



Kniha Džunglí

Príměstský tábor 2018

Meno:

Skupinka:

2. kmeň

9. – 20. 7. 2018

MILETIČKA

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 + dopoludňajší program
12.30 – 13.30	obed + poludňajšia siesta
13.45	stretko (ak nie je v inom čase)
14.00 – 16.00	popoludňajší program
16.00 – 17.00	rozlúčka s deťmi, upratovanie
17.00	animátorské hodnotenie
18.00- 7.00	voľno, čas na oddych

Moje osobné predsavzatie na tábor:

„Bezpečnostné“ zásady dona Bosca pri práci s deťmi a mládežou

A) LÁSKAVOSŤ

Animátor vie vždy k dieťaťu urobiť prvý krok, vie sa prihovoriť, vie byť jednoducho super. Je láskavý a všima si najmä tých, ktorí sú smutní alebo odstrkovaní. Snaží sa vytvárať radostnú atmosféru, vie oduševniť a nažhaviť. Zásadou zostáva: „nie bitkou, ale láskou!“ a „výchova je vecou srdca!“ Ide nám teda v prvom rade o dobré vzťahy s deťmi a nie len o povrchnú pohodu. Lebo pohoda sa táborom skončí, vzťahy, zostávajú navždy!!!

B) ROZUM

Animátor sa snaží deti zmotivovať, nie donútiť. Snaží sa vypočuť názor (najmä u tých starších) a vie rozumne vysvetliť to, čo žiada od detí. Nestavia svoju autoritu len na tom, že „ja som povedal a tak sa to bude robiť.“ Animátor vie dopredu predvídať a preventívne zasiahnuť, aby si deti neublížili. Vie naplánovať veci, ale aj zhodnotiť. Je vždy o krok vpred pred deťmi. Vie byť aj náročný a keď si to vyžaduje situácia, môže dať trest, ktorý rozumne vysvetlí.

C) VIERA

Každého z nás zavola Boh, aby sme sa stali animátormi pre mladých. Máme tak účasť na veľkom božom pôsobení cez don Boska. Nejde len o moje snahy a úsilie, ale nad všetkým je ešte Boh. Svojím prístupom a životom sa snažíme mladým naznačiť, že tak ako ich máme radi my, tak ich má rád aj náš Otec, ktorý je v nebi. Dôležité prostriedky vzťahu k Bohu sú eucharistia a sv. spoveď. Je veľmi dobré povzbudzovať k nim deti.

Dôležité animátorské zásady

- Počas tábora dbám na osobnú disciplínu – nehrám sa do noci na počítači/fejsbučik
- Počas obedňajšej prestávky sa snažím byť medzi deťmi a animovať ich hry
- **Nezašívam sa vo výdajni ani sa neseparujem zbytočne s iným animátorom!**
- Animátor musí byť stále k dispozícii deťom!
- Treba byť jednotní a vedieť sa zastúpiť
- Nevravieť: „Ja na to nemám!“, pokiaľ to neskúsim
- Povedať si chyby, **nie však pred deťmi** - nenechať sa uniesť hnevom!
- Klásť požiadavky primerané veku detí
- Dôležité je celkové ovzdušie tábora! Mať non-stop prehľad o deťoch!
- **Všetko robíme pre Ježiša Krista!** Neoddeľovať duchovné aktivity od života!
- Ku všetkému pristupovať s maximálnou **zodpovednosťou!**
- **Veriť si navzájom, aj keď mi to hneď nedáva zmysel!**
- Mať prístup staršej sestry/brata, resp. mamy/otca, nie diktátora!
- Dozerať na **pitný režim** detí a samy ho dodržiavať!
- Nastupujeme do dopravných prostriedkov len ak sme celá skupinka, **jeden animátor na začiatku a jeden na konci skupiny** (tretí v strede) – takto sa pohybujeme so skupinkou aj po ulici.
- **Dôslednosť v maličkostiach**, aby to druhý nemusel naprávať!
- Nebát sa vysloviť akékoľvek nápady! čo ak je aj ten Tvoj perfektný?
- **Zúčastňujem sa ranných modlitieb**
- Obedujem to isté čo deti
- Trestám deti s rozumom - napomeniem, porozprávam sa, kmeňový, salezián...
- Na omši sedím medzi deťmi
- Keď deti odídu, ostávam budovať spoločenstvo
- **Strážim si brožúrku**
- **Hlavne s úsmevom!**

1. DEŇ, PONDELOK, 9.7.2018 - RODINNOSŤ, PRIJATIE ROZDIELNOSTI

ORATKO - SYSKA, MIŠKO, ŠAŇKO, MARTIN

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

AKTIVITA DOOBEDA: ZOZNAMOVAČKY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90

CIEĽ HRY: Zoznámenie detí medzi sebou v skupinkách, vytvorenie si vlastného motta/hesla, zatriedenie detí do skupiniek.

PRAVIDLÁ HRY: 1. Hra tenisové loptičky - každé dieťa bude mať na tenisovej(papierovej) loptičke svoje meno a farbu skupinky, to bude prvá hra a podľa nej sa zatriedia do skupiniek.

2. Hra kľbko - deti si posadajú do kruhu a zoberú kľbko lana, každý musí povedať svoje meno, obľúbené zviera, vek a kam chodí do školy, potom podá kľbko ďalšiemu ale ostane držať špagát. Vytvorí sa taký pravcový spletenec :P.

3. Hra vyskladanie si hesla/motta - skupinky dostanú nastrihané slová a len pomocou týchto slov budú musieť vymyslieť nejaký pokrik/motto/heslo.

4. Hra ŠER-CHÁN, deti sedia do kruhu keď už majú poznať svoje mená, animátor na jedno ukáže a povie ŠER alebo CHÁN, a dieťa musí povedať meno buď po lavici alebo pravici.

PÔMOCKY NA HRU: loptičky s menami a farbami, kľbko, nastrihané slová.

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Aby na tomto stretku pochopili, že každý z nich je iný, ale aj tak je každý z nich super

ÚVODNÁ MODLITBA: Otče náš, Zdravas' Mária, Sláva Otcu

AKTIVITA: Zahráme si klasiku = „Postaví sa ten, ktorý...“

- vždy sa pýta animátor na niečo čo deti vedia napr. „postaví sa ten, ktorý vie mlynské kolo, hrať futbal, spraviť alebo peklo atď.
- tí čo sa postaví musia povedať meno všetkých, čo sa postavili
- Tým sa naučia ostatných mená a aj čo vie kto atď.
- na konci sa zhrnie, ktorú vec vie najviac detí, a ktoré veci vedí iba niektoré deti

PRÍBEH: Boh sa rozpráva s Mojžišom a poslal ho aby vyviedol izraelský národ z Egypta. Mojžiš namietal: "A keď mi nebudú veriť a nebudú počúvať môj hlas, ale budú vraviť: "Nezjavil sa ti Pán!""? Pán mu povedal: "Čo to máš v ruke?" On odvetil: "Palicu." A on vravel: "Hod' ju na zem!" Keď ju hodil na zem, premenila sa na hada, takže Mojžiš pred ním utekal. Potom Pán povedal Mojžišovi: "Načiahni ruku a chyt' ho za chvost!" A keď načiahol ruku a chytil ho, premenil sa v jeho ruke na palicu. "To preto, aby uverili, že sa ti zjavil Pán, Boh ich otcov, Boh Abraháma, Boh Izáka a Boh Jakuba." A Pán mu hovoril ďalej: "Vlož si ruku do záňadria!" I vložil si ruku do záňadria a keď ju vytiahol, ruka bola malomocná ako sneh. Potom mu povedal: "Opäť si vlož ruku do záňadria!" On opäť vložil ruku do svojho záňadria a keď ju zo záňadria vytiahol, div, bola ako ostatné jeho telo. "A keby ti neverili a nepočúvali na hlas prvého zázraku, uveria na hlas druhého zázraku. A ak by neverili ani týmto dvom zázrakom a nepočúvali by tvoj hlas, potom vezmi trochu vody z Nílu a vylej ju na suchú zem. A voda, ktorú vezmeš z Nílu, premení sa na suchú zem na krv." Nato Mojžiš povedal Pánovi: "Nie tak, Pane! Ja nie som výrečný muž. Nebol som predtým a nie som ani teraz, odkedy sa rozprávaš so svojim sluhom, lebo mám nemotorné ústa a ľarbavý jazyk." Pán mu odvetil: "A kto dáva človeku ústa, alebo kto ho robí nemým alebo hluchým, vidiacim alebo slepým? Azda nie ja, Pán? A teraz len chod'! Ja budem s tvojimi ústami a poučím ťa, čo máš hovoriť!" On však odpovedal: "Prosím, Pane, pošli niekoho iného!" Tu sa Pán nahneval na Mojžiša a povedal: "Či nie je tvoj brat Áron, levita?! Viem, že on veľmi dobre rozpráva. On ti ide oproti a keď ťa uvidí, bude sa zo srdca radowať. Ty mu porozprávaš a vložíš mu slová do úst a ja budem s tvojimi i s jeho ústami a poučím vás, čo máte robiť. On bude namiesto teba hovoriť ľudu; a tak on bude tvojimi ústami, kým ty budeš preň ako Boh. Túto palicu si však zober do ruky, ňou budeš robiť zázraky!"

DISKUSIA: prijatie v rozdielnosti

1. Prečo si myslíte, že Mojžiš potreboval Árona? {Mojžiš - rozhovor s Bohom, Áron - s ľuďmi}
2. Myslíte, že by takúto ťažkú úlohu zvládol Mojžiš aj sám?
3. Poznáte iný príbeh v Biblii, kde sa ukázala jedinečnosť ľudí? (napr. Dávid – múdrosťou porazil Goliáša...)
4. Prečo je dôležité, že každý človek je iný? / má talent na niečo iné...
5. Stalo sa vám niekedy, že vás neprijali v kolektíve kvôli nejakej vašej vlastnosti? Alebo ste videli, že niekoho iného odsudzovali kvôli nejakej vlastnosti?
6. Myslíte si, že ste otvorení novým kamarátom? Spolužiakom? Alebo sa stále hráte, bavíte len so svojimi kamošmi?
7. Prečo je dôležité učiť sa od druhých...?

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

- nájsť niekoho, čo vie niečo, čo oni nevedia = môže to byť aj drobnosť, napr. nakresliť psa alebo spraviť nejaké origami, stojku atď. A naučiť – snažiť sa naučiť sa to od neho = na ďalšom stretku si ukážu, čo sa naučili

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastnými slovami, prosby o tábore

AKTIVITA POOBEDIE: ZÁKONY DŽUNGLE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120minút (celé poobedie)

CIEĽ HRY: nazbierať čo najviac vlajok a zároveň uchrániť čo najviac vlastných vlajok (súperova vlajka = 2body, vlastná = 1bod)

PRAVIDLÁ HRY: ihrisko sa rozdelí na toľko častí, koľko je skupín. Každá skupina dostane lano a vytvorí si z toho lana čo najväčší možný kruh. V tomto kruhu budú vlajky danej skupiny. Do tohto kruhu môžu vstúpiť iba členovia ostatných skupín. Členovia ostatných skupín sa snažia dostať do tohto kruhu a to takým spôsobom, že prebehnú zo svojho územia na územie inej skupiny a následne ďalej až do kruhu kde si môžu zobrať iba jednu vlajku a s ňou naspäť bežať späť na svoje územie. Zároveň avšak hocijaký člen skupiny ktorej patrí dané územie sa môže dotknúť útočníka a tým pádom ho chytiť. Ak má útočník vlajku tak ju musí dať obrancovi a následne sa musí vrátiť na svoje územie (aj keď nemá vlajku) kde si dá krátku fyzickú aktivitu a po vykonaní sa môže vrátiť do hry.

Môže nastať taká situácia, kedy bude veľmi sucho a bude vidno skalú mieru. Vtedy sa nebudú môcť brať nové vlajky. Samozrejme tí čo držia vlajky môžu dobehnúť do svojho územia alebo aj byť chytený. Cieľ sa dočasne presunie na zbieranie vody zo stredu (voda bude papierik s obrázkom vody). Všetkým prístup k vode je dôležitejší ako lov ostatných a teda členovia skupín sa budú snažiť behať od svojho kruhu do stredu pre vodu. Keď nazbierajú 20 vôd skupinový animátor im to premení na vlajku. Keď obdobie sucha pomíne tak voda ostane v kruhoch skupín ako zásoba na ďalšie sucho.

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

MESTO – SISA, JOŽKO, BAŠKA

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

AKTIVITA DOOBEDA: ZACHRÁŇ ANIMÁTORA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 100-120 minút

CIEĽ HRY: Záchrana strateného animátora – ľudský život je hodnotnejší ako úlohy, ktoré nechceme plniť a ako jedlo, ktorého sa nechceme vzdať

PRAVIDLÁ HRY: Na začiatku hry každej skupinke zmizne jeden animátor. Úlohou skupinky je nájsť svojho chýbajúceho animátora. Na rôznych miestach budú rozmiestnené krátke texty. V každom texte sa nachádzajú podčiarknuté písmenká, ktoré dokopy odkazujú sa určité miesto, kde sa nachádza ďalšia indícia. Na každom z miest musia skupinky splniť jednoduchú úlohu, ktorá súvisí s miestom. Miesta a úlohy sú nasledovné:

1. STARÁ TRŽNICA – začiatok
2. DÓM SV. MARTINA – pomodliť sa desiatok
3. SND (Hviezdoslavko) – niečo zarecitovať + zaspievať táborovú hymnu
4. ZMRZLINÁREŇ – vypýtať aspoň jednu zmrzlinu zadarmo
5. ŠKOLA URŠULA – zakričať „už sa teším do školy“
6. PREZIDENTSKÝ PALÁC – jeden odvážlivec, ktorý pôjde do fontány (aspoň po kolená, najlepšie niekto s dlhými gaťami)
7. MOST SNP – zatancovať aspoň kúsok táborového tanca

Pri moste SNP sa všetci stretne a spolu sa presunieme do Sadu Janka Kráľa, kde budú čakať stratení animátori. Poslednou úlohou ako ich zachrániť je vzdať sa jedla (ktoré im samozrejme potom vrátíme).

PÔMOCKY NA HRU: texty s indíciami (7x text pre každú skupinku), fixky (pre každú skupinku)

OBED: vlastný

STRETKO:

MODLITBA: Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera, nech deti ukážu, čo nového sa naučili

DISKUSIA:

Príbeh nebude, zopakovať si udalosti z filmu... Koľko vlčích životov je hodné ľudské mláďa? Prečo Mauglí odišiel □ pre dobro svorky, aby tiger nezabil kvôli nemu iných vlkov...

AKTIVITA:

Ukážeme deťom kartičky s rôznymi ľuďmi, napr. Kňaz vs. Vlažný veriaci, černocho vs. Beloch, bezdomovec vs. Milionár atď. Opýtame sa ich ktorého z nich by si vybrali, ktorý je podľa nich hodnotnejší a prečo.

- povedať si, že všetci máme rovnakú hodnotu

= pokračujeme diskusiu – každého život je jedinečný a všetci sme si rovní

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

Napišu si predsavzatie na celý tábor do svojho stretkového diáriku– čo môžem urobiť pre dobro skupiny ja?

Napr. Nehádať sa s ostatnými počas hier, byť ticho na stretkách...

Ak si animátor počas tábora všimne, že porušili predsavzatie, dá im čierny bodík.

(Tým pádom zaručíme, že budú motivovaní aspoň trochu čo sa týka poslušnosti)

ZÁVEREŇ MODLITBA: – vlastnými slovami, za bezdomovcov alebo iných ľudí, ktorých veľa krát odsudzujeme.

POMÔCKY: Kartičky s dvojicami ľudí (Kňaz vs. Laik...), perá pre skupinku = aby si napísali predsavzatie.

AKTIVITA POBEDE: ZMIERENIE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 100-120 minút

CIEĽ HRY: Spoluprácou s ostatnými skupinkami poskladať obraz – Skala mieru

PRAVIDLÁ HRY: Nachádzame sa v sade Janka Kráľa. Deti po skupinkách plnia úlohy na stanovištiach, kde za každé splnené stanovište dostanú bod. Za 10 bodov dostanú časť obrazu. Tieto časti obrazu na konci hry všetky skupinky spoja dohromady a vznikne jeden veľký obraz mieru. Avšak počas celej hry na nich striehnu Šér-Chán, had Káááá a opica Louie (traja animátori), ktorí ich chytia a následne zmažú 3 body. Stanovišťa:

1. Hádanky
2. Prekážková dráha
3. O čom bola kázeň?
4. Spraviť pyramídu
5. 100 drepov, 100 klikov, 100 brušákov (spolu celá skupinka)
6. Rozosmej animátora
7. Ruky, nohy (dotyk zeme)
8. Zapamätať si čo najviac vecí pod dekou
9. Naučiť sa krátky text
10. Matematický príklad (nájsť niekoho, kto ho vypočíta)

PÔMOCKY NA HRU: časti obrazu (4x), bodové papieriky (pre každú skupinku), fixky (13x), pomôcky ku každému stanovišťa

3. DEŇ, STREDA, 11.7.2018 –TÚŽBA PO POMSTE,POTREBA ODPUSTENIA

MAMATEYKA – ADAM,NATALI,MONIKA

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

AKTIVITA DOOBEDA: ZÁSBOVANIE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 70 minút

CIEĽ HRY: Pozbierať čo najviac surovín a tým sa dostatočne pripraviť na poobednú hru.

PRAVIDLÁ HRY:

Suroviny, ktoré zbierame: ryby, voda, drevo, kameň, liany.

Jedno dieťa vždy môže zobrať iba jednu surovinu. Animátori počas hry deti naháňajú.

Počas hry sa striedajú 3 obdobia (obdobie blahobytu, obdobie sucha, obdobie dažďov).

Obdobie blahobytu(2x10min) – surovín je dostatok, všetky suroviny sú dostupné.

Obdobie sucha(2x10min) – v období sucha nie sú dostupné ryby a voda.

Obdobie dažďov(2x10min) – v období dažďov nie je dostupné drevo a kameň.

Liany sú jediná surovina na ktorú nemajú vplyv obdobia, dajú sa zbierať počas celej hry.

Na každom stanovišti je jeden animátor, ktorý dáva deťom surovinu. (5 stanovišť = 5 animátorov) Deti si nemôžu navzájom kradnúť. Ak ich animátor chytí, odovzdajú mu surovinu a utekajú po novú.

POMÔCKY NA HRU: 5 druhov papierikov (každého druhu strašne veľa)

STRETKO:

MODLITBA: Otče náš, Zdravas Mária, Sláva Otcu

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

AKTIVITA:

Každé dieťa dostane kus pexesa (podľa farby) a bude mať na tomto papieriku z jednej strany farbu, z druhej jedno písmenko.

Musia si nájsť svoju dvojicu. Keď sa nájdu dvojice. Deti si povedia aké písmenká majú a musia z tohoto poskladať slovo.

(Ak bude málo detí alebo tak, tak animátor po nájdení dvojíc položí na zem zvyšné písmenká, napr. D, U, T, E) a oni len musia doložiť svoje písmenká.

Vznikne z toho slovo „ODPUSTENIE“ – týmto zistia tému strečka.

PRÍBEH:

PREČO ĽUDIA KRIČIA

Jedného dňa položil učiteľ svojim učeníkom otázku:

"Prečo ľudia kričia, keď sú nahnevaní?"

"Kričia preto, lebo sa dajú obráť o pokoj," odvetil jeden z nich.

"Prečo však kričia, keď s nimi súhlasíme?" opýtal sa učiteľ znovu.

"Nuž, kričia preto, aby sme ich počuli," znela odpoveď druhého učeníka.

A majster sa pýtal ďalej: "Takže sa nedá hovoriť potichu?"

Nasledovalo množstvo ďalších rozmanitých odpovedí, ale žiadna z nich učiteľa nepresvedčila.

Vtedy zvolal: "Viete, prečo kričíme na ľudí, keď sme nahnevaní? Je to preto, lebo keď sa dvaja ľudia na seba hnevajú, ich srdcia sa od seba príliš vzdialia. Ak sa chcú navzájom počuť, musia na seba kričať. Čím sú nahnevanejší, tým silnejšie musia kričať, aby sa počuli. Čo sa však stane, keď sa dvaja ľudia do seba zaľúbia? Nekričia, hovoria veľmi potichu. Vzdialenosť medzi nimi je veľmi malá. Niekedy sú ich srdcia tak blízko, že ani nehovoria, iba šepkajú. A keď je láska najintenzívnejšia, nemusia ani šepkať, stačí, keď na seba pozerajú. Ich srdcia sa vedia dorozumieť. To sa deje medzi dvomi ľuďmi, ktorí sa ľúbia."

Na záver učiteľ povedal: "Keď sa s niekým rozprávate, nedopušte, aby sa vaše srdcia od seba vzdialili. Nehovorte slovami, ktoré by ich mohli ešte viac oddialiť, pretože potom príde deň, keď bude vzdialenosť taká veľká, že už nenájdu cestu späť."

DISKUSIA:

1. Stalo sa vám, že ste sa s niekým pohádali a zdalo sa vám, že ste od neho/nej veľmi vzdialení?
2. Čo je najdôležitejší krok po hádke, aby ste sa udobrili? /vedieť sa ospravedlniť, ALE AJ vedieť odpustiť
3. Prečo je potrebné odpustenie?

4. Poznáte nejaký príbeh z biblie, kde sa spomína odpustenie? /napr. Jezis, vrátil sa a nesiel sa pomstít Judasovi
5. Chceli ste sa už niekedy niekomu pomstít? – spravili ste to, ak nie tak čo vás zdržalo od pomsty... ?

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

Ak sa vám stane/stalo cez tábor, že vám niekto ukrivdil, choďte sa s ním/ňou porozprávať a udobrite sa. (Môže to byť aj niekto mimo tábora napr. Súrodenci atď.)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA – aby sme vedeli odpúšťať druhým.

POMÔCKY: Pexeso pre deti.

OBED: pripravený

AKTIVITA POOBEDE: VÝROBA MAUGLIHO VYNÁLEZOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120-150 minút

CIEĽ HRY: Vyhráva skupinka, ktorá si vyrobí čo najviac vynálezov potrebných na prežitie v džungli.

PRAVIDLÁ HRY:

Vynálezy potrebné na prežitie: sekera, lano, polievka, štít, mangový nápoj.

Mangový nápoj (hodnotenie 15b.) = 10 ks každej suroviny.

Polievka (hodnotenie 7b.) = 5 driev, 8 rýb, 10 vôd.

Štít (hodnotenie 5b.) = 5 driev, 5 kameňov, 5 lán.

Sekera (hodnotenie 2b.) = 2 drevá, 2 kamene, 1 lano.

Lano (hodnotenie 1b.) = 10 lián.

4 stanovištia na výmenný obchod (4 animátori) = Dieťa príde na stanovište s tým, že chce určitý vynález. Ak má dostatok surovín na daný vynález, animátor mu ju vymení a dieťa uteká naspäť do svojej skupinky. (Každé stanovište bude mať dopredu určený vynález ktorý bude vymieňať.)

Stanovište so surovinami (2 animátori) = Dieťa príbehne, že by chcelo určitý počet kusov určitej suroviny. Animátor mu za splnenie úlohy dá určitý počet surovín. Úlohy sú na zväžení animátora a tak isto aj počet surovín, ktoré za túto úlohu dá. (napr. 10 drepan, utekaj tam a naspäť, uhádni hádanku...)

Mangový nápoj – bude dostať u Adama ak si ho dieťa chytí a odovzdá mu počet surovín potrebných na tento nápoj.

Útok tigrov – obdobie kedy animátori naháňajú deti. Ak dieťa chytia, ono im musí dať všetko čo má pri sebe. Je jedno či je to surovina alebo vynález, dieťa bolo okradnuté. Útok tigrov bude trvať niekoľko minút a bude prebiehať cca 4-5 krát počas hry.

SUROVINY SA HODNOTIŤ NEBUDÚ, IBA VYROBENÉ VYNÁLEZY.

POMÔCKY NA HRU: 5 druhov papierikov (každého druhu strašne veľa)

4. DEŇ , ŠTVRTOK, - 12.7.2018 – NEVERIŤ NEZNÁMYM, PROTISLUŽBA

VÝLET, WEITOV LOM – SEBASTIAN, MAREK, MONIKA R., ZUZKA

Had Káá prekabátil Maugliho, chcel ho zožrať, Balú ho zachránil, protislužba Balúovi - med

PROGRAM DŇA:

- 8:45 – odchod z oratka
- 9:30 - príchod do Dúbravky
- 12:00 - príchod na lúku + omša + obed
- 14:00 - hra
- 15:30 - stretko
- 16:00 - domov

AKTIVITA DOOBEDA: TÚRA – PRESUN NA LOM

(cestou deti môžu hrať niečo ako: **VYŠŠÍ OD ZEME** – keď sa to vyhlási, nesmú sa dotýkať zeme)

PÔMOCKY NA HRU / CESTU: Treba kúpiť 2x hodinový lístok pre každé dieťa, alebo 1x hodinový + 1x polhodinový (naspäť),
ALEBO kúpiť skupinové lístky

OBED: vlastný

STRETKO:

MODLITBA – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

PRÍBEH:

Jeden z nás

Bolo to roku 1950 v Taliansku. Starý neapolský kardinál nevedel, čo si má o tom myslieť. Zažil už všeličo, ale takéto niečo ešte nie! Pred ním v kancelárii sedí mladý kňaz. Prosi o dovoľenie, aby sa mohol stať tulákom. Chce žiť na ulici medzi neapolskými uličníkmi.

Starý kardinál také niečo nevie pochopiť. Pozná situáciu v Neapole: 200 000 nezamestnaných. A veľké množstvo chlapcov sa potuluje po uliciach, lebo ich rodičia sú bez práce a nemôžu ich užiť. Žijú z krádeží, príležitostne aj z obchodu s drogami a žobrania. Spávajú kade-tade po kútoch. Sú ako divé mačky a obávajú sa polície. Tento mladý kňaz, Mário Borelli, im chce pomôcť, chce im dať strechu, chlieb a trochu ľudského tepla.

To vie kardinál pochopiť. Ale prečo sa má aj kňaz stať tulákom?

Mário vie presne, prečo: „Keď pôjdem za týmito chlapcami ako kňaz, napľujú mi do tváre. Sú hrozne nedôverčiví.“

Kardinál premýšľa: „Dajte mi desať dní na rozmyslenie.“

Po desiatich dňoch plán schválil. Mario ide na ulicu, starú čiapku stiahnutú na ucho, roztrhané šaty, v kútiku úst cigaretový ohorok. Žobre, zbiera cigaretové ohorky a stane sa chlapcom z ulice.

Pomaly získava srdcia týchto chlapcov. Stane sa dokonca vodcom jednej bandy. Keď nájde primitívne prístrešie, idú chlapci za ním. Nemôžu inakšie, sú ním fascinovaní. Tento Mario má v sebe čosi, čomu nemožno odolať. Nemali na to slovo, lebo to nikdy nezažili. Ako mohli vedieť, že to bola láska?

Možno teraz lepšie pochopíme, prečo sa Boh stal človekom. Chcel byť jedným z nás, aby nás zachránil.

DISKUSIA:

1. Prečo sa Boh stal človekom? – premostiť tento príbeh na Boha... – stal sa človekom jednak aby nás zachránil, ale aj aby sa stal jedným z nás, aby ukázal ľuďom, že aj on je aj človek, že on tiež chápe aké to je byť človekom.
2. Ako Ježiš pomáhal ľuďom keď bol človekom? Viete o nejakom konkrétnom príklade z Biblie?
3. Opýtať sa aj na film, aj Maugli napr. Pomohol Balúovi. Pretože Balú si od neho pýtal pomoc, lebo aj on jemu pomohol – zachránil ho od Hada.
4. Aj vy vždy očakávate, že vám druhí pomôžu, keď im vy ako prví pomôžete?
5. Ježiš pomáhal druhým, uzdravoval ľudí atď. A pritom nečakal žiadnu pomoc späť. Viest' diskusiu k tomu, že niektorí ľudia možno nie sú schopní alebo nevedia pomoc vrátiť, ale aj tak im treba pomáhať. Nečakať vždy odmenu za to ak niekomu pomôžem.

Odmena nás čaká v nebi za každý dobrý skutok.

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

Napísať si do stretkového diárika, že čím chcú niekomu dnes/zajtra pomôcť (napr. pomôcť animátorovi utíšiť ostatných na ďalšom stretku, pomôcť doma upratať atď.)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastnými slovami, aby sme vedeli viac pomáhať druhým.

Pomôcky:

Perá pre deti aby si napísali úlohu.

AKTIVITA POOBEDE: ZÁCHRANA MAUGLIHO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 minút

CIEĽ HRY: postaviť kráľovské hniezdo hada Kháááá

PRAVIDLÁ HRY: skupinky plnia úlohy v stanovištiach a tým budujú kráľovské hniezdo, ku koncu bude jedna spoločná záverečná hra

STANOVISKÁ:

1. **PORTRÉT** : dieťa beží k stolu, urobí jednu malú čiarku, a beží naspäť, deti sa striedajú (10m od obrazu, každé dieťa ide napr. 5 krát) [15m]
2. **HNIEZDO** : hra mraky, deti sa na zemi zapletajú navzájom, animátori ich rozpletajú (viacero menších skupiniek detí, rozpletené deti sa zapletú do ostatných skupín) [10m]
3. **CESTA** : deti budujú čo najdlhšiu cestu do istého času pre hada, stoja v rade za sebou na papieroch, posledné dieťa vezme posledný papier a beží dopredu a postaví sa naň [10m]
4. **PRÍBYTOK** : deťom sa povie náhodná vec (most, dom, pyramída, socha slobody), ktorú majú postaviť z vlastných tiel na zemi ako 2D obraz (fahnú si, a robia toľko, koľko do 10m stihnú urobiť) [10m]
5. **POZBIERAJ ŠPERK PRE HADICU (:D)** : deti majú za úlohu pozbierať z istého miesta na zemi určený počet malých roztratených guľčiek rôznych farieb (deti sa napr. „v slonovi“ zatočia 10x na danom mieste, utekajú pre gorálky a navliekajú ich na šnúрку, 1 dieťa 2 gorálky, dokopy tam bude 40 gorálok čo majú vziať – na zemi ich bude viac ... animátor povie aký vzor farieb majú navliecť – farby sa po dvoch napr. budú striedať) [10-15m]
6. **LANO** : deti sa postavia do kruhu okolo lana na zemi, lano sa postupne sťahuje a deti nesmú z kruhu vypadnúť [5m] ¿??
7. **TUČNÁ HADICA BERTA** : deti sú postavené na hranách štvorca, a majú za úlohu prebehnúť na náprotívnu stranu štvorca, v strede je tučná Berta, ktorá chytá deti, chytené dieťa sa pridá k Berte a chytá tiež, posledné dieťa, čo zostane nechytené vyhráva (Tučná hadica Berta sa nudí, lebo sa stále stavia hniezdo, a treba ju zabaviť – alebo: Had Ká chce vedieť, či je táto hra zábavná, a deti mu to majú vyzistiť) [5m]

FINÁLNA HRA – PODVOD : had nechce vrátiť Mauglího, podviedol tým deti a deti musia zajať hada v hre, kde vytvoria niekoľko skupín držiac sa v nich za ruku, a musia do kruhu uzatvoriť pomocníkov hada – animátorov (postupne chytajú animátorov, a napr. jeden z nich sa nechá na začiatku chytiť, potom je vyradený z hry, a zatiaľ sa prezlieka za rohom za Mauglího, a vyjde hore na kopec, odkiaľ po ukončení hry, zamáva deťom a zakričí ďakujem [10m])

PÔMOCKY NA HRU:

- 5x štvorcový papier A4
- 3x pero
- doska pod papier – podstavec
- papiere – šmiráky A4 – aj 50ks
- gorálky – 250 ks (rôznych typov, zabezpečíme my)
- šnúrky na gorálky (8ks, zabezpečíme my)
- nožnice 2x
- 20 m lyko (svietivo-farebné)
- kostým Mauglího (zabezpečíme my)

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

ORATKO (VODNÝ DEŇ) – SISA, JOŽKO, BAŠKA

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

AKTIVITA DOOBEDA: ZÍSKAJ MED

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 100 minút

CIEĽ HRY: Priniesť čo najviac sáčkov s vodou zo stredy ihriska do svojej základne

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka má základňu v rohoch ihriska a vlastnú nádobu na vodu. V strede ihriska sa nachádza veľká nádoba s vodou (medom). Úlohou skupinky je z tejto nádoby naberať vodu do sáčku a priniesť ju do svojej základne. Avšak z každej skupinky sa vyberie 1-2 pahltné včely, ktorých úlohou je naháňať deti z iných skupiniek a kraďnúť im sáčky. **POZOR VČELY** – 5 sekúnd, počas ktorých musia všetky deti dobehnúť do svojej základne. Ak sa to čo i len jednému zo skupinky nepodari, celá skupinka má na určitý čas obmedzenie napr. skákať na jednej nohe, nosiť druhého na chrbte atď. Jedno dieťa zo skupinky musí vždy zostať pri sáčkoch, inak im ich ostatné skupinky môžu ukradnúť. Vyhráva skupinka, ktorá získala najviac medu (s najväčším počtom sáčkov/objemom vody).

PÔMOCKY NA HRU: 5 vedier alebo lavórov, veľa sáčkov, voda (1x)

OBED: pripravený

STRETKO:

MODLITBA – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

PRÍBEH:

A tak každý, kto počúva tieto moje slová a uskutočňuje ich, podobá sa múdremu mužovi, ktorý si postavil dom na skale. Spustil sa dážď, privalili sa vody, strhla sa víchrica a oborili sa na ten dom, ale dom sa nezrútil, lebo mal základy na skale. A každý, kto tieto moje slová počúva, ale ich neuskutočňuje, podobá sa hlúpemu mužovi, ktorý si postavil dom na piesku. Spustil sa dážď, privalili sa vody, strhla sa víchrica, oborili sa na ten dom a dom sa zrútil; zostalo z neho veľké rumovisko.“ Keď Ježiš skončil tieto reči, zástupy žasli nad jeho učením, lebo ich učil ako ten, čo má moc, a nie ako ich zákonníci.

DISKUSIA:

1. Brainstorming - Čo vám napadne ako prvé, keď sa vysloví slovo múdrosť?
2. Čo je to podľa vás múdrosť? Kedy je človek múdry?
3. V čom spočíva múdrosť? V čom sa meria?
4. Je podľa vás najdôležitejšie mať v škole dobré známky? Alebo môžeme vidieť múdrosť ľudí aj v niečom inom?

- Porozprávať deťom o Božej múdrosti. Boh vo svojej múdrosti všetko stvoril, vo svojej prozreteľnosti všetko riadi, je vševediaci a všadeprítomný. Všetka múdrosť je od Pána. Človek je múdry vtedy, ak zakotví svoj život v Bohu a plní jeho príkazy.

AKTIVITA 1:

Na plagát, na ktorom je nakreslený dom na piesku a dom na skale, deti vpisujú veci, na ktorých staval muž hlúpy a muž múdry - nech sú deti čo najviac konkrétne, nech píšú veci, s ktorými sa stretávajú v škole či doma každý deň.

piesok napr.: lenivosť, nechť k písaniu domácich úloh, zanedbávanie povinností, nechť rozdeliť sa so sladkosťou, zlomyseľnosť, klamstvo, pretváрка, faloš, nestálosť v dobrom, atď.

skala: láska k Bohu, k priateľom i nepriateľom, úprimnosť, milosrdenstvo, služba, dobré skutky, urobiť niečo, aj keď sa mi nechce, urobiť radosť malému bračkovovi, atď.

AKTIVITA 2: Prešmyčky na papierikoch, poskladať z písmen 7 darov Svätého Ducha

MDOŤÚRS (Múdrosť), ZOUMR (Rozum), ARAD(Rada), ISAL(Sila), EAONPNZI(Poznanie), ŤBNŽSÁNOO(Nábožnosť), BÁBVOZIHEOŇČU(Bázeň voči Bohu)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA- k Duchu Svätému - napr.: “Duchu svätý, nauč ma pravej múdrosti, nauč ma spoznať, čo je pre mňa najdôležitejšie, pomôž mi pochopiť, čo mi chce Boh povedať, nedovoľ, aby moje srdce bolo tvrdé ako kameň, daj,

aby som bol dobrým človekom, otvor mi oči, aby som stále videl, kde môžem byť užitočný. Prosím, sprevádzaj ma stále. Amen.”

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

POMÔCKY:

Prešmyšky na papierikoch.

Biblia.

4 plagáty s jednoduchým nákresom domu na piesku a na skale.

AKTIVITA POBEDE: VODNÉ STANOVIŠŤIA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 minút

CIEĽ HRY: Bodované stanovišťa s vodou, ktoré skončia oblievačkou

PRAVIDLÁ HRY: 7 stanovišť:

1. had Káá pod tričko alias hadica pod tričko
2. lovenie jablka ústami vo vode
3. prelievanie vody do pohárikov
4. povedať si niečo s vodou v ústach
5. kto skôr vypije fľašu vody
6. volejbal – balón a deka
7. kto vydrží dlhšie pod vodou

PÔMOCKY NA HRU: bodové papieriky (pre každú skupinku), fixky (7x), voda, pomôcky ku stanovištiam

6. DEŇ, PONDELOK, 16.7.2018 – DOBRÉ SKUTKY, RADOSŤ

SPOLOČNÝ VÝLET BIELE SKALY NA DEVÍNSKEJ KOBYLE– JOHI, SIMA, AĎO, PEŤO P, KALI

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

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:

MODLITBA – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

PRÍBEH: (vybrať 3 deti nech na preskáčku čítajú)

Príbeh o Lazarovi 16, 19-31

Príbeh o boháčovi a Lazárovi z Lukášovho evanjelia (16, 19-31) predkladá iný obraz chudobného človeka. Dve protikladné postavy. Boháč má všetko, na čo si len spomenie. Chudák Lazár nemá takmer nič. Problém obrovských sociálnych rozdielov trvá stáročia. Bohatý človek si užíval života: bol zdravý, prepychovo hodoval, nosil najlepšie šaty. Lazár bol vážne chorý, nemal sa kto o neho starať. Človek odkázaný na pomoc druhých to má ťažké. Byť závislý znamená pokoriť sa. Zažil veľa príkoria a nevšímavosti. Život sa raz skončí. Zomrel Lazár a potom boháč. Ježiš v podobenstve farizejom hovorí, že boháč sa dostal do pekla. Príčinou bola nevšímavosť voči utrpeniu druhých, neochota pomôcť, ľahostajnosť. Dostal sa tam za to, čo neurobil a urobiť poľahky mohol. Keď v pekle boháč pozdvihol oči, videl praotca Abraháma a Lazára v jeho lone. Prosil Abraháma, aby si Lazár aspoň namočil prst a zvlažil mu jazyk, lebo sa hrozne trápil. Keď videl, že to nepôjde, povedal: „Prosím ťa, Otče, pošli ho do domu môjho otca. Mám totiž piatich bratov; nech ich zaprisahá, aby sa nedostali aj oni na toto miesto múk.“ Ale Abrahám povedal: „Majú Mojžiša a prorokov, nech ich poslúchajú!“ Boháč však trval na svojom: „Ak príde niekto z mŕtvych, budú robiť pokánie.“ Vtedy Abrahám celú túto debatu uzavrel: „Ak nepočúvajú Mojžiša a Prorokov, neuveria, ani keby niekto vstal z mŕtvych.“ Inými slovami: Ak sú tak skazení, že nerešpektujú Božie zákony, ktoré poznajú a authority, ktoré ich učia tieto zákony zachovávať, nič im nepomôže, lebo sú tvrdého srdca. Viem, že sme vo vzťahu k Bohu v pokušení vyjednávať. Povieme si: správal by som sa ináč, keby som poznal všetky dôsledky. Ved' čo robím, nie je také zlé, nie som až takým hriešnikom, až tak neublížujem, až tak nenadávam, nie som až taký lenivý. Pokušenie posúvať latku tolerancie zla stále vyššie je veľké. Evanjelium varuje, že ak zaujmeme taký životný postoj, jedného dňa si tú hranicu prestaneme všímať a budeme zlé správanie považovať za samozrejmosť. To je prípad boháča z evanjelia. Ktovie či ho napadlo, že chudák pri bráne potrebuje pomoc. Možno ju do nekonečna odkladal. Nečinnosť a ľahostajnosť voči zlu, neochota pomôcť, sa stali nakoniec jeho konečným životným rozhodnutím. Všetko sa točilo len okolo neho. Mal peklo na zemi, hoci to vyzeralo naopak. Po smrti jeho zlé rozhodnutie nadobudlo punc večnosti. Abrahám mu dobre povedal, že stretnutie mŕtvych so živými bude neúčinné. Ak sme voči zlu ľahostajní, ak si ho nevšímame, ak je súčasťou životného štýlu, ak ignorujeme utrpenie nevinných, čo nás presvedčí, aby sme sa zmenili? Nedokážu to príbuzní, ani priatelia. Boh v nejakej hraničnej situácii ukáže, akí sme úbohí a malicherní. Keď si to neuvedomíme, môžeme skončiť ako ten boháč.

DISKUSIA:

- Čo spravil Lazar zle?
- Čo by ste vy urobili inak? Ako sa môžeme poučiť z tohoto príbehu?

- Robíte dobré skutky? Viete si spomenúť na posledný dobrý skutok, čo ste spravili?
- Kedy vám niekto spravil dobrý skutok? Potešilo vás to?
- Prečo robíte dobré skutky? Prečo je to treba? (aby sme potešili druhých atď.)

ÚLOHA NA ĎALŠÍ DEŇ:

Snažte sa „nazbierať“ čo najviac dobrých skutkov za deň. Môžu to byť aj maličkosti čo potešia druhého. Nech si ich počas dňa zapisujú do svojho stretkového diárika.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastnými slovami za niekoho kto im spravil dobrý skutok.

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, 17.7.2018 – PREKONANIE STRACHU, POVZBUDENIE

EKONÓM – SEBASTIAN, MAREK, ZUZKA, MONIKA

PROGRAM DŇA:

- 09:10 odchod z oratka
- o 10:00 sme na ekonóme + desiata
- 10:30 - prvá hra
- 12:15 - 13:15 - obed
- 13:15:- 13:45 - stretko
- 13:45 – 15:00 - druhá hra
- 15:00 – návrat do oratka

AKTIVITA DOOBEDA: LEZENIE NA SKALU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-110 minút

CIEĽ HRY: Každá skupinka sa musí usilovať dôjsť ako prvá na hracom pláne(plagáte) so svojou figúrkou reprezentujúcou skupinu.(vid'. obr. dole)

Má to byť hra zameraná na rýchlosť. Každá aktivita by mala cca 1 minútu.

Chceme aby sa zapojilo čo najviac detí. Tak keď tu máme že hodiť niečo na cieľ tak všetkých sa snažiť vystriedať. Nie že to budú hrať len 3 deti a ostatné nie.

PRAVIDLÁ HRY: Je daný hrací plán – hracia plocha, teda konkrétny veľmi veľký kus papiera, na ktorom bude nakreslená cesta pozostávajúca z rôznofarebných elementov – políčok. Po týchto políčkach cesty sa skupinky pohybujú svojou figúrkou, ktorá reprezentuje tím hádzaním hracej šesť miestnej kocky. Na začiatku hry sa určí poradie toho, ako budú deti hádzať – napr. kameň papier nožnice ako rozhodovacie pravidlo. Okolo hracieho plánu na každej inej hlavnej svetovej strane budú stanoviská tímov – zapichnuté vlajky, ktoré sú rovnako vzdialené od hracej plochy. Pri každom stanovisku bude stáť jeden zodpovedný animátor. Každé políčko hracej plochy, na ktoré deti ako tím stúpia, podľa farby reprezentuje typ úlohy, ktorú musia u animátora na svojom stanovisku vykonať. Ak ju zvládnu, môžu sa vrátiť naspäť a hádzať znovu kockou. V jednom čase môže naraz hádzať kockou pri hracom pláne len jeden tím, a ak nebol pri pláne prvý, tak musia chvíľu čakať. Deti budú mať pomenované názvy svojich skupiniek podľa zvierat, napr. tím srnky alebo tím vlci. Animátor si na papieri každú aktivitu odznačí ako už vykonanú a sám sa rozhoduje, ktorú majú ísť vykonať. Všetky aktivity platia rovnako pre všetky skupinky. Ďalej napr. ak zo všetkých žltých aktivít deti všetky spravia, animátor ich začne označovať odznovu.

Toto je príkladový náčrt typov rôzne-trvajúcich aktivít, ktoré deti musia vykonať:

ČERVENÁ (športové aktivity):

- urobiť kliky - daný počet
- urobiť brušáky - daný počet
- urobiť drepy - daný počet (20 drepov)
- urobiť reťaz spoločnú z oblečenia danej dĺžky
- deti musia bežať k danému miestu, a zasa nazad (max. 1 dieťa beží s nejakým predmetom v ruke)
- slon, deti sa musia na mieste zatočiť a utekať na dané miesto, tam sa znova zatočiť a utekať ku vlajke svojej späť
- deti si musia rýchlo každý s každým podať ruku (nedá sa to úplne odsledovať, ale tak deti budú vedieť kedy sú hotové :D ;)
- deti musia vytvoriť vláčik držaním sa za ramená a prejsť z bodu A do bodu B
- deti musia na zemi ľahnutím si vytvoriť spoločne zo svojich tiel písmeno (tu ale jedno dieťa nebude súčasťou písmena a má dovolené ostatným deťom radiť kto sa ma ako kam ešte posunúť - bud' to dieťa je vodca skupiny alebo ho animátor náhodne určí, tiež animátor určí aké písmeno majú urobiť a nemusí to byť písmeno, môže to byť napr. silueta zvierat'a - slon napr.)
- deti sa musia pochytať za ruky, vytvoriť kruh a ako kruh sa presunúť z bodu A do bodu B
- deti musia tancovať ľubovoľné tance (sami alebo skupinovo, ako chcú), každý čo chce - free style - aspoň 30 sekúnd - počíta nahlas animátor (ak majú chlapi námiety, tak nech si dajú break dance :D)

ZELENÁ (loptové/lietajúco tanierové):

- hádzanie lopty/taniera na cieľ môže byť aj kopanie
- horúci zemiak s loptou (rýchle prehadzovanie lopty)
- nahrávky s loptou/tanierom
- chyt' animátora
- hod loptou/tanierom do diaľky(ukáže sa cieľ hodí prvý, lopta dopadne a odtiaľ ide ďalší)
- za seba sa postaví a podávajú si loptu

-animátor hádže deťom rýchle lopty a oni ich chytajú

MODRÁ (logické, vedomostné):

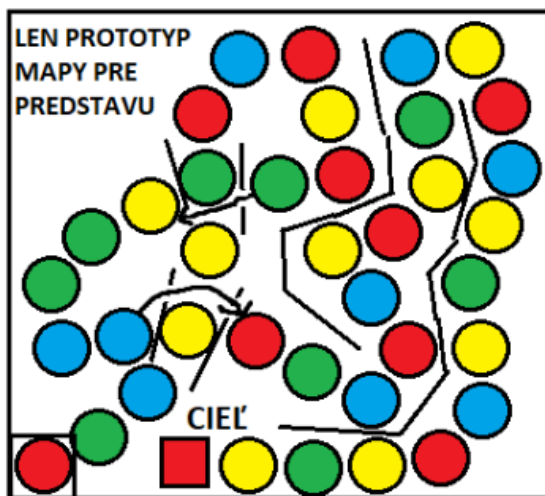
- dieťaťu bude povedané slovo, ktoré musí opísať deťom - sprostredkovať ako pantomímu
- dieťaťu bude povedané slovo, ktoré musí opísať deťom - sprostredkovať slovne
- vymenuj 10 zvierat na písmeno M (K, H, B, L, P, S, T = tam je najviac zvierat na tieto písmena)
- hádaj koľko nôh / očí má pavúk (deti hádajú kým neuhádnu správne číslo)
- hádanka - čo to je?, pomôcka: je to chutné a červené (odpoveď jahoda :D)
- koľko kíl mäsa denne zje tiger? (uznaj odpovede 9, 10 kg) - dokým deti neuhádnu hádajú
- môže zožrať polárny medveď ľadového tučniaka? (ak deti odpovedia správne, tak nech sa animátor spýta, že prečo ... a ak by to nevedeli dlhšie uhádnuť, tak zopakuje ešte raz otázku s tým, že povie "antarktického tučniaka")
- koľko druhov kotkodákani poznajú sliepky? (odpoveď je 24, no pri tejto otázke môže animátor povedať dieťaťu či je jeho tip menej alebo viac oproti správne výsledku)
- koľko má bežné ľudské telo kostí? (odpoveď je 206, a platí, že animátor môže hovoriť či menej alebo viac - deti hádajú)
- hádaj na aké číslo myslí animátor (vymyslí si číslo od 500 do 2000 a môže radiť či majú hádať menej alebo viac)
- ktoré zviera je najväčšie na svete? (veľryba... ak dlho nevedia uhádnuť, tak môže dať pomôcku animátor, že to pláva...)

ŽLTÁ (príkazové, zákazové):

- deti sa musia postaviť rýchlo do jedného radu, napr. n -sekund vydávať nejaké zvuky, napr. Á čo určí animátor (deti musia vydať tie zvuky postupne, naraz vydáva zvuk jedno dieťa)
- musia deti sa dať do radu a otvoriť ústa a nesmú sa smiať ani nič, a vydržať to napr. minútu
- deti musia vypiť nejaké množstvo vody (2 fľaše vody, napr. sa prederaví vrchnák fľaše a stlačením si to musia vystriekať do úst - vypiť)
- deti sa nesmú na nikoho minútu ani len pozrieť (animátor ráta nahlas do 60)
- deti musia žmurkať 20 sekúnd (zatvárať a otvárať oči :D), potom si majú na 30s zakryť oči rukami
- deti musia celú minútu rozprávať náhodné slová alebo vety a animátor im povie kedy ubehla minúta
- deti sa majú modliť s animátorom (prežehnanie, 3 zdravasy, prežehnanie)

PÔMOCKY NA HRU: Fľašky s vodou(8x), Vlajky(4x),futbalovú loptu, lietajúci tanier

a ostatné závisí ďalej od hier ďalších aktivít, čo sa dodajú do jednotlivých kategórií o to sa už postaráme



ŠTART

(na reálnej mape bude treba mať minimálne 3 krát dlhšiu cestu, lebo deti hádžu kockou, alebo budeme padnutý hod kockou modulovať tromi... čiže sa budú môcť pohnúť o max 2 kroky... napr. hodia 4 tak idú 1 .. hodia 5 idú 2... hodia 6 alebo 3 stoja na rovnakom políčku a musia vykonať ten istý druh aktivity znova, ak mali túto smolu druhýkrát, že stoja, môžu sa pohnúť o jedno ďalej)

Čiže ak padne na kocke:

- 1 - deti sa pohnú o jeden krok
- 2 - deti sa pohnú o dva kroky
- 3 - deti stoja
- 4 - deti sa pohnú o jeden krok
- 5 - deti sa pohnú o dva kroky
- 6 - deti stoja

OBED: pripravený

STRETKO:

Začiatok stretka: modlitba – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

Príbeh:

Dávidov žalm. Pán je moje svetlo a moja spása, koho sa mám báť? Pán je ochranca môjho života, pred kým sa mám strachovať? Keď sa približujú ku mne zločinci a chcú mi zničiť telo, vtedy moji utláčatelia a nepriatelia strácajú silu a padajú. Aj keby sa proti mne postavili šíky, moje srdce sa nezľakne. Aj keby proti mne vzbĺkol boj, zotrviem v dôvere. O jedno prosím Pána a za tým túžim, aby som mohol bývať v dome Pánovom po všetky dni svojho života, aby som pocítoval nehu Pánovu a obdivoval jeho chrám. A on ma vo svojom stane schová v deň nešťastia, ukryje ma v skrýši svojho príbytku a postaví ma vysoko na skalú. A už teraz dvíham hlavu nad svojich nepriateľov, čo ma obkľučujú. V jeho stánku mu prinesiem obeť chvály, budem spievať a hrať Pánovi.

Diskusia:

1. Z čoho máte strach?
2. Čo vám dodáva odvahu prekonať ho?
3. Väčšinou sa vám ho podarí prekonať, alebo skôr nie?
4. Napadne vás niekedy pomodliť sa k Bohu aby vám pomohol prekonať strach? Napr. Pred písomkou v škole, pred vystúpením alebo dôležitým zápasom?
5. Pomôže vám napr. Keď vás niekto povzbudí ak máte strach, trému, stresy...

Stalo sa vám, že vás niekto povzbudil a pomohlo vám to?

6. Prečo je potrebné aby sme povzbudzovali druhých?

Hra/Aktivita:

Vyberú sa dobrovoľníci, ktorí predvedú ostatným pantomímou odvážne skutky. Ostatné deti sa snažia hádať a čo najpresnejšie pomenovať daný skutok.

Príklady (môžu sa pozmeniť/pridať):

1. prežehnanie sa pred jedlom v školskej jedálni
2. zastanie sa/podpora spolužiaka, ktorému sa v triede vysmieávajú
3. podanie prvej pomoci cudziemu človeku na ulici
4. rozbil som v škole okno - priznám sa

Úloha na ďalší deň:

Koniec stretka: Modlitba o milosť, odvahu a múdrosť:

“Bože, daj nám milosť prijatť s pokojom veci, ktoré zmeniť nemôžeme, daj nám odvahu zmeniť veci, ktoré zmeniť musíme, a daj nám múdrosť, aby sme vedeli odlišiť jedny od druhých.”

+ Sláva Otcu

Pomôcky:

Netreba.

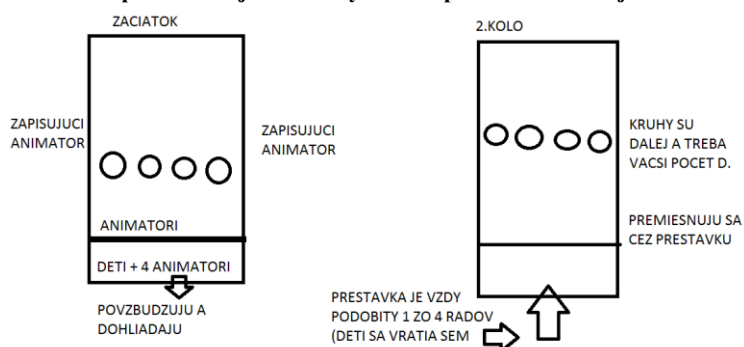
AKTIVITA POOBEDE: ZÍSKAJ ÚZEMIE OPÍC

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60-70 min

CIEĽ HRY: Obsadiť svoj kruh najrýchlejšie

PRAVIDLÁ HRY: Sú 4 kruhy vedľa seba. Každá skupina má svoj. Cieľ je obsadiť ho tak že vstúpi dovnútra 5 detí. Animátori ich budú chytať aby sa tam nedostali. Ak je dieťa chytené ide naspäť do stanoviska. Ak dieťa vstúpi do kruhu animátor na boku ihriska si ho zapíše a bude sa znova snažiť so skupinkou sa tam dostať. Ak bude skupinka rýchlejšia pomáha druhej a animátor, ktorý stráži kruh sa pridá k niekomu. Po dobití všetkých kruhov je prestávka na vydychanie a na pitie (samozrejme čistej vody). Po prestávke je ďalšie kolo. Kruhy sú ďalej, sú menšie a treba +1 dieťa do kruhu. Animátori premiestňujú kruhy cez prestávku. Pokiaľ to bude moc krátke tak môžeme dať úlohy na oživovanie keď vás chytí animátor. (30- 40 min)

Finále (5.kolo): V kruhu sa budú nachádzať terče. Úlohou detí je trafiť tento terč 30 krát papierovými guľami ktoré dostanú na stanovisku. Každé dieťa dostane jednu. Zapisujúci animátor sleduje zásahy, a treba ešte jedného na zbieranie loptičiek. Ak je dieťa chytené s loptičkou odovzdá ju animátorovi. (30-40min)



PÔMOCKY NA HRU: 4 laná, veci na zapisovanie

O terče a gule sa postaráme my.

MALÁ HRA DO ZÁLOHY: PONORKY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 20 minút (a môže sa opakovať)

CIEĽ HRY: Deti majú za úlohy zneškodniť svojich protihráčov – ich ponorky. Hra končí, keď sú všetky ponorky zneškodnené. Potom si deti môžu zahrať celú hru opäť.

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa rozdelia na napr. 5 početné skupinky – ponorky, kde jeden zo skupinky je kapitánom. Kapitán stojí vzadu a oboma rukami drží dieťa pred sebou za pleciami. Tak isto to urobia aj všetky ostatné deti v skupinke. Všetky deti v skupinke okrem kapitána majú zaviazané oči. Kapitán vydáva jednotlivé pokyny ponorke tak, že vydáva rôzne signály deťom pobúchaním po ramene. Ak dieťa pobúcha raz po pravom ramene a donesie sa tento vzruch až ku prvému, ten sa natočí doprava a vedie skupinku doprava. Ak sa to zopakuje ale s ľavou rukou tak doľava. Ak buchne oboma rukami ponorka stojí, ak znovu, ponorka sa hýbe. Ak pobúcha oboma dvakrát, tak prvé dieťa je vystrelené ako torpédo a opúšťa ponorku idúc rovno ďalej v smere, v ktorom bol vystrelený a ak narazí rukou do inej ponorky, tak ju zneškodnil. Následne si dá šatku dolu, vráti sa ku svojej skupinke naspäť a vystrieda kapitána a vystriedaný kapitán sa chytí posledného dieťaťa a zaviaže si tiež oči (resp. animátor pomáha a dohliada i na vystrelené torpédo aby sa naň nestalo – ide tu o prekonávanie strachu ako téma dňa).

PÔMOCKY NA HRU: Tričká, šatky alebo iné prostriedky na zakrytie očí deťom.

1. deň | Bohatstvo ťa neurobí šťastným

Kráľ Louie má všetko - bohatstvo, pýcha, chce ešte viac - oheň, ochota aj zabiť Balúu, Mauglí sa dozvie, že Akela je mŕtvy

Začiatok stretka: modlitba – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

Hra/Aktivita:

- napíšte rebríček 5 vecí, ktorým venujete najviac času cez deň (mimo tábora, ale najlepšie počas letných prázdnin, aby sme vylúčili školu, ktorej sa všetky deti musia veľa venovať, hoci by nechceli)
- porozprávame sa o tom, že to sú vlastne naše hodnoty, to čomu venujeme najviac zo svojho času - je to rodina, súrodenec, kamarát? alebo mobil, PC, hry? (popríp. venujem čas aj Bohu?)
- aktivita pokračuje: napíšte 5 vecí, ktorým by chceli venovať čas – ideal
- prepojenie: hodnoty životné vs. hodnota vecí - čo všetko sú ochotní obetovať pre tieto hodnoty - s čím sa vedia deliť?

Diskusia:

- Stalo sa im, že sa podelili s niečím, čo pre nich bolo veľmi cenné?
- O čo sa delili?
- Čo nasledovalo po tom? Dobrý pocit? Ako sa cítili?
- Vrátilo sa im to v niečom inom?

Môžeme deti priučiť trom R - “Radosť rozdávaním rastie”. A tak to funguje aj s mnohými inými vecami. Pri všetkom, s čím sa viem s blíznym alebo núdnym podeliť, zažijem to, že som ešte viac obohatený, ak sa dokážem niečoho vzdať.

Koniec stretka: Modlitba vlastnými slovami + Písmo + Sláva Otcu

Biblia: Mt 6, 20

Nezhromažďujte si poklady na zemi, kde ich moľ a hrdza ničia a kde sa zlodeji dobývajú a kradnú. V nebi si zhromažďujte poklady; tam ich neničí ani moľ ani hrdza a tam sa zlodeji nedobývajú a nekradnú. Lebo kde je tvoj poklad, tam bude aj tvoje srdce.

Úloha na ďalší deň:

Pomôcky: papieriky a perá, Biblia

9. DEŇ, ŠTVRTOK, 19.7.2018 - ODVAHA

ORATKA – ADAM, NATALI, SÁRA

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

AKTIVITA DOOBEDA: PREKONANIE SAMÉHO SEBA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 90 minút

CIEĽ HRY: Prekonať svoj strach z nových vecí.

PRAVIDLÁ HRY: Po oratku budú rozmiestnené stanovištia na ktorých si deti budú skúšať svoju odvahu. Ak úspešne absolvujú všetky stanovištia, získavajú mapu, ktorá bude potrebná na poobednú hru.

Stanovištia:

- 1.) **OCHUTNÁVKA** – zjesť neznáme pochúťky so zaviazanými očami. (avokádo, mango, citrón, olivy...) – čo najviac detí.!!
- 2.) **KRABICE** – 4 krabice do ktorých musia 4 deti dať ruku a nájsť niečo. Nájdú v každej obal od KINDER vajíčka. V každom bude jedno slovo a ostatné deti musia z týchto slov poskladať heslo. (Heslo: „Nebojte sa poraziť svoj strach!“) V krabiciach bude hlina, piesok, tráva, listy, kamene...
- 3.) **PÁD ODVAHY** (aspoň 5 detí)
- 4.) **BEH ODVAHY** (všetky deti) – ukážem potom ako...
- 5.) **ZOSKOK Z LAVIČKY** – 2 animátori trasú lavičkou, dieťa ma zaviazané oči a musí zoskočiť z lavičky. Animátori lavičku dvíhajú ale v skutočnosti ju dvíhnu pár centimetrov nad zem. Aspoň 5 detí. (Ostatné deti nech nevidia toho čo skáče!)
- 6.) **LEZENIE PO PLETIVE???**

...

PÔMOCKY NA HRU: jedlo, plastové taniere, lyžičky, 4 krabice, veci do krabíc (lístie, kameň...), lavičku, laná, papieriky, mapa na poobedie, obaly od kinder vajíčok, vytlačiť heslo.

OBED: vlastný/ pripravený - neriešite

STRETKO: neriešite

Začiatok stretnutia: modlitba – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

Hra/Aktivita:

- Každé dieťa bude chodiť po jednom k animátorovi so zaviazanými očami
- Musia strčiť ruku do misky – povieme im, že je v tom niečo nechutne/strašidelné (Had – má niekto umelého hada?)
- Či majú odvahu tam strčiť prst

Príbeh:

Mardochej volá kráľovnú na pomoc

1 Keď sa o tom do počul Mardochej, roztrhol si odev, obliekol sa do vrecoviny, na hlavu si nasypal popola a na ulici uprostred mesta sa dal hlasno vyvolávať, aby tak ukázal roztrpčenosť svojej mysle. 2 S takým nárekom prišiel až k bráne paláca. Ale do kráľovského dvora nesmel vkročiť nik, kto mal oblečenú vrecovinu. 3 Ale aj po všetkých krajinách, mestách a miestach, kam došlo kruté kráľovské ustanovenie, zavládlo u Židov nariekanie, pôst, kvílenie a plač, pričom mnohí (z nich) namiesto lôžka používali vrecovinu a popol. 4 Esterine devy a jej komorníci prišli za ňou a hlásili jej to. Keď to počula, zarazila sa nad tým. Poslala (po Mardocheja) odev s rozkazom, aby mu ho obliekli a vzali mu vrecovinu. Ale on to nechcel prijať. 5 Vtedy privolala komorníka Atacha, ktorého jej dal kráľ za sluhu, a poslala ho k Mardochejovi; mal sa od neho dozvedieť, prečo si tak počína. 6 Atach teda šiel, pristúpil k Mardochejovi, ktorý stál na ulici mesta pred vchodom do paláca, 7 a on mu oznámil všetko, čo sa stalo: ako Aman sľúbil zložiť do kráľovskej pokladnice peniaze za vyvraždenie Židov. 8 Dal mu aj odpis výnosu, ktorý bol vyvesený v Súzach, aby ho ukázal kráľovnej a napomenul ju, aby predstúpila pred kráľa a prosila za svoj ľud. 9 Atach po svojom návrate hlásil

Ester všetko, čo mu hovoril Mardochej. 10 Vtedy mu povedala a prikázala, aby oznámil Mardochejovi toto: 11 "Všetci kráľovi sluhovia a všetky krajiny, ktoré sú podriadené jeho vláde, vedia, že ktorýkoľvek muž alebo žena - ak nie sú vopred pozvaní - a vošli by do vnútornej kráľovej siene, majú byť hneď bez meškania popravení, ak kráľ na znak milosti neprikloní k nim svoj zlatý prút, aby mohol ostať (taký človek) nažive. Ako teda môžem predstúpiť pred kráľa ja, ktorú už tridsať dní nevolal k sebe?" 12 Keď to Mardochej počul, 13 opäť odkázal Ester: "Nenazdávaj sa, že ty si zo všetkých Židov zachrániš život, pretože si v kráľovom dome. 14 Keby si teraz mlčala, Židia dôjdu iným spôsobom k záchrane, ale ty a rod tvojho otca zahynie. A ktovie, či si neprišla práve preto ku kráľovskej hodnosti, aby si bola naporúdzi na takýto čas?" 15 Ester teda odkázala Mardochejovi: 16 "Chod' a zhromaždi všetkých Židov, ktorých nájdeš v Súzach, a modlite sa za mňa! Tri dni a tri noci nič nejedzte, ani nepite! Ja sa budem so svojimi služobnicami podobne postiť, a potom pôjdem za kráľom, hoci nezavolaná, urobím proti zákonu, aj keď sa tým vystavím smrteľnému nebezpečenstvu." 17 Tak Mardochej odišiel a urobil všetko, čo mu prikázala Ester.

Diskusia:

- Zopakujeme si čo sme si prečítali, či to všetci pochopili, kto pozná príbeh o Ester... – viesť diskusiu k tomu, že Ester bola odvážna predstúpiť pred kráľa i keď jej hrozila smrť...
- ci sa aj oni odvážni zastat sa kamarata keď su vsetci proti nemu - ci sa neboja, ze ostatni potom budu odsudzovat a vysmeivat sa aj z nich (spytat sa na konkretne situáciu ci sa im stalo, ze videli ako sa niekto druhym vysmieval - ako sa vtedy zachovali)
- co sa tyka viery - napr. ci su odvazni zastat sa Boha atd. keď niekto hovorí skaredo o Bohu, ci sa nehambia priznat vieru pred kamaratmi

Porozprávame sa o tom, že existujú rôzne druhy odvahy. Na jednej strane sme odvážni keď prekonáme strach z výšok a vystúpime na vežu, alebo sa dotkneme pavúka, aj keď sa ho bojíme. Odvážni sme ale aj keď vyznáme našu vieru v Boha pred ľuďmi v škole, zastaneme sa bližneho, pomôžeme mu, alebo keď sa odhodláme v živote urobiť veľký a dôležitý krok, ktorý ale možno najprv vyvoláva v nás strach a rešpekt. A práve k takejto odvahe nás pozýva Boh. Uist'uje nás, že je s nami, keď robíme náročné, ale odvážne kroky. Len musíme byť pozorní a snažiť sa rozpoznávať jeho vôľu v našich životoch a on nám dá potrebnú silu na jej uskutočňovanie...

V Biblii je 365 krát napísané uistenie: Nebojte sa! Je to povzbudenie od Boha na každý deň v roku!

Úloha na ďalší deň:

Hovoriť pravdu - napr. keď sa rodicia pýtajú (keď napr. vyviedli niečo zle) nech im povedia pravdu atd. - alebo keď podvádzali nech sa priznajú keď sa animator opýta atd.

Koniec stretka: Modlitba vlastnými slovami aby nám Pán Boh pomáhal byť viac odvážni

AKTIVITA POOBEDE: PÚŤ ZA OHŇOM

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 minút

CIEĽ HRY: Získanie ohňa na boj s Šer-Chánom.

PRAVIDLÁ HRY:

Skupinky budú putovať z oratka do parku A. Hlinku po 4 rôznych trasách. Každá skupinka na svoju púť dostane úlohy, ktoré musia plniť. (napr. **keď uvidíte prechod prejdite ho po štvornožky, ak uvidíte semafor tak chalani musia preniesť dievčatá na chrbte...**) Iné!!! Každá skupinka sa svojou púťou dostane do parku A. Hlinku. V parku si budú musieť vybojovať oheň.

V parku budú musieť pozbierať/ponachádzať papieriky s písmenami svojej farby. Keď pozbierajú tieto papieriky, budú musieť z písmen poskladať heslo. (heslo: „Rudý kvät/Červený kvet.“). Ak sa im toto podarí získavajú svoj oheň (krabica od topánok naplnená červeným, žltým a oranžovým krepákom). Cestou späť jeden člen skupinky (určí animátor) bude niesť oheň a ostaní za ním vytvoria hada, pričom sa budú musieť držať za ramená. Za každé pustenie sa im animátor píše trestný bod (zapáli sa jeden strom v lese, whatever...). Vyhráva tá skupinka, ktorá doputuje do oratka ako prvá.

PÔMOCKY NA HRU: mapa z prvej hry, papier s úlohami, papieriky 4 farieb potlačené písmenami, 4 krabice od topánok, farebný krepák (červená, oranžová, žltá)

10. DEŇ, PIATOK, 9.7.2018 – SPOJENIE ZA SPOLOČNÝ CIEĽ, OBETA

DOOBEDA V MESTE – MICHAL, SYSA, MARTIN

AKTIVITA DOOBEDA : UTAJENÉ VÍŤAZSTVO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 110 – 130 minút

Ešte predtým ako sa začne hrať utajené víťazstvo zahráme si hru kde deti sa snažia uzavrieť animátora do krúžku medzi sebou, pričom ak sa animátor dotkne niekoho hlavy, ten si musí čupnúť. Nemusí sa nutne kruh prerušiť, ale ten človek sa už nemôže hýbať, kým ho lekár (ďalšie dieťa) nechytí, rovnako ako animátor, na hlave. Aj lekár môže byť chytený a keď sa tak stane, musí si na desať sekúnd čupnúť. Animátori sa oživovať nemôžu. keď sú chytení, idú bokom ako bod pre skupinu, ktorá ich chytila. Cieľ je chytiť čo najviac animátorov. Po tejto hre budú nasledovať stanoviská. Výhoda víťazstva v tejto hre bude znamenať pre daný tím, že budú mať už nejaké písmenka z hesla.

CIEĽ HRY: zozbierať všetky štyri časti penového puzzle s obrázkami skupín. Po spojení všetkých častí bude tiger porazený.

PRAVIDLÁ HRY: je osem stanovišť, na ktorých môžu deti získať kľúč k rozlúšteniu šifry (papier so znakom a jeho prekladom / = S). Každá skupina má vlastný typ kódu a papier, ktorý musí preložiť. S preloženým textom prídu za animátorom, ktorý im prezradí miesto výskytu ich kúska puzzle.

STANOVISKÁ: 1) rozosmej animátora

2) tyčinky (každé dieťa dostane 10 tyčínok do úst a musia prečítať text)

3) dvojice (deti budú musieť prejsť istú dráhu po dvojiciach, kým jeden z dvojice má pravú ruku

a nohu zviazanú s ľavou rukou a nohou druhého)

4) hádanky

5) pyramída z detí (deti musia spraviť pyramídu/y)

6) preniesť vajíčka na lyžičke po určitej dráhe

7) žuvačky (deti si vyberú 3 hráčov z tímu. Ich úlohou je urobiť čo najviac bublín do 3 minút. Aby úlohu splnili musia ich spraviť aspoň 9)

8) reťaz (bude menší okruh na behanie, iba pár metrov. Pôjde prvé dieťa, keď to dobehne zoberie za ruku ďalšie a takto to pôjde až do konca kým posledné dieťa nezabehne so všetkými tento menší okruh)

PÔMOCKY NA HRU: penové puzzle zo 4 častí, slané tyčinky, špagát alebo niečo na zväzovanie, vajíčka na tvrdo alebo inak upravené, žuvačky, papiere s kódmi.

OBED: pripravený - neriešite

STRETKO:

10. deň | Spojenie za spoločný cieľ, obeta

Všetci bojujú spoločne za jediný cieľ - poraziť tigra, Mauglí ho porazí trikom, Mauglí spája celú džunglu za jediný cieľ - uhasiť oheň

Začiatok stretka: modlitba – Otče náš, Zdravas, Sláva.

- spýtať sa na úlohu zo včera + nezabudnite dať pečiatku/červený bod za splnenú úlohu

Hra/Aktivita:

Deti sa musia pochytať dokopy do kruhu, animátori sú vnútri kruhu.

Deti sa musia spojiť a nepustiť animátorov von z kruhu.

Môžeme napr. začať tým, že sa budú držať tri deti, potom 4, 5.... celá skupinka...

= čím viac nás je spolu, tým ťažšie sa dostať von... = treba spojiť sily

Diskusia:

Diskusia o filme – ako to pochopili, myslíte si, že by Mauglí porazil Tigra sám? Alebo bolo treba aby mu pomohli aj ostatné zvieratká? Kto mu pomohol podľa vás najviac? Kedy mu pomohli vlci, kedy mu pomohli sloni, PANTRE atď.

Diskusia o tábore – zopakujeme si veci z tábora – aj oni museli zapojiť svoje sily dokopy aby sa im podarili hry – kedy pocíťovali, že trebalo spojiť sily, pamätajú si nejakú hru, pri ktorej museli spolupracovať ako celá skupinka?

Ktorý deň sa im páčil najviac? A prečo?

Diskusia o strestkách – ako sa im darilo plniť úlohy zo streťiek? Ktoré boli pre nich ťažké, ktoré splnili/nesplnili – prečo?

= môžeme dať odmenu tomu, kto nazbieral najviac červených bodíkov

Koniec stretka: Modlitba vlastnými slovami za tábor a za nových kamarátov a pekné zážitky. Ďakovné modlitby detí.

Pomôcky:

Odmena pre dieťa s najviac bodíkmi.

AKTIVITA POOBEDE: Vyhodnotenie tábora

