

1. Deň
 - Myšlienka dňa – **spoznaj priateľa**
 - 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!)
 - Spoznávanie ekosystému, vytváranie svorky, zbieranie zásoby, ľudia utekajú a našlo sa mláďa – musí sa vrátiť ľuďom (4. kmeň ide napred získať info o ceste)
2. Deň
 - Myšlienka dňa – **obeta**
 - Normálny kmeňový program
 - *Začiatok putovania s mláďaťom, šablozubáci chcú mláďa pre seba (Diego chce zradiť), hľadáme jedlo pre mláďa, mamut zachraňuje Diega*
3. Deň
 - Myšlienka dňa – **odpustenie**
 - Normálny kmeňový program + vracia sa 4. kmeň – prinášajú info o pondelkovom výlete (úloha animátorov v kmeni to “oznámiť” v kmeni)
 - *Diego sa priznáva svojej svorke, bitka so šablozubákmi*
4. Deň
 - Myšlienka dňa – **spolupráca**
 - Spoločný kmeňový program, ráno sa ide na výlet, prídeme okolo obeda, dáme omšu+obed+siesta, poobedná celotáborová hra
 - *Odovzdávame mláďa, stúpame na vrch, kade išli ľudia, vrch sa topí ... otepluje sa, prichádza koniec doby ľadovej, treba sa zachrániť, zbierame suroviny (pripravujeme sa)*
5. Deň
 - Myšlienka dňa – **rozvážnosť**
 - Normálny kmeňový program (4. kmeň chystá program pre 2. kmeň)
 - *Utekание do bezpečia tou ľahšou cestou, napadnutie krokodílmi, nechcená zmena cesty na ťažšiu*
6. Deň
 - Myšlienka dňa – **pokora**
 - Normálny kmeňový program (1. a 2. kmeň spoločne idú na kúpalisko)
 - *Prekážka v ceste – veľká voda, Diego nevie plávať, musí si to uznať a Sid ho učí plávať*
7. Deň
 - Myšlienka dňa – **odvaha**
 - Normálny kmeňový program (4. kmeň chystá program pre 1. kmeň)
 - *Prichádzajú piráti, unášajú malú mamutku, ktorú bude treba vyslobodiť*
8. Deň
 - Myšlienka dňa **poctivosť**
 - 3. a 4. kmeň v oratku stavajú loď, 1. a 2. kmeň sú doobeda mimo oratka, všetci obedujú v oratku, poobede je voľný program + omša + hodnotenie + špeciálna aktivita pre vyvolených – ide sa odskúšať loď na štrkovec
 - *Príchod k oceánu a lodi – treba ju opraviť a zachrániť sa*