

Doba ľadová 2016

Príručka animátora pre 1. kmeň



Meno :

Moje predsavzatie na tohtoročný tábor:

1.deň - Oratko

Myšlienka dňa: Spoznávanie priateľov

Príbeh: Diego sa pridáva k svorke, únos dieťaťa, bitka so šablozubákmi

Miesto: Oratko

Harmonogram:

Doobeda registrácie + normálny kmeňový program (odporúčané zoznamovačky) s

omšou, poobede o cca 14:00 veľká hra na zadnom ihrisku – vyzývačky (dá sa hodnotiť aj v skupinkách!)

Každá skupinka si vymyslí vlastné meno a vlajku (logo) ak chcú a odtlačia si vlastné značky do jaskyne.

POOBEDNÁ HRA 14:00 na zadnom ihrisku - predstavenie hry+animátorov (5 ľudia, 5 mamuty, 5 vačíc, 5 leňochodov, 5 veveričiek + 5 šablozubákov) - deti behajú, vyzvú ostatné deti a prídu za animátorom na stanovisku, zápasia a výherca dostane odmenu, ktorú zanesie do svojej skupinky (svojho kmeňa, /voľnému animátorovi ktorý to má na starosti). Odmena bude papierik (potrava)- melón, žalud', orech, pampeliška, egreš, gaštan. - deti môžu vyzvať svoj kmeň (odmena 1) alebo jeden kmeň vyššie (odmena 2) alebo voľného animátora (odmena 3) alebo štvrtý kmeň saleziána (odmena 3) alebo animátora (odmena 2). - šablozubáci chodia chodia medzi deťmi, robia im zle (ale neskutočne!!!), berú im odmeny (podľa sympatií) - na konci bude vyhodnotenie

skupiniek najlepších+ najlepších zberačov z každého kmeňa-horalka z bufetu. - počas vyhodnotenia šablozubáci zahrajú scénu, kde napadnú ľudí, nastražia pasce, bude boj a jeden šablozubák (diego) bude chcieť zobrať mláďa, ale mama ho položí k nohám mamuta (ďalšia skupinka animátorov) -> tigre sa rozutekajú a ľudia idú za nimi - pokračuje scénka, slovo si berie Janči, ktorý zhodnotí situáciu a zavolá si k sebe Sida, Mannyho a príde aj Diego a nahlas sa dohadujú, že dieťa zachránime, odovzdáme ľuďom a postaráme sa oňho.

Stretko

Mt5,41-48

A keď ťa bude niekto nútiť, aby si s ním išiel jednu míľu, choď s ním dve Tomu, kto ťa prosí, daj, a neodvracaj sa od toho, kto si chce od teba niečo požičať. Počuli ste, že bolo povedané: »Milovať budeš svojho blížneho a nenávidieť svojho nepriateľa.« Ale ja vám hovorím: Milujte svojich nepriateľov a modlite sa za tých, čo vás prenasledujú, aby ste boli synmi svojho Otca, ktorý je na nebesiach. Veď on dáva slnku vychádzať nad zlých i dobrých a posiela dážď na spravodlivých i nespravodlivých. Lebo ak milujete tých, ktorí vás milujú, akú odmenu môžete čakať? Vari to nerobia aj mýtnici? A ak pozdravujete iba svojich bratov, čo zvláštne robíte? Nerobia to aj pohania? Vy teda buďte dokonalí, ako je dokonalý váš nebeský Otec.

Aktivita:

Každý dostane kocku ľadu.

Keď je človek vyzvaný, dá si kocku ľadu do úst a musí povedať niečo o sebe (meno, odkiaľ je, čo robí najradšej, ...) a povedať mená svojich dvoch susedov.

2.deň

CELODENNÝ VÝLET

Myšlienka dňa: obeta

Príbeh: začiatok putovania s mláďaťom, šablozubáci chcú mláďa pre seba (Diego chce zraďiť), hľadanie jedla pre mláďa, mamut zachraňuje Diega

Miesto: lúka pod Kolibou

Harmonogram:

8.00- príchod detí
8.30- sv. omša
9.30- odchod koliba
12.00- lúka pod Kolibou
12.00-13.30- voľno,
pohodička & obed &
stretko
13.35- začiatok hry
14.35- koniec hry, odchod
16.00- návrat

Hodnotenie:

body za hračku
Vyhráva skupinka, ktorá
prvá získa uneseného
Bonus- veľké kamene

- Deti už počas cesty na lúku zbierajú materiál a spolu s istou výbavou, ktorú dostanú vyrábajú hračku pre dieťa z príbehu (aby mu nebolo smutno ...)
- Obed- počas obeda 3 animátori = šablozubé tigre (najlepšie chlapci) unesú po jedno dieťa z každej skupinky
- Hra- zbieranie farebných kamienkov pre starejšieho neandrtáľca (napríklad Janči Krupa ☺), ktorý pozná spôsob, ako prekabátiť tigre a vyslobodiť svojich kamarátov:

Kamienky budú rozdelené podľa farieb a rozdelené do misiek porozkladaných na lúke (4). deti sa ich snažia získať určitý počet každej farby pre starejšieho. Popritom ich však naháňajú animátori. Keď animátor chytí dieťa, musí mu odovzdať kamienky, ktoré ma pri sebe a čupnúť si, kým ho iné dieťa dotykom nezachráni. Keď získajú daný počet kamienkov, prídu za starejším, ktorý im dá papierik, ako zachrániť kamaráta/ku. No posledná časť bude chýbať (hlavná časť). Tú môžu získať tak, že prinesú jeden z veľkých kameňov, ktorý stráži veľký animátor. Keď získajú papierik zistia, že kamaráta zachránia tak, že obetujú hračku, ktorú doobeda vytvorili.

- Stretko - príbeh o obete (napr. Milosrdný Samaritán)
 - porozprávať sa s deťmi o obete (otázky napr. Čo je podľa teba obeta? Ako si sa musel ty niekedy obetovať? Ako sa niekedy niekto za teba obetoval? Čo je podľa teba najväčšia obeta? ...)

<p><u>Potrebujeme:</u> kamienky a farby 4 misky 6 lepiacich pások 6 laniok 6 nožníc</p>	<p><u>Kamene=drahokamy:</u> Modré- zařír (cca 70) Červené- rubín (cca 70) Žlté- zlato (cca 70) Čierne- uhlie (cca 70) Veľký strieborný- striebro (5ks)</p>
---	--

3.deň - Mestská hra

Myšlienka dňa: Odpustenie

Príbeh: Diego sa priznáva svojej svorke, bitka so šablozubákmi

Miesto: Hodžovo námestie, Štrkovec

Harmonogram:

8:00 – divadielko+ Príchod deti- nenašli si body... niekto im ich ukradol (šablozuby)

8:15 – sv. omša

9:00 – odchod do prezidentskej záhrady

Nájdeme stopy šablozubov (na hodžovom námestí) ktoré nás dovedú do prezidentskej záhrady

Aktivity v záhrade- za každú splnenú úlohu dostanú nejaký ten bodík naspäť

- Útek pred šablozubmi- urobiť kolo okolo celej záhrady + stále musia niesť niekoho zo

skupiny na rukách

- trať šablozuba- triafanie kartónového šablozuba loptičkami...

- vytrhni zub šablozubovi- lano so slučkou prehodiť na paličku strčiacu zo zeme

a strhnúť ju na zem

- skry sa pred šablozubom- šablozub (nejaký animátor) bude hľadať deti- klasická

Schovávačka

- skry jedlo šablozubovi- šablozub (animátor) spí, deti mu ukradnú nejaké jedlo

schovajú ho a šablozub ho ide hľadať.... nenájde ho a deti sa budú strašne tešiť že

vyhrali následne jeden šablozub utečie so zvyšnými bodmi a uteká na hrad kde ho nájdeme vystrašíme

a body si zoberieme späť a ideme na obed

12:30 – obed

13:20 – odchod po skupinkách na Štrkovec

- Každá skupinka ide inou trasou.
- Po ceste plní úlohy – za každú splnenú úlohu dostane jedno slovo, slová sa pospájajú do citátu, vety,...

POOBEDIE-

- odoberieme sa na Štrkovec
- počas cesty plnia úlohy(duchaplné, zábavné,..)

1.úloha: Každý si omotá nejakú časť tela toaletným papierom a musia v takom stave prísť až do cieľa. V skupinke musí byť omotaná aspoň 1x hlava, ruka, noha, krk, ucho, nos, prsty, zadok, ruky k sebe, členok.

2.úloha: Fotka s ulicou(prípadne iným záchytným bodom), tak aby sa vrátili späť.

3.úloha: Zaspievať nahlas na ulici časť z táborovej hymny.

4.úloha: Spraviť plavidlo z rolky od toaletného papiera. Potom sa využije na stretku

(potrebujeme nádoby od masla, nožnice, lepidlo, fixky,...)

5.úloha:Každý musí spraviť 10 dreprov s výskokom.

Stretko :

4.deň Spoločný výlet

Myšlienka dňa: spolupráca

Príbeh: Odovzdávame mláďa, stúpame na vrch, kade išli ľudia, vrch sa topí ... otepľuje sa,

prichádza koniec doby ľadovej, treba sa zachrániť, zbierame suroviny (pripravujeme sa)

Miesto: Pánova lúka

Harmonogram:

Okolo 8-mej sa rozdelíme podľa kmeňov a po skupinkách pôjdeme na trolejbus 201, vystupujeme na Račianskom mýte, následne na električku 5 idúcu do Rače, vystúpime na zastávke Detvianska. Počkáme sa nad kúpaliskom.

Spoločne pôjdeme na Pánovu Lúku.

Tam okolo 12-tej bude omša, po nej obed a siesta.

O 14:00 bude poobedná hra, zvoláme všetkých. Vieme, že ľudia sú nablízku, len moc nám neveria. Musíme im dokázať, že sa nám dá veriť. Že prichádzame v mieri, chceme im vrátiť ich dieťa. Takže musíme si získať ich dôveru.

Nasleduje spoločensko-kultúrny program. Každý si bude môcť zvoliť vec, ktorú bude robiť. Na lúke budú rozdelení animátori. Každé dieťa si niekoho vyberie, tak sa vytvorí skupinka. Tá skupinka bude mať úlohu- nakresliť mapu, spievať, tancovať...na strome bude zavesení zoznam animátorov- kto čo robí. Potom sa to bude prezentovať ľuďom. Získame si ich dôveru, príde ich veliteľ a dámu mu jeho syna-slávnostné, dojemné odovzdanie. Na záver odchod domov tou istou cestou.

Príchod do oratka cca o 17-tej.

Stretko: spolupráca- stretko si každý dá individuálne. 1.kmeň si dávame stretko pri kúpalisku keď čakáme ostatných. Evanjelium Lk 10, 1-12 – rozoslanie 72 učeníkov Potom si Pán vyvolil iných sedemdesiatich dvoch a po dvoch ich poslal pred sebou do každého mesta a na každé miesto, kam sa sám chystal ísť. A povedal im: "Žatva je veľká, ale robotníkov málo. Preto proste Pána žatvy, aby poslal robotníkov na svoju žatvu! Choďte! Hľa, posielam vás ako baránkov medzi vlkov. Nenoste mešec ani kapsu, ani obuv a cestou nikoho nepozdravujte! Keď vojdete do niektorého domu, najprv povedzte:

“Pokoj tomuto domu!” Ak tam bude syn pokoja, váš pokoj na ňom spočívajú; ak nie, vráti sa k vám. V tom dome potom ostaníte, jedzte a pite, čo majú, lebo robotník si zaslúži svoju mzdu. Neprechádzajte z domu do domu! A keď prídete do niektorého mesta a prijmú vás, jedzte, čo vám predložia, uzdravujte chorých, čo sú v ňom, a povedzte im: “Priblížilo sa k vám Božie kráľovstvo.” Keď prídete do niektorého mesta a neprijali by vás, vyjdite do jeho ulíc a povedzte: “Striasame na vás aj prach, čo sa nám vo vašom meste prilepil na nohy. Ale vedzte, že sa priblížilo Božie kráľovstvo!” Hovorím vám, že Sodomčanom bude v onen deň ľahšie ako takému mestu. Rozprava o evanjeliu podľa veku detí (stretnutie je rovnaké pre celý tábor !) Aktivita očí a nôh – rozdelíme deti do dvojíc – jednému z dvojice zaviažeme oči, druhý ho musí navigovať pomedzi prekážky k nejakému miestu (ideálne k nejakým cukríkom alebo obdobnej odmene ak je k dispozícii). Staršie/schopnejšie deti môžu zo zviazanými očami navigátora viesť na chrbte – s nohami pod pazuchami a nie na pleciah !!! Keď sa vystriedajú všetky deti vysvetlíme im dôležitosť spolupráce – každý má iné talenty (oči, nohy ako príklad) ale samé o sebe nestačia na to aby sme dosiahli svoj cieľ – cukríky alebo len prejdienie prekážok ak cukríky žiadny animátor u seba nemá. Poukážeme na to že aj pri takej dôležitej úlohe ako ohlasovanie evanjelia sa apoštoli rozdelili po skupinách podľa toho kto vedel aký jazyk a aké mal schopnosti(kázanie, uzdravovanie...) .Vzájomne si verili a starali sa o to aby splnili svoju malú úlohu v celom veľkom diele – túto cestu si Boh vyvolil aby rozšíril Cirkev po celom svete.

5. DEŇ – Utorok

Myšlienka dňa: Rozvážnosť

Príbeh: Utekanie do bezpečia tou ľahšou cestou, napadnutie krokodílmi, nechcená zmena cesty na ťažšiu.

Miesto: Ekonóm

Harmonogram:

Doobedie : na veľkom ihrisku sa bude hrať hra na stanovištia. Hra bude mierne okorenená

akciou - ihrisko bude totiž predstavovať more, v ktorom budú krokodíli (animátori), ktorí budú skupinky počas presunu na rôzne stanovištia, ktoré predstavujú ostrovy chytať.

- Každú skupinku bude sprevádzať jeden animator, ktorý bude mať papier, na ktorý si bude na stanovištiach zapisovať body, poprípade čas skupinky.
- Ostatní animátori budú buď krokodíly alebo budú uvádzať potrebné stanovište (niektoré totiž nebude treba lebo budú primitívne)
- Krokodíly budú riadne označení, aby boli rozoznateľní.
- Skupinky pri presume zo stanoviští budú navzájom “pospájané” pochytaním za ruky – preto keď krokodíl chyť jedného člena skupinky, bude to platiť pre všetkých a skupinke sa strhávajú 3 body z celkového počtu bodov.
- Cieľ: samozrejme zozbierať čo najviac bodov a najlepšie časy na stanovištiach. Okrem toho však čo najefektívnejšie sa presúvať pomedzi stanovištia bez toho, aby boli chytení.

Na začiatku hry dostane každý animator, ktorý sprevádza skupinku papier a pero na zapisovanie časov a bodov.

Stanovištia a ich bodovanie:

1) “Vratký most” – a.k.a chodenie po lane (alebo po tej divnej placatej lanovej veci). Lano bude natiiahnuté medzi dvoma stromami.

Priebeh – deti sa dajú do dvojíc. Jeden z dvojice bude liezť po lane a druhý bude robiť podporu. LENŽE!!! Ten z dvojice, čo robí podporu lezúcemu má zaviazané oči a lezúci ho musí navigovať. Cieľom je teda dostať sa vcelku na druhý koniec.

Bodovanie: po prejení bez pádu dostane každá dvojica 4 body. Každý pád znamená dole 1 bod.

2) “Kolky so snehovými guľami” – na stanovišti budú rozmiestnené kolky ako pri bowlingu (kolky máme v sklade 10 ks). Snehovými guľami (papierové veľké gule) budú deti jednotlivito kolky zhadzovať. Každý má 4 pokusy.
Bodovanie: za každú zhodenú kolku 1 bod.

3) “Akrobatická liana” – a.k.a preskakovanie lana. Túto úlohu bude robiť celá skupinka, nie jednotlivci. Skupinka sa rozmiestni na stanovišti do radu. Cielom je úspešné preskočenie lana celou skupinkou za čas 90 sekúnd.
Bodovanie: každá úspešná otočka je za 3 body.

4) “Kruhy so šiškami” – na stanovišti budú rozmiestnené 3 okruhy s rôznym priemerom (veľký, menší, najmenší ☐) v rôznej vzdialenosti od čiary. Deti budú mať k dispozícii 6 šišiek, ktoré budú musieť hádzať do kruhov a samozrejme poprípade trafiť.
Bodovanie: za každú trafenú šišku budú udelené body - do najväčšieho kruhu 1 bod
- do stredného kruhu 2 body - do malého kruhu 3 body

5) “Úzky priesmyk” – a.k.a podliezanie lana natáhaného medzi dvoma stromami za. Každý bude podliezať jednotlivito.
Bodovanie: ak sa ničoho pri podliezaní nedotknú (zeme, lana, atď..) dostanú po 2 bodoch.

6) “Lietajúci tanier v bráne” – každý z detí bude do futbalovej brány hádzať lietajúci tanier zo vzdialenosti cca 5 m. každý bude mať 3 pokusy.
Bodovanie: počet bodov = počet trafených tanierov x 2

7) “Evakuácia” – a.k.a presúvanie sa na iné miesto válaním sudov. Celá skupinka si poľahá

na zem vedľa seba. Cieľom bude čo najrýchlejšie presunúť sa zo štartu do cieľu

(vzdialeného od štartu nejakú vzdialenosť, ktorú ešte určíme) tak, že vždy posledný na

konci začne váľať sudy cez ostatných (ponad) v skupinke, ktorí mu rukami pomáhajú

posúvať sa ďalej.

Bodovanie: animátor si zapíše čas, za ktorý sa skupinke podarí sa premiestniť.

Ten bude

neskôr vyhodnotený po skončení hry zozbieraním a vyhodnotením všetkých skupiniek.

8) “Povodeň” – a.k.a prelievanie vody za pomoci pohárov. Skupinka sa postaví do zástupou

vedľa seba. Každý z nich dostane do ruky jeden umelohmotný pohár. Na jednom konci je

umiestnené vedro plné vody, na druhom bude zasa vedro prázdne. Cieľom skupinky bude

čo najrýchlejšie naplniť prázdne vedro na druhom konci za prelievania vody z pohára do

pohára medzi sebou.

Bodovanie: animátor si zapíše čas, za ktorý sa skupinke podarí vedro naplniť.

Ten bude

neskôr vyhodnotený po skončení hry zozbieraním a vyhodnotením všetkých skupiniek.

9) “Krokodíľa vybíjaná” – na futbalovej bránke bude pripevnená plachta s otvormi, v

ktorých budú zo zadu prilepené A4 s obrázkami krokodílov. Skupinka dostane zásobu

šišiek. Za čas 60 sekúnd budú musieť zo vzdialenosti 3 metre od bránky zostreliť čo

najviac krokodílov.

Bodovanie: body= počet zostrelených hláv x 2

10) “Sťahovanie pravekých kengúr” – a.k.a skákanie vo vreci. Na štarte bude umiestnené

vrece, v ktorom budú deti skákať do cieľu a naspäť. Keď sa skákajúci vráti späť na štart, odovzdá ďalšiemu štafetu.

Bodovanie: animátor si zapíše čas, za ktorý sa skupinke podarí doskákať. Ten bude neskôr vyhodnotený po skončení hry zozbieraním a vyhodnotením všetkých skupiniek.

11) “V zajatí pirátov” – skupinka sa zviaže lanom do tvaru približne “mäsa” (proste tak, aby neboli v zástupe ale v guči). Takto zviazaná skupinka bude postavená na štart

prekážkovej dráhy, ktorá bude pozostávať zo stromov a kuželov. Ich cieľom bude čo

najrýchlejšie prejsť tam a naspäť. Okolo kuželov a stromov budú musieť obiehať. Na

konci stanovišťa bude medzi 2 stromami naťahaná podliezacia prekážka.

Bodovanie: animátor si zapíše čas, za ktorý sa skupinke podarí prísť do cieľa a naspäť.

Ten bude neskôr vyhodnotený po skončení hry zozbieraním a vyhodnotením všetkých skupiniek.

Stanovištia, na ktorých budú musieť stáť animátori: 1, 3, 9

- cca o 12:00/12:30 bude obed

- o 13:15 – 13:45 – STRETKO - Modlitba: Mk 13, 33 – 37

“Majte sa na pozore, bdejte, lebo neviete, kedy príde ten čas. Je to tak, ako keď človek odcestuje:

opustil svoj dom, svojim sluhom odovzdal moc, každému určil prácu a vrátnikovi prikázal bdieť.

Bdejte teda, lebo neviete, kedy príde pán domu: či večer, či o polnoci, či za spevu kohúta alebo

ráno. Aby vás nenašiel spať, keď príde nečakane! A čo hovorím vám, hovorím všetkým:

Bdejte!“

- **Príbeh na stretko:** Olivovník.

Všetci si pamätajú chvíle plné bolesti a zármutku, skazy a nebezpečenstva počas troch dní neutíchajúceho a nezastaviteľného dažďa na pobreží Iónskeho mora. Postihnuté boli mnohé krajiny. Najznámejšou sa stala nečakaná skaza kempu La Giare na svitaní s tromi obeťami. Do starobylého hradu Rocella, ktorý sa týči nad obývanou krajinou, sa tej strašnej noci odtrhol veľký balvan. Určite by bol dopadol na skupinu domov, ktoré stáli pod hradom. Do cesty sa mu však postavil mohutný, pevne zakorenený olivovník. odklonil jeho dráhu k neobývanému a schátranému domčeku. Po dopade skaliska sa dom rozpadol. Olivovník vydržal a ochránil tak dom, ktorý stál bezprostredne pod ním, kde bývala jedna rodina. Predstavte si, ako sa ráno tí ľudia vydesili, keď si uvedomili, čo sa mohlo stať. Všetci pochopili, že boli zachránení doslova zázrakom. Olivovník bol síce oškretý a doráňaný, ale zostal pevný, vydržal a zachránil životy ľudí. V tej chvíli si spomenuli, že keď pred dvoma rokmi vypukol požiar, všimli si to ako prví a chránili olivovník pred plameňmi. Plní údivu a vďačnosti si hovorili: „Pred dvoma rokmi sme my zachránili tento olivovník pred požiarom. Teraz olivovník zachránil život nám!“

- **Otázky na stretko:** Aké má tento príbeh ponaučenie?

Ako by ste sa zachovali na mieste olivovníka a ľudí?

Mali by ste odvahu vydať sa ťažkou cestou?

- Na záver streтка bude modlitba, kde každý zo skupinky povie svoju prosbu.

- Po stretku budú cca od 13:45 do 14:30 loptové hry – futbal pre chlapcov, dievčatá môžu hrať

vybíjanú alebo hocičo iné. Bude to taký voľnejší program.

- 14:30 – 15:30 - Veľká poobedná hra: POSTAV VOR!

Cieľ hry: postaviť vor zo zozbieraných surovín na to, aby sa mali na čom dostať domov.

Pravidlá: každá skupinka si v rohu ihriska vytvorí svoj prístav – stanovište. Na stanovišti

bude s každou skupinkou jeden animátor, ktorý bude skupinku koordinovať, taktizovať a

bude mať aj papier s vypísanými potrebnými surovinami. Ostatní animátori sa budú

nachádzať vo vnútri ihriska, kde budú zastávať rôzne posty:

- Obchodníci – každý obchodník bude dávať inú surovinu. Bude sa pohybovať po ihrisku, pričom deti ich budú musieť chytiť na to, aby dostali papierik.

- Piráti – tí budú deti chytať a brať im papieriky, ktoré od obchodníkov dostali. Obchodníci však budú na hraciu plochu prichádzať postupne. Ako prvý bude na hracej ploche obchodník s drevom, postupne budú podľa klesajúceho počtu potrebných surovín prichádzať do ihriska ostatní. Časové intervaly príchodov budú cca 5-7 min.

Suroviny potrebné na zostavenie voru:

- DREVO – 30 x

- JEDLO a PITIE – 20 x

- LANO – 15 x

- LÁTKA NA VLAJKU – 13 x

- ŠITIE – 10 x

- PÁDLO – 4 x

- Za každú kompletne vyzbieranú surovinu sa skupinke udelí 10 bodov.

- Ak sa skupinke podarí skompletizovať všetky suroviny, podarilo sa im postaviť vor a získavajú extra 20 bodov.

15:30 – odchod do oratka. V oratku sa body zráťajú a skupinky sa obodujú.

POTREBY: 3x lano, lano na chodenie, kužele (10 x), koľky, 4x lietajúce taniere, plastové poháre, 2x vedro, plachta na rozstrihanie, papiere s krokodíľmi, 2x hula hop, krepový papier (min. 7 rôznych farieb), papiere a perá na zapisovanie bodov a časov, “snehové” papierové gule, papieriky so surovinami.

6. deň – kúpalisko

Myšlienka dňa: Pokora

Príbeh: Prekážka v ceste – veľká voda, Diego nevie plávať, musí si to uznať a Sid ho učí plávať

Miesto: kúpalisko Vincov Les

Harmonogram:

ranná omša na Miletičke + ukážka z filmu Doby ľadovej

desiata + odchod autobusom na kúpalisko

kúpanie sa s deťmi, dávame pozor, aby sa nikto neutopil!

poobede aktivita spojená so stretkom

Aktivita: POSKLADAJ PRÍBEH

Deti sú rozdelené po skupinkách, majú svoje ‘home stanovisko’.

cieľom je získať všetky časti príbehu, ktoré získajú v centrálnom stanovišti po urobení úlohy (5

drepop,2 kliky s výskokom, ...).

Animátori chytajú deti počas hry a zbierajú od nich papieriky, ktoré potom odovzdajú do

centrálneho stanovišťa.

(Chytáme deti tak, aby aktivita trvala cca 20 minút)

Po skončení súťaže, sa rozdelíme do skupiniek a začneme stretko.

Stretko: Prekážka v ceste – veľká voda, Diego nevie plávať, musí si to uznať a Sid ho učí plávať

Poskladaný príbeh detí zlepia a prečítajú si ho: (najlepšie animátor)

Vypočujeme si príbeh mladého lekára Novotného:

Zdalo sa mi, že ma v dedine začali veľmi skoro uznávať. Možno som mal veľké úspechy, preto

som si začínal namýšľať. Niekedy sa môj starší kolega, doktor Kováč, veľmi kriticky na mňa

pozeral, keď som sa mu zdal príliš istý svojou diagnózou.

Raz popoludní som bol v laboratóriu, keď Žaneta, naša kuchárka, vopchala hlavu do dverí „U

Zvolenských sa niečo deje. Volajú rýchlo lekára!“

Pri vchode som stretol hrozne rozrušeného pána Zvolenského.

„Tej malej niečo je“ povedal pán Zvolenský.

„Je to zlé?“

„Veľmi zle. Ledva dýcha. Na pľúcach jej hrozne píska. Babica si myslí, že je to zápal pľúc.“

„Ach, tá babica,“ pomyslel som si, „tá zase vie viac než lekári.“

„Dobre teda, poďme tam,“ rozhodol som.

Keď sme prišli k jeho domu, vyšli sme do prvého poschodia. Už na schodoch som počul dieťa

dýchať. Bolo to hrozne, piskľavé dýchanie, ktoré so mnou otriaslo. Od strachu polomŕtvej matke

som povedal: „Mohli by ste prosím odhrnúť závesy, aby som lepšie videl?“

Hneď sa zamiešala ta dotieravá babica: „Ja som dala zatiahnuť závesy.

Neviete, že svetlo ruší malé deti?“

„Nie som mačka,“ odsekol som. „Nevidím potme!“

Chúďa maličká, sotva jednoročná, bola hrozne nepokojná. Lička mala červené a napuchnuté,

váľala sa na všetky strany, srdcervúco žalostila, chytala sa posteľnej bielizne, siahala si na

tváričku – a pri tom stále to hrozne piskľavé dýchanie. Odmeral som jej teplotu: 37,5°C. potom

som jej odpočúval pľúca, čo bolo veľmi ťažké, lebo sa stále metala.

Bol som bezradný. To piskľavé dýchanie nemohlo pochádzať z pľúc. Také niečo som ešte nikdy nepočul. Obával som sa, veľmi som sa obával. Ale aby som tam tak hlúpo nestal, povedal som:

„ Sú to pľúca.“

„Pľúca!“ opakovala babica a prevrátila oči. „Hneď som to vedela! Radšej nám povedzte, čo

mame robiť, kým sa miláčik neupíska na smrť.“

„Nič nerobte,“ povedal som rozzúrený, lebo som dobre poznal babicine nemožné liečebné

prostriedky. Hneď sa vrátim, musím zavolať doktora Kováča.“

„To boli tie najmúdrejšie slova, ktoré vyriekol odvtedy, čo sem vstúpil,“ povedala stará.

Doktora Kováča som našiel piť čaj. „Nože, čo je vo veci? Zdáte sa trochu rozčúlený.“

„Pískajúce pľúca,“ odpovedal som.

Kováč pozdvihol obočie. „O takom niečom som ešte nepočul.“

„Tak to o chvíľu počujete,“ povedal som príkro.

Krátko nato sme boli pri dieťati. Kováč opatrne zdvihol maličkú z kolísky a priložil si ucho na jej

hrudník. Odrazu sa mi zdalo, akoby sa usmieval. Alebo sa to len pohrávalo svetlo na jeho

ošľahanej tvári?

Obrátil sa k matke: „Moja milá, mate ihlicu do vlasov alebo niečo podobného?“

„Ihlicu do vlasov,“ jachtala neveriaco a siahla si na drdol.

„Presne to,“ prikývol. „A teraz ma môžete nechať s kolegom samého, musíme sa poradiť.“

Pani Zvolenská so strachom i údivom ticho odišla.

„Vy choďte tiež!“ prikázal doktor Kováč drsnejším tónom babici.

„Bude lepšie, ak tu ostanem. Možno vám budem môcť pomôcť.“

Kováčova tvar sa zachmúrila. „Von!“ skríkol. To bolo priveľa aj na babicu s hrubou kožou.

Zhrozila sa a vybehla z izby

Kováč sa na mňa usmial. „Nie je to úžasné, čo všetko možno dosiahnuť láskavosťou?

Mimochodom, priateľu, viete, čo je to „squeaker“?“

„Squeaker,“ opakoval som začudovane.

„Presne to. Squaker. Tak som povedal.“ Vyvalil som naňho oči.

„Teda,“ povedal Kováč, „vysvetlím vám, čo to je. Squeaker je maličký gombík, a keď don
fukneme, píska. Deti sa s nim hrávajú a bábätka si ho strkajú do uší, úst do
nosa.“

Kým hovoril, naklonil sa ihlicou do vlasov v ruke nad kolísku. Rýchlo a opatrne
ju vsunul do

nosnej dierky a hneď ju zas vytiahol. Piskľavé dýchanie hneď prestalo

„Prepánajána!“ vybuchlo zo mňa.

„Tu mate vaše pískajúce pľúca,“ mierne podotkol Kováč a držal píšťalôčku v
dlani.

Bábätko sa naňho milo usmialo, zatrepotalo nožičkami a začalo si cmúľať
palček. Ja som sa

začervenal od hanby a mrmlal som čosi, ako že som najväčší hlupák na svete.
Natiahol som

ruku za píšťalkou. Ale Kováč si ju strčil do vnútorného vrecka saka. „Nie,
chlapče,“ povedal milo.

„U mňa sa nestratí. A keď niekedy zbadám, že trochu preháňate, zaručene ju
zas vytiahnem.“

Otázky ku príbehu na zamyslenie:

1. Charakterizujte / opíšte mladého lekára Novotného a doktora Kováča (kto
bol

povýšenecký, múdry,...)

2. Ako sa správal Doktor Kováč? Bol panovačný, rozkazoval? Ako napomenul
Novotného?

(sám medzi 4 očami, nevysmial ho pred ľuďmi)

3. Zmenilo sa na konci príbehu správanie Novotného? Priznal si svoju chybu?

Vysvetliť deťom, že sa nemáme báť priznať si chybu, nechať si poradiť od
druhých, nemyslieť si,

že sme vždy najlepší. A ak niekoho napomínáme, tak aby sme ho neurazili.

Tak ako to urobil

doktor Kováč, napomenul ho medzi 4 očami...

Modlitba na záver + dáme si predsavzatie, že nebudeme žalovať dnes na
súrodencov, ale

napomenieme ich medzi 4 očami

7. deň – oratko/vodný deň

Myšlienka dňa: Pokora

Príbeh: Prekážka v ceste – veľká voda, Diego nevie plávať, musí si to uznať a Sid ho učí plávať

Miesto: kúpalisko Vincov Les

Harmonogram:

Sme v oratku a bude vela stanovist ktore by mali byt zamerane na odvahu. Deti sutazia osobitne ale za skupinku. Kazdy musi spravit vsetky stanovistia az potom moze opakovat. Kazda skupinka bude mat zakladnu kam budu nosit deti listky. V zakladni 1 animator. A ostatni animatori co zvsia budu na stanovistiach. Budeme na zadnom ihrisku.

1.stanoviste- vypit citronovu stavu

2.stanoviste- satky + jedla, so zavretymi ocami ochutnat a identifikovat jedlo

3 stanoviste- prelez rebrik

4 stanoviste- sutaz v drepe pre dvojice z dvoch stretiek (ktore dlhsie vydrzi)

5 stanoviste- skok vo vreci (aj zabacky a prekazky) vnutri

6 stanoviste- prenos viacerych gumenych lopt cez istu prekazkovu drahu a nemozu im lopty vypadnut

(napr furik)

7 stanoviste- triafanie sa tenisovou loptickou do kybla

8 stanoviste- raketa na ktorej je

polozeny plastovy pohar s vodou a pojde cez drahu no nemoze vyliat vodu (po lavicke...)

9 stanoviste-

10 stanoviste-

Stretko – Co pre vas znamena odvaha? Kedy ste boli naposledy odvazni? Ako sa da byt odvazny v

suvislosti s nabozenstvom? Odavazni sme nie len ked zachranujeme svet,

mamutku alebo podobne ale odvazni mozeme byt aj v kazdodennom zivote

ked sa postavime lenivosti, pomozeme doma rodicom, a nebojime sa niecogo zrieknut...

Kratka hra: Zvieratka (kazdy ma znamenie a posuva dalej "spravu". Ukaze to svoje, ukaze aj ineho a ten co ma ine zas ukase svoje a dalsieho atd).

8. deň – mestská hra

Myšlienka dňa: poctivosť

Príbeh: Príchod k oceánu a lodi – treba ju opraviť a zachrániť sa

Miesto: Medická záhrada

Harmonogram:

8:00 presunieme sa do medickej

8:30 prichod do medickej

9:00 zaciname hrat velku hru

Hra – na travnatej ploche bude rozlozenych niekoľko (10-15) kruhov zo spagatu velkych tak

akurat, aby sa do nich vosli dvaja ludia, v tychto kruhoch sa bude hrat hra KAMIENKY – skupinka

dostane isty rovnaky pocet kamenov pre skupinku a cielom hry je mat co najviac kamienkov na

konci hry. V spagatovych kruhoch sa o kamienky hra a to tak, ze dvaja clenovia z dvoch roznych

skupiniek si zahraju – jeden si da do ruky bud 1,2 alebo 3 kamienky a urci cislo ktore ma v ruke,

moze klamat aj hovorit pravdu. Ten druhy hada iba, ze ci klame alebo hovori pravdu. Ak

hadajuci uhadne, dostane kamienky ktore mal ukazujuci v ruke, ak hadajuci neuhadne, musi dat

ukazujucemu tolko kamienkov, kolko povedal ze ma v ruke.

Ako sa do tohto kruhu, aby som si zahral o kamienky dostanem? Kazde dieta bude mat za

gatami vzadu nejaky kusok krepaku alebo spagatu. Vsetci sa pohybuj v hracom poli a snazia sa

superom zobrat tento spagatik, alebo krepak. Ak to niekto niekomu vezme, znamena to ze ide s

nim do kruhu, kde sa hra o kamienky. Ten, ktory ma v ruke krepak, teda vzal superovi, to co mal

za zadkom urcuje ci chce hadat kamienky alebo urcovat kolko ma ten druhy v ruke kamienkov.

Zahraju si jednu hru a vyjdu z kruhu, daju si svoj kusok krepaku naspat za gate a hra sa dalej.

10:00 ukoncenie hry

10:15 mozme si zahrat taku kratku hru – vola sa tajomstva – su 4 tajomstva, kazda skupinka ma

tajomstvo niekoho ineho, dostane tajomstvo inej skupinky a cielom hry je zistit tajomstvo, ktore

ma nejaka zo skupiniek o mojej skupinke, bez toho aby som prezradil tajomstvo, ktore dostala

moja skupinka o inej.

(na stretnutí sme sa bavili že by sme to mohli hrat celý deň)

Potom by sme mohli ist na chvilu na ihrisko, ktore je v medickej

11:00 odchod z medickej

11:30 – 12:00 – obed

Stretko

aky je to poctivy clovek?

kto je podla teba poctivy? ako sa vola? Koho taketo poznas?

je dobre sa priznat rodicom ked urobim nieco zle? preco?

je podvadzanie poctive?

vies sa tesit s vyhry aj ked si k nej prisiel nepoctivym sposobom, ked si podvadzal?

uloha do buducna:

priznat sa rodicom, ked urobim nieco nepoctive

modlitba na zaver

