieriky na jednom stanovišti.

Pomôcky: [papieriky s ovocím ducha svätého, laskou a nadejou, papiere?, gumičky(200?), niečo na označenie stanovísk?]

12:00 Obed

13:00 stretko

Evanjelium, priložíme s Deniskou príbeh zo života, deti budú mať za úlohu napísať na papier 5 najdôležitejších vecí, postupne budú musieť vyškrtať až im ostane jedna, o tom sa medzi sebou porozprávať

13:45 Netradičná olympiáda- Stanoviská:

- Prenášanie vody v polohách- fúrik, pes s majiteľom, rak, stolička, dvaja chrbtom otočení, kačka
- Logická hádanka
- Ochutnávky jedla
- Šatka- 3 skup., čiže po štyroch budú musieť stáť na šatke a zároveň ju prevrátiť
- Zapamätať predmety za 30s a čo najviac potom zodpovedať
- Prekážková dráha naslepo

Pomôcky: [šatky, a iné veci, o ktoré sa postarajú dievčatá keďže mi zoznam pomôcok neposlali ;)]

15:30 odchod z ekonómu

16:00 návrat do oratka

8.Deň, Streda 15.7. – celotáborový výlet

8:15 vyhodnotenie predošlého dňa

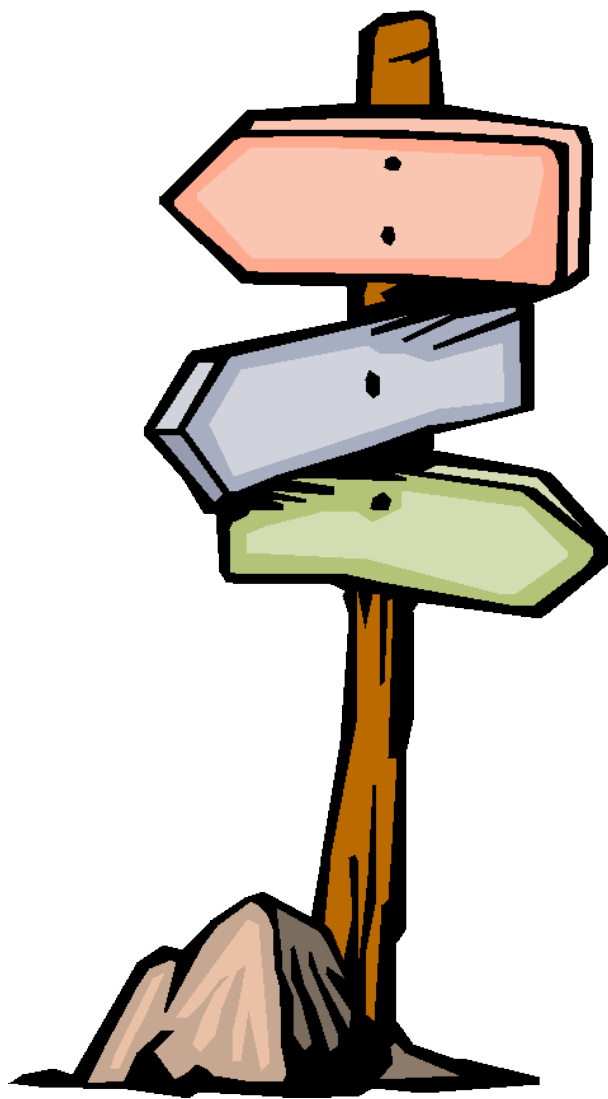
8:30 film

8:45 odchod na výlet

Spoločný výlet

stretko nie je

17:30 návrat do orátka



9. Deň, Štvrtok 16.7. –Eucharistia, ukrižovanie Martin Maco, Dano Rosival, Ado Guba

8:15 film + omša

9:15 vyhodnotenie predošlého dňa

9:30

Plnenie sáčkov:

Každá skupinka dostane dosť sáčkov a naplní ich pomocou vedier/lavórov vodou. Čo sáčok, to bod. Aktivita trvá max 20 minút.

Chystanie vecere.

Nie je to behačka, aj keď niekedy budú deti musieť pobehnúť. Počas hry budú musieť deti nejakou taktikou zozbierať chlieb a víno. Nie je však jedno koľko - pomer chleba a vína musí byť 4:1. Ktorá skupinka je k pomeru najbližšie, tá vyhráva. Ak náhodou bude mať viacero skupiniek rovnaký pomer, tak vyhráva kvantita. Ak majú rovnaké všetko, tak je pre nich remíza.

Na začiatku nemajú deti nič. Chlieb a víno sa dá získať/kúpiť z trhu. Predáva sa len za peniaze (denáre, talenty ... 10 denárov = 1 talent). Peniaze sa dajú získať tiež na trhu, avšak inom. Deti musia spraviť nejakú prácu, za ktorú dostanú materiálnu odmenu. Túto odmenu musia ísť predat' na trh, kde dostanú peniaze. Keď budú mať dostatok peňazí, tak si môžu na inom trhu kúpiť chleba alebo víno.

Bude sa hrať prevažne na zadnom ihrisku, ktoré bude rozdelené na tretiny. Prvá tretina (pri električke) je určená pre práce, tam sú deti v bezpečí. Ostatné dve tretiny ihriska je "behačka" - animátori chytajú deti a berú všetky papieriky so surovinami, peniaze ani večeru neberú! Miesto, kde sa suroviny z práce vymieňajú za peniaze, je altánok. Druhé trhovisko (pre nákup večere) je vnútri oratka. Na prednom ihrisku majú deti svoje "základne", teda miesta, kde skladujú veci. Dve miesta/prechody sú uzavreté úplne - prechod z predného ihriska na zadné (pri električke) a vstup z predného ihriska do oratka. Otvorený však bude vstup zo zadného ihriska do oratka.

Práce:

Rybárčenie › deti lovia z lavórov rybičky (cukríky) ... keď ulovia 2 kusy, dostanú "rybu"

Kameňolom › prenášanie vedra plného kameňa cez šírku ihriska ... horedole = "kameň"

Dažďovkárčenie › v lavóre bahna hľadajú rukami kyselé žížaly ... 3 kusy = "dažďovka"

Mudrovanie › dostanú miesto v písme, ktoré sa musia naučiť naspamäť ... "múdrost"

Predaj surovín - štandardne dva denáre za surovinu. Ak bude niečo populárne, tak sa zníži na jeden/surovinu, Pri nepopulárnom na tri/surovinu. Jeden talent bude za päťicu surovín (konštantne).

Nákup jedla - pomer chleba a vína je 4:1. Chlieb stojí 25 denárov (2.5 talentu) a víno stojí 50 denárov (5 talentov). Deti môžu platiť kombinovane (denár+talent), avšak pri prebytku nedostanú vydané.

Jedlo, ktoré nakoniec získajú, nejedia - zjedia ho na stretku.

Pomôcky: [10 fliaš vinea (1.5l), 5 bochníkov chleba, balóniky/sáčky, čo najviac lavórov (aspoň ale 5)]

12:00 obed

13:45 stretko

Prečítanie evanjelia:

Keď jedli, vzal chlieb a dobrorečil, lámal ho a dával im so slovami: Vezmite, toto je moje telo! Potom vzal kalich, vzdal vďaku, dal im a všetci z neho pili. A povedal im: Toto je moja krv novej zmluvy, ktorá sa vylieva za mnohých. Amen, hovorím vám, že už nikdy nebudem piť z plodu viniča, a to až do toho dňa, keď ho budem piť nový v Božom kráľovstve. -Aďov príbeh o obete (AĎO DODÁ)

1. -Posledná večera ... animátori sa hecnú a povedia niečo o poslednej večeri resp. o eucharistii ... Môže to byť na minútu, ale aj na 5 minút.
2. -Aktivitou bude jedenie chleba a vína, čo sme doobeda získali.
3. Stretko bude tesne pred poobednou aktivitou, teda po obede a následnej odychovej pauze.

14:00

Poobedná hra:

Bude len jedna hra - Vodná krížová cesta - ktorá sa plánuje zvrtné na oblievačku.

Každá skupinka musí absolvovať 12 zastavení krížovej cesty. Pri niektorých musí počkať na ostatné skupinky. Nejde o čas, ale o body za zastavenia/úlohy. Úlohy sa nesmú preskakovať.

Pri piatej a dvanástej úlohe je potrebná asistancia druhej skupinky.

Pri úlohách, kde Ježiš padá s krížom, je potrebné, aby boli deti v skupinke rovnomerne vybratí. Dokopy sa zúčastní 12 detí, pričom aspoň 3 dievčatá musia byť pri druhom páde. Na toto treba myslieť!

Na začiatku každej úlohy/zastavenia, by mal animátor vysvetliť trocha toto zastavenie (stačia 2-3 vety), aby to malo úroveň.

1. Odsudený na smrť › jeden zo skupinky je odsudený (muž), musia sa dohodnúť/pripadne hlasovať (3 body podľa rýchlosti dohody – animátor skupinky posúdi ... malo by to byť do minúty).

Ježiš, hoci sa chcel vyhnúť tejto ceste, si ju sám dobrovoľne zvolil. Vedel, čo ho čaká a čo bude musieť zniesť.

2. Berie kríž na plecia › z diaľky 10m ho ostatní musia trafiť sáčkom (koľko trafení/toľko bodov).

Je to oficiálne, už z toho nemôže vycúvať! Musí teraz znášať všetku neférovosť a zlobu sveta. Obrátili sa mu chrbtom aj veľká časť jeho spoločníkov.

3. Prvý krát padá › 4 zo skupinky prenesú Ježiša na prvej tretine zadného ihriska. Bodov maximálne za 5 bodov (záleží, koľko toho Ježiš schytil - ostatní ho bránia). Animátori medzitým hádžu balóniky do nich.

Prvé zlomenie sa na svojej krížovej ceste. Vedel, že príde. Vie, že ich bude viac a budú ešte bolestivejšie. A na to všetko je sám!

4. Stretnutie matky › zvolia si v skupinke matku (žena), ktorá v budúcnosti splní jednu ľubovoľnú úlohu namiesto Ježiša (max 1krát)(ak splní = 5bod)

Jedna z mála osôb, ktoré pri ňom stáli celý život. Žiadna mama neznesie pozerat' sa na utrpenie svojho dieťaťa. Mária vie, že Ježiš to musí spraviť, no chce mu v tom aspoň pomôcť.

5. Šimon pomáha › traja z inej skupinky sa vyberú ochrániť Ježiša. Budú stáť na mieste, deti z Ježišovej skupinky budú z kruhu hádzať balóniky. Koľkokrát trojica zachráni Ježiša, toľko bodov si započíta. Záchrana = miesto Ježiša to schytá jeden z trojice (posúdenie animátora).

Prvý záblesk svetla pre Ježiša. Cudzinec mu pomáha, lebo Ježiš už nevládze.

6. Veronika utiera tvár › skupinka vysuší svojho Ježiša pomocou rolky toalet'áku (max 5 bodov).

Druhý záblesk svetla pre Ježiša. Žena mu pomáha najlepšie ako vie - utiera mu nepríjemnú krv a ovlažuje mu tvár.

7. Druhýkrát padá › podobne ako prvýkrát, len iná štvorica(aspoň 3 ženy) a dvojnásobná dĺžka trate.

Druhé zlomenie sa na svojej ceste. A je ďaleko horšie ako to prvé. Ježiš už dávno nevládze. Vie ale, že bude aj horšie.

8. Plačúce ženy › Ježiš musí podobne ako v 6. úlohe jedným toalet'ákom osušiť 3 ženy zo 7. úlohy. Suší hlavu, vlasy, obe ruky, obe nohy po kolená.

Tretí záblesk svetla. Ježiš vidí súcitenie spriatelенých osôb. Namiesto utvrdenia žien, že je veľmi zle, Ježiš im vyčíta, že vidia len to zlé za tým.

9. Tretí pád › posledná štvorica, trojnásobná dĺžka (celé ihrisko).

Tretie zlomenie sa na svojej ceste. Tieto muky Ježiša dostali. Už sa nevie ani pohnúť. Trpí pod krížom sám.

10. Zvliekajú šaty › Koľko detí bude v plavkách, resp sa vyzlečie do plavok, toľko bodov. Povolené oblečenie sú len plavky a obuv.

Možno potešenie, že už nemusí vláčiť ten ťažký kríž. No čaká ho ešte horšie. Teraz ho na ešte väčšiu potupu aj zvliekli zo šiat.

11. Pribíjajú na kríž › Ježiš + dvaja zo skupinky budú priviazaní na (štvorcové) mreže (3 body, ako v jednotke).

Nehybný, na smrť unavený a zohavený Ježiš. Teraz prichádza ten vrchol. Bude pomaly zomierať na kríži. Vysilený, nehybný a pritom nervy prenášajú bolesť úplne dokonale! Ježiša pribili medzi dvoch darebákov, akoby k nim patril.

12. Smrť › druhá skupinka ohadzuje ľudí z 11. úlohy (Ježiš = 2 body, lotri = 1bod) (každý jeden pokus).

Ježiš už nevládze ďalej trpieť. Vysloví posledné slová adresované svojmu otcovi. Otec ho vysliší a berie si ho k sebe. Zbavuje ho utrpenia.

Pomôcky: [10 roliek toalet'áku]

Po týchto úlohách nasleduje animátorské divadielko, ktoré má deti vyhecovať na začatie oblievačky.

16:30 odchod detí domov



10. Deň, piatok 17.7. - vzkriesenie, ohlasovanie živého Ježiša, Niet ho tu! Vstal s mŕtvych.

Tomáš Poláček + Zuzka Okruhlicová

8:15 filmík

8:30 vyhodnotenie predošlého dňa

9:00 presun do mesta

9:45 Mestská hra

Vlajky:

Skupinky rozdelíme do 5 území (Primaciálne námestie, Hlavné, Hviezdka pri SND, stred Hviezdka, Františkánske námestie – hore pri kostole). Na území každej skupinky bude aspoň jeden animátor - má to pod palcom, dohliadne, aby mladíci (10-11 roční) skôr obraňovali územie – má ich pod dohľadom. Na každom území je 5 vlajok rozmiestnených na troch rôznych, vopred dohodnutých miestach. Do nepriateľského územia možno vstupovať len s platným životom (na viditeľnom mieste – krepák zastrčený za nohavicami, každá skupinka inej farby), ak je na takomto území chytený, príde oň – stratil život. Na začiatku majú skupinky navyše 20 životov, ak prídu o všetky, musia splniť úlohy na získanie ďalších životov – idú vo dvojici za „animátorom s úlohami“ a poprosia ho o úlohu (splnená úloha – 10 životov), alebo mu prinesú ulovené životy protihráčov, ktoré s animátorom vymenia za životy v pomere 2:1. „Animátor s úlohou“ (ktorého treba zakaždým nájsť) má možnosť poskytnúť aj plán rozmiestnenia vlajok na každom z území (za splnenú úlohu je možné získať plán len jedného z území ostatných tímov). Medzi územiami je neutrálne územie, kde sa nechytá a pohybuje sa tam animátor s úlohami.

Úlohy na životy:

-zohnať nejakú cudzokrajnú menu (nie eurá, SKK, doláre)

-fotka s bezdomovcom

-priniest' bobuľu hrozna

-priniest' za hrst' soli

-mentolka z pisoárov

Úlohy na územia (plnia len po oznámení svojmu animátorovi - zakaždým plní niekto iný):

-odfotiť sa s človekom s otvoreným dáždnikom

-prísť so srdiečkom na líci spraveným rúžom

-zaspievať nahlas Tichú noc na mieste určenom animátorom (aspoň dve slohy)

Bodovanie:

-za vlajku – 1 bod

-za vlajky všetkých farieb – +3 body

- za 7 cudzích krepákov – 1 bod

Kontext:

Každá skupinka chce ohlasovať Ježiša na čo najviac územiach a preto potrebujú získať čo najviac vlajok iných území. Skupinky vedia ohlasovať Ježiša len na toľkých územiach koľko majú vlajok.

Pomôcky: [Lístky na mhd, krepák 5 farieb]

12:30 stretko v oratku

čítanie evanjelia: Mk 16

otázky na zdieľanie sa:

-Keď Ježiš vstal z mŕtvych, ľudia tomu neverili, kým nevideli. Potrebuješ mať aj ty každé tvrdenie podložené skutočnosťou? Uveríš všetkému alebo si radšej overuješ, čo ti kto povie?

-Odlišuješ zdroje (rodina, kamaráti, televízia, internet,...) informácií, ktorým veríš viac a ktorým zas menej?

-Je, podľa teba, dôvera vo vzťahoch dôležitá? Prečo?

13:00 obed

15:00 omša

16:15 vyhodnotenie tábora

BONUS

Hry na „zabitie času“

Na tretieho – hráči stoja v dvojiciach v kruhu (jeden za druhým). Po obvode kruhu sa naháňajú dvaja hráči. Naháňaný sa môže kedykoľvek zaradiť pred niektorú dvojicu. Zadný z dvojice je tam teraz navyše, začne naháňať toho, čo naháňal doteraz.

Na opustený ostrov si beriem... – hráči sedia v kruhu. Začína animátor „idem na opustený ostrov a beriem si so sebou ...“. Finta je v tom, že vec, ktorú si berie, sa musí začínať na začiatkové písmeno krstného mena. To vie väčšinou iba animátor.

Úlohou detí je zistiť, čo si môžu so sebou zobrať.

Na poštára - V strede kruhu je poštár so zviazanými očami. Poštár povie: "Nesiem list od napr. Janky pre napr. Zuzku. Tie dve dievčatá si majú vymeniť miesta. Poštár ich chytá. Ak sa mu podarí niektorú chytiť, vymení sa s ňou.

VRABČIA NAHÁŇAČKA - Naháňač aj ostatné deti sa pohybujú len poskokmi znožmo (môže aj na jednej nohe).

VYHADZOVANÁ - Hráč vyhodí loptu čo najvyššie a volá celé meno spoluhráča. Ten musí loptu chytiť a opäť loptu vyhodíť a volať ďalšieho hráča. Kto loptu nechytí alebo chytí a nevolali jeho meno, vypadá z hry. Víťazom sa stávajú poslední dvaja hráči. Iné variácie – deti si dajú mená kvetov, zvierat, štátov, čísla, atď

OBOR TRPASLÍK - Deti stoja v rade (kruhu). Animátor opakuje slová – obor, trpaslík, trpaslík, trpaslík, obor, obor, ... Deti pri slove obor stoja – pri slove trpaslík urobia drep. Kto sa pomýli (stačí, aby sa len mykol) vypadá z hry.

NA SOCHY - Deti voľne pobejú na priestore. Na písknutie (zakričanie STOP)zostanú stať v takej pozícii, v akej boli pri zapísknutí. Takto vytvoria sochy. Animátor zapíska dvakrát po sebe a „sochy“ sa dajú do pohybu, hra pokračuje až do najbližšieho zapísknutia, keď opäť vytvoria sochy tým, že ostanú stáť...

NA MEDVEĎA - V kruhu – v jame – je medveď, ktorý sa snaží dostať von z kruhu. Deti sa držia pevne za ruky a bránia mu v tom. Ak sa medveďovi podarí podliezť, uteká, deti ho prenasledujú a snažia sa ho znovu v kruhu obklúčiť. Ak medveďa chytiť, alebo ho prestanú na pokyn učiteľa prenasledovať, hra sa opakuje s novým medveďom v kruhu.

CUKOR, KÁVA, ČAJ - Žiaci stoja v rade. Od nich na 20 krokov stojí jeden žiak, ktorý je otočený chrbtom k ostatným a hovorí rýchlo a nahlas – „Cukor, káva, čaj – bum.“ Žiaci sa zatiaľ približujú k tomu, čo stojí vpredu. Keď sa žiak vpredu otočí k ostatným tí už musia stáť. Koho vidí sa pohybovať, označí ho menom a nakáže mu vrátiť sa o určitý počet krokov dozadu. Vyhráva ten, kto sa prvý dotkne vyvolávajúceho a ten potom zasa hovorí: „Cukor, káva, čaj – bum.“

SLEPÁ BABA - poznáme

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

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

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

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

ŠERMIARI – dvaja hráči stoja oproti sebe a držia sa pravými rukami (chalansky si podávajú ruku). Obaja vystrú ukazovák a snažia sa dotknúť tela toho druhého, pričom nemôžu používať druhú ruku ani nohy. Kto sa prvý dotkne, vyhráva.

Úbohá malá mačička - Vylosujte jedného hráča, ktorý preberie na začiatku rolu úbohej malej mačičky. Mačička trikrát srdcervúco zamňauká. Potom k nej pristúpi prvý hráč, pohladí ju po hlave a povie: úbohá malá mačička. Ak sa dokáže ovládnuť, odstúpi, mačka zase zamňauká a príde k nej ďalší hráč. Kto neudrží kamennú tvár a usmeje sa, alebo sa dokonca rozchechce, vymení si s mačkou úlohu.

Závody ľavákov - Hráči všetko robia len ľavou rukou (ľaváci pravou). Druhú ruku majú celý čas za chrbtom. Hráč beží na opačný koniec klubovne a tam sa podpíše celým menom na papier. Potom beží späť, vytiahne zo stolíka list kancelárskeho papiera, zloží ho na štvrtinu a vloží do obálky. Potom beží ku dverám, zoberie z kľučky špagát a uviaže predpísaný uzol. Keď je hotový, uzol zase rozviaže, uteká do kúta, kde stojí košík a hodí doňho zo vzdialenosti piatich krokov tenisovú loptičku. Hneď ako loptička padne do košíka, rozhodca zastaví stopky.

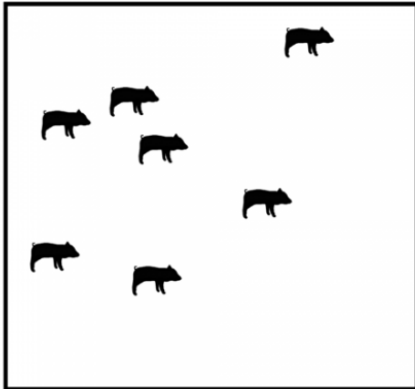
Šerm lyžicami - Dvaja súperi si zoberú dve lyžice. Na lyžicu v ľavej ruke si každý položí zemiak a lyžicou v pravej ruke bude šermovať. Prehrá ten, komu spadne zemiak na zem. Zemiak sa nesmie pridržovať rukou. Ak hrá celá družina, hrá každý proti každému.

Zápalková pyramída - Rozdajte všetkým hráčom rovnaký počet zápaliiek. Potom postavte do stredu stola fľašu. Každý dá postupne jednu zápalku na otvor hrdla. Zápalky sa môžu rôzne prekladať, ale nesmú spadnúť. Komu spadne z hrdla fľaše čo len jedna zápalka, musí si vziať všetky zápalky, ktoré v tom čase na fľaši boli. Hráči sa v prikladaní zápaliiek pravidelne striedajú. Vyhrá ten, kto sa najskôr zbaví všetkých zápaliiek.

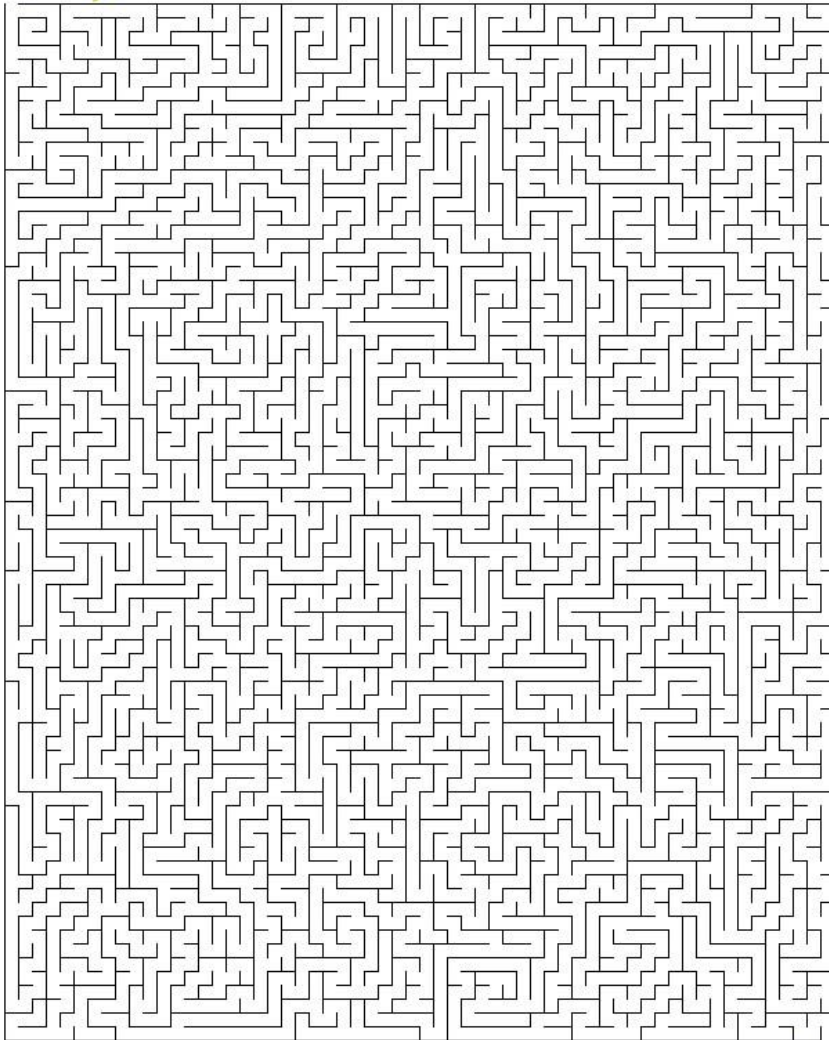
Svinka ripitinka - Vyberie sa jeden hráč, ktorý ostane v miestnosti a niekde sa schová tak, že aspoň jednou časťou tela sa dotýka zeme. Ostatní hráči sa vrátia do miestnosti so zaviazanými očami, kľaknú si na štyri, chodia po miestnosti a hľadajú ukrytého človeka, pričom neustále opakujú „som svinka ripitinka, som svinka ripitinka...“ Ak ho niekto nájde (jedine ukrytý človek nevydáva zvuk), zmĺkne aj on a ostane pri ňom. Môže si dať pásku z očí dole. Kto zostane posledný, je svinka ripitinka a schováva sa v budúcom kole.

Triedenie zápaliiek - Vysypte krabičku zápaliiek na stôl. Úlohou súťažiacich je čím skôr dostať zápalky z kôpky späť do krabičky tak, aby všetky hlavičky boli jedným smerom. Skomplikujte im to prípadne tak, že im zaviažete oči, alebo povolíte ukladanie zápaliiek len jednou rukou.

Kategórie – hráči sedia v kruhu a jeden hráč povie kategóriu. Ide sa po pravici a postupne každý musí povedať nejakú vec z tej kategórie, ak povie zle alebo nestihne povedať do 5 sekúnd tak prehráva a hovorí novú kategóriu.



Na obrázku vidíte niekoľko prasiatok v ohrade. Pomocou troch čiar rozdelte prasiatka tak, aby bolo každé prasiatko v samostatnej ohrádke.



Pre vás vytvoril Peter Poláček :*

