

Prímestský tábor 2017

3. kmeň

TITUS ZEMAN

MUČENÍK ZA DUCHOVNÉ POVOLANIA



saleziáni dona bosca

miletička

farnosť a mládežnícke stredisko

4.kmeň	3.kmeň	2.kmeň	1.kmeň	
Oratko	Oratko	Oratko	Oratko	<i>Pondelok</i> 10.7.
Mesto	Mesto Bez obeda	oratko	ekonom	<i>Utorok</i> 11.7.
Výlet Smolenice	oratko	ekonom	výlet	<i>Streda</i> 12.7.
Výlet Smolenice	ekonom	výlet	oratko	<i>Štvrtok</i> 13.7.
Výlet Smolenice	výlet	oratko	Ekonom	<i>Piatok</i> 14.7.
Spoločný výlet	Spoločný výlet	Spoločný výlet	Spoločný výlet	<i>Pondelok</i> 17.7.
oratko	Mesto	Ekonom bez obedu	oratko	<i>Utorok</i> 18.7.
kúpalisko	kúpalisko	kúpalisko	kúpalisko	<i>Streda</i> 19.7.
oratko	ekonom	oratko	Mesto Bez obeda	<i>Štvrtok</i> 20.7.
oratko	oratko	Mesto	Mesto	<i>Piatok</i> 21.7.

1.deň

Harmonogram

7:30-8:00	príchod detí
8:00-9:30	omša+divadlo
9:30-12:00	zoznamovacky
12:00-14:00	obed+stretko
14:00-16:30	celotáborová hra

Zoznamovačky

Rozdelenie do skupín - celý kmeň (s prichystaním a vysvetlením cca 20min)

Pomôcky: Zoznam detí s priradenými číslami, čísla na papieroch, lepiaca páska

Hra: Hrajú deti aj animátori. Obídeme si deti, spýtame sa ich na mená a priradíme im číslo (nalepíme im ho zozadu na chrbát, musia si ho zakryť rukou, aby ho hneď druhí nevideli). Keď všetky deti budú mať čísla priradené, vysvetlíme im hru.

Čísla detí sú rozdelené podľa skupín, do ktorých patria. Každá skupina má priradenú svoju „stovku“ - čísla sú trojmiestne - napr. skupinka Títus má deti s číslami od 300 do 399, skupinka Ernest má čísla od 100 do 199 atď. Deti a animátori behajú a hľadajú ľudí s rovnakou stovkou, samozrejme musia sa spýtať aj na svoje číslo, aby vedeli, aké čísla majú hľadať.

Keď sa nejaká skupinka nájde celá, odchádza si nájsť svoje miesto.

1. Som číslo...

Zoznamovačka v ktorej si každý sám priradí nejaké 3-miestne číslo (iné ako mal v predošlej hre). Pôjde sa do kruhu - každý povie svoje číslo a za ním krstné meno - zopakovať ešte raz, aby sme si mená aspoň trochu zapamätali. Potom 1. povie svoje číslo a meno, ten za ním zopakuje jeho číslo+meno a pridá svoje atď.

2. Zoznamovanie v kruhu

Animátor oboznámi účastníkov s pravidlami hry. Deti vedú rozhovor na animátorom určenú tému. Po každých dvoch minútach signálom (tlesknutie) dáme povel na ukončenie rozhovoru a vonkajší rad sa posunie o jedno miesto. Aktivita sa končí, ak sa oproti sebe ocitnú tí, čo sa už vzájomne porozprávali.

Témy: škola, rodina, krúžky/šport...

3. Naháňačka - domček

Animátor ohlásí, aké deti sa naháňajú - tie, čo majú v mene R, tie, čo chodia na základnú školu atď. Tieto deti utekajú do domčeka pred ostatnými členmi skupinky, na ktorých tieto „výroky“ neplatia. Ak je niekto chytený, musí spraviť 10 drepov.

4. Čím chcem byť

Každé dieťa má 2 minútky na premyslenie, čo by chcelo v živote robiť a na vymyslenie ako to pantomímou zahrá. Pôjde sa napr. podľa abecedy (krstných mien) a každé dieťa zahrá svoje vysnívané povolanie - ostatní hádame.

5. Vymenia si miesta tí, ktorí...

Na zem sa nakreslia kriedou kruhy. Počet kruhov je o 1 menší ako je počet ľudí v našej skupinke (hrajú aj animátori). 1 človek riadi celú hru - hovorí: "Vymenia si miesta tí, ktorí...". Ten kto bude posledný a nevyjde mu miesto v kruhu, ide z hry von - jeho kruh sa vždy prečiarkne, aby bolo jasné, že na ten sa už stúpať nesmie.

Príklad: Vymenia si miesta tí, ktorí...

...majú viac ako 2 súrodencov/ ... majú v mene R/... majú modré oči/ chodia každú jednu nedeľu do kostola/... chodia na stretká/ ... bývajú v Ružiove/ ... radi chodia do školy/ ... spievajú si v sprche

6. Kráľu, kráľu daj vojačka

7. Záchranný čln

Uveď skupinu do deja: Predstavte si, že ste uprostred oceánu v záchrannom člne zo stroskotanej výletnej lode. V člne máte niekoľko predmetov. Čln je však veľmi malý a začína sa potápať. Ak sa chcete zachrániť, musíte z člnu vyhodiť 7 vecí (nevzťahuje sa na nepríjemných spolucestujúcich). Na spoločné rozhodnutie však máte iba 5 minút. Forma komunikácie je na vás, cieľom je

dosiahnuť kompromis, zhodnúť sa na 5 predmetoch, ktoré si necháte, a zachrániť sa. Správna odpoveď neexistuje!

Zoznam predmetov na palube člnu

1. Svetlica
2. Veľký balík čipsov
3. Izolačná lepiaca páska
4. Harpúna
5. Nepremokavá plachta
6. Biblia
7. Švajčiarsky nožík
8. 2 litre minerálky
9. Zapaľovač
10. Plastové vedro
11. Opaľovací krém (faktor 45)
12. Mikina

Po uvedení do deja, nechaj skupinu pracovať 5 min.

Potom každá skupina prečíta, príp. zdôvodní svoj zoznam. Nakoniec účastníkov podnietť k diskusií pomocou nasledujúcich otázok:

- Akým spôsobom ste sa rozhodovali, ktoré predmety si nechať?
- Bolo rozhodovanie ťažké? Prečo?
- Aký spôsob spolupráce ste mohli zvoliť, aby ste sa k výsledku dopracovali rýchlejšie?

8. Bingo

Pomôcky: Tabuľky, perá pre všetky deti

Na záver sa budú medzi sebou spoznávať všetky skupinky. Každé dieťa dostane 1 tabuľku (sú 3 rôzne) a jedno pero. V tabuľke sú napísané charakteristiky niektorých detí (sú náhodné, čiže jedna môže platiť aj pre viac detí). Deti hľadajú osobu, na ktorú je platné to, čo je v tabuľke. Keď ju nájdú, tá osoba sa im podpíše do toho okienka, na ktoré sa jej pýtali a ktoré o nej platí.

Príklad: **Narodený/á 14.2.** - musia nájsť dieťa narodené v tento deň (Karolína Važanová). A

STRETKO: (POVOLANIE)

Dieťa prečíta príbeh:

Titus Zeman sa narodil 4. januára 1915. Bol najstarší z desiatich detí Jána Zemana a Agneše rodenej Grebečiovej. Vyrastal v rodine, ktorá od útleho detstva vychovávala deti k viere, a tak niet divu, že už ako malý desaťročný chlapec sa rozhodol vydať na cestu rehoľného kňaza.

Nikomu sa nepodarilo odradiť ho od tejto myšlienky. Dokonca ani donovi Bokorovi, ktorý ho pred prijatím do ústavu saleziánov v Šaštíne skúšal. Na požiadanie rodičov, pretože boli chudobní, ho odrádzal, že je ešte malý a v kláštore saleziánov bude bez mamičky a nebude môcť plakať, keď mu bude za ňou smutno.

Od malého Titusa dostal odpoveď:

– Prečo hovoríte, že tu nebudem mať mamičku? Áno, svoju pozemskú mamu tu nebudem mať, ale bude tu so mnou Panna Mária Pomocnica, ktorej som sľúbil, že keď vyzdraviem, prídem za ňou. Tá ma bude opatrovať a ochraňovať. Ja sa nerozplačem, lebo tu budem mať svoju nebeskú mamičku.

Vtedy don Bokor kapituloval a povedal:

– S tým chlapcom sa nedá rozprávať. Nedá sa odhovoriť, ten chlapec je povolany! Je to Božia vôľa, proti ktorej nemá zmysel bojovať!

Diskusia:

- je podľa vás 10 rokov skoro na to aby sa niekto chcel stať kňazom? Prečo?
- Aký svätec sa chcel od detstva stať kňazom? Pozn. pre animátora napríklad Dominik Sávio
- Čím ste chceli byť vy keď ste mali 10 rokov?
- Aké je vaše povolanie? Rodič, rehoľník, na voľnej nohe

Modlitba:

Všemohúci Bože,

ty si si vyvolil svojho služobníka Titusa Zemana, aby nasledoval charizmu svätého Jána Bosca. Pod ochranou Panny Márie, Pomocnice kresťanov, sa stal kňazom a vychovávateľom mládeže.

Žil podľa Božích prikázaní a pre svoju priateľskú povahu a ochotu pomôcť bol obľúbený medzi ľuďmi.

Keď nepriatelia Cirkvi siahli na ľudské práva a slobodu vyznania,

kňaz Titus nestratil odvalu a vytrval na strane pravdy.

Pre vernosť svojmu saleziánskemu povolaniu a obetavú službu Cirkvi

bol väznený, zosmiešňovaný, ponížovaný a mučený, ale on neohrozene vzdoroval svojim mučiteľom.

Všetko pretrpel z lásky a s láskou.

Prosíme ťa, večný Bože, osláv svojho verného sluhu Titusa, aby sme si ho mohli v Cirkvi verejne uctievať na oltári.

Prosíme ťa za jeho svätorečenie skrze tvojho Syna Ježiša Krista a na príhovor jeho matky Panny Márie, Pomocnice kresťanov.

Amen.

Poobedná hra

Deti sa rozdelia do 15 skupín - pomiešané všetky 4 kmene

Rýchla rozdeľovacia aktivita: Podľa mesiaca narodenia?

Budú chodiť na stanovištia (+ jeden animátor s každou skupinkou) a plniť úlohy za ktoré získajú určité informácie o TZ.

Na týchto stanovištiach budú musieť plniť úlohy (budú to vyzývačky keďže bude 15 skupín aby mala každá čo robiť) s rôznymi obmedzeniami ktoré určí animátor na stanovišti (napr. plniť úlohu na jednej nohe, jeden sa nesmie dotýkať zeme, chrbtami k sebe, zavreté oči....)

Stanovištia/vyzývačky:

1.rok narodenia (4.1.1915)

Aktivita:

Do oratka na ihrisko sa rozhádzajú papierové gule a iné predmety ktoré sa môžu hádzať rovnomerne na obe polky ihriska. Rozdelíme ihrisko sieťou vo výške 2m na dve polky. Úlohou skupiniek je vyčistiť ich polku ihriska prehadzovaním guľí ponad sieť. Hádže sa stanovený čas (napr. 2min). Vyhráva skupina ktorá má na svojej polke menej predmetov.401.

2.súrodenci (9 súrodencov)

Aktivita:

Beh stonožiek. Stonožku vytvoríme tak, že postavíme skupinku do zástupu a pravou rukou chytíme ľavú ruku toho pred nami pomedzi jeho nohy. Úlohou skupinky je čo najrýchlejšie obehnúť vyznačené územie.... 6.

3.rodicia (Ján, Agneša)

Aktivita:

Hrajú 3 skupiny BU, RU a HU. Každá skupinka sa ozýva svojím signálom (bu-bu, ru-ru, hu-hu). Naháňajú sa tým spôsobom, že BU naháňa RU, RU naháňa HU a HU naháňa BU. Chytený hráč sa stáva členom tej skupinky, ktorá ho chytila, zmení zvuk a naháňa spolu s ňou. Skupinka ktorá má na konci najviac hráčov vyhráva. 467.

4.detstvo (pute do Šaštína)

Aktivita:

Skupinky stoja vedľa seba a pred nimi cca 10m je vyznačená čiara.

V skupinke si spravia dvojice. Jeden z dvojice si zaviaže oči a hodí loptu za vyznačenú čiaru a ten druhý ho musí navigovať k tejto lopte, ktorú zoberie a musí doniesť naspäť. Skupinka, ktorej dvojice to zvládnu skôr vyhráva. 1092.

5.škola (študoval chémiu a prírodopis)

Aktivita:

Skupinka dostane papier kde musí za určený časový interval napísať čo najviac vecí, ktoré sa nachádzajú v oratku (alebo iba v určitej miestnosti...) začínajúcich sa na písmenko, ktoré určí animátor. . Skupika ktorá ma viac slov vyhráva. 540.

6.zdravie (ako 10 ročný vážne ochorel)

Aktivita:

Jeden člen zo skupinky sa postaví tak že, pred ním bude druhá skupinka a za ňou jeho skupinka. Úlohou tohoto člena je zakričať vetu ktorú mu nadiktuje animátor svojej skupinke, pričom druhá skupinka sa snaží vytvárať čo najväčší hluk aby ju počuť nebolo.

7.hobby

Aktivita:

Pinpongový stôl rozdelíme na polovicu a na každú dáme 3 bránky (nalepený kúsok papiera na stole). Členovia skupiny sa rozostavia po obvode svojej polky stola a fúkaním sa snažia dať gól takým spôsobom, že lopta prejde po papieri. Môže sa hrať aj s viacerými loptičkami naraz. Vyhráva skupina ktorá dostala menej gólov. 204.

8.duchovny zivot (ako 10 ročný vyzdravel na príhovor Panny Marie -prisľúbil jej že bude navždy jej synom)

Aktivita:

Každá skupina dostane kľúč na ktorom je zaviazaný dlhý špagát, ktorý si musia všetci členovia skupinky čo najrýchlejšie pretiahnuť popod oblečenie od hlavy po päty, Môžu si pritom vzájomne pomáhať. Vyhráva skupinka ktorá to zvládne ako prvá. 1249.

2.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí

8:00-9:30 omša+divadlo

10:00-13:00 mestská hra

13:00-14:30 presun do sadu J.K.+ obed

14:30-16::30 hry v sade + prichod do oratka

DOOBEDA: MESTSKÁ HRA, MINIGOLF V MESTE

PRÍPRAVA HRY: väčšina animátorov pôjde hneď po omši do mesta na svoje určené miesta. Vezmú so sebou dráhy pripravené v taškách. Tie ťažšie vezme Aďo a dovezie autom do mesta. Po omši pôjdeme spolu s 3. kmeňom do mesta. Náš kmeň pôjde skorej, nech 3. kmeň môže vyhodnotiť predošlý deň. Pôjdeme na elektičku číslo 9 a vystúpime na SNP. Treba lístky pre deti aj animátorov. Stretne sa pred Starou tržnicou a Aďo vysvetlí hru, animátori už budú na svojich pridelených miestach. Každá skupinka dostane golfovú palicu, loptičku, mapu mesta a tabuľku na zapisovanie bodov, do ktorej píšú iba animátori. Na mape je vyznačený priestor, na ktorom sa hrá. Ďalej sa už nehra.

SAMOTNÁ HRA: cca od 9:30 do 12:00???

CIEL' HRY: nájsť všetkých 14 jamiiek na minigolf a odohrať ich za čo najmenší počet bodov. Nejaké body sa pripočítajú aj za čas. Skupinka, ktorá skončí ako prvá, dostane za čas 0 bodov. Druhá 5 bodov, tretia 10 bodov a štvrtá 15 bodov. Body sa získavajú aj za indície. 3. kmeň hrá hru s nami, ale každý hrá sám za seba- skupinky. Všetci začnú pred Starou tržnicou. Každá skupinka dostane indíciu, majú ju rozlúštiť a ísť na to miesto. Tam bude na nich čakať improvizovaná minigolfová dráha. Musia ju odohrať. Je 14 miest, ktoré majú obehnúť. Každá skupinka má tie isté, len v inom poradí.

INDÍCIE: animátorovi skupinka musí povedať, kde je ich ďalšie miesto kam majú ísť. Až potom môžu ísť na to miesto. 1 indícia obsahuje max. 3 nápovedy- podľa toho koľko každá skupinka bude potrebovať. Prvá je najťažšia, tretia najľahšia. Dostanú prvú: Ak ju budú vedieť a uhádnu miesto, za túto indíciu dostanú 0 bodov. Ak nebudú, tak dostanú druhú nápovedu. Ak ju budú vedieť, dostanú 2 body. Ak nebudú, animátor prečíta tretiu nápovedu. Ak ju budú vedieť, dostanú 4 body. Ak ju nebudú vedieť, dostanú 6 bodov a animátor im povie kam majú ísť.

JAMKY: Skupinka príde na určené miesto. Vyberú si 3 ľudí, ktorí odohrajú túto jamku. Najprv hrá jeden, potom druhý a tretí nakoniec. Animátor im do tabuľky zapíše mená a počet úderov, za ktoré danú jamku odohrali. Zvyšok skupinky zatiaľ rozmýšľa nad indíciou- kam majú ísť ďalej. Prípadne pomáhajú držať dráhu pokope, podávajú loptičky, lebo ide im aj o čas. Skupinky skončia u svojich skupinkových animátorov- jednom z nich. Zvyšní animátori sa po hre, čo najskôr dostanú k svojim skupinkám.

PO SKONČENÍ HRY: skupinky si dajú suchý obed a stretko. Ako sa dohodnú- môžu hneď na mieste alebo v Medickej záhrade.

POOBEDE: hry v sade Janka Kráľa - frisbee, mäso, futbal, volejbal, oddych... potom presun do oratka

Kto hľadá nájde

Hra sa bude hrať v tímoch. 1 anim. Zostane pri deťoch, 2. Anim. má identif. znak. (slniečko, guľička). Anim. sú rozmiestnený po sade J. K. a skupinky behajú k nim. Každá skupinka má Kartičku kde zbiera podpisy anim. zo stanovísk. Na každom stanovisku je nejaká úloha. Jej vyriešením získajú podpis. Vyhra ten so všetkými podpismi.

1. Tajnícka
2. Hadanka
3. Rub. Kocka
4. Suduku
5. Bludisko
6. Osemsmerovka
7.

3.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí
8:00-9:30 omša+divadlo
9:30-11:30 Hra VERNOSŤ (park Andreja Hlinku)
12:30-14:00 obed+stretko
14:00-15:00 vodné stanoviská
15:00-16:30 mokrý chvostík + vodná bitka

Hra VERNOSŤ

Každá skupinka má svoju základňu. Zo skupinky sa vyberú:

3 ľudia- pytači, 1 pátrač, 1 zapisovač, 5 ľudí – ochranca, 5 ľudí - zlodej

Pátrač: hľadá indície skryté po oratku počas celej hry, v knižnici

Zapisovač: zapisuje zistené informácie do papiera,

Pytači: sa pýtajú otázky anim.

Obranca: môže chytať zlodejov

Zlodej: kradne informáciu od druhých skupiniek

Deti sú ašpiranti uchádzajúci sa o štúdium v nociáte. Ich úlohou je získať materiály potrebné na prihlášku. 4 animátory sú profesory v noviciáte, no strážia ich eštébači. Profesory ale nevedia, že to sú ašpiranti, preto ich zavádzajú zlými informáciami (toto deti nevedia)
Zároveň, každá skupinka je členom iného saleziánskeho domu. Anšpiranti musia byť taktiež informovaní o ostatných možnostiach edukácie preto potrebujú vedomosti aj od ostatných farností. Saleziánske domy však o sebe nevedia, preto bránia svoje teritórium.

Animátori sú rozmiestnení po parku, najprv sa im prídu nadiktovať všetci 3 pytači, on si určí komu bude klamať a komu hovoriť pravdu. Pytači sa chodia pýtať na otázky. Musia sa pravidelne striedať, a riešiť otázky postupne. Keď ašpiranta chyť eštébač, dieťa musí klačať kým ho niekto neoslobodí. Každý anim. má inú sekciu: Dom, Ihrysko, Škola, Kaplnka. Pytači musia najprv zistiť sekciu anim. Až potom postupne klásť otázky.

Všetci traja pytači musia navštíviť každého profesora raz, tak zistia, že sú informácie, ktoré dostali rozdielne. V tejto fáze nastupuje pátrač, ktorý beží do knižnice, zistiť pravdu. Knižnica je ale opäť strážená eštébačmi.

Zároveň bude mať každá skupinka 6 informácií (pre každú skupinu dve) o svojom saleziánovi, ktoré musia strážiť, lebo úlohou druhých skupiniek je získať tieto informácie. Infošky môžu kraďnúť zlodeji (nemôžu ale chytať) obraňovať územia a zároveň chytať môžu obrancovia.

Vyhrá tá skupinka, ktorá bude mať kartičku s otázkami najsprávnejšie vylúštenú a minimálne 4 z 6 informácií od ostatných skupiniek.

Potrebuje:

4 animátory – profesory

6 animátory – eštébači (4 strážia profesorov, 2 knižnicu)

Prihláška pre ašpirantov (otázky, ktoré sa budú pýtať profesorov)

texty pre animatorov k otázkam,

Knihy: v nich vložené pravdivé informácie (označiť knihu aká je sekcia..)

Informácie do skupiniek 6x4=24

Krepán na označenie teritória

STRETKO

Sloveso „zachovávať“ naznačuje dlhodobý dej. Vernosť teda nie je jednorazová záležitosť; znamená, že si verný dlhodobo: strážiš si vieru, dbáš o to, ako žiješ, udržiavaš oheň svojej viery (v.6) aj napriek nepriaznivým okolnostiam. Pavlove rady pokračujú aj v druhej kapitole. Prečítajme si z nej prvých 13 veršov.

1 Ty sa teda, syn môj, upevňuj v milosti, ktorá je v Kristovi Ježišovi. **2** A čo si počul odo mňa pred mnohými svedkami, zveruj spoľahlivým ľuďom, ktorí budú schopní učiť aj iných. **3** Trp spolu so mnou ako dobrý vojak Ježiša Krista. **4** Nik z vojakov sa nemieša do záležitostí všedného života, ak sa chce páčiť tomu, kto ho najal. **5** A kto závodí, nedostane veniec, ak nezávodí podľa pravidiel. **6** Roľník, ktorý sa namáha, má prvý dostať podiel na úrode. **7** Uvažuj o tom, čo hovorím. Pán ti dá porozumieť všetkému. **8** Pamätaj na to, že Ježiš Kristus, z Dávidovho rodu, bol vzkriesený z mŕtvych podľa môjho evanjelia, **9** pre ktoré znášam útrapy až po okovy ako nejaký zločinec. Ale Božie slovo nie je spútané! **10** Preto všetko znášam pre vyvolených, aby aj oni dosiahli spásu, ktorá je v Ježišovi Kristovi, a večnú slávu. **11** Spoľahlivé je to slovo: Ak sme s ním zomreli, s ním budeme aj žiť. **12** Ak vytrváme, s ním budeme aj kraľovať. Ak ho zaprieme, aj on zaprie nás. **13** Ak sme neverní, on ostáva verný, lebo seba samého zaprieť nemôže. **14** Toto pripomínaj a zaprisahávaj ich pred Bohom, aby sa nepreli o slová. Nie je to na nič užitočné, len na skazu poslucháčov. **15** Usiluj sa ukázať Bohu ako osvedčený, ako robotník, ktorý sa nemusí hanbiť a správne podáva slovo pravdy. **16** Svetáckym prázdnyňm rečiam sa vyhýbaj; lebo ešte viac budú postupovať v bezbožnosti **17** a ich reč sa bude šíriť ako rakovina. Takí sú aj Hymeneus a Filetus, **18** ktorí zblúdili od pravdy a hovoria, že vzkriesenie už bolo, a tak rozvracajú vieru niektorých. **19** Ale pevný Boží základ stojí a má túto pečať: Pán pozná svojich a: Nech sa odvráti od nepravosti každý, kto vyznáva meno Pánovo. **20** Vo veľkom dome nie sú len zlaté a strieborné

nádoby, ale aj drevené a hlinené; jedny na vznešené ciele, iné na všedné. **21** Kto sa od tohto očistí, bude nádobou na vznešené ciele, posvätenou, užitočnou Pánovi, pripravenou na každé dobré dielo. **22** Chráň sa mladíckych žiadostí a usiluj sa o spravodlivosť, vieru, lásku a pokoj s tými, čo z čistého srdca vzývajú Pána. **23** Hlúpym a neviazaným otázkam sa vyhýbaj, veď vieš, že vyvolávajú len zvady. **24** A Pánov služobník sa nemá vadiť, ale má byť ku každému prívetivý, schopný učiť a byť trpezlivý. **25** Tých, čo odporujú, má mierne karhať; možno im raz Boh dá kajúcnosť, aby poznali pravdu **26** a vymanili sa z osídel diabla, ktorý ich drží v zajatí svojej vôle.

Diskusia:

1. Aké príkazy dal Pavol Timotejovi v tomto úryvku? (posilňuj sa, predkladaj, znášaj utrpenie, rozmýšľaj, maj na pamäti).
2. Akú vieru by sme teda podľa tejto state mali mať? Vytrvalú, oddanú, zanietenú...
4. Čo budeme mať z toho, ak budeme Bohu verní? „Ak vytrváme, spolu s ním budeme aj kraľovať“ – v. 12
5. Nie vždy dokážeme byť Bohu verní a zlyhávame. Aký je vtedy postoj Pána Boha voči nám? „Ak sme neverní, on zostáva verný, veď nemôže zaprieť seba samého“ – v.13. To je obrovská nádej a istota, ktorú máme. Pán Boh je voči nám vždy verný a odpúšťa. Jeho láska sa nás nikdy nevzdá!
6. Posledný verš by sme mohli parafrázovať aj takto: „Hoci bývame neverní, on nám aj napriek tomu stále verí.“ Zamyslel si sa už niekedy nad tým, že Pán Boh ti verí? Čo to pre teba znamená?

VODNÉ STANOVISKÁ

každé stanovisko je pre jednu skupinku

Pomocky:2 plachty, sáčky s vodou

1. Sáčkobal

Prehadzovanie sáčka s vodou 2. Tímu do plachty. Počíta sa koľko krát z 5/10 sáčok chytiť

2. Hadica pod tričko

Deti si musia čo najrýchlejšie prevliecť pustenú hadicu cez trička

3. Jablká z vedra

Skupinka musí preniesť čo najrychlejšie všetky jablká z 1 vedra do 2

4. Beer pong

Która skupinka trafi čo najviac.

5. Voda v ústach

2 skupinky/tímy proti sebe s vodou v ústach a rozsmievajú sa medzi sebou. Vyhrá skupinka čo najdlhšie vydrži nesmiať sa

6. **Topenie** – ležiace decko priviažu na lavičku a zaviažu mu oči. Potom mu lejú vodu na hlavu, príde mu to ako keby ho topili.

7. **Vajíčko** - každé dieťa si vyrobí papierovú čapičku, zárvoň sa dohodnú, kto si dá vajce pod čapicu. Animátor sa pýta : “Máš vajíčko na hlave?” on môže klamať/pravdu. Ten čo sa pýta môže nemusí plesnúť po hlave.

8. **MOKRÝ CHVOSTÍK** hrajú ako jednotlivci

Každý má novinový chvostík zastrčený v gatiach/plavkách, a fľašu s vodou, oblievajú sa s cieľom zamocit chvost ineho. Vyhrá clovek s najsuchším chvostikom.

4.deň

Harmonogram

- 7:30-8:00 príchod detí
- 8:00-9:30 omša+divadlo
- 9:30-12:00 pokladovka
- 12:00-13:30 obed, stretko, futbal...
- 14:00-16:00 hra
- 16:30 príchod do oratka

Pokladovka

Stretko (ODHODLANIE)

Príbeh:

Na Titusa Zemana veľmi doľahli udalosti barbárskej noci z 13. na 14. apríla 1950. Keď štátna moc obsadila kláštory a presunula rehoľníkov do sústreďovacích táborov, vďaka Božej prozreteľnosti bol na fare v Šenkviaciach.

Trápilo ho pomyslenie, čo je so spolubratmi a rozmyšľal, ako by im pomohol. Začal sa zaoberať myšlienkou ilegálne odviesť mladých spolubratov a bohoslovcov do Turína, aby mohli dokončiť začaté štúdium. Navštívil dona Františka Revesa na fare v Brodskom a povedal mu, čo zamýšľa. Spolu sa išli pozrieť až k rieke Morave na miesta, kde začínalo hraničné pásmo a kde by mohli byť brody. Keďže nemali nijaké skúsenosti z ilegálnych prechodov hraníc, dohodli sa, že budú hľadať prevádzáčov.

Don Titus sa vrátil do Šenkvič so zámerom, čo najskôr sa stretnúť so spolubratmi.

V lete 2. júla 1950 navštívil dona Titusa v Šenkviaciach don Ernest Macák a navrhol mu, aby odvádzal nedoštudovaných bohoslovcov a mladých spolubratov do zahraničia. Keď mu povedal, že ho napojí na jedného prevádzáča, don Titus hneď súhlasil. Nezaváhal ani sekundu a prijal návrh, veď sám sa usiloval nájsť prevádzáča.

Spolu odcestovali do Borského Svätého Mikuláša, kde dohodli stretnutie dona Titusa s prevádzáčom Jozefom Mackom, ktorý bol jedným z najskúsenejších prevádzáčov.

Don Titus sa stal organizátorom veľmi riskantnej a nebezpečnej činnosti. Od toho okamihu začal pripravovať prechod cez hranice.

Ani zlé skúsenosti a hroziace nebezpečenstvo počas prvých dvoch ilegálnych ciest do Turína neodradili dona Titusa od prípravy ďalšej cesty. Veril, že tí, čo budú môcť študovať v Turíne, sa raz vrátia na Slovensko ako kňazi, alebo pôjdu ako misionári šíriť Božie slovo do sveta.

Otázky k príbehu:

- Aké vlastnosti musel Títus Zeman mať, aby toto dokázal?
- Prečo musel Títus Zeman konať prechody tajne? Myslíte si, že to bolo správne?
- Keby ste cítili túžbu pomôcť tak ako Titus Zeman, mali by ste na to odhodlanie? Pýtali by ste sa Pána Boha, či je to správne, alebo by ste si odvážne sami dôverovali?
- Čo myslíte, spolupracoval don Títus na Božom pláne? Prečo?
- Kedy ste naposledy potrebovali na niečo nazbierať odvalu?? Spomenuli ste si pritom aj na Pána Boha?

Každý animátor si nájde pár citátov z Písma, kde sa píše o odvahe, o tom ako Boh pomohol.

Spoločne sa potom pomodlíme **žalm 27**.

Dôvera v nebezpečenstve

1 Dávidov žalm. Pán je moje svetlo a moja spása, koho sa mám báť? Pán je ochranca môjho života, pred kým sa mám strachovať? **2** Keď sa približujú ku mne zločinci a chcú mi zničiť telo, vtedy moji utláčatelia a nepriatelia strácajú silu a padajú. **3** Aj keby sa proti mne postavili šíky, moje srdce sa nezľakne. Aj keby proti mne vzbíkol boj, zotrvám v dôvere. **4** O jedno prosím Pána a za tým túžim, aby som mohol bývať v dome Pánovom po všetky dni svojho života, aby som pociťoval nehu Pánovu a obdivoval jeho chrám. **5** A on ma vo svojom stane schová v deň nešťastia, ukryje ma v skrýši svojho príbytku a postaví ma vysoko na skalú. **6** A už teraz dvíham hlavu nad svojich nepriateľov, čo ma obkľučujú. V jeho stánku mu prinesiem obeť chvály, budem spievať a hrať Pánovi. **7** Čuj, Pane, hlas môjho volania, zľutuj sa nado mnou a vyslyš ma. **8** V srdci mi znejú tvoje slová: „Hľadajte moju tvár!“ Pane, ja hľadám tvoju tvár. **9** Neodvracaj svoju tvár odo mňa, neodkláňaj sa v hneve od svojho služobníka. Ty si moja pomoc, neodvrhuj ma, ani ma neopúšťaj, Bože, moja spása. **10** Hoci by ma opustili otec aj matka, Pán sa ma predsa ujme. **11** Ukáž mi, Pane, svoju cestu a prived' ma na správny chodník, lebo mám mnoho nepriateľov. **12** Nevydávaj ma zvoli utláčateľov; veď povstali proti mne kriví svedkovia, dychtiví po násilí. **13** Verím, že uvidím dobrodenia Pánove v krajine žijúcich. **14** Očakávaj Pána a buď statočný; srdce maj silné a drž sa Pána.

Zradca vlajky

Pomôcky: vlajky, lano, kartičky s hodnotami

Každý tím má na inom konci ihriska svoju základňu, ktorú má ohradenú lanom/ švihadlom a v jej strede má zapichnutú vlajku. Z tejto základne hráči vybiehajú do poľa, aby ukradli nepriateľským tímom ich vlajku. V každej základni je jeden animátor, ktorý dohliada na férovosť hry, ale nesmie nijak zasahovať do hry (okrem úlohy, ktorá mu je pridelená)!!!

Každý hráč v tíme dostane kartičku so svojou hodnotou, ktorá mu bola pridelená pri rozdeľovaní hodností. Túto kartičku má počas celej hry so sebou.

Rozdelenie hodností:

Záleží od počtu hráčov, ale musí platiť čím vyššia hodnosť, tým menší počet osôb!

Napríklad: (16 detí v skupinke)

Vedúci výpravy 1x

Prevádzač 3x

Pomocník 3x

Strážnik 2x - jediný vie poraziť Prevádzača + tých čo sú pod ním

Mladý kňaz 4x

Člnka 3x - vie poraziť Vedúceho výpravy

Hodnosti sa uplatňujú pri stretnutí s nepriateľom. Za stretnutie sa považuje postaviť sa zoči-voči rovno oproti nepriateľovi, poprípade ak uteká okolo je potrebné ho chytiť. Každú osobu môže chytiť len 1 hráč - ostatní nesmú stáť okolo a čakať, či sa chytená osoba vyslobodí, aby ju potom mohli chytiť oni. Vždy vyhráva vyššia hodnosť (ak nie je výnimkou dané inak!!) Ak sa stretnú 2 rovnaké hodnosti, nič sa nedeje, bežia obaja ďalej.

Pri stretnutí si nepriatelia ukážu navzájom svoje karty. Hráč s vyššou hodnotou vyhráva - hráč s nižšou hodnotou sa musí vrátiť do svojej základne za animátorom, ktorý mu dá úlohu na vyliečenie, aby sa mohol vrátiť opäť do hry. Hráč, ktorý sa lieči nesmie brániť nepriateľovi pri kradnutí vlajky!

Granát - je to špeciálna hodnosť pre ktoréhokoľvek člena skupinky, ktorý na určitý čas vymení svoju hodnosť za túto. Ktorýkoľvek člen tímu si môže zvoliť ktoréhokoľvek iného člena tímu za svoj granát. POZOR: Musí sa to udiť na základni po dohode s animátorom. Vždy môže mať len jedna osoba zo skupinky pri sebe granát.

Granát zabezpečí nízkym hodnotiam (člnka, kňaz..), že porazia vyššie.

Môže byť použitý len 3krát!

Príklad: Jožko, ktorý je člnka, vezme si za svoj granát Maťa, ktorý je pomocník. Bežia spolu - 3krát stretnú nepriateľa, ktorý má hodnosť vyššiu ako Jožko - po tretej porážke nepriateľa už Matej ďalej nemôže byť granát - vráti sa mu jeho pôvodná hodnosť.

Každá osoba môže byť granátom len raz za celú hru!

Pokiaľ sa stretnú 2 osoby s granátom, granáty sa budú pretláčať - koho granát vyhrá, ten môže hrať ďalej (neráta sa mu to ako stretnutie s nepriateľom). Kto prehrá vráti sa aj s granátom na základňu vyliečiť sa a už ho nemôže použiť.

Ak jeden tím ukradne vlajku inému tímu, ten sa k nim pridá. Vyhráva tím, ktorý má všetky 4 vlajky.

Hodnosti:

Vedúci výpravy

Prevádzač

Pomocník

Strážnik - jediný vie poraziť Prevádzača + tých čo sú pod ním

Mladý kňaz

Člnka- vie poraziť Vedúceho výpravy

Doplnková hodnosť: Granát

5.deň

Harmonogram

7:30-8:00	príchod detí
8:00-8:30	divadlo+odchod na výlet
11:15	cesta na Sales+hra na cestu
11:15-12:45	omša + obed
12:45-13:00	vysvetlenie hry
13:00-14:30	hra
14:30-15:15	oddych
15:15-15:30	stretko
15:30	ODCHOD (84 + 209)
16:15	PRÍCHOD do oratka

CESTA NA SALES (HRA)

Ako náhle deti vystúpia z autobusu, zhromaždíme ich na chodníku kde nebudú zavádzať a cestou na Sales si zahráme hru PAR/NEPAR a.k.a ZAPALKY

- každé dieťa dostane na ruku 5 zápaliek.

- dieťa vyzýva protivníkov mimo svojej skupinky tak že si schová do dlane ľubovoľný počet zápaliek a vyzvaná osoba musí uhádnuť či ma v ruke páry alebo nepáry počet zápaliek

-ak vyzvané dieťa uhádne tak získava zápalky od svojho vyzývateľa, ale ak neuhádne musí dať vyzývateľovi zo svojich zápaliek taký počet koľko mal na ruke jeho oponent

- PO PRICHODE na Sales, každý animátor vyzbiera v svojej skupinke zápalky a spočíta (ak bude osob. hodnotenie, dieťa s najväčším počtom zápaliek môže byť odmenené)

STRETKO: (ODVAHA, STATOČŇOSŤ)

Dieťa prečíta príbeh:

Don Titus, koľkých sa len dalo, tajne sprevádzal cez rieku Moravu a Rakúsko do Talianska, aby mohli dokončiť štúdiá teológie a byť vysvätení za kňazov. Mali byť pripravení vrátiť sa do vlasti hneď, ako by boli minimálne signály pádu komunistického režimu.

Tak Titus zorganizoval tri prechody: jeden medzi augustom a septembrom, ďalší v októbri a posledný v apríli. Medzitým sa aktivita záchrany saleziánskych povolání stala kanálom, cez ktorý sa pokúsil zachrániť aj prenasledovaných diecéznych kňazov. Po tom, ako ho k tomuto počinu povzbudil vtedajší hlavný predstavený saleziánov don Pietro Ricaldone, ktorého stretol v Turíne, a po tom, ako prekonal ťažkú chvíľu osobnej skúšky „temnej noci“ v januári 1951 v Linzi, keď čakal na vhodné okolnosti návratu do vlasti, bol Titus Zeman spolu s mnohými ďalšími v apríli 1951 zatknutý.

Vykonštruované obvinenia boli: špionáž a velezrada. Prokurátor pre neho žiadal trest smrti. Ale Titusova povest', a vôľa režimu „nevytvárať mučeníkov“, priniesli zmenu trestu na 25 rokov tvrdého väzenia bezpodmienečne, so stratou občianskych práv. Trinásť rokov Titus znáša väzenie, ťažko mučený, zosmiešňovaný, ponižovaný.

Čo si myslíte o príbehu? Pocity/ Zdesenia..

Prečo to Titus robil ?

Myslíte si že sa bál?

Vydali by ste sa na takú cestu s Titusom v tej dobe aj vy?

Animátor odpovie ako uzná za vhodné :) napr. (Titus bojoval za duchovné povolania , vo všetkom dôveroval Bohu..)

Modlitba: animátor/dieťa vlastnými slovami :)

VELKA HRA UZ NA SALESE

Pomôcky: lano na označenie územia, mapa (plán hry), figúrky, kartičky s otázkami, rozlišky pre bežcov 4x, rozlišky pre chytačov 4x, pomôcky na stanoviská odvahy,

HRU JE MOZNE HRAT AJ DNU ZA ZLEHO POCASIA

-hra je vedomostného charakteru, decká majú za úlohu pomocou správne zodpovedaných otázok putovať zo Slovenska do Talianska (presne ako náš Titus), hra sa odohráva na vytvorenej mape s políčkami (v strede hracieho pola) kde pre dosiahnutie pokroku v hre bude musieť skupinka správne zodpovedať danú vedomostnú otázku aby získali peniaze na ďalšiu a dostali sa postupne až do cieľa

- deti sa rozdelia na skupinky (predpoklad 4), každá skupinka bude mať svoje stanovisko v rohu imag. štvorca kde si svoje zázemie označia

-v strede bude stolík v označenom zázemí kde bude hra (mapa) + animátor

- každá skupinka si vyberie jedného zástupcu ktorý bude z ich územia behať (nazveme ho behač) do stredného územia (kde bude mapa) po otázku ktorú prinesie ku skupinke a spoločne nájdu správnu odpoveď

- ostatné na to určené deti budú môcť chytať behačov a zobrat' im ich otázku aj so správnou odpoveďou a odovzdať animátorovi pri mape kde za ňu dostanú body

- počas hry je možné získať rýchlo peniaze splnením 4 stanovísk zamerané na odvalu (deti si určia kto z ich skupinky pôjde na toto stanovisko avšak nemôže ten istý ísť viac ako raz na dané stanovisko s úlohou odvahy)

4 animatori na specialnom stanovisti.

4 animatori do skupinky (kazdy vo svojej)

2 animatori do hlavneho stanu (Adam a Dalibor)

Putovanie po mape s tym,ze na presun medzi mestami je potrebne ziskat 10€. Na ceste su nastrahy ktore mozu cestu predlzit (vysvetlime,potrebujem na toto 4 animatorov). Deti v skupinke sa rozdelia na mudrcov,chytacov a zlodejov.

Mudrci- chodia k "hlavnemu stanu" po vedomostne otazky zo Slovenska.

Zlodeji- kradnu inym skupinkam,zlodej moze ukradnut 5€ ktore mu da animator zo skupinky.

Chytaci- brania svoje uzemie pred zlodejmi.

Za jednu zodpovedanu otazku skupinka dostane 1€. Kategorie otazok su:

Historia,Kultura,Veda,Geografia,Sport a Rozne. Za 10€ si moze skupinka zakupit listok do dalsieho mesta. (Nie je istota,ze sa tam dostanu ak neprejdu prekazkou na hranici!) Kazda

skupinka dostane 2 papiere (A4) s nazvom skupinky a kategoriami otazok,ktore sa budu na ten

papier pisat. S tymito papiermi budu chodit za nami (my budeme rozdelené kategorie,to na

zaciatku povieme). Na ten papier napisem otazku skupinke,pojdem s tym do skupinky a napisete odpoved. Ak je spravna tak sa mudrc s jednym € a papierom vracia naspät.

6.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí

8:00-8:30 divadlo+odchod na výlet

12:00-14:00 omša+obed+stretko

14:00-15:00 poobedná hra

15:00 odchod do oratka

Hra na cestu:

Ano–nie

Pomôcky: 7 kartičiek na hráča

Na začiatku výprvy rozdáme každému dieťaťu 7 kartičiek. Počas celej cesty nikto nesmie povedať ÁNO a NIE. Pokiaľ to povedia, odovzdajú jednu kartičku tomu, kto na to prvý upozorní. Kto ma na konci najviac kartičiek vyhráva. Možnosť upgradnut hru slovami - KDE, KEDY, PREČO, AKO...

Stretko – BOJ SO STRACHOM

Úvodná aktivita:

Každý na papier napíše 5 vecí, z ktorých má strach. Keď majú všetci napísané, každý prečíta (dobrovoľne).

Diskusia:

- Čo je strach?
- Kedy ho máme?
- Ako prekonávate strach? Máte nejaké tipy?

Príbeh:

- deti sa pohodlne posadia tak, aby ich nič nerušilo
- všetci si zatvoria oči a animátor im povie vymyslený príbeh

Predstavte si, že ste sa ocitli v tajomnom, tmavom, hustom lese, všade cítiť chlad a fučanie vetra... Kráčate si po úzkej lesnej ceste, keď tu zrazu začujete z diaľky zvláštne zvuky. Nenechávate sa nimi rušiť a kráčate si ďalej. No zvuky neprestávajú, počuť ich stále silnejšie. K zvukom sa pridávajú aj čiesi kroky, máte pocit, že vás niekto prenasleduje, niekto za vami kráča.. Vaše tempo chôdze sa zrýchľuje, ale ono je to stále bližšie a bližšie pri vás. Tie zvuky už opantali vašu myseľ, vy začínate unikať, bežíte. No ono to beží za vami, je to už celkom blízko pri vás, dýcha vám to na chrbát. No vtom otvoríte oči (deti pomaly otvárajú oči) a zisťujete, že to bola iba predstava a je slnečný deň...

- Ako ste sa cítili v tom lese, aké pocity ste prežívali?
- Čo ste pociťovali vtedy, keď vás to čosi už skoro malo?

Aktivita:

Spoločné spísanie dvoch plagátov: jeden s negatívnymi frázami, ktoré nás napádajú, keď prežívame strach napr. Bojím sa, Ja to nevládnem. strápnim sa,...; druhý s pozitívnymi frázami, ktorými bojujeme proti strachu napr. Zvládnem to, Hore hlavu, Pán je môj pastier,

Kto dôveruje v Pána, by mal či najmenej používať negatívne formulky, lepšie ich vôbec nepoužívať. Symbolické roztrhanie plagátu s negatívnymi myšlienkami.

Človek nebol stvorený pre strach. Strach je zviazaný s hriechom. Len jeden strach je veľmi vážny! Je to strach o spásu svojej duše.

Ani Panne Mária nepodliehala, nevzdávala sa, keď na ňu doľahol strach, ale naopak konala – útek do Egypta, hľadanie svojho syna v Jeruzaleme, verila Ježišovým slovám, dôverovala Bohu aj vtedy, keď išli Ježiša ukrižovať. Aj dnes nám chce povedať, aby sme sa nevzdávali a boli verní jeho učeniu. - porovnať aj so životom Titusa Zemana (aj on mal strach, keď organizoval tieto prechody. Nielen o seba, ale aj o tých mladých chlapcov, ktorí sa túžili stať kňazmi. A keď ho chytili, musel sa báť, že čo sa s nimi teraz stane.)

Modlitba:

- k anjelovi strážnemu a modlitba vlastnými slovami

Poobedná hra:

Rezdelíme deti do 15 skupín.

Rýchla rozdelovacia aktivita:

Musia rozlúštiť šifru v ktorej bude napísaná cesta ako sa dostanú cez hranice do Turína.

Spôsob lúštenia šifry: Každá skupina bude mať svoje sídlo (kde budú riešiť šifru, naokolo v lese na stromoch alebo niekde bude vždy pripnuté nejaká rovnosť, napr. $A = \perp$), čiže budú vedieť čo znamená A, taktika v tejto hre je nechať jedného na stanovisku a ostatní behať a zisťovať

písmenka, potom to spolu prelúštiť, na tej šifre bude len niečo jednoduché v zmysle aby postupovali do Turína podľa mapy a podľa nejakých X čo tam budú.

Vylúštili šifru a majú mapu ako sa dostať do Turína. Postupujú po tejto mape a cestou zdolávajú rôzne prekážky (stanovištia). Na hraniciach ale strážia pohraničníci (animátori) ktorým sa musia vyhnúť a nenechať sa chytiť (koho sa dotknú je chytený a končí hru-teoreticky môžeme počas hry chytiť zopár detí a vymyslieť nejaké väzenie alebo čo...). Na 4/5 stanovišti zo 7/8 stanovišť vyznačených na mape bude čakať schovaných 10 animátorov (hraničiarov) ktorý ich pochyťajú a tým pre nich prechod končí...

7.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí
8:00-9:30 omša+divadlo
10:00-11:00 hra+stretko
11:00-11:30 obed
12:30 vysvetlovanie hry
13:00-15:30 hra
16:00 presun do oratka

Pomôcky:

Papier, perá, ceruzky.

Stretko:

Uvedieme sa do stretka krátkou modlitbou.

Príbeh :

Misionár sa už mesiace snažil dopátrať náhradu za slovo „viera“ v jazyku Papuáncov, pretože v ich jazyku nebol pre to ekvivalent. Raz za ním prišiel jeden domorodec a hovorí:

„Ty nám rozprávaš o Ježišovi a hovoríš, že za nás bol ukrižovaný a že vstal z mŕtvych. Videl si niekedy Ježiša?“

„Nie,“ povedal misionár.

„Tak ho videl tvoj otec?“

„Ani on ho nevidel...“

„Keď ho teda nikto nevidel, ako môžeš tvrdiť, že Ježiš žije?“

Medzitým zahalil slnko veľký mrak.

„Vidíš slnko?“ opýtal sa misionár.

Muž zavrtel hlavou.

„Tak je to i s Ježišom. Slnko svieti, aj keď ho nevidíš. Ja Ježiša nevidím, ale viem, že žije.“

Muž dlho premýšľal a potom povedal : „Rozumiem ti, tvoje oko Ježiša nespatriło, ale pozná ho tvoje srdce. Ty si videl Ježiša srdcom.“

To sa misionárovi stalo náhradou za slovo „viera“ – „vidieť srdcom“.

Otázky k diskusií:

Aký vplyv a na čo má vaša viera vo vašom každodennom živote?

Ako prežívate vieru vy? Doma, v škole, na krúžkoch...

Pri dôležitých rozhodnutiach sa snažite rozhodovať skôr srdcom alebo rozumom?

Stalo sa vám niekedy, že ste sa rozhodovali medzi srdcom a rozumom? Ak áno, kedy?

Ktoré rozhodnutia sú podľa vás lepšie, srdcom alebo rozumom?

Aktivitka:

Zahráme sa aktivtku, ktorú hrajú traja ľudia. Spolu musia splniť ľahkú úlohu, napríklad preniesť nejakú vec jedného stretkára ku druhému. Jeden je nemý a hrá iba pantomímu, ten jediný pozná úlohu, ktorú treba splniť. Oproti nemu stojí jeden, ktorý môže iba rozprávať a nepoužíva žiadne

končatiny snaží sa opísať slovami pantomímu toho čo stojí oproti nemu, a posledný poslúcha príkazy, čo mu povie ten čo rozpráva, nemôže sa pýtať otázky a plní úlohu.

Modlitba na záver:

Ďakujeme ti Pane, že si nám poslal mužov silnej viery, ktorí nás zapálili ohňom a vierou, ktorú prijímame do nášho každodenného života. Chceme sa vierou posväcovať a podľa nej žiť, aby sme boli vďačné deti nášho Otca. Pomáhaj nám a požehnávaj nás silnou vierou zhora, aby sme ťa mohli spoločne oslavovať v nebi. Amen.

Poobedná mestská hra:

Presunieme sa na hlavné námestie, kde vysvetlíme hru s Adamom, ostatní animátori už budú na svojich miestach. Budú na svojich stanovištiach, postava sa bude volať „svedok“, kde za nimi budú behať deti a pýtať sa ich otázky iba : áno/ nie, kedy, kde, ako, kto, čo, prečo. Ak sa dieťa opýta na otázku, ktorú svedok nebude mať v príbehu, odpovie NEVIEM. Deti sa môžu opýtať vždy jednu otázku a vracajú sa k svojmu stanovištu a konzultujú svoje poznatky. Keď budú mať hotovú konšpiráciu, idú za postavou Spravodlivosť a odpovedia jej na 5 otázok, ktoré sa opýta. Tieto otázky nebudú vedieť dopredu. Za spravodlivosťou môžu ísť len raz.

8.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí
8:00-9:30 omša+divadlo
10:00-16:30 kúpalisko

Stretko

9.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí
8:00-9:30 omša+divadlo
10:00-12:00 doobedná hra
12:00-13:30 obed+stretko+chill
14:00-16:00 poobedná hra
16:30 príchod do oratka

Doobedná hra

Indiánska palička

S tým že deti nebudú iba klasicky behať po paličku, ale vždy bude úloha ktorú budú musieť splniť predtým ako paličku zoberú a bežia naspäť... Za vyhratú hru zbierajú peniaze na poobednú hru.

Stretko

Poobedie: MONOPOLY

-4 strategija + 1vyjednavac (menia sa pri hracom plane) -2 bankari -zvysok zarabaci Animatori: banka, pri plane, stanovistia (za splnenu ulohu napise animator na papier zarobenu sumu, dieta bezi do banky vypyta si peniaze, animator preskrtno sumu, dieta zanesie peniaze svojim bankarom) -peniaze na zaciatku z doobedia, zvysok zbieraju na stanovistiach -hra sa klasicke monoypoly -jedno kolo: kazdy postupne hodi kockou, posunie sa, kupuje/plati druhym -kazde kolo sa zahra najprv na papieri -hrac odide za skupinkou, povie co sa stalo -zaznacia si na svojom plane -v banke sa odohraju platby -striedanie hracov -nove kolo -na zaciatku kola oznami hrac ci chce alebo nie vec na ktoru stupil v minulom kole (plati bud hned ak ma peniaze, ak nie ma 2 kola

na získanie penazi, pokiaľ neziska prepadne mu to) -pocas kol zvysook skupinky zaraba (stanovistia) + plni ulohy zo "sance" -raz za cas stretnutie vyjednavacov -SANCA: -ulohy navyiac - karta ZLODEJ (ukradne urcite policka ale nikto nevie kedy) -karta ZISK (za urcite policka ziskaju peniaze) ---> aj na zaklade tychto kariet mozu vyjednavaci obchodovat s polickami

10.deň

Harmonogram

7:30-8:00 príchod detí
8:00-9:00 omša+divadlo
9:00-12:00 stanoviská
12:00-12:30 stretko
13:00-13:30 obed
13:30-15:00 organizované voľno
15:00-16:30 omša+vyhodnotenie

Doobedie

Každá skupinka má svoju farbu, deti chodia po stanoviskách, buď po jednom alebo viaceré podľa druhu stanoviska a súťažia s druhou skupinkou o dobrý skutok. Za získané dobré skutky sa získavajú stupne u pápeža: proces blahorečenia, blahoslavenosť, proces svätorečenia, svätosť, zázraky. Skupinka, ktorá sa dostane najďalej/bude mať najviac zázrakov vyhrá hru.

Stanoviská: (počet detí, hodnotenie)

- Prvá pomoc: obviazanie a prenesenie zraneného (4- 1obväzuje, 2nesú, 1zranený-rýchlosť, kvalita obviazania)
- Prenos dreva: prenesenie dreva z jedného miesta na druhé (4-po jednom sa točia, kým neuplynú 3min.- počet kusov)
- Doniesť vodu: bez nádob doniesť, čo najviac vody v čase 3min. (4-po jednom sa točia – množstvo)
- Pomoc básnikovi – na slová, ktoré dá animátor vymyslieť básničku (2-kvalita, aby sa to rýmovalo a dávalo zmysel, dĺžka, rýchlosť)
- Záchrana – postaviť papierové lietadielko a hodiť ho čo najbližšie k cieľu (1- blízkosť)
- Zohnať veci – cez pantomímu musia zohnať veci, ktoré im animátor nakáže (4- 1ukazuje, 3nosia-5min. najviac vecí zo zoznamu)
- Vyriešiť problém – pomoc pri vyriešení problému/hlavoľamu (1-skutok za vyriešenie)
- Problém s pamäťou – zapamätať si, čo najviac čísel (v poradí) z dlhého čísloradia (3-počet presných čísel)
- Postaviť dom pre chudobných- z kariet (1, za minútu postaviť čo najvyšší domček z karát)

Každý sa musí zastaviť minimálne raz na každom stanovisku

Stretko

Ako poslušné deti neprispôsobujte sa takým žiadostiam, ako keď ste boli v nevedomosti, ale ako svätý je ten, ktorý vás povolal, buďte aj vy svätí vo všetkom svojom počínaní; veď je napísané: „Buďte svätí, lebo ja som svätý.“ 1.Petrov list 1.14-16

Čo je to svätosť? Čo to znamená? Aký je svätý človek?

Poznáte nejakých svätých? Čím sa zaslúžili o svätosť?

Čím sa zaslúžil Titus Zeman o svätosť?

Aktivita – priradiť príbehy/ skutky/ patronát k svätým/blahoslaveným

Organizované voľno poobede-tancovanie, futbal, hry...

