

Prímestský tábor 2018

KNIHA DŽUNGLÍ



Príručka animátora

Meno:

UŽITOČNÉ INFORMÁCIE

Animátori

Janči Krupa SDB	0911 107 257
Johi Macová	0918 354 484
Mišo Redahmmer	0908 258 589
Ela Jenčová	0918 610 673
Rebeka Vokrčková	0903 230 035
Paulínka Bakošová	0904 266 470
Juro Valiček	0917 971 367
Klaudia Koyšová	0915 337 548
Saška Bičkošová	0919 192 926
Kubo Galko	0915 491 152
Luana Kundrátová	0915 449 379
Terezka Šikulová	0917 569 731
Paulínka Prášilová	0904 231 070
Tomáš Zubčák	0944 510 602
Lucka Kotulová	0910 254 282
Magda Bakošová	
Paťa Radičová	0902 216 788

Denný program

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 + doobedný program
12:30 – 13:30	OBED + oddych
13:45	stretko
14:00 – 16:00	poobedný program
16:30	príchod rodičov
	upratovanie + hodnotenie

Kedy sme kde?

9.7.	pondelok	oratko (aj so všetkými kmeňmi – poobede iba s 2. kmeňom)
10.7.	utorok	Mamateyka
11.7.	streda	kmeňový výlet
12.7.	štvrtok	oratko (sami)
13.7.	piatok	Mamateyka
16.7.	pondelok	spoločný výlet
17.7.	utorok	oratko (so 4. kmeňom)
18.7.	streda	kúpalisko (1. + 2. + 3. kmeň)
19.7.	štvrtok	mesto
20.7.	piatok	ekonóm

Moje predsavzatie na tento tábor: _____

1. DEŇ, PONDELOK, 9.7.2018 - Sila skupiny, nie jednotlivca

Príbeh: *Úvod, učenie sa od vlkov, zákon Džungle, rešpektovanie zákona, pravidiel (obdobie sucha = mier), skala mieru*

7:15 ranné modlitby

7:30 príchod detí – registrácia

video

sv. omša

uvítanie detí v našej miestnosti – uviesť do deja, vysvetliť hodnotenie tábora

učenie tanca?

doobedný program

obed

poobedný program

ORATKO – Juraj, Rebeka

AKTIVITA DOOBEDA: Zoznamovačky po skupinkách

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: max. 60 minút

CIEĽ HRY: Navzájom sa predstaviť, trochu zabaviť.

HRY:

- Úplne klasická zoznamovačka, každé dieťa povie svoje meno, prípadne aj čo má rado a snažia sa čo najviac detí si zapamätať a zopakovať.
- Ďalšia aktivita je „Každý čo ... si vymení miesta“. Na začiatku hru vedú animátori. Nie je nutné zháňať stoličky, stačí keď budú stáť a budú sa vymieňať. Neskôr sa môže hra upraviť, že ten čo posledný dôjde na nové miesto musí povedať „Každý čo ... si vymení miesta“ a bude tam aj súťaživý element.

PÔMOCKY NA HRU: nič

OBED: oratko

STRETKO

TÉMA: *Sila skupiny, nie jednotlivca*

ÚVODNÁ MODLITBA: Pomodlíme sa na úvod, poďakujeme, že môžeme byť spolu na tábore a že máme takúto skupinku. Poprosíme, aby bol s nami Pán Ježiš na stretku.

PRÍBEH:

Na území Slovenska žil kedysi jeden kráľ a ten sa volal Svätopluk. Mal troch synov a všetci traja sa chceli po jeho smrti stať kráľmi. Keď prišla tá chvíľa, keď bol Svätopluk na smrteľnej posteli, zavolať si svojich troch synov. Podal im tri prúty, ktoré boli spolu zviazané a rozkázal, aby ich zlomili. Najprv ich podal najstaršiemu, potom strednému a napokon tomu najmladšiemu. Ani jednému z nich sa však nepodarilo tieto prúty zlomiť. Potom však rozkázal prúty rozviazať a každému zo synov dal jeden, aby prút zlomili. Kráľovi synovia sa nemuseli ani veľmi snažiť a už bol každý prút zlomený. Svätopluk im teda povedal: „Ak ostanete spolu, ako tieto prúty, vaše kráľovstvo bude v bezpečí a nikto vás nebude môcť ohroziť. Ak sa však rozdelíte a budete si každý vládnuť na svojom kúsku kráľovstva, nebude vôbec ťažké ani jedného z vás premôcť.“

OTÁZKY:

- Prečo dal kráľ Svätopluk svojim synom tri prúty?
- Nemohol kráľ radšej hneď rozdeliť kráľovstvo na tri časti, aby sa jeho synovia nehádali?
- Ako to, že keď boli prúty osamote dali sa zlomiť oveľa ľahšie?
- Ako robíte veci radšej, sami alebo spolu s nejakými kamarátmi?

AKTIVITA:

Keďže aj my sme na tomto tábore spolu skupina, vyskúšame si silu našej skupiny, či sa oplatí byť spolu. Úloha je spraviť pyramídu.

Vysvetlenie: Ak by si bol sám nikdy sa ti nepodarí spraviť ľudskú pyramídu, ale keď si v skupine, hneď to ide ľahšie. Na pyramíde ale vidíš aj silu, ktorá sa skrýva v každom členovi skupiny. Každý člen má svoje miesto a úlohu v skupine. Niektorí sú dobrí ako základ, sú silní. Iní by nemohli byť nikdy na spodku pyramídy, lebo sú príliš malí, ale zato sa zídu na vrchol pyramídy. A ďalší sú zase super v tom, že vedú ostatných spojiť a držať pokope.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA:

Podakujeme vlastnými slovami za toto stretnutie, poprosíme, aby sme si vedeli vážiť každého člena skupiny a tiež poprosíme za dobrý priebeh tábora a dobré počasie.

AKTIVITA POOBEDE: Zloženie prísahy džungli

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Každá skupinka musí získať písmenká vyzvaním niekoho na stanovišti, aby čo najrýchlejšie zložila svoju časť prísahy.

PRAVIDLÁ HRY: Táto hra bude formou vyzývaviek na jednotlivých stanovištiach. Na každom stanovišti budú mať u seba písmená animátori. (celú abecedu). V táboroch jednotlivých skupiniek ostane len 1 animátor. Bude niekoľko druhov stanovišť. Stanovištia, kde sa budú môcť vyzvať deti po 1 (1 proti 1), po 2 (2 proti 2), 3 (3 proti 3) – vypísané na konci. Za výhru na stanovištiach dostanú výhercovia 1 písmeno (čiže pri 3 proti 3 stanovišti dostanú do kopy 3 písmená). Dieťa môže mať pri sebe hocikolko písmen, ale na zloženie časti vety ich musí doniesť k sebe do tábora. Každá skupina sa snaží zložiť svoju časť prísahy čo najrýchlejšie. Skupina si zvolí 1 člena, ktorý bude skladať vetu v ich tábore. Tento člen sa nemôže vymeniť. Deti nemôžu ísť 2 krát po sebe na rovnaké stanovište (alebo aspoň v krátkom časovom intervale, viem ťažko sa to bude dať odsledovať). Hru zneprijemňujú deťom „tigre“ – animátori. Nebudú v hre celý čas. Keď dieťa chytí, musí mu odovzdať všetky písmená čo má. Môže nastať **obdobie sucha**, pri tomto sa všetky deti musia vrátiť k sebe do táborov do 20 sekúnd, kto nestihne odovzdáva písmena (využijeme to aj ako pauzu na pitný režim, oddych). Keď majú všetci svoje časti poskladané, hra sa končí. Všetky skupinky sa zoskupia na dvore a spolu zložia prísahu pred „kameňom mieru“ (každá skupinka prečíta svoju časť prísahy nahlas).

STANOVIŠŤIA: 1 proti 1 – písmeno (čo najviac slov na písmeno), hod kruhu na tyč,
2 proti 2 - zaviazaná noha o seba a prejsť trasu, švihadlo
3 proti 3 – štafeta, ešte niečo domyslieť (napr. variácie)

PÔMOCKY NA HRU:

- švihadlá,
- papiere,
- perá,
- tyčky na štafetu,
- šatka na zviazanie nôh
- kuželky
- kruhy
- (písmenká na farebné papiere)



2. DEŇ, UTOROK, 10.7.2018 - DOBRO SKUPINY, HODNOTA ŽIVOTA

PRÍBEH: *Šer - Chán rešpektuje mier tiež, koľko životov je hodné ľudské mláďa Mauglí odchádza od svorky pre ich dobro, poklona slonom*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program

16:30 príchod do oratka

MAMATEJKA – LUANA, PATRÍCIA

AKTIVITA DOOBEDA 1: ZVIERATKÁ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 minút

CIEĽ HRY: nájsť všetky zvieratká zo zoznamu

PRAVIDLÁ HRY: každé dieťa má vlastný zoznam so siedmimi zvieratkami z filmu (Šerchán, Ľudské mláďa/Maugli, Alfa, Matka vlčica, Bagira, Vlčatá, Vlci), pričom na zozname ich bude 10 (niektoré zvieratá budú viackrát) usporiadaných v rôznom poradí. Ich úlohou je nájsť všetky zvieratká v danom poradí, ktoré majú určené na papieri. Každý animátor predstavuje jedno zviera, pričom sa jeho zviera mení každých 10 minút (tiež podľa určeného poradia). Animátori sú rozpíchnutí po celom ihrisku. Deti sa môžu animátora pýtať len na konkrétne zviera, ktoré chcú nájsť (nemôžu použiť otázku: „Aké si zviera?“). V hre budú taktiež slony, ktorým sa deti musia pokloniť, keď budú v ich blízkosti. Ak sa im nepoklonia, posledné odfajknuté zviera sa ruší.

+ pre šikovné deti bude ešte vzácne diamantové zviera, ktoré sa bude vyskytovať v hre len každé 2 minúty

(príklad : Emka je diamantové zviera, uplynú dve minúty, Emka a ani žiadny animátor nie je diamantové zviera, uplynú ďalšie 2 minúty, Marcel je diamantové zviera)

++ veľmi šikovné deti, ktoré nájdu aj diamantové zviera môžu zoznam robiť odznova

(pôjde za jedným zo slonov, pokloní sa mu a ten mu dá za odfajknuté zviera ďalšiu kartičku, čo znamená, že znova hľadá tie isté zvieratká)

» diamantové zviera bude každý animátor na zoznam dokresľovať sám (nakreslí diamant)

HODNOTENIE: bod za každý vyplnený zoznam + jeden bod za každé diamantové zviera

POMOCKY NA HRU:

- 48x zoznam so zvieratkami (na zozname 10-11 zvierat)
- perá
- písťalka
- označenie pre slony – čapica od Johi

AKTIVITA DOOBEDA 2: ZVIERATKOVÝ MRÁZIK

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 40-60 minút

CIEĽ HRY: chytiť Maugliho druhej skupiny

PRAVIDLÁ HRY: Každé dieťa zo skupiny dostane nejaké pomenovanie zo zvieratiek, ktoré zbierali zo zoznamu. (Alebo aby to nebolo komplikované, určíme len Šerchána a Maugliho). Kľúčové postavy sú Šerchán a Maugli. Dve skupiny detí sa navzájom naháňajú. Sú určené dvaja Šercháni a dvaja Maugliovia :D, pričom úlohou Šerchána je chytiť Maugliho druhej skupiny. Všetky deti vedia, kto je Šerchán ale Šerchán nevie, kto je Maugli, preto chytá každého. Ak Šerchán chyti nejaké dieťa, dané dieťa zastane, pričom rozkročí nohy tak, aby ho iné dieťa/resp. iný animátor mohol podliezť. Ak ho niekto podlezie, môže znovu utekať. Po časom limite, predpokladáme 5 minút, sa hra stopne a animátor na stanovisku sa spýta, kto je Maugli. Ak bude Maugli chytený, druhá skupina má bod. Skóre sa zapisuje na papier. Po odohraní tejto hry, sa znovu určí iný Maugli a iný Šerchán a hra sa opakuje. V závislosti od času a miesta pre hru, sa môžu proti sebe prestriedať všetky štyri skupiny, pričom by hrali viaceré kôl.

POMOCKY NA HRU:

1. šatka na označenie Šerchána
2. pišťalka
3. papier na skóre
4. pero

STRETKO:

TÉMA: *Hodnota života, dobro skupiny*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za pekný deň, za to, že môžeme byť na tábore.

PRÍBEH:

Pred asi 80 rokmi žil jeden františkánsky kňaz, ktorý sa volal Maximilián. Vtedajší režim ho však zatkol a poslal do koncentračného tábora. Raz, keď už bol v koncentračnom tábore, utiekol jeden člen ich pracovnej skupiny. Krutí dozorcovia chceli skupinu potrestať a varovať aj ostatných členov skupiny pred útekom a tak zobrali jedného zo skupiny, ktorého mali zabiť. Tento človek sa volal František. Bol veľmi smutný, pretože mal doma rodinu a deti a nechcel, aby stratili otca. Kňaz Maximilián sa teda rozhodol, že sa obetuje za Františka a tak sa dobrovoľne prihlásil, aby zomrel namiesto neho. Obetoval svoj život, aby František mohol žiť. A žil ešte naozaj dlho. Dožil sa návratu domov, čo sa podarilo len málo ľuďom, ktorí boli v koncentračnom tábore a ešte sa mohol naďalej starať o svoju milovanú ženu a deti. O niekoľko rokov neskôr pápež vyhlásil kňaza Maximiliána za svätého.

OTÁZKY:

- Čo dobré spravil kňaz Maximilián? Prečo sa takto zachoval?
- Ako ovplyvnil Maximiliánov dobrý skutok Františkov život?
- My asi nebudeme v situácii, kedy by sme obetovali život za druhého človeka, ako sa ale môžeme inak obetovať pre druhých?
- Už ste sa niekedy obetovali, zriekli niečoho, aby sa niekto iný mohol mať dobre?

AKTIVITA:

Spočítajte si deti a podľa toho, či máte párnny alebo nepárny počet detí vysvetlite hru.

Hlavným cieľom je, že sa jedno dieťa musí zriecť hry, aby sa ju mohli ostatní zahrať. Rovnako ako sa Mauglí obetoval pre dobro svorky a odišiel a rovnako ako sa Maximilián obetoval pre Františka.

Ak máte **PÁRNY POČET DETÍ:**

Cieľ hry: čo najrýchlejšie poslať signál (stláčaním rúk) z jedného konca skupiny na druhý a dotknúť sa tak skôr cukríka.

Pravidlá: Vytvorte dve skupiny, v ktorých bude rovnaký počet detí. Skupiny si sadnú oproti sebe a chytia sa za ruky. Jedno dieťa si sadne na jeden koniec radu a stlačením ruky pošle signál. Keď signál príde k poslednému človeku ten rýchlo buchne po cukríku. Animátor sedí pri cukríku a robí rozhodcu (v prípade nejasností, kto buchol prvý).

Ak máte **NEPÁRNY POČET DETÍ:**

Cieľ hry: čo najrýchlejšie poslať signál (stláčaním rúk) z jedného konca skupiny na druhý a dotknúť sa tak skôr

Pravidlá: Vytvorte dve skupiny, v ktorých bude rovnaký počet detí. Skupiny si sadnú oproti sebe a chytia sa za ruky. Jeden animátor si sadne na jeden koniec radu a stlačením ruky pošle signál. Keď signál príde k poslednému človeku ten rýchlo buchne po cukríku. Animátor sedí pri cukríku a robí rozhodcu (v prípade nejasností, kto buchol prvý).

Ak vám ostane čas môžete sa samozrejme hru zahrať aj viackrát a vždy sa „obetuje“ niekto iný.

Pomôcky:

- cukríky

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme za stretko a poprosíme Pána Boha, aby nám dal obetavé srdce, aby sme sa vedeli za druhých obetovať.

AKTIVITA POOBEDE: SKALOPEVNOSŤ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: splniť všetky úlohy a spoločne postaviť hrad/skalu mieru z piesku

PRAVIDLÁ HRY: Deti budú rozdelené do štyroch skupín, každá skupina si pred začatím stanovišťa potočí na twittery a má vlastnosti toho zvierat'a (Vtáci- mávajú s rukami ako vtáci, Ryby-musia mať našpúlené pery a nemôžu hovoriť, Šelmy- musia kričať, Plemeniaci – musia stáť resp. chodiť na jednej nohe). Deti musia splniť 4 stanoviská, pričom po splnení každého jedného môžu na pieskovom ihrisku postaviť 1 vežičku. Spoločne tak postavia hrad, resp. skalu mieru.

Stanoviská: 1. Penalty: trafiť bránu loptou so zviazanými očami . (trávnaté ihrisko)

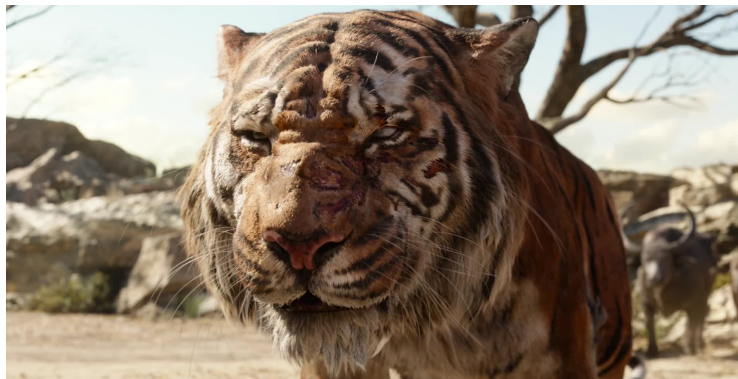
2. Hod na cieľ : na betónovom ihrisku sú kriedou nakreslené rôzne veľkosti kruhov s rôznym počtom bodov. Najmenší kruh je za najviac bodov. Úlohou detí je nazbierať čo najviac bodov, teda čo najčastejšie sa trafiť do kruhu . (betónové ihrisko)

3. Lopty vs. animátor: územie je švihadlom rozdelené na dve časti, pričom úlohou detí je prehodiť čo najviac papierových loptičiek na stranu animátorov. Animátori zasa prehadzujú loptičku na stranu detí.

4. Prekážková dráha: na motokárovom ihrisku deti budú musieť prejsť nejakú prekážkovú dráhu. Musíme si to ísť ešte obkuknúť a dotiahnuť!!! (motokárové ihrisko)

PÔMOCKY NA HRU:

- kriedy,
- kýblik na stavanie hradu z piesku,
- futbalová lopta,
- šatka,
- lopta obyčajná,
- papierové lopty (20-50),
- píšťalky (4)



3. DEŇ , STREDA, 11.7.2018 – OČAKÁVAŤ NEOČAKÁVANÉ

PRÍBEH: *Tiger zaútočí na Baghíru a Mauglího, útek Mauglího, z lovca sa v prírode ľahko stane korisť, vždy byť pripravený na neočakávané*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

odchod na výlet

doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program

odchod do oratika

VÝLET (Kamzík) – TOMÁŠ, KLAUDI

CESTA TAM:

201/209 Saleziáni-Karpatská

203 Karpatská-Koliba

30-40 min pešo na lúku na Kolibe

Hra počas cesty na výlet:

V lese sa skrýva zlý tiger a preto musíme byť stále v strehu. Animátori (ako dobrí vlci) ho už poznajú a teda vedia kedy je blízko. Keď povedia: „vidím ho“ decká sa musia začať plaziť (*pozor na techniku!!*). Keď povedia „počujem ho“ musíme byť ticho až kým animátor nepovie že už odišiel, atď.

AKTIVITA DOOBEDA : STANOVIŠŤIA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 minút

CIEĽ HRY: Musíme sa pripraviť na útok tigra a tak si otestujeme naše zručnosti.

PRAVIDLÁ HRY:

Skupinky sa rozdelia na polovice čím vznikne 8 skupiniek a podľa rozpisu kto s kým postupne absolvujú všetky stanovišťa. Každá skupinka bude mať so sebou papier, kde sa im budú zapisovať výsledky na danom stanovišti.

Stanovišťa:

1. beh na rýchlosť
2. triafanie do terča
3. zapamätanie si čo najviac zvieracích mien, ktoré im povieme, skupinka, ktorá už nebude vedieť ďalšie prehrala
4. postupné prenesenie všetkých členov z bodu A do bodu B
5. ruky, nohy na zemi (4ruky, 8 nôh)- ak to skupinka splní dostane bod
6. prekričať informáciu svojej skupinke, druhá skupinka do toho kričí

PÔMOCKY NA HRU:

- terč 1x
- loptičky 5x
- zoznam zvieracích mien
- rozpis poradia kto s kým

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: *Očakávať neočakávané*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za výlet a pekný deň a poprosíme Pána Ježiša, aby bol toto stretko s nami.

PRÍBEH:

Dona Bosca poznáme ako veľkého človeka, ktorý spravil veľké veci. Ako človeka, ktorého ľudia mali radi, pomáhali mu, podporovali a obdivovali ho. Ale nie všetci boli takíto. Našli sa aj takí, ktorí si mysleli, že sa už úplne z toho všetkého zbláznil. Raz sa niekto rozhodol, že mu pomôže, keď sa takto „zbláznil“ a tak mu vybavil pobyt v blázninci. A tak prišli na návštevu k donovi Boscovi dvaja urodzení páni, ktorí ho pozývali na jazdu v ich koči. Don Bosco pánov privítal, porozprával sa s nimi a potešil sa ich milej ponuke. Keď ho vyzvali, aby nastúpil do koča, don Bosco zdvorilo pustil urodzených pánov si sadnúť do koča ako prvých. Akonáhle však nastúpili do koča, don Bosco zabuchol dvere a kočišovi rýchlo zakričal: „Rýchlo! Zavezte ich do blázninca, kým neutečú!“

DISKUSIA:

Tento príbeh nie je jediný, v ktorom musel byť don Bosco veľmi opatrný. Zopárkrát sa mu dokonca stalo, že sa ho niekto pokúsil zabiť. Don Bosco teda musel byť neustále v strehu a pripravený pohotovo a vynaliezavo zareagovať.

- Ako si v tomto príbehu poradil s ľuďmi, ktorí nepochopili jeho dielo?
- Prečo ich radšej nezbil alebo im poriadne nevyndal?
- Aj Mauglí a Baghira museli v dnešnom filmíku veľmi pohotovo zareagovať na nečakanú situáciu. Čo sa im prihodilo a čo spravili?
- Čo by ste spravili vy na mieste Mauglího a Baghíru?
- A čo by ste spravili na mieste dona Bosca?
- V našich životoch väčšinou nečelíme bitkárom alebo iným zlomyseľníkom, ale najväčším nepriateľom je hriech. Ako môžeme byť pripravení čeliť hriechu? A čo môžeme robiť, aby sme sa hriechu vyhýbali?

AKTIVITA:

Postavíme sa do kruhu a jeden je v strede, a ide po vnútornej strane kruhu, pričom si jednou rukou zakrýva tú stranu tváre, ktorú má smerom ku kruhu a druhú ruku má nastavenú tým istým smerom. Úlohou ostatných je toho človeka buchnúť (stačí aj slabso) po ruke a keď sa tak stane, človek, ktorý chodil do kruhu musí uhádnuť, kto ho buchol. Ak uhádne, zachránil sa a ide ten, ktorý ho buchol, ak nie, hrá sa ďalej, kým niekoho neuhádne.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme za stretko a poprosíme Pána Boha, aby nám pomáhal v boji proti hriechu.

AKTIVITA POBEDE: BEHAČKA O NÁPOJ NEVIDITELNOSTI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 120 minút

CIEĽ HRY: Keďže nám hrozí útok tigra tak musíme získať nápoj neviditeľnosti aby sme ho mohli prekabátiť a ujsť mu. Vlci mali návod na prípravu tohto nápoja, ale tiger im ho zobral a zašifroval—naša úloha je zistiť recept a získať ingrediencie. Vyhrá skupinka, ktorá ho zistí prvá a pripraví najlepší nápoj neviditeľnosti.

PRAVIDLÁ HRY:

Každá skupinka dostane 6 kartičiek, každá z nich bude mať na sebe niekoľko políčok a v každom políčku nakreslený nejaký symbol (srdiečko, slniečko, jablčko...). Po okolí lúky (na stromoch, kríkoch, atď.) budú nalepené tieto symboly a na nich budú napísané rôzne písmenká. Úlohou skupinky bude zozbierať všetky písmenká a to tak, že:

- decká budú behať zo svojej základne po lúke a hľadať symboly
- keď nejaký nájdú, zapamätajú si písmenko, ktoré je na ňom napísané a bežia naspäť do základne, kde ho napíšu na ten konkrétny symbol v tabuľke

Keď budú mať celú tabuľku vyplnenú, idú do medvedieho brlohu kde ju zamenia za ingredienciu na výrobu nápoja. Keď vzbierajú všetkv symbolv a vvmenia ich za všetkv ingrediencie. môžu zhotoviť nápoj neviditeľnosti. Hra končí, keď

niektorá skupinka bude mať všetky ingrediencie, ostatné skupinky budú mať potom o to horší nápoj (ideálne by bolo keby skončila aspoň cca. naraz).

Počas celej hry však budú behať aj animátori, ktorí môžu na tigrov príkaz deti chytiť a dávať im tresty – pošlú ich do väzenia (spomalenie hry). Decká v skupinke sa môžu podeliť (zbierači, zapisovači, zamieňači,...). Na konci bude vyhodnotenie najlepšieho nápoja (mojita) odbornou porotou. Potom nápoj všetci vypijeme a neviditeľní môžeme ísť spokojne do oratka

animátori:

- 4 v skupinkách,
- 1 vo väzení,
- 1 zmenáreň,
- ostatní chytať deti

PÔMOCKY NA HRU:

- citróny 4x
- fľaše vody 4x
- sáčky cukru 4x
- sáčky máty 4x
- kartičky so symbolmi
- symboly
- lepiaca páska
- krepák na označenie základní

CESTA NASPĚŤ:

25 minút pešo z lúky na Kamzíku ku lanovke pri Železnej Studienke

autobus č. 43 Lanovka-Patrónka

autobus č. 21 Patrónka-Námestie Franza Liszta

trolejbus č. 201/209 Námestie Franza Liszta-Saleziáni



4. DEŇ, ŠTVRTOK, 12. 07. 2018 – NEVERIŤ, NEZNÁMYM, PROTISLUŽBA

PRÍBEH: *Had Káá prekabátil Mauglího, chcel ho zožrať, Balú ho zachránil, protislužba Balúovi - med*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 – 12:30 doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program

ORATKO – KUBO, FISŤO, LUCKA

AKTIVITA DOOBEDA: HADOVÁ PASCA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Had presvedčí Mauglího, nás, že potrebuje pomoc s vybudovaním pelechu pre seba v jaskyni. Pelech je však v skutočnosti pasca pre Mauglího, ktorého chce zjesť. Prekabáti nás a preto mu ho pomáhame teda stavať, získavaním surovín a ich následným prenášaním do jaskyne. Musíme pri tom prechádzať cez úzky otvor v jaskyni. Po nejakom čase príde had a bude chcieť, aby sme sa skryli do pelechu, lebo sa nás chystá zjesť. Vtedy prichádza Balú a zachraňuje nás.

PRAVIDLÁ HRY: Deti budú získavať kamene na vybudovanie pelechu za absolvovanie stanovišť na zadnom ihrisku. Kamene potom musia prenášať na predné ihrisko, kde budú budovať predkreslenú pascu. Budú to však musieť prenášať cez otvor v jaskyni, do ktorého sa zmestí len had, preto pri prenose kameňov budú musieť spolupracovať v trojici. Chodníček pri altánku bude predstavovať úzky vchod jaskyne, kde budú môcť prenášať kamene iba v trojiciach. Každá trojica dostane vaničku na špagátikoch a ak sa im vanička prevrhne pri spolupráci, strácajú kamene. Po úspešnom prenose kamienkov, ich pokladajú na predkreslené kruhy na prednom ihrisku a bežia naspäť získavať kamene. Vyhráva skupinka, ktorej sa podarí preniesť a získať najviac kamienkov. Po nejakom čase hry, keď už získajú dostatočný počet kamienkov, prichádza niekto prezlečený za hada a bude ich súriť aby rýchlo vošli do ich pelechov. To sa bude chystať had ich zjesť. Ale v tom príde niekto prezlečený za Balúa a bude naháňať hada, zahrajú divadielko a odnesie hada preč a Mauglí je zachránený.

Stanoviská:

1. Hádanky
2. Origami – lodička..
3. Skákanie na jednej nohe, ale zviazaní dvaja
4. Zavrie oči a musí ho navigovať druhý - súťaž
5. Kreslenie na slepo – spájanie bodov, nakreslenie domčekov
6. Bežecké preteky v hadíku
7. Prejdenie dráhy tak, že musia sa rôzne niest' (fúrik, na koňovi...)

PÔMOCKY NA HRU:

- 4 x farebné kamienky (pre každú skupinu iná farba)
- Kriedy na nakreslenie pelechov
- 4 x vanička na prenášanie kameňov
- Šatky na zväzovanie nôh
- Kriedy na kreslenie a spájanie bodov
- Papier na origami

- Papieriky s hádankami
- Kostým medveďa
- Kostým hada

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: *Neverit' neznámym, protislužba*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za pekný deň, za naše rodiny a kamarátov.

PRÍBEH:

Kde bolo, tam bolo, bolo raz malé dievčatko. A dievčatko malo starú mamu. Dievčatko bývalo v dedine, stará mama v neďalekej hore. Stará mama uplietla raz svojej vnučke červenú čiapočku. Čiapočka dievčatku tak pristala, že každý, kto ho v nej uvidel, sa pýtal: „Červená Čiapočka, kde ideš? Červená Čiapočka, čo nesieš?“ Dievčatko sa s každým pekne rozprávalo, preto ho mal každý rád. Aj toto meno mu dávali len z lásky. Napokon ho nik inakšie nevolal, len Červenou Čiapočkou.

Raz mamička povedala dcérke: „Červená Čiapočka! Ochorela nám stará mama, zanesieš jej obed.“ Červená Čiapočka poznala dobre cestu k starej mame. Neraz jej už niesla čerstvý chlieb alebo mlieko. A stará mama vždy mala pre ňu nejaký cukríček. Mamička doniesla košík, pokládla doň kastróliky, hrnček, chlieb a ovocie. To všetko zakryla obrúskom a podala dievčatku: „Cestou sa mi nikde nepristavuj!“ napomenula dievčatko. „Nie, nie! Pôjdem rovno k starej mame.“ sľubovalo ono.

A tak si ide Červená Čiapočka chodníkom hore. Ide, ide – stretne ju vlk. Ona nevedela, aký je vlk zlý. Pekne sa mu poklonila: „Dobrý deň, vlčík!“ „Dobrý deň, Červená Čiapočka! Kdeže ideš, kde?“ „Ochorela nám stará mama, nuž nesiem jej obed.“ „A kdeže ti býva?“ spýta sa vlk a už v mysli kuje zlé-nedobré. „Tu v hore, v malej dreveničke.“ odpovie Červená Čiapočka. Vlk sa jej na všetko o starej mame povypytoval a myslel si pritom: Hehe! Najprv zjem starú mamu, potom i túto Čiapočku! Od spokojnosti sa oblízal a nahlas povedal: „Pozri, koľko tu kvetov! Natrhaj z nich starej mame.“ Mamička dievčatku prikázala nikde sa nepristaviť. Ale či by bol hriech natrhať kvetov? Akú radosť by spravila starej mame! A lúčka je ozaj samý kvet! Biele krále, červené kince, belasé zvončeky... Červená Čiapočka položí košík na trávu a ide trhať. Vlk sa ticho vytratil. Červená Čiapočka trhá zvončeky, hľadá nezábudky. Zachodí vždy hlbšie do hory.

A vlk zatiaľ našiel domček, zabúchal na dvere. „Kto je?“ ozve sa stará mama zdnuky. „To som ja, Červená Čiapočka! Nesiem vám obed!“ hlási sa vlk hlasom tenkým, ako len vládze. „Stisni len kľučku, babuľka! Dvere nie sú zamknuté.“ Vlk stisol kľučku, vošiel do izby. Stará mama leží v posteli pri obluku. Vlk za ňou skočil a – ham! už starej mamy nebolo. Potom si na hlavu uviazal jej čepiec, oblok zastrel záclonou a ľahol si do postele.

Keď Červená Čiapočka natrhala dosť kvetov, našla stratený chodník a s košíkom na ruke cupkala k starej mame. Keď prišla k domčeku, zaklope na dvere a volá: „Stará mama, stará mama! Otvorte, nesiem vám obed!“ „Stisni len kľučku, babuľka! Dvere nie sú zamknuté,“ napodobní vlk starú mamu. Červená Čiapočka vojde dnu, a v izbe polotma. Ide s košíkom k posteli. Vidí slabo, ale i tak sa jej zdá dnes stará mama čudná. Dáva sa na ňu, a odrazu povie: „Joj, stará mama, aké vy máte veľké uši!“ „To preto, aby som ťa lepšie počula!“ zahuhle vlk. O chvíľu dievčatko zas povie: „Joj, stará mama, aké vy máte veľké oči!“ „To preto, aby som ťa lepšie videla!“ zahuhle vlk zase. „A prečo máte také veľké ústa?“ „To aby som teba ľahšie zjedla!“ povie vlk a – ham! – už je i Čiapočka tam! „Ej, bola to za hostinka!“ povedal si vlk. Pohladkal si plné brucho a rozvalil sa navrch na perinu. O chvíľu už chrápal. Chfíf! Chfíf!

Šiel okolo horár. Bol to dobrý sused starej mamy. Keď už bol pri dreveničke, vidí dvere dokorán a zdalo sa mu, že dnu ktosi drevo pili: chfíf! chfíf! Vojde dnu, pozrie na posteľ – a len ho tak myklo! Hneď ten vedel, kto je v čepci! A vedel aj, čo sa to tu stalo. Vzal zo stola nožnice a nastrihol vlkovi brucho. V rozstrižku sa pohne noha v žltej topánočke. Horár chytrou strihal ďalej a naraz: hop! Vyskočila odtiaľ Červená Čiapočka a za ňou i stará mama. „Hu, ako tam bolo dusno!“ povie Červená Čiapočka. A od radosti, že je vonku, vybozkávala milého ujka na pichľavé fúzy. Starej mame hneď choroba prešla. Dlho sa neradili, ale všetci traja nanosili veľkých skál. Skaly povkladali vlkovi do brucha a brucho dobre zašili. Potom sa pokryli a dávali pozor, čo bude vlk robiť.

Onedlho sa vlk zobudí a zívne. „Uf,“ zafučí, „ale som sa dnes objedol! A smädný som! Taký smädný!... Musím na studničku!...“ Fučiac sterigá sa z postele a ide. Za ním ticho horár, stará mama a Červená Čiapočka. Vlk nevládze. Čo krok, to sa mu podlomí nohy. K studničke sa len po biede dovlečie. Nachýli sa, smädno začne piť, a naraz – čľups! Padol do studničky. Ťažké skalv sa mu v bruchu prevážili a stiahli ho dolu. Studnička bola hlboká a vlk sa utonil. Horár, stará mama a Červená

OTÁZKY:

- Prečo všetci volali dievčatko Červená čiapočka?
- Čo niesla babičke v košíku?
- Prečo sa jej pýtal vlk kam ide?
- Čo urobil vlk s babičkou keď prišiel do jej domčeka?
- Čo sa pýtala červená čiapočka vlka?
- Prečo zbierala Červená Čiapočka kvietky?
- Ako zistila, že ten kto leží na posteli nie je babička?
- Veríme aj my neznámym?
- Rozprávame sa cudzími ľuďmi na ulici?
- Ako skončil vlk?

AKTIVITA:

Niekedy v strede stretnutia začne deťom len tak rozdávať cukríky, bude sa ich pýtať, či si prosia. Popritom sa bude druhý animátor s nimi rozprávať o tom, ako nemajú veriť neznámym a bude ich od toho odhovárať. Tie, ktoré sa dajú nahovoriť a zoberú si cukrík, potom budú musieť spraviť voči tomu animátorovi protislužbu. Každý, čo si zoberie cukrík bude musieť urobiť 10 drepy a 10 klikov. Cieľom aktivity je vysvetliť deťom, že nie je všetko zlato čo sa blyští. Je potrebné, aby ste im počas stretnutia dávali aj príklady a pýtali sa ich, či sa aj im niekedy niečo stalo, že niekto ich prekabátil, že im niečo dal len tak ako dobrý skutok a potom za to niečo na oplátku chcel.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Pomodlíme sa za všetkých tých ľudí, čo nám niekedy uškodili, alebo nás prekabátili. Poprosíme Ježiša, aby sme mi neboli takými ľuďmi.

AKTIVITA POBEDE: STRATENÝ POKLAD V DŽUNGLI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 minút

CIEĽ HRY: Hlavným cieľom je získať med ako odmenu pre Balúa. Každá skupinka bude mať za úlohu získať nápovedu, kde nájdu med.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka sa bude snažiť zistiť, kde zoženie med pre Balua. To budú robiť tak, že budú dostávať nápovedy na miesta, kde im animátor zadá úlohu za splnenie ktorej dostanú nápovedu. Nápoveda bude však zašifrovaná. Budú preto musieť získať aj šifru k vyriešeniu nápovedy. Získajú ju rovnakým spôsobom a teda splnením úlohy zadanej animátorom. Po splnení všetkých úloh, budú musieť rozšifrovať nápovedu a ísť pre med. Vyhráva skupinka, ktorá sa ako prvá dostane k medu.

PÔMOCKY NA HRU:

- Papieriky s hádankou o miest kde im animátor zadá úlohu
- Pomôcky k splneniu úloh
- 4 medy (nakreslené)
- Šifra
- Papieriky so zašifrovanou lokalizáciou medu



5. DEŇ, PIATOK, 13.7.2018 - ROZUM, NEHRAŤ SA S OHŇOM

PRÍBEH: *Mauglí šikovným trikom zohnal med pre Balúa - rozum, červený kvet=ohň - dobrý sluha, zlý pán*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 – 12:30 doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program

MAMATEYKA - MIŠO, SAŠKA, ELA

AKTIVITA DOOBEDA: ZBIERANIE MEDU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca. 60 min

CIEĽ HRY: Spraviť stanoviská za čo najrýchlejší čas a nazbierať čo najviac medu.

PRAVIDLÁ HRY: Skupinky hrajú za seba. Deti budú po skupinkách behať po 5tich stanoviskách sami bez animátora (tí budú na stanoviskách). Budeme mať 5 stanovísk, z toho 4 sú na čas a 1 na body.

DÔLEŽITÉ: Pred začiatkom hry si skontrolujeme, že koľko má každá skupinka členov. Číslo detí z najväčšej skupinky sa zoberie za základné, aby sa nemusel pri počítaní času robiť priemer na deti. Takže keď bude v najväčšej skupinke napríklad 10 detí tak v skupinke s ôsmimi pôjdu dve deti ešte raz plniť úlohu.

Stanoviská:

1.stanovisko = PREKONAJ DIVOČINU

- obyčajná pavučina zo špagátu sa natiahne a deti budú musieť cez ňu preliezť bez dotyku (čas sa bude hodnotiť na konci dňa až do celkového bodovania). Ak sa deťom podarí prejsť cez pavučinu získajú 20 medových plástov, ale pokiaľ sa dotknú pavučiny dvakrát odpočíta sa im 1 plást, ak trikrát 2 plásty atď.

- **ČO TREBA ZAPÍSAŤ?** čas každej skupinky

2. stanovisko = HADIE DETI

- klasická hra Ruky, nohy, hlava

- animátor na danom stanovisku si bude vymýšľať rozličné kombinácie alebo dostane papierik s možnosťami od vedúcich toho dňa

- **ČO TREBA ZAPÍSAŤ?** čas každej skupinky

3.stanovisko = DIVOKÝ BEH

- beh cez prekážky

- konkrétne prekážky dáme danému animátorovi na stanovisku

- **ČO TREBA ZAPÍSAŤ?** čas každej skupinky

4.stanovisko = KRADNUTIE HADIEHO VAJCA

- úlohou bude preniesť pingpongovú loptičku (=vajce) na lyžičke zo štartu do cieľa a naspäť a tam lyžičku podať ďalšiemu členovi skupinky

- ak loptička spadne 2krát tak sa odpočíta 1 plást, ak 3krát odpočítajú sa 2 plásty

- **ČO TREBA ZAPÍSAŤ?** čas každej skupinky

- na stanovisku budú špagátom vytvorené 3 kruhy a 1 štartovacia línia
- kruhy sa rozostavia takto: kruh najbližšie pri kruhu bude najväčší a smerom ďalej sa budú zmenšovať
- deti budú mať za úlohu hádzať včely (=kamene) naspäť do úľa (=kruh)
- zisk bodov: najväčší kruh (2body), stredný kruh (10bodov), najmenší kruh (12bodov)

ČO TREBA ZAPÍSAŤ? body každej skupinky

PÔMOCKY NA HRU:

- Kamienky
- Špagát
- Lyžičky
- pingpongové loptičky
- kužele
- hula-hoop kruhy

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: *Rozum, nehrať sa s ohňom*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za prvý týždeň tábora, za všetko, čo sme mohli prežiť a za to, že nás Pán Boh ochraňoval.

PRÍBEH:

Kde bolo, tam bolo, bola jedna hôrka a v tej hôrke na samom prostriedku pekná zelená lúčka. Na tej lúčke stál domček a v domčeku bývala koza Lucka s malými kozliatkami. Keď išla koza Lucka kúpiť mlieko, tak kozliatka zostali doma samé. Stará koza prikázala kozliatkam: „Deti moje, neotvárajte nikomu! Iba mne, ak zakričím nesiem vám mliečka.“ Keď to Lucka prikazovala kozliatkam, prikradol sa vlk a všetko si vypočul.

Kozliatka sa hrali, tancovali až kým zrazu pribehol k dverám vlk a začal kričať: „Kozliatka, kozliatka, otvorte dvierka, nesiem vám čerstvého mliečka.“ Kozliatka vlkovi naleteli a skoro ho pustili dnu, no najmladšia Silvia ich v tom zastavila. „Naša mamička má tenší hlások.“ A tak sa vlk vybral ku kováčovi, aby mu ukoval tenšie hrdlo. Vlk bežal späť k domčeku a začal tenším hlasom spievať: „Kozliatka, kozliatka, otvorte dvierka, nesiem vám čerstvého mliečka.“ „Ach veru mi ti neotvoríme, lebo naša mamička ma tenší hlások.“ Nazlostný vlk bežal ku kováčovi, aby mu ukoval ešte tenšie hrdlo. A tak mu kováč ukoval tenučkú hrdlo. Vlk sa vrátil ku kozliatkam a tenučkým hláskom zvolal: „Kozliatka, kozliatka, otvorte dvierka, nesiem vám čerstvého mliečka.“ „Veru mi ti neotvoríme, ty nie si naša mamička,“ povie najstaršia Lenka. „Ba je to naša mať!“, hádali sa kozliatka. „Ba nie,“ nedalo sa najstaršie „Ba veru hej! Len ju pusťme, veď sme už hladné.“ Kozliatka pribehli k dverám a odomkli ich. Ale tu vopchá hlavu do izby vlk. Preľaknuté kozliatka sa poskrývali, niektoré na stôl, niektoré zo strachu vyskočilo na pec a iné zasa do pece. Ale nadarmo. Vlk kozliatka pochytal a pohltal.

Vlk odišiel a o chvíľu prišla koza Lucka. Ale sa preľakla, keď našla všetko pootvárané. Vojde do domu, hľadá, plače, obzerá sa, ale nikde nikoho. Lucka sa vybrala za susedom Lacom a spolu sa vybrali hľadať vlka. Vlk nebol ešte ďaleko. Lucka a Laco ho dohonili a Lucka ho rohami tak buchla, že bolo hneď po vlkovi. A kozliatka rýchlo vypárala vlkovi z brucha. Šťastie, že boli ešte živé. Naradovaná Lucka si ich odviedla domov. Od tých čias kozliatka mamičku poslúchali a vlkovi nikdy viac neotvárali.

OTÁZKY:

- Čo prikázala mama kozliatkam?
- Čo robili kozliatka kým bola mama preč?
- Kto zastavil kozliatka, aby otvorili prvý raz?
- Čo urobil vlk, keď ho kozliatka spoznali?
- Prečo mu posledný raz otvorili?

- Používali kozliatka rozum?
- Aj my sa niekedy zahrávame s ohňom?
- Neurobím si úlohu a potom sú naši rodičia z toho smutný?

AKTIVITA:

Deti dostanú hlavolamy a bude ich úlohou spolu s animátorom, aby ich vyriešili a použili pri tom rozum.

Pomôcky:

- Papieriky s hlavolamami

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poprosíme v modlitbe za to, aby nám Pán Boh dal rozum a boli sme rozumný. Tiež, aby sme sa nezahrávali s ohňom ako kozliatka a nepokúšali šťastie.

AKTIVITA POBEDE: ZAHASENIE OHŇA



ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 min.

CIEĽ HRY: Zahasiť oheň, na ktorý si spomínajú z minulosti v džungli.

PRAVIDLÁ HRY: Ihrisko bude rozdelené na 4 herné časti a to Napájadlo, Vyprahnutá zem, Horiaca džungľa a Skala.

V NAPÁJADLE budú 3 animátori, ktorí budú deťom dávať papieriky, ktoré budú symbolizovať vodu.

Akonáhle budú mať deti papierik s vodou budú mať za úlohu prebehnúť cez VYPRAHNUTÚ ZEM kde ich budú animátori (=rozširujúci sa oheň) chytat' a brať im vodu. Ak animátor dieťa nechytí a dostane sa do časti HORIACEJ DŽUNGLE odovzdá papierik s vodou príslušnému animátorovi z jeho skupinky a beží naspäť po vodu cez vyprahnutú zem k napájadlu, kde opäť zoberie vodu a ide to takto dookola. Potom bude určený istý počet papierikov vody, ktorý keď skupinka nazbiera tak ich zástupca skupinky odnesie na SKALU, kde bude Alfa svorky (=1 animátor), ktorý zapíska, vtedy sa hra zastaví, každý ostane na svojom mieste a Alfa oznámi, ktorý z animátorov vo VYPRAHNUTEJ ZEMI odíde takže jedna časť lesa je zahasená. Deti budú viac menej spolupracovať = budú musieť zahasiť oheň, ale zároveň, aby sa hra dala obodovať tak sa bude zapisovať koľko vody skupinka nazbierala.

PÔMOCKY NA HRU:

- Špagát
- papieriky s vodou
- červený krepák

Animátori:

- 3x – napájadlo
- 4x – horiaca džungľa (z každej skupinky 1)
- 1x – skala
- ostatní – vyprahnutá zem

6. DEŇ, PONDELOK 16.7. – DOBRÉ SKUTKY, RADOSŤ

DEJ DŇA: *Tiger rozpráva vlkom o kukučke, radosť - Balú a Mauglí spievajú, Balú najprv Mauglího využil na med, záchrana sloníka*

7:15 ranné modlitby

7:30-8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 film

odchod na výlet (omša bude na výlete)

príchod do oratka

SPOLOČNÝ VÝLET – Biele skaly (Devínska kobyla)

DOOBEDA: PRESUN NA BIELE SKALY + AKTÍVNA ASISTENCIA

PRESUN: Možnosti presunu na Biele Skaly na Devínskej Kobyle je viacero. Naša cesta bude upresnená. Každý kmeň pôjde inou trasou.

AKTIVITA:

Nebudeme hrať spoločnú hru. Každý animátor si podľa svojej vôle zvolí, čo bude s deťmi robiť. Možnosti sú neobmedzené. Napr. futbal, frisbee, opekačka, nejaká hybka, biges, kopaný baseball, mäso, šlendo, sedenie v tieni pod stromom s deťmi – rozprávanie,...**AKTÍVNA ASISTENCIA.**

POMÔCKY NA HRÝ: futbalová lopta, volejbalová lopta, frisbee tanier, šlendo, špekačky,...

OMŠA: BUDE PRED OBEDOM.

OBED: KAŽDÝ MÁ VLASTNÝ OBED. OBED JE NA BIELYCH SKALÁCH.

STRETKO: INDIVIDUÁLNE POBEDE.

TÉMA: *Dobré skutky, radosť*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za doobedné hry, ktoré sme sa mohli spolu zahrať, poprosíme Ducha Svätého, aby bol s nami na tomto stretku a pomodlíme sa Zdravas Mária.

PRÍBEH:

Jeden chlapec sa raz išiel prechádzať na svoju obľúbenú pláž vo svojom meste. Keď tam však prišiel, videl niečo, čo sa tam nikdy predtým nevidel! Na brehu bolo vyplavených nesmierne veľa morských hviezdíc, ktoré sa tam asi vyplavili pri búrke, ktorá bola v predošlý večer. Chlapec vedel, že keď v prírode odrazu zmizne veľa rovnakých zvierat, môže to spôsobiť veľký problém. Navyše, také morské hviezdice bez vody dlho nevydržia. A tak sa rozhodol, že ich jednu po druhej začne hádzať späť do vody.

Ako ich tak hádzal, prišiel na pláž „zamorenú“ morskými hviezdicami jeho sused. Bol to už starší pán, s ktorým sa dobre poznal a veľmi si ho vážil. Ten však chlapca istú chvíľu počudovane pozoroval, až kým sa ho nespýtal, prečo to robí. Vedť tým on, malý chlapec, určite nič nezmení. Chlapec na chvíľu zaváhal, čo má povedať tomuto svojmu susedovi, ktorého mal tak rád. Zohol sa teda, vzal do ruky ďalšiu hviezdicu a hodil ju tak ďaleko do mora, ako len vládal. Potom sa obrátil na suseda a povedal mu: „Nezmením toho síce veľa, no tejto hviezdici som práve zmenil život“. Suseda veľmi prekvapila pohotová odpoveď malého chlapca. Až natoľko sa ho dotkla, že sa sám zohol, chytil jednu z tých tisícok vyplavených hviezdíc a hodil ju tiež do mora.

Keďže bol podvečer, na pláž začalo postupne chodiť čoraz viac ľudí. Deti, ktoré sa vrátili zo školy a spravili si už všetky domáce úlohy, ale aj ich rodičia. Všetci chceli na pláži stráviť podvečer tak, ako to robievali každý podvečer. No aj ich, rovnako ako chlapca, veľmi zarmútilo toľko vyplavených hviezdíc. Keď však videli chlapca a jeho suseda, ich dobrých známych, ako jednu po druhej hádžu hviezdice do mora, rozhodli sa k nim pridať. A stále sa k nim pridávali ďalší a ďalší ľudia.

A tak večer, keď zapadalo slnko, bola pláž už čistá, ako inokedy, a ľudia sa mohli hrať na pláži, či iba oddychovať po náročnom dni tak, ako si to želali keď prišli na túto pláž. To všetko vďaka chlapcovi, ktorý sa nezľakol ani náročnej úlohy, ani prvotným nepochopením druhých, ale rozhodne sa pustil do práce a dal aj druhým ľuďom príklad, ako robiť dobré skutky.

OTÁZKY:

- Aký dobrý skutok spravil chlapec v príbehu?
- Čo mu povedal jeho sused?
- Stalo sa aj vám niekedy, že vás niekto nechápal, keď ste spravili nejaký dobrý skutok? Čo ste spravili vtedy?
- Čo spôsobil dobrý skutok chlapca?
- V tomto príbehu bol jeden príklad na dobrý skutok. Aké iné dobré skutky sa ešte dajú robiť?
- Aký dobrý skutok ste naposledy spravili vy?

AKTIVITA:

Sedíme v kruhu, každý dostane papierik a úlohou je napísať o tom, čo sedí odo mňa napravo niečo pekné a dať mu to potom.

Pomôcky:

- 16 papierikov
- perá/ceruzky

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Vlastnými slovami poďakujeme Pánu Bohu za toto stretko a za to, že máme okolo seba ľudí, ktorí sú k nám dobrí, vedia nás potešiť a robia nám radosť. Poprosíme, aby sme aj my vedeli byť takými ľuďmi a aby sme vedeli robiť veľa dobrých skutkov.

POOBEDE: AKTÍVNA ASISTENCIA + PRESUN DO ORATKA

AKTIVITA: To isté, čo je doobeda.

PRESUN:

Každý kmeň cestu na Biele skaly išiel vlastnou trasou. Cestu späť si trasy pomeníme, aby každý kmeň išiel inou trasou naspäť do oratka. Aby sme videli aj iné krásy prírody Slovenska 😊

PREDPOKLADANÝ PRÍCHOD DO ORATKA: okolo 17:00



7. DEŇ UTOROK 17.7. – PREKONANIE STRACHU, POVZBUDENIE

DEJ DŇA: *Balú klame, že Mauglího iba využil, Balú to robí pre Mauglího dobro, naháňanie opíc, Balú prekonáva strach, Baghíra povzbudzuje*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 – 12:30 doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program – 4. kmeň

ORATKO – JOHI, (POOBEDIE 4. KMEŇ)

AKTIVITA DOOBEDA: ZBIERANIE STÔP

Je nástup. Deti sa zhromaždia po skupinkách a čaká sa, čo bude ďalej. Na scénu prichádza Baghíra a Balú, sú celí nešťastní a zúfali! Oznáma nám, že opice uniesli Mauglího a že ich prenasledovali, ale že stratili stopu a teraz, nevedia, čo si oni dvaja majú počať lebo musia konať čo najrýchlejšie! Jeden z animátorov im navrhne, že veď nás je veľa a my im môžeme pomôcť.

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca. 120 minút – môžeme regulovať naháňaním

CIEĽ HRY: Zozbierať čo najviac stôp na nájdenie Mauglího. Vyhráva tá skupinka, ktorá ich bude mať najviac zozbieraných. Hlavný cieľ však je nájsť vďaka čo najviac stopám Mauglího.

PRAVIDLÁ HRY:

Hru hráme na zadnom ihrisku v oratku. Na jednom konci ihriska má každá skupinka svoju základňu. Ďalej je v strede ihriska územie, v ktorom sú stopy, ale aj opice (animátori), ktoré zabraňujú získaniu stôp. Na druhom konci ihriska je spoločná základňa, kde spolu všetci zbierame stopy.

Dieťa teda vybehne zo svojej základne a keď sa dostane do „územia opíc“, kde sú stopy a podarí sa mu preniknúť cez animátorov k stopám, vezme si stopu, ktorá má farbu jeho skupinky. Potom beží zase cez ďalších animátorov a snaží sa udržať si stopu, keď sa dostane mimo územie opíc, dáva stopu do spoločnej základne. Potom sa vracia späť do základne svojej skupinky, z kade ide potom znovu po ďalšie stopy.

Počas hry sa však môže stať, že niektoré zo zlovestných opíc vtrhnú do spoločnej základne a ukradnú nazbierané stopy.

Aby to však nebolo také zlé, deťom pri zbieraní pomáhajú Balú a Baghíra, ktorí sa striedajú v skupinkách a zbierajú s nimi.

PÔMOCKY NA HRU:

- Papieriky so stopami v 4 farbách skupiniek
- Laná na určenie územia opíc
- Laná na určenie spoločnej základne (iba také symbolické, nech to je naozaj ako základňa a nie kopa papierikov)

ROZDELENIE ANIMÁTOROV:

- Balú
- Baghíra
- Niekoľko v spoločnej základni
- V každej skupinovej základni jeden animátor, ktorý motivuje deti, aby behali

OBED:

Okolo 12:00

STRETKO

TÉMA: *Prekonanie strachu, povzbudenie*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme sa za dobré počasie, čo nám pán Boh dal, a poprosíme ho, aby nás ochraňoval a aby sa nám nikomu nič nestalo počas zvyšku tábora.

PRÍBEH:

Kde bolo tam bolo, bola raz jedna zápalka. Tá zápalka bola veľmi hrdá na svoju krásnu hnedú hlavičku. Veľmi sa bála ohňa, lebo si myslela, že keď sa ho dotkne, jej krásna hlavička zhorí na uhoľ.

Takto sa sťažovala svojim sestričkám zápalkám. „Ja mám krásnu hlavičku. Nemôžem sa preto priblížiť k ohňu, lebo by som ju mohla veľmi ľahko stratiť. Preto, keď nás budú ľudia vyberať zo zápalkovej krabičky, postavte sa do radu najprv vy sestry a mne potom moja krásna hlavička vydrží čo najdlhšie.“ Jedna zápalka čo ležala blízko pri zápalky s krásnou hlavičkou jej na to povedala. „Sestra moja, ale keď dôvodom prečo máš takú krásnu hlavičku sú práve ľudia, ktorí ti ju vyrobili. Ty sa z nej teš, ale keď nadíde čas, a ak budeš dostatočne odvážna a prekonáš svoj strach, z tvojej hlavičky vznikne nádherný oheň, ktorý vyčarí teplo a úsmev na tvári všetkým ľuďom, ktorý sa pri kozube ohrejú keď prídu do vnútra z vonku zo zimy.“ Zápalky s krásnou hlavičkou sa to nepáčilo, no uvažovala nad tým, a tak plynuli dni.

Raz za čas prišiel človek a z jednej z jej sestier sa stal nádherný oheň, ktorý pozorovala cez škáru v zápalkovej krabičke. Až prišiel deň, kedy zostala v krabičke úplne posledná. Veľmi sa začala báť, že stratí svoju nádhernú hlavičku. No počas mesiacov si veľmi obľúbila oheň a zatúžila sa stať jeho súčasťou. Spomenula si totiž na slová a povzbudenie svojej sestry a preto keď ju na druhý deň človek vybral zo zápalkovej škatuľky a zapálil s ňou oheň bola v tej chvíli najšťastnejšou zápalkou na celučičkom svete. Hoci stratila svoju krásnu hlavičku, stala sa ešte krajším ohňom.

OTÁZKY:

- Prečo sa bála zápalka ohňa?
- Čo si myslela o svojej hlavičke?
- Čo jej povedala sestra zápalka?
- Prečo sa jej nepáčilo najprv čo jej sestra zápalka povedala?
- Prečo si obľúbila oheň?
- Ako prekonala svoj strach?
- Bolo to vďaka povzbudeniu?
- Kedy si ti musel prekonať svoj strach?
- Tiež ťa niekto povzbudil ako zápalku?

AKTIVITA:

Jeden dobrovoľník má zaviazané oči a stojí na stoličke. Rukami sa drží za hlavy animátorov. Dvaja animátori začnú stoličku veľmi pomaly zdvíhať a zároveň si oni idú pomaly čupnúť a zdvihnú ju do max. výšky 30 cm, ale ten, čo má zaviazané oči má pocit, že to je strašne vysoko. Potom mu povieme, že má zoskočiť dolu, bude sa báť a ostatní ho musia v tom povzbudzovať, že to dá a potom zoskočí a zistí, že to bolo v pohode.

Vysvetlenie: Niekedy je dobré prekonať svoj strach.

Pomôcky:

- Stolička

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poprosíme Ježiša, aby nám dal silu prekonávať svoj strach a aby sme vedeli vždy povzbudiť, keď niekto potrebuje povzbudenie.

POOBEDNÝ PROGRAM: 4. KMEŇ

8. DEŇ, STREDA, 19.7.2018 – BOHATSTVO A PÝCHA NIE JE CESTA, SMRŤ

DEJ DŇA: *Kráľ Louie má všetko - bohatstvo, pýcha, chce ešte viac - oheň, ochota aj zabiť Balúa, Mauglí sa dozvie, že Akela je mŕtvy*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film, sv. omša

odchod autobusu na kúpalisko

príchod do oratka

KÚPALISKO

Jediný fixný program na kúpalisku je obed, poobede chvíľka v tieni a stretko, inak sa deti čapcú vo vode.

STRETKO

TÉMA: *Bohatstvo a pýcha nie je cesta, smrť*

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za tento pekný deň a za to, že môžeme byť všetci spolu na kúpalisku.

PRÍBEH:

Pred približne 120 rokmi žila v Turíne jedna rodina - Frassatiovci. Táto rodina bývala v honosnom dome v bohatej štvrti mesta a veľa cestovala po Európe. Otca poznali takmer všetci v meste. Bol totiž riaditeľom veľmi vplyvných novín a tak si ho vážili aj poprední predstavitelia Turína. Ani v ťažkých časoch rodine nikdy nechýbalo jedlo či peniaze a vždy sa pohybovali v tých najvyšších spoločenských kruhoch.

Jeden člen tejto rodiny sa však úplne odlišoval od všetkých ostatných. Bol to syn, Pier Giorgio. Pier Giorgio sa zo svojich materiálnych dobier netešil preto, že by si mohol tak lepšie užívať život, ale skôr pre to, lebo sa vďaka tomu mohol podeliť aj s druhými. Ešte ako dieťa napríklad daroval svoje topánky chudobnému chlapcovi, ktorý zaklopal na dvere ich prepychového domu, aby si vypýtal nejaký milodar. Neskôr neúnavne navštevoval stovky chudobných ľudí, ktorým rozdával najrôznejšie veci, ktoré potrebovali pre život. Dokonca sa rozhodol zanechať sľubnú kariéru a radšej študoval na takej škole, aby mohol ešte viac pomáhať chudobným a núdnym v jeho okolí. Neodlišoval sa od ostatných členov rodiny len veľkou láskou k chudobným. Pier Giorgio mal zo všetkých najradšej Pána Ježiša. Veľa sa modlieval, a to aj v noci, keď mohol radšej spať, ale hlavne všetko, čo robil, robil z lásky k Pánu Ježišovi.

Ešte ako veľmi mladý však vážne ochorel a na túto chorobu čoskoro aj zomrel. Jeho rodina preňho usporiadala honosný pohreb, no ostala prekvapená, pretože naň prišlo veľmi veľa chudobných ľudí a žobrákov. Až po rokoch zistili, aké veľké srdce mal ich syn. Vôbec totiž nevedeli, že pomáhal až toľkým ľuďom. Hoci Pier Giorgio zomrel veľmi mladý svoj život prežil veľmi dobre pretože sa zriekol prepychu a luxusu, v ktorom žila jeho rodina a radšej robil veľa dobra pre druhých ľudí, ktorí nemali v živote také šťastie, ako on. A pretože nežil iba pre bohatstvo, ale skôr pre lásku k blížnym, hovorí sa o ňom až do dnes, hoci už zomrel veľmi dávno.

- Čím sa odlišoval Pier Giorgio od ostatných členov rodiny? Čo iné robil, ako zvyšok jeho rodiny?
- Prečo to všetko robil?
- Aké to malo dôsledky? Vyplatilo sa mu nejaké všetko to dobro, ktoré počas života spravil?
- Ako si môžeme zobrať z neho príklad? Ako by sme sa mu mohli podobat'?

AKTIVITA: Keďže povedali rôzne pekné príklady, ako sa dá podobat' takému dobrému človekovi, môžeme si to teraz aj konkrétne vyskúšať. Každý (aj my animátori) donesie niečo zo svojej desiaty/olovrantu, ktoré si priniesol so sebou a podelíme sa s tým navzájom.

Pomôcky:

- Desiata/olovrant

DISKUSIA:

- Ako sa vám páčilo, keď sa podelili s druhými?
- Netešili ste sa z toho viac, ako keby ste to zjedli každý sám?
- Netešili ste sa napríklad aj tomu, že ste mali viac druhov jedla, keď sa každý s troškou podelil?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme za toto stretnutie a za to, že nám Pán Boh dáva takých ľudí, aký bol Pier Giorgio. Za to, že nám dávajú príklad, ako sa dá žiť pre druhých a nielen pre seba a pre vlastné dobro.



9. DEŇ, ŠTVRTOK, 19.7.2018 - ODVAHA, OCHRANA PRÍRODY

PRÍBEH: *Mauglí ide po oheň, aby porazil tigra, zapálil polku džungle pritom, odvaha - ide bojovať s tigrom, dokáže, že je iný ako ostatní ľudia*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 – 12:30 doobedný program v Starom meste

obed v Sade Janka Kráľa

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program v Sade

MESTO – PAULINA, TEREZKA

AKTIVITA DOOBEDA : STANOVIŠŤIA PO MESTE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 70 - 90 minút

CIEĽ HRY: Deti musia získať oheň aby porazili tigra. A to tak že si prejdú 6 stanovišťami kde vyskúšajú svoju odvahu a za úspech budú získavať časť skladačky ich tímovej farby za ktoré získajú palicu na oheň, Palicu získajú ak budú mať všetky časti a ak nie, budú musieť spraviť trest, ktorý neskôr domyslíme. Palicu budú potrebovať do poobednej hry.

PRAVIDLÁ HRY: Deti dostanú do skupín mapu, kde budú mať naznačené na ktoré stanovište majú ísť (tak aby sa nestretli). Pôjdu po skupinkách s animátormi.

Stanoviská:

1.stanovište: VEDENIE PO SLEPIAČKY

Všetky deti si zaviazu oči a animátori ich budú skupinkovo alebo po jednom navigovať nejakou krátkou trasou (aj nejaké schody, obrubníky), ktorú si sám vymyslí.

Keď sa niekto vzdá a neprejde ju celú vypadáva a skupina nedostane papierik.

2.stanovište: ZAUJÍMAVÁ NAHÁŇAČKA

9 detí sa rozdelí do 3 radov a chytia sa za ruky.

Pomedzi ne sa naháňajú dve deti a keď animátor tleskne tak sa zmení prechytenie hráčov čo sa držia

Body za snahu :)

3.stanovište: LES,DŽUNGĽA

povedať pravidlá ako sa správať v lese a v džungli

-vymenovať nejaké turistické miesta v Bratislave a v okolí

-vymenovať čo najviac zvierat čo žijú v lese a v džungli ,aj nejaké chránené rastliny aj zvieratá

4.stanovište:

mať na zemi istý počet rúk a nôh

5.stanovište: ZVIERACIE PEXESO

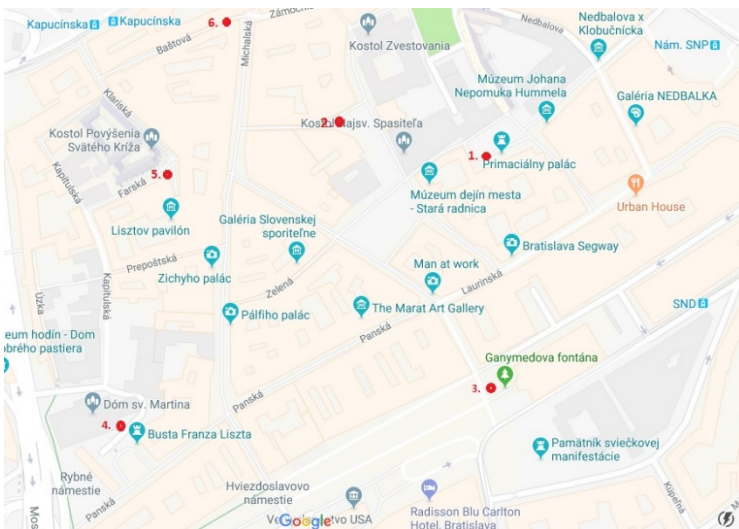
Z detí sa vyberú dvaja odvážlivci, ktorí pôjdu na chvíľu mimo od ostatných a ostatné deti sa rozdelia do dvojíc a každá bude mať svoj vlastný zvuk zvierat'a. Keď sú pomiešané a rozmiestnené prídu tí dvaja a hádajú dvojice jak normálne pexeso

6.stanovište: ZAKÁZANÉ SLOVO

V tejto hre musia decká dávať pozor, aby sa neperiekli. Animátor vyhlási jedno slovo (áno, nie, ...) za zakázané. Potom každému dá jednoduchú otázku – napr. koľko máš rokov, kde bývaš, ako sa cítiš... Hráči musia okamžite odpovedať, ale v odpovedi nemôže byť zakázané slovo.

Kto nezareaguje dostatočne rýchlo alebo použije zakázané slovo, vypadáva. Keď vypadnú traja, odmenu nezískajú.

Animátor bude deti „grilovať“ 5 minút. S tým že môžu mať chvíľu na odpovedanie.



PÔMOCKY NA HRU:

- mapky 4x
- šatky 12x

OBED: vlastný v Sade Janka Kráľa

STRETKO:

TÉMA: Ochrana prírody, odvaha

ÚVODNÁ MODLITBA: Na úvod sa pomodlíme a poďakujeme Ježišovi za krásnu prírodu, ktorú nám daroval a poprosíme ho, aby sme si ju vedeli vážiť a starať sa o ňu.

PRÍBEH:

Recyklácia je proces opätovného využitia už niekedy použitých materiálov a produktov (napr. recyklácia papiera, farebných a ostatných kovov, skla, plastov...). Recyklácia zabraňuje plytvaniu zdrojov, znižuje spotrebu surových prírodných materiálov, redukuje množstvo spotrebovanej energie pri získavaní surovín na výrobu nových produktov a znižuje množstvo skládkovaného odpadu, čím prispieva k znižovaniu emisií skleníkových plynov.

Do akého koša máme vhodit' čo?

VÝROBKY ZO SKLA HÁDŽTE DO KOŠA ZELENEJ FARBY.

VÝROBKY Z PAPIERA HÁDŽTE DO KOŠA MODREJ FARBY.

VÝROBKY Z PLASTU HÁDŽTE DO KOŠA ŽLTEJ FARBY.

VÝROBKY Z KOVU HÁDŽTE DO KOŠA ČERVENEJ FARBY.

AKTIVITA: Každé dieťa dostane papierik s nejakým faktom o znečistení prírody a zeme, ktorý sa musí naučiť a potom to majú povedať.

- vyhadzovaním papiera v SR zničíme ročne 3 000 ha lesa
- sklenené obaly môžeme opätovne použiť 15 – 75 krát, sú dlhodobo dobre recyklovateľné
- rozklad plastov v prírode trvá niekoľko desiatok rokov
- 30 vyzbieraných plastových fliaš je potrebných na výrobu jednej fleecovej bundy
- zo 150 vyzbieraných plastových fliaš môže byť jeden koberec
- 100 ton vytriedeného papiera = ušetrení 1 ha 100-ročného lesa
- 1 tona vytriedeného papiera = 17 ušetrovaných stromov
- z nápojových kartónov sa stávajú darčekové tašky
- z nápojových kartónov sa stanú kuchynské papierové utierky
- Takmer tretina znečistenia vzduchu v San Franciscu pochádza z Číny.
- Každých 8 sekúnd zomrie na Zemi jedno dieťa v dôsledku znečistenej vody.
- Viete o tom, že plastové fľaše sa rozkladajú až 500 rokov?
- Len v roku 2012 sa vytvorilo 49 miliónov ton odpadu z elektrických spotrebičov.
- Ruské jazero Karachaj je najviac kontaminované jazero na svete. Jeho voda je až smrteľne jedovatá.
- 3,4 milióna ľudí ročne zomrie v súvislosti so znečistenou vodou. A o zvieratách radšej ani nehovoríme.
- Jeden deň dýchania vzduchu v Bombaji sa rovná vyfajčeniu 100 cigariet.
- Morské živočíchy nevedome prehltávajú igelitové tašky, pretože si myslia, že to sú medúzy.

Vysvetlenie: Prírodu by sme si mali chrániť a to tak, že budeme k nej šetrný a nebudeme zbytočne plytvať jej zdrojmi. Budeme sa snažiť znovu používať už opotrebované materiály.

Pomôcky:

- Papieriky s faktami.

DISKUSIA:

- Už ste niekedy recyklovali?
- Recyklujete doma?
- Čo sa hádže do zeleného koša?
- Čo sa hádže do žltého koša?
- Čo sa hádže do modrého koša?
- Čo sa hádže do červeného koša?
- Koľko ton papiera je potrebné na záchranu 17 stromov?
- Prečo je dôležité recyklovať a dávať pozor na znečistenie životného prostredia?
- Prečo prehltávajú morské živočíchy igelitové tašky?
- Koľko je potrebných plastových fliaš na vyrobenie fleecovej bundy?
- Ako dlho sa rozkladajú plastové fľaše?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme sa za stretko a poprosíme pána Ježiša, aby nám pomáhal stále viac a viac si vážiť prírodu.

AKTIVITA POOBEDE: VLAJKY V SADE JANKA KRÁĽA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 70 - 100 minút

CIEĽ HRY: Cieľom hry je doniesť oheň (palicu) na vlastné územie a vlastný si uchrániť. Hrá sa do konca času.

PRAVIDLÁ HRY: Územie je rozdelené na 4 časti a v každej časti má skupinka svoju vlastnú základňu priemerom 3 metre. Na nepriateľskej polovici môže byť hráč chytený. Rovnako tak môže chytať nepriateľov na vlastnej polovici. Chytá sa tak že deti majú vzadu na nohaviciach prichytený krepák (aspoň 10 cm musí trčať) čo slúži ako život a navzájom si ho strhávajú.

Pokiaľ je hráč chytený, musí si pre nový život dobehnúť na vzdialené miesto a tam odpovedať na nejakú otázku.

Obrancovia ohňa nesmú vstupovať do kruhu. Hráč, ktorý do neho vbehne, je teda v bezpečí. Musí však oheň ešte dostať na svoje územie. Musí ho tam sám doniesť. Pokiaľ je hráč s ohňom chytený, oheň sa vracia do kruhu.

PÔMOCKY NA HRU:

- Oheň – palice s vlastnou farbou krepáku 4x,
- rôznofarebne krepáky 4x



10. DEŇ, PIATOK, 20.7.2018 - SPOJENIE ZA SPOLOČNÝ CIEĽ

PRÍBEH: *všetci bojujú spoločne za jediný cieľ - poraziť tigra, Mauglí ho porazí trikom, Mauglí spája celú džunglu za jediný cieľ - uhasiť oheň*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 – 12:30 doobedný program

obed

voľno

13:45 stretko

14:00 – 16:00 poobedný program: vyhodnotenie v kmeňoch, spoločná hra (ešte sa upresní)

EKONÓM - JURAJ, REBEKA

AKTIVITA DOOBEDA : ZAPALOVANIE OHŇA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 minút

CIEĽ HRY: Cieľom hry je získať “oheň” - vyzbierať čo najviac papierikov ako kmeň a zaplniť celú plochu vystrihnutého kartónu, ktorý bude predstavovať plameň

PRAVIDLÁ HRY: Hra bude v podobe stanovísk. Deti v skupinkách rozdelíme na jednotlivé zvieratá. Každé zviera má svoju schopnosť a môže navštevovať jemu určené stanovisko. V skupinke musí byť aspoň jedno zo zvieratiek.

- Vlk - fyzické aktivity
- Korytnačka - úlohy zamerané na pamäť
- Krtko - otázky ohľadom filmu
- Mravčiar - vedomostné úlohy, môže si pozrieť možnosti a z nich vybrať

Pri každom úspešne zvládnutom stanovisku dieťa dostane farebný papierik, ktorý všetci spoločne lepia na kartón v podobe ohňa. Počas celej hry naháňajú tigre (animátori) a berú papieriky.

Stanoviská:

**FYZICKÉ
NA PAMÄŤ
FILMOVÉ
VEDOMOSTNÉ**

Po skončení hry nasleduje scénka, pri ktorej zahodíme/zničíme kartón presne tak ako Mauglí zahodil pochodeň s ohňom.

POMÔCKY NA HRU:

- lano,
- farebné papiere,
- kartón + otázky,
- odpovede,
- obrázky

MINI OLYMPIÁDA

CIEĽ HRÝ: Poraziť Sher Khana vo vybíjanej

PRAVIDLÁ HRÝ: Skladá sa z “výcviku” a vybíjanej medzi deťmi z celého kmeňa a animátormi.

Výcvik:

Deti budú nastúpené po skupinkách v rade za sebou. Výcvik predstavuje podávanie si lopty rôznymi spôsobmi - podávanie lopty nad hlavami, podávanie popod nohy. Ponad hlavu a potom popod nohy, otočiť sa o 180° a podať loptu, podávanie lopty lakťami,...

Vybíjaná:

Môže sa predĺžiť alebo skrátiť podľa potreby.

- Predĺžená verzia - bude sa hrať s prehodením lopty kapitánovi a až potom sa môže vybíjať, všetci vybití animátori sa vrátia späť na ihrisko, vybíjaná sa hrá v podrepe, ožívujú sa hráči (keď niekto chytí loptu, ktorou mal byť vybitý, vracia sa jeden vybitý človek z jeho skupinky naspäť do ihriska)
- Skrátená verzia - bez kapitánov, hráči sa neožívujú

V oboch prípadoch sa lopta môže nabíjať prehodením medzi dvoma hráčmi v jednej skupinke, pri predĺženej verzii všetko až po prihrávke kapitánovi.

Do skupinky tigrov/animátorov na konci príde Sher Khan (animátor s maskou), ktorého treba vybit' a poraziť. Je potrebné nechať zopár detí v ihrisku, aby boli schopné úspešne zakončiť hru.

POMÔCKY NA HRU:

- lopta,
- maska tigra,
- laná na určenie ihriska

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: *Spojenie za spoločný cieľ*

ÚVODNÁ MODLITBA: Pomodlíme sa Otče Náš a poďakujeme sa za všetky deti, ktoré sme mohli stretnúť na tábore, za všetkých kňazov a animátorov a za všetky pekné zážitky, ktoré sme prežili.

PRÍBEH:

Na oblohe sa začali objavovať krdle divých husí. Husi lietajú v trojuholníkovej formácii, vytvárajú písmeno V. Rozmiestnia sa tak, aby mávanie krídel každej z nich vytváralo tlak zdola smerom nahor pre tú, ktorá letí hneď za ňou. Takýmto spôsobom celý krdel zvyšuje dolet o sedemdesiat percent v porovnaní s vtákom, ktorý by letel sám. Husi takto preletia tisíce kilometrov. Keď sa prvá hus unaví, premiestni sa na kraj a jej miesto na čele krdľa zaujme iná hus. Letiaci krdel robí veľký gagot. Keď husi letia, gágajú zozadu, aby povzbudili tie vpredu k zachovávaniu rýchlosti.

Je tu ešte jedna veľmi dôležitá maličkosť. Keď nejaká hus vystúpi z formácie, lebo je chorá alebo zranená spolu s ňou vystúpia ďalšie dve husi a sprevádzajú ju až na zem, aby jej pomáhali a chránili ju. S takouto húskou zostanú až dovtedy, kým nedokáže pokračovať v lete alebo kým nezahynie. Až potom pokračujú v lete, aby znovu dostihli svoj krdel.

OTÁZKY:

- V tvare akého písmena letia husi?
- Ako si navzájom pomáhajú pri lete?
- Prečo robia husi pri lete veľký gagot?

- Čo robia husi keď je nejaká húska zranená?
- Pomáhali sme si aj my ako húsky cez tábor? Ak áno, ako?
- Aj doma v našej rodine si pomáhate ako húsky?

AKTIVITA:

Každé z detí dostane podlhovastý farebný papierik. Napíše na neho za čo je vďačný čo prežil počas tábora a o čo by sa chcel snažiť ešte počas prázdnin. Napríklad bude viac pomáhať rodičom, alebo sa bude hrať so súrodencami viacej. Potom každý prečíta a povie, za čo je vďačný a o čo by sa chcel snažiť. Z papierikov potom animátor spolu s deťmi vytvorí reťaz. (Každý papierik nalepi ako kruh k druhému papieriku v tvare kruhu).

Vysvetlenie: Ako húsky si pomáhajú medzi sebou keď spolu letia, rovnako by sme si mali pomáhať s našimi kamarátmi a doma v rodine. Mali by sme dávať pozor na tých, ktorí sú zranení, napríklad keď je niekto smutný, tak sa mu venovať. Mali by sme povzbudzovať keď už niekto nevládze, napríklad keď je maminka unavená utriem sám od seba riady, aby to už ona nemusela robiť. Ako sme mi spolupracovali na vytvorení reťaze, tak by sme mali spolupracovať aj s našimi súrodencami a rodičmi, aby sme dosiahli náš cieľ a to dostať sa do neba.

Pomôcky:

- Perá
- Lepidlo
- Podlhovasté kúsky farebného papiera

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Pomodlíme sa vlastnými slovami. Poďakujeme sa za celý tábor a každý člen skupinky povie nejakú vďaku, alebo prosbu. Na záver sa pomodlíme za saleziánov vďaka ktorým sme mohli byť na tábore.

POOBEDE:

Ešte upresníme ☺



ČO AK BUDE PRŠAŤ?

ORATKO – MAGDA, PAULINA

AKTIVITA DOOBEDA : Prežitie v divočine

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút (8*14 + pár minút na presun)

CIEĽ HRY: Naučiť sa užitočné typy na prežitie v divočine a získať najvyšší počet bodov pri aktivitkách.

PRAVIDLÁ HRY: 8 stanovísk. Deti budú rozdelené do skupín a budú chodiť po stanoviskách. Rotuje sa každých 14 minút. Každé stanovisko bude prebiehať nasledovne: Poučenie + aktivítka za body.

Stanoviská:

1. **KÓDY**

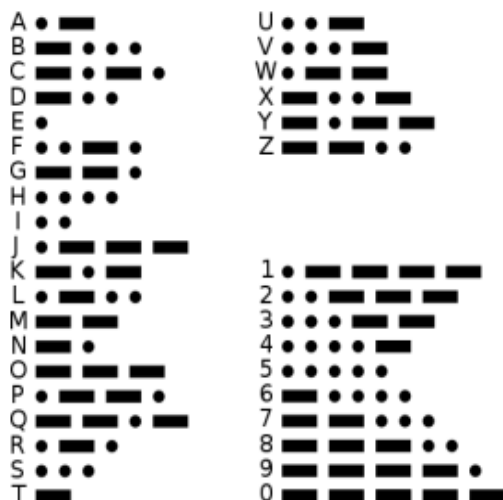
Čo je to kód?: Štruktúrovaný systém symbolov. (Akoby iná abeceda)

Využitie: Diaľková komunikácia, varovanie pred nebezpečenstvom, programovanie, šifrovanie, sklad informácií, atď.

Typy: Morseov kód, binárny (0,1), Augustusov kód (A = B), Barovy kód v obchode, Busterov kód (A = 1)

International Morse Code

1. A dash is equal to three dots.
2. The space between parts of the same letter is equal to one dot.
3. The space between two letters is equal to three dots.
4. The space between two words is equal to seven dots.



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Aktivítka: Deti sa rozdelia na dve skupinky. Jedni musia pomocou Morseovho alebo Busterovho kódu odoslať vymyslenú vetu, a druhí ju musia odšifrovať a napísať. Môžu na to použiť baterku (na telefóne), prsty, zvuk....

Nemôžu, napr. používať slová.

Boduje sa podľa úspechu.

Pomôcky:

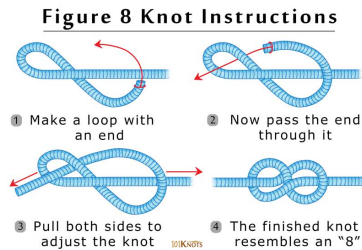
- Baterka na telefóne

2. UZLY

Uzly sú veľmi užitočné. Používajú sa na zauzlenie topánok, robenie náramkov, Pri horolezectve, pri vyšetrení zranení a pre mnoho ďalších aktivít.

Osmínový uzol:

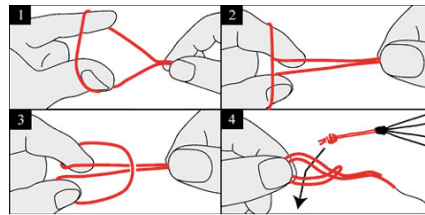
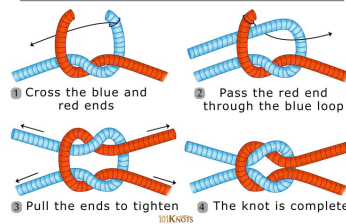
Slúži na ukončenie lana, aby lano neprešlo cez dieru alebo na meranie hĺbky vody. Dvojitý osmínový uzol sa používa pri horolezectve.



Plochý uzol (Reef knot) + lark's head knot:

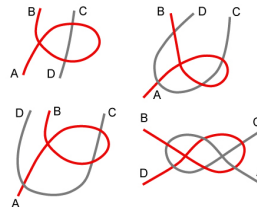
Pevné uzle, ľahko sa zauzlia a odzulia. Prvý slúži na spojenie dvoch lán a druhý na pripevnenie o tyč.

Square (Reef) Knot Instructions



Hunters bend:

Na spojenie dvoch lán.



Aktivita: spraviť uzol

Pomôcky:

- Malé laná pre každého v skupine

3. OHEŇ

Na to, aby vznikol oheň sú potrebné 3 veci:

Kyslík



Pálivo (drevo)

Teplo

Ak by chýbalo jedno z toho, oheň by sa nedal spraviť

Spôsoby, ako spraviť oheň:

- Zápalky
- Zapaľovač
- Kresadlo
- Bateria + oceľový vlák

Prečo je kresadlo najlepšie?

- Keby takto pršalo, zápalky sú raz dva mokré a nezapália sa, kresadlo vydá iskry tak či tak.
(Tu by sa hodilo to predviesť: Hodiť zápalku a kresadlo do vody. Snažiť sa zapáliť mokrú zápalku a vytvoriť iskry z kresadla. Zápalka by sa nemala zapáliť, ale iskry by sa mali vytvoriť.)

Stavba dobrého ohňa:

- Treba začať malým.
- Papier sa môže používať úplne na začiatok, ale treba rýchlo pridať malé kúsky dreva a ísť postupne do väčšieho.
- Suché listie, napr, nie je dobré, pretože zanechá po sebe spálenú látku, ktorá zabraňuje kyslíku.
- Tvar je dôležitý, aby sa k ohňu dostával dostatok kyslíku. Preto často používame formu pyramídy.

Pomôcky:

- Zápalky
- Kresadlo

4. FILTRÁCIA

Prečo treba filtrovať vodu?

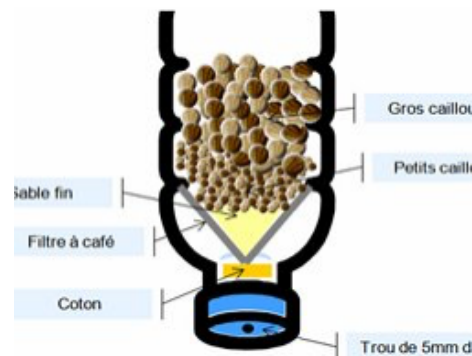
- Voda v divočine nemusí byť vždy čistá. Napríklad v mori je slaná, čo nie je dobré pre ľudský organizmus, pretože ho poškodí z vnútra. Preto, ju treba prefiltrovať.

Rôzne spôsoby:

- *Destilácia*
- *Varenie*
Zabije všetky zlé baktérie, ale špiny tam ostanú
- *Filtrácia cez kamienky*
Zachytí tuhé špiny

Ako filtrovať v prírode?

- Stačí dať do fľaše s odrezaným spodkom kus látky, alebo filter na kávu, piesok a/alebo kamienky.
- Vodu, ktorá cez to prejde môžeme potom prevariť, aby sme zabili baktérie
- môžeme sa napiť



Aktivita:

Vytvoriť vlastný filter

Pomôcky:

- plastové fľaše
- filtre na kávu
- kamienky
- voda

5. ORIENTÁCIA

Ako sa môžeme orientovať?

- Cez deň:
 - podľa nám známych bodov, (Koliba je na sever)
 - alebo podľa Slnka (Ráno na východe, večer na západe)
- Cez noc
 - dá sa orientovať podľa hviezd: hviezda Polaris vždy ukazuje sever (preto sa volá aj Severka)
 - Takto sa orientovalo od čias starovekého Grécka, dávno pred naším letopočtom. Od začiatku novoveku sa používa skôr buzola – kompas, Dnes sa používa moderné GPSko.

Na orientáciu môžeme ale použiť všetky naše zmysly

Aktivita:

Zatriet' jednému oči. Ďalšie dieťa ho bude musieť viesť pomedzi postavené stoličky do radu, a to iba slovami (malý krok dopredu, pootočiť trošku doľava)... Za každý dotyk so stoličkou sa pridáva 5 sekúnd, ide o rýchlosť.

Pomôcky:

- Šatka
- 5 stoličiek.

6. ZMYSLY

Každé zviera a každý človek má zmysly. Nie sú rovnako silné u všetkých živočíchov a dokonca ani u ľudí. Preto sú ľudia, ktorí sú slepí, nosia okuliare alebo stroj na počúvanie.

Zmyslov máme päť:

1. čuch
2. hmat
3. Chuť
4. sluch
5. zrak

Žralok napr. zacíti jednu jedinú kvapku krvi vzdialená pár km.

Aktivita:

Bude 5 rôznych chutí. Deti majú zakryté oči a musia uhádnuť, čo im to dávame jesť. Boduje sa podľa množstva uhádnutých.

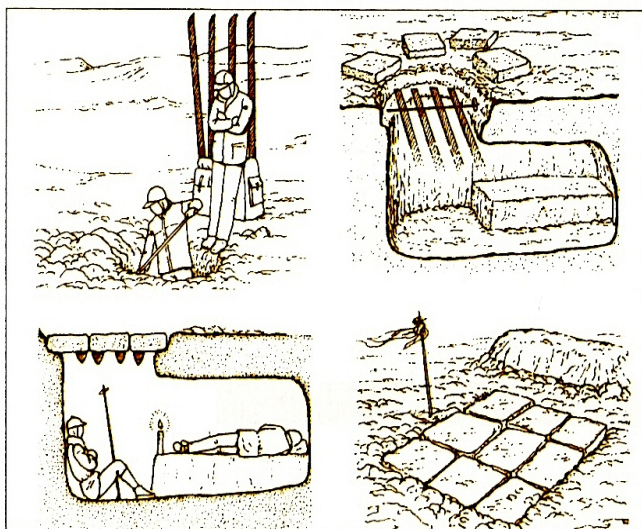
Pomôcky:

- Malé lyžičky
- rôzne chute.

7. ÚKRYT

Príroda, je príroda, a nemôžeme ju meniť. V divočine nás môže pokojne zastihnúť búrka. Preto si musíme vedieť dobre nájsť alebo vyrobiť úkryt. Príkladom zlého úkrytu je strom alebo rôzne skaly. Strom, ak je ešte pomerne suchý zhorí keď doň udrie blesk, a aj my s ním. Skaly zas môžu na vás popadať. Cez zimu je najlepšie sa skryť v snehu, pretože izoluje.

Rôzne konštrukcie úkrytu.



La técnica del pozo: mientras uno cava, el otro hace de paraviento (de otro modo, la nieve llena de nuevo el agujero). Los esquís soportan unos bloques de nieve, que apenas afloran, para que el viento no los desgaste. Por otra parte, pueden protegerse con una pequeña pared. Un trapo en lo alto de un bastón señala el lugar del refugio. En el interior se ha encendido una vela, la cual caliente y, principalmente, indica al que está de guardia que ya no queda oxígeno. Con un golpe de bastón, se creará entonces una circulación del aire.

Aktivita: HRA ZIMA-TEPLO

Niektó zo skupiny sa ukryje v miestnosti a musia ho hľadať týmto spôsobom.

Pomôcky: nič

OBED

AKTIVITA POBEDE:

Podľa toho, či sa vyčiasí.

Stretko alebo voľný čas (šport, spoločenské hry)

HYBKY

Keď sa deťom nechce ráno tancovať a majú veľa energie, čakáte s deťmi na autobus, keď sa po obede chcú deti s tebou niečo hrať a nevedia čo, keď sa hocikedy počas tábora ocitneš v situácii, že sa máš niečo s deťmi zahrať a už ti nefunguje mozog na vymýšľanie hier, tu je zoznam hier, ktoré ste si sami vymysleli. Najlepšie bude, ak si ich pozriete a vyberiete si z nich zopár aby ste v danej situácii mali niečo v rukáve.

BALÓNIKY A ŠPENDLÍKY

Vyberie sa asi 7 detí čo budú špendlíky a ostatné sú balóniky. Keď chyti špendlík balónik, balónik si musí čupnúť a čakať nech ho iný balónik nafúka späť. Ak všetky balóniky budú čupieť, špendlíky vyhrávajú.

NINJA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: koľko chceme

CIEĽ HRY: buchnúť hráča po pravej strane po ruke

PRAVIDLÁ HRY: deti stoja v kruhu a dieťa čo je na rade môže urobiť len jeden skok aby dlaňou trafilo svoj cieľ. Hráč vedľa môže mať len jeden úskok. Ak dieťa trafi hráča napravo po dlani, hráč vypadáva.

ŽMURKANÁ

HYBKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 10 - 15 minút

CIEĽ HRY: Hrá sa do omrzenia, alebo kým zostane pár posledných hráčov.

PRAVIDLÁ HRY: Vedúci zahlási nejaký počet ľudí a časť tela, ktorú sa ľudia musia spojiť. Povie napr. "Magnety, spojte sa hlavami po troch!"

Hra sa môže hrať aj na vypadávanie - kto sa s nikým nestihne spojiť, vypadáva.

V ďalšom kole vedúci zahlási zase iný počet ľudí a časť tela.

PÔMOCKY NA HRU: Žiadne

MOLEKULY

animátor povie počet detí, ktoré sa majú dať navzájom chytiť, kto ostane nazvyš vypadáva

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.

VÝMENA ČÍSEL

Hráči sedia vo väčšom kruhu na stoličkách a jeden hráč so zviazanými očami stojí v strede. Sediaci hráči si tajne dohodnú poradie čísel od jedna až do čísla, ktoré sa zhoduje s počtom sediacich hráčov. Potom stredný hráč povie dve čísla a hráči, ktorí majú tieto čísla, sa musia navzájom premiestniť tak, aby sa ich stredný hráč ani nedotkol (ten sa ich však snaží chytiť). Počas presunu ostatní nerozprávajú, aby mohol stredný hráč počúvať kroky. Ak sa hráčom podarí úspešne sa premiestniť, hra pokračuje ďalej a stredný hráč vyvolá ďalšie čísla (hráči si čísla môžu pomeniť). Ak sa ale stredný hráč niekoho z dvojice dotkne, vymenia si navzájom úlohy.

PRESADÁVANÁ

Veľmi dobrá hra na postreh a je pri tom aj veľa zábavy. Hráči sedia v kruhu na stoličkách, jedna je voľná. V strede je jeden hráč, ktorý sa snaží sadnúť si na voľnú stoličku. Hráč, ktorý sedí a po jeho pravej ruke je tá voľná stolička, musí buchnúť po tejto stoličke a povedať meno niekoho druhého, ktorý sa v tom prípade musí rýchlo presunúť na túto "buchnutú" stoličku.

Úlohou stredného hráča je sadnúť si na voľnú stoličku skôr, ako sediaci hráč po nej buchne a povie meno niekoho druhého. Ak to stihne, hráč ktorý nestihol reagovať, ide namiesto neho do stredu a hra pokračuje ďalej. Obmena: dohodnú sa prívlastky ku každému menu – napr. Pekný Peťo, Dutý Dano, Malý Mišo, Farebný Fero - a ten, kto po buchnutí na stoličku hovorí meno, tak musí povedať toto meno aj s dohodnutým prívlastkom.

Názov: Aká je obrana pevná

Miesto: hocikde

Minutáž: 10 – 15 minút

Hráči: skupinky proti sebe

Pravidlá hry: Hráči jednej skupinky vytvoria kruh čelom von a chytia sa za ruky. Jeden alebo viacero z hráčov z druhej skupinky sa postaví na tri kroky od kruhu a na znamenie sa rozbehne a snaží sa preniknúť do kruhu. Skupinka, ktorá tvorí kruh, sa mu v tom snaží zabrániť. Hra sa môže hrať aj tak, že sa do kruhu snažia dostať dvaja hráči naraz.

Názov: Ako rastie tráva

Miesto: hocikde

Minutáž: 10 – 15 minút

Hráči: skupinky proti sebe

Pravidlá hry: Všetci hráči si čupnú. Sedia na päťkách, trup majú vystretý a ruky v bok. Pomaly sa začnú dvíhať na špičky až so vzpaženými rukami. Vyhráva hráč, ktorý to spraví najpomalšie s vystretým chrbtom.

Ako sa ti podarilo plniť svoje predsavzatie zo začiatku tábora?

Úplne!	*	*	*	*	*
Celkom hej	*	*	*	*	⊘
Z časti	*	*	*	⊘	⊘
Ani nie	*	*	⊘	⊘	⊘
Vôbec nie...	*	⊘	⊘	⊘	⊘

