

# THE JUNGLE BOOK

PRÍMESTSKÝ TÁBOR  
MILETIČKA 2018, 3. KMEŇ

Meno animátora: .....

## Denný program – ak nie je uvedené inak

7.15 – 7.30	ranné modlitby animátorov
7.30 – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15 – 9.15	filmík + sv. omša
9.30 – 12.30	predstavenie dňa + dopoludňajší program
12.30 – 13.30	obed + poludňajšia siesta
13.45 – 14.00	stretko
14.00 – 16.00	popoludňajší program
16.00 – 17.00	rozlúčka s deťmi, upratovanie
17.00 – 18.00	animátorské hodnotenie
18.00 – 7.00	team-building, voľno, party, čas na oddych...

**Moje osobné predsavzatie/(a) počas tohto Prímesťáku:**

**Aké animátorské vlastnosti by som sa chcel na tomto tábore zlepšiť:**

## Prečo idem na Prímesták (resp. prečo by som mal ísť):

- kvôli deťom, chcem pre ne obetovať svoj čas a úsilie, chcem sa podieľať na ich výchove a odovzdať im svoje skúsenosti
- dávam ďalej, čo som dostal ako dieťa
- chcem im ponúknuť zážitok, zábavu a zároveň pocit, že ich mám rád
- chcem im pomôcť objaviť svoje hranice, talenty a zážitok živej viery
- chcem utužiť staršie vzťahy a nadviazať nové – medzi deťmi aj animátormi
- chcem prilákať nové deti do oratka, na stretká...
- chcem sa stať lepším animátorom a človekom
- to najdôležitejšie – odovzdať im Boha, povzbudiť vo viere

## Zásady animátora na Prímestáku

- rešpektujem autority – skúsenejších animátorov, kmeňový vedúci, saleziáni
- som ochotný, obetavý, zodpovedný, uvažujem dopredu (vždy o krok vpred pred deťmi, mať zrátané deti,...)
- držím s ostatnými animátormi (nehádame sa pred deťmi, nepodryvame si navzájom autoritu, animátor má vždy pravdu...aj keď nehovorí pravdu 😊)
- viem zaujať deti, mám vždy pripravené krátke hry, hybky, vtipy, aktivity, hádanky,...nejaké hybky nájdeš na konci brožúrky 😊)
- prejavujem záujem o deti, pamätám si mená detí (hlavne v svojej skupinke, cvičím už pred táborom), robím prvý krok, počas voľna si nájdem čas na osobné rozhovory s deťmi – ráno pred programom alebo poobede...
- ráno aktívne vítam deti, idem si s nimi zahrať – ping pong, kalčeto, tanec...
- som veselý, akčný, hry hrám aktívne s deťmi (aj keď nemôžem, tak aspoň ich naplno motivujem, až do straty hlasu)
- starám sa o seba – pitný režim, dostatok spánku počas tábora, aby som nebol unavený počas ďalších dní
- nebijem a neponižujem deti (napr. zbytočným klikovaním na pästiach na betóne), ale nenechám si skákať po hlave
- ak počujem niečo zlé (nadávky,...), tak netvárim sa, že nepočujem, ale aktívne reagujem

deň	miesto	animátori	myšlienka dňa	obed	Evanjelium	dej
1.	Oratko/mimo oratka	Katka, Marika	Rodinnosť, prijatie v rozdielnosti	áno		učenie sa od vlkov, rešpekt k zákonu Džungle, pravidiel (obdobie sucha = mier), skala mieru
2.	Mesto, Oratko	Kíka, Ado	Hodnota života, dobro skupiny	áno		Šer-Chán mier, Mauglí odchádza od svorky, poklona slonom, koľko životov = ľudské mláďa
3.	Oratko vodný deň	Klára, Zuzka	Túžba po pomste, odpustenie	áno		Tiger záútočí na Baghíru a Mauglího, útek Mauglího, z lovca sa v prírode ľahko stane korisť
4.	Mamateyka	Dali, Klaudia	Neveriť neznámym, protislužba	áno		Had Káá prekabátil Mauglího, chcel ho zožrať, Balú ho zachránil, protislužba Balúovi - med
5.	Výlet na Pajštún	Emma, Peťa	Rozum, nehrať sa s ohňom	nie		Mauglí trikom zohnal med pre Balúa - rozum, červený kvet=ohneň - dobrý sluha, zlý pán
6.	Spoločný výlet	kmeňoví animátori	Dobré skutky, radosť	nie		Tiger rozpráva vlkom o kukučke, radosť - Balú a Mauglí spievajú, záchrana sloníka
7.	Mesto bez obeda	Sima, Klaudia	Prekonanie strachu, povzbudenie	nie		Balú klame, že Mauglího využil pre jeho dobro, opice unášajú Mauglího, Balú sa prekonáva
8.	Kúpalsko Víncof Les	Džamal, Vanda	Bohatstvo ťa neurobí šťastným	nie		Kráľ Louie má všetko - bohatstvo, pýcha, chce viac - ohneň, chce zabiť Balúa, Akela mŕtvvy
9.	Ekonom	Maťo, Dali	Odvaha	áno		Mauglí ide po ohneň, aby porazil tigra, zapáli džungľu, dokáže, že je iný ako ostatní ľudia
10.	Oratko	Betka, Adam	Spojenie za spoločný cieľ, obeť	áno		boj za spoločný cieľ - Mauglí porazí tigra trikom, Mauglí spája džungľu – uhasili ohneň
	Dažďový program	Kubo, Maťo				

## Zoznam animátorov na Prímesták:

**Chalani:** Aďo Guba (kmeňový animátor), Dalibor Zedek, Kubo Kollár, Martin "Džamal" Letanovský, Maťo Koyš, Adam Okruhlica

**Baby:** Peťa Alaxinová, Zuzka Okruhlicová, Kika Sokáčová, Klaudia Kosnáčová, Katka Galková, Monča Kakasová, Marika Szárasová, Betka Nagyová, Emma Lachová, Sima Kutná, Klára Staroňová, Vanda Puchalová

Betka Nagyová: ide iba 2. týždeň

Sima Kutná: ide iba 1. týždeň

Adam Okruhlica: ide 1. týždeň + 10. deň

Monča Kakasová: ide 1.týždeň + 7. deň + 9. deň + 10. deň

### Názvy skupiniek – indické jedlá + pridelení animátori

1. MASSALA: DALIBOR, KATKA
2. VANDALOO: KUBO, PEŤA, VANDA
3. TANDORI: ADAM, MONČA, KLÁRA, EMMA
4. MANGO LASSI: MAŤO, ZUZKA, SIMA, BETKA
5. MOMOS: DŽAMAL, KLAUDIA, KIKA
6. RUMALI: AĎO, MARIKA

Zoznam detí tvojej skupinky je na predposlednej strane brožúrky.

**Príbeh:** držíme sa príbehu z filmu The Jungle Book (2016). Stačí si pozrieť tento film.



# CELOTÁBOROVÁ HRA

**CIEĽ HRY:** budeme hrať hru na štýl Človeče, nehnevaj sa! Každá skupinka bude mať na hracej ploche jednu postavičku svojej skupiny. Cieľom hry je, čo najrýchlejšie prejsť dráhu a dostať sa do cieľa. Dráha predstavuje Džungľu z filmu The Jungle Book (2016).

**BODY ENERGIE:** skupinka za každý deň získa istý počet bodov energie, tieto body potom bude využívať na pohyb po hracej ploche. Tieto body energie každá skupinka môže získavať tromi spôsobmi:

1. za výsledok bodovaných aktivít počas dní (12, 11, 10, 9, 8, 7)
2. za správanie, ktoré ohodnotia animátori skupinky (0, 1, 2, 3)
3. za nástup, ktorý skupinka vyhrá (1)

Ak sa skupinka bude v daný deň snažiť, tak môže získať najviac 16 bodov energie. Naopak ak sa skupinke nebude dariť v daný deň, tak získa v najhoršom prípade iba 7 bodov. Dôležité pravidlo je, že max. 3 body je možné preniesť do ďalšieho dňa.

**FAREBNÉ KAMENE:** tie budú predstavovať body energie. Tieto kamene skupinka dostane pri vyhodnotení aktivít predošlého dňa. Potom kameňmi bude skupinka platiť pri hraní celotáborovej hry. Ak si skupinka bude chcieť preložiť max. 3 body do ďalšieho dňa, tak tieto kamene sa uložia do truhlice. Na skupinku bude jedna truhlica. Každá truhlica bude v našej miestnosti a iba kmeňový bude mať kľúče. Ale truhlicu danej skupinky otvára iba, keď daná skupinka ide hrať celotáborovú hru, aby sa predišlo krádeži (☹)

**HRACIA PLOCHA:** každá skupinka začína na spoločnom štarte. Na hracej ploche je viacero druhov políčok. Políčka sú označené rôznymi farbami, každé z nich predstavuje buď istý **druh terénu** v džungli alebo **špeciálnu udalosť**. Niektoré sú na spotrebu energie náročnejšie, iné naopak pohodové. Presun skupinky na ďalšie políčko stojí istý počet bodov energie. Tuto sú napísané:

Druhy terénu	Špeciálne udalosti
Džungľa = 1 bod energie	Poklona slonom = 2 body energie
Močiar = 3 body energie	Predátor = 1-6 bodov energie
Kaňon = 2 body energie	Zosuv pôdy = 3 body energie
Húština = 2 body energie	Záchrana sloníka = 2 body energie
Rieka = 4 body energie	Jaskyňa = ? bodov energie
Hory = 2 body energie	Ľudská dedina = ? bodov energie
Pustatina = 4 body energie	
Požiar = 3 body energie	

Väčšina z políčok majú presne pridelený počet bodov energie, ktorú treba vynaložiť na prechod daným políčkom. Sú aj niektoré nie presne definované. To sú nasledovné:

**Predátor:** ak skupinka stúpila na políčko s predátorom, tak sa vyberie hracia kocka. Hodí sa a padne číslo 1-6. To číslo znamená počet bodov energie, ktorú skupinka musí vynaložiť na útek pred týmto predátorom. Dokopy sú 4 políčka s predátorom – tiger Šer-Chán 2x, had Káá 1x, a kráľ opíc Louie 1x.

**Jaskyňa:** deti nebudú vedieť, čo jaskyňa znamená. Jaskyňa je v tejto hre, lebo keď bude nejaká skupinka mrte prehrávať, tak ju namotivujeme ísť do jaskyne, kde skupinka nájde tajný tunel, ktorý predstavuje skratku. Takto posledná skupinka dobehne predposlednú skupinku, aby to bolo zaujímavejšie. Prejdú viac políčok za ten istý počet energie. Je možné, že taká situácia nastane, lebo maximálny počet bodov je 16 a minimálny 7. To je veľmi veľký rozdiel už iba na jeden deň. Naopak ak skupinka, ktorá veľmi vyhráva a vstúpi do jaskyne, tak nič v nej nenájdu a musia sa vrátiť o 1 políčko dozadu a zvoliť inú cestu.

**Ľudská dedina:** funguje na rovnakom princípe jaskyne, len je na inej trase ako jaskyňa.

**Rázcestia:** na hracej ploche sú rázcestia, ktoré sa vždy neskôr spoja. Tieto rázcestia majú rôznu dĺžku. Ale to neznamená, že najkratšia cesta stojí najmenej bodov energie. Je viac ako vhodné si prepočítať, ktoré koľko stojí.

**ŠPECIÁLNE VLASTNOSTI SKUPÍN:** každá skupinka má vlastnosť typická pre daný druh zvieratá. Skupinka môže, ale nemusí danú vlastnosť využiť. Každdej skupinke je určite odporúčané danú vlastnosť využívať.

1. **MASSALA:** v boji s predátorom vynaloží o 2 body energie menej, ak hodí 3, 4, 5, 6
2. **VANDALOO:** prešprintuje 5 políček džungle za 1 energiu, môže využiť 2x za hru
3. **TANDORI:** dokáže za 1 energiu postaviť loď a ňou sa preplaví po rieke za 0 energie
4. **MANGO LASSI:** políčko hory prechádza za 1 bod energie (ostatní 2 body)
5. **MOMOS:** vždy 1 na kocke, ale musí vynaložiť 9 bodov energie pri záchrane slona
6. **RUMALI:** políčka húštinu a kaňon prechádza za 1 bod energie (ostatní 2 body)

**HRANIE CELOTÁBOROVEJ HRY:** tá sa bude hrať vždy doobeda od druhého dňa. Hneď ako prídeme z omše, tak bude vyhodnotenie predošlého dňa. Skupinky dostanú kamene za daný deň. Teraz každá skupinka má 5 minút na premyslenie ako body využijú. Tá skupinka, ktorá vyhrala predošlý deň ide prvá hrať hru. Majú presne minútu na to, aby zahrali svoj ťah. Potom ide druhá, tretia, ..., šiesta skupinka.

**POMÔCKY:** nakreslená dráha, 6 postavičiek na pohyb, 6 truhlíc, farebné (zlaté) kamene

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

### **ORATKO – KATKA, MARIKA**

#### **AKTIVITA DOOBEDA: ZOZNAMOVAČKY**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY 1:** 20-30 min

**CIEĽ HRY 1:** získať odpovede a podpisy od ostatných detí, vyhráva skupinka s najvyšším počtom papierikov

**PRAVIDLÁ HRY 1:** Každé dieťa dostane papierik s 12 otázkami. Jeho úlohou je získať podpísané odpovede na tieto otázky od ostatných detí, vždy presne 2 z každej skupinky. Skupinky budú rozlíšené farbou pera.

**PÔMOCKY NA HRU 1:** 2 sady papierikov s otázkami, farebné perá

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY 2:** 20-30 min

**CIEĽ HRY 2:** zoznámiť sa bližšie v skupinkách

**PRAVIDLÁ HRY 2:** Skupinky hrajú jednotlivo. Každé člen skupinky dostane prázdny papierik, na ktorý napíše 3 fakty o sebe (najlepšie čo najoriginálnejšie, ale môžu byť aj jednoduché) a svoju práve najpočúvanejšiu pesničku (na aktivitu na iný deň ☺). Tieto papieriky sa poskladajú, pozbierajú a následne náhodne vylosujú. Každý sa pokúsi odhadnúť, komu môže vylosovaný papierik patriť a napíše si to naň. Následne sa spraví kolečko a odhalí sa pravda. Môžeme sa zároveň porozprávať a prvých dojmach o pod.

**PÔMOCKY NA HRU 2:** papieriky, perá, nádoba

#### **OBED: PRIPRAVENÝ V ORATKU TECHNICKÝM TÍMOM**

#### **STRETKO: RODINNOSŤ, PRIJATIE V ROZDIELNOSTI**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** nech napíšu deti na papier čo najpresnejšie znenie „Zákona džungle“ ako bolo vo filme. (každý sám, potom sa prečítajú, a aj správna odpoveď)

**ZÁKON DŽUNGLE:** Toto je náš Zákon Džungle, a týmito slovami znie. Vlk, čo ho ctí, nájde hojnosť. No ak poruší ho, zahynie. Múdrosťou prastarých vekov ten Zákon ti pripomenie to, že podstatou svorky je vlk. A len svorkou ten vlk silný je. (zavíjanie)

#### **OTÁZKY DISKUSIA:**

- Máte doma presne stanovené pravidlá, ktoré musí každý dodržiavať?
- Aké to sú? (nech si každý skúsi spomenúť aspoň na tri)
- Myslíte si, že je dôležité mať stanovené určité pravidlá doma/ v nejakom spoločenstve? Prečo? (prekľnutie do témy rozdielnosti v skupine)
- Nech každý povie koľko má súrodencov, a skúsi ich krátko charakterizovať – aké majú vlastnosti (dobré aj zlé). + či si myslia, že sú si so súrodencami podobní (nie výzorovo ale charakterovo).

**AKTIVITKA:** roztriháme obrázok na toľko častí, koľko je ľudí v skupinke, veľkosť A4 Každé z detí aj animátorov dostane jednu časť a napíše na druhú stranu svoju dobrú vlastnosť/schopnosť/to, čo mu najviac ide. Potom sa časti zlepiť spolu – + záverečný príhovor animátora ☺ - o tom, ako je pekné to, aký sme každý rozdielni, a ako vďaka tomu môžeme tvoriť na tábore pekné spoločenstvo, pričom každý doňho prispieva iným spôsobom. A že Pán Boh nás má všetkých rád ☺.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna + príbeh Bruno Ferrero – Kruhy na vode – Mimoriadna kniha.

**POMÔCKY NA STRETKO:** malý papierik + pero pre každé dieťa, vytlačený obrázok, 1x nožnice

### **AKTIVITA POBEDE: PUTOVANIE ZA SKALOU MIERU**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 min

**CIEĽ HRY:** doputovať ku skale mieru, spolupracovať a vymyslieť si pravidlá skupinky

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupina dostane jednu z 3 druhov indícií, ktoré k sebe pasujú. Tým sa rozdelia na polovicu (3 a 3 skupinky). Spojením indícií zistia trasu, akou sa majú vybrať ku skale mieru. Počas cesty hrajú bomba, nálet, potopa. Na mieste sa opäť rozdelia do svojich skupín a vymyslia si pravidlá skupiny, ktoré môžeme vyvesiť.

**PÔMOCKY NA HRU:** indície (mapa, šifra, riešenie šifry), papiere a perá na spísanie pravidiel





## 2. DEŇ, UTOROK, 10.7.2018 – PREKONANIE STRACHU A POVZBUDENIE

### MESTO, ORATKO – KIKA, AĎO

#### **AKTIVITA DOOBEDA: MESTSKÁ HRA DOBÝVANIE MESTSKEJ DŽUNGLE**

**PRESUN:** Čo najrýchlejšie sa presunieme z oratka na Hviezdoslavovo námestie – električky 8, 9 od Saleziánov na Jesenského alebo SNP. Na Hviezdoslavovom námestí sa zložíme a začneme deťom vysvetľovať hru. Tu bude základný tábor.

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120 - 150 minút

**CIEĽ HRY:** Dobyť pre svoju skupinku, čo najviac závodov, ktoré sú rozmiestnené v mestskej džungli – Staré mesto Bratislavy. Deti chodia samostatne, nemusia chodiť ako skupina.

**ANIMÁTORI:** K dispozícii je 16 animátorov. Z toho 6 hrá hru s deťmi a AĎo je s mapou v základnom tábore. Ostalo 9 animátorov. V hre je 13 území a na jedno územie bude jeden animátor. Máme 9 animátorov, takže treba zohnať 4 externých ľudí. Animátori, ktorí budú na daných územiach budú mať na starosť 2 závody podľa výberu.

**NEUTRÁLNY ZÁVOD:** Ak závod nie je dobytý žiadnou skupinkou, tak hovoríme, že je neutrálny. Takéto sú všetky závody v mestskej džungli na začiatku hry.

**ZÍSKANIE ZÁVODU:** Závod v mestskej džungli sa získa tak, že jedna skupina splní úlohu v danom závode. Ak má moja skupina obsadený nejaký závod, tak druhá skupina môže tento závod preobsadiť, ak v danom závode ASPOŇ DOROVNÁ rekord mojej skupinky.

**ZÁVODY:** Sú 3 druhy závodov – športové, rozumové, špeciálne. Deti si môžu vybrať ľubovoľné, na ktoré pôjdu. Bez obmedzenia. Dokopy je 26 závodov.

**ŠPORTOVÉ:** na mape označené S (sport) a číslom

S1 – dráha na bicykli; prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

S2 – udržať 1,5l fľašky vody v rukách, čo najdlhšie

S3 – opretie sa v sede 90° o stenu určeného domu, čo najdlhšie

S4 – dráha na kolobežke s prekážkami (slalom,...); prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

S5 – dráha na kolobežke bez prekážok; prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

S6 – spraviť, čo najväčší počet klikov za časový limit 1 minúta

S7 – spraviť, čo najväčší počet drepov za časový limit 1 minúta

S8 – šprint; prebehnúť dráhu za, čo najrýchlejší čas

**ROZUMOVÉ:** na mape budú označené R (rozum) a číslom

R9 – hra Logic; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R10 – kvíz na tému zvieratá + zaujímavosti v džungli; vyriešiť, čo najúspešnejšie

R11 – vyriešiť zápalkový hlavolam; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R12 – vyriešiť hlavolam; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R13 – logická hra Smart IQ Puzzle Pro; vyriešiť, čo najrýchlejšie

**SPECIÁLNE:** na mape budú označené X a číslom

X14 – Skupinový závod min. 6 ľudí: skupina v kruhu si musí, čo najrýchlejšie holými nohami podávať banán

X15 – prejsť dráhu s banánom medzi kolenami; prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

X16 – zjesť 10 soletiek bez vody, čo najrýchlejšie

X17 – vypiť 0,3l vody, čo najrýchlejšie

- X18 – dieťaťu sa zaviažu oči a musí uhádnuť aký druh ovocia práve zjedol, bude ich cca 10  
X19 – deka, pod dekou je veľa vecí (blbosti); úloha je, aby si dieťa zapamätalo, čo najviac vecí  
X20 – odhad stopovania času; animátor stopuje 30 sekúnd a dieťa ho má zastaviť  
X21 – minigolf dráha 1; prejsť, čo najúspešnejšie  
X22 – minigolf dráha 2; prejsť, čo najúspešnejšie  
X23 – minigolf dráha 3; prejsť, čo najúspešnejšie  
X24 – popoluška; treba roztriediť veci, čo najrýchlejšie  
X25 – katapultom trafiť cieľ z 3 pokusov

X26 – búranie chrámu (pyramída z plechovky) tenisovými loptičkami

**ÚZEMIA:** Mesto je rozdelené na 13 území. Sú označené podľa písmen. Tuto sú vymenované, vedľa miesta sú napísané označenia závodov, ktoré sa nachádzajú na danom mieste:

- A) Primaciálne námestie – X21, X20
- B) Maličké námestie, kde je socha sv. Juraja – S3, X14
- C) Križovatka ulíc Laurínska a Uršulínska (tam kde sú hranolky Orbis) – S6, X19
- D) Radničné námestie (vedľa Primaciálneho, tam kde je klavír) – S7, X16
- E) Hlavné námestie – S4, R12
- F) Františkánske námestie – X22, X18
- G) Námestie Eugena Suchoňa (tam kde je Ganymedova fontána, Stará budova SND) – X23, R9
- H) Ulice Jesenského a Palackého (ako je Pamätník sviečkovej manifestácie) – S1, R11
- I) Hviezdoslavovo námestie 1 – S5, X15
- J) Hviezdoslavovo námestie 2 – S8, R13
- K) Hviezdoslavovo námestie 3 – S2, R10
- L) Rybné námestie (neďaleko Dómu sv. Martina, vedľa budovy Bibiana) – X24, X26
- M) Rudnayovo námestie (neďaleko Dómu sv. Martina, ako je busta Bernoláka) – X25, X17

**HRA:** V základnom tábore je Aďo s mapou, na ktorej sú označené závody – kto ich má aktuálne dobyté. To znamená deti vedia, kde majú závody nájsť, majú aj v skupinke mapu. Po vysvetlení hry sa deti rozprchnu na závody. Ak dieťa vyhrá (aspoň dorovná starý rekord) nejaký závod, tak animátor si poznačí, že z ktorej je skupinky rovnako aj jeho výsledok. Animátorovi stačí poznať aktuálny najlepší výsledok. Dieťa od animátora dostane farebnú samolepku s farbou skupiny dieťaťa. Na ten papier animátor z druhej strany (tá kde nie je farba) napíše označenie závodu, ktoré teraz dieťa dobylo. Ten papier dieťa prinesie Aďovi do základného tábora a Aďo ten papier nalepí na mapu, kde je označené, že ktorá skupina má ktorý závod dobytý.

Animátor môže dieťaťu povedať, že aké sú uňho závody aj aktuálny rekord daného závodu, rovnako aj, ktorá skupinka má získané jeho územie. V podstate môže deťom povedať všetko, čo sa týka jeho závodu a územia.

1. skupina – modrá farba
2. skupina – zelená farba
3. skupina – červená farba
4. skupina – žltá farba
5. skupina – čierna farba
6. skupina – oranžová farba

**MAPY:** okrem mapy, ktorá je v základnom tábore, každá skupinka dostane mapu, na ktorej bude napísané, že kde sa dá nájsť ktoré stanovište.

**PÔMOCKY NA HRU:** mapa pre skupinu 6x, veľká mapa území, pomôcky na každý závod, samolepky

**KONIEC HRY:** podľa situácie, niekedy okolo 12-tej. Potom všetci prídu do základného tábora. Odtiaľ pôjdeme späť do oratka.

## OBED: PRIPRAVENÝ V ORATKU TECHNICKÝM TÍMOM

### STRETKO: HODNOTA ŽIVOTA, DOBRO SKUPINY

ÚVODNÁ MODLITBA: spontánna + evanjelium Lk, 15, 1 - 7

#### Podobenstvo o stratenej ovci

*Príbližovali sa k nemu všetci mýtnici a hriešnici a počúvali ho. Farizeji a zákonníci šomrali: "Tento prijíma hriešnikov a jedáva s nimi." Preto im povedal toto podobenstvo: "Ak má niekto z vás sto oviec a jednu z nich stratí, nenechá tých deväťdesiatdeväť na púšti a nepôjde za tou, čo sa stratila, kým ju nenájde? A keď ju nájde, vezme ju s radosťou na plecica, a len čo príde domov, zvolá priateľov a susedov a povie im: "Radujte sa so mnou, lebo som našiel ovcu, čo sa mi stratila." Hovorím vám: Tak bude aj v nebi väčšia radosť nad jedným hriešnikom, ktorý robí pokánie, ako nad deväťdesiatimi deviatimi spravodlivými, ktorí pokánie nepotrebujú.*

**PRÍBEH:** Predstavte si, že pracujete ako profesionálny ostreľovač pre Sýrsku vládu. Na Damask sa rúti lietadlo, ktoré bolo unesené teroristami, a títo teroristi plánujú spadnúť aj s lietadlom do osídlenej oblasti. Ak by tento scenár nastal – zomrelo by okolo 2500 ľudí. Na palube lietadla sa nachádza 153 osôb. Máte možnosť lietadlo zostreliť a tým zabrániť jeho pádu do obývanej oblasti. Ako by ste sa rozhodli? (na rozhodnutie máte 5 minút).

Nech každý po určitom čase povie sám za seba ako by sa rozhodol – aj s argumentami prečo by tak urobil.

#### DISKUSIA:

– Zhrnutie. Ako sa rozhodla väčšina skupiny?

– Čo si myslíte, že by bolo správne rozhodnutie z takého Božieho uhla pohľadu?

– Myslíte si, že Pán Boh takto „kalkuluje“?

– Je správne, aby človek posudzoval druhých, a považoval druhého človeka za menejcenného? Už sa vám to niekedy stalo (že by vám niekto vysmial, že ste mali pocit, že nie ste „dost’ dobrý“)?

– Slovo animátora: zhrnúť to a prepojiť ku čítanému evanjeliu, Pán Boh takto nikdy nekalkuluje, nepočíta na počty, preňho je vzácný každý človek.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna

**POMÔCKY NA STRETKO:** nič špeciálne

## AKTIVITA POBEDE: ROVERINO, ŠLENDO, REAL STOLNÝ FUTBAL V ORATKU

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 minút

**CIEĽ HRY:** Vyhrať turnaj resp. vyhrať, čo najviac zápasov.

**PRAVIDLÁ HRY:** Budú sa hrať 3 hry – Roverino, Šlendo, Real stolný futbal. Jeden zápas sa bude hrať 15 minút. Budú 3 kolá. Po každom kole bude pauza na pitie. Nebude sa hrať každý proti každému, kvôli času.

Čísla označujú skupiny.

1. Kolo: 1 vs. 2 Roverino; 3 vs. 4 Šlendo; 5 vs. 6 Real stolný futbal
2. Kolo: 1 vs. 4 Real stolný futbal; 3 vs. 6 Roverino; 5 vs. 2 Šlendo
3. Kolo: 1 vs. 6 Šlendo; 4 vs. 5 Roverino; 2 vs. 3 Real stolný futbal

**ROVERINO:** Na prednom ihrisku. 2 skupinky hrajú proti sebe. Ihrisko je rozdelené na polovice. Vyberie sa jeden človek zo skupiny a ten bude mať palicu, on je na opačnej strane ihriska ako jeho skupina, stojí na stoličke. Úlohou zvyšku skupiny je trafiť ringo na palicu. Ten vybratý môže s palicou chytať. Vyhrá tá skupina, ktorá chytí ringo viackrát.

**ŠLENDO:** Na zadnom ihrisku. Skupiny si losnú, kto začína. Jeden z členov začínajúceho tímu hodí Šledno (dve tenisové lopty spojené špagátom), čo najďalej. Zvyšok skupiny sa sformuje do guče a ten kto hodil Šlendo ich obieha, animátor počíta koľkokrát ich obiehol, tie obehnutia predstavujú body. Obieha až kým

druhý tím zakričí: „Šlendóó!“ Druhá skupina (tá ktorá nehodila Šlendo) hneď ako človek prvej skupiny odhodí Šledno, tak tá druhá skupina beží za Šlendom. Prvý človek z druhej skupiny ho zdvihne a ostatní členovia jeho skupiny sa zoradia do zástupu a podávajú si Šlendo striedavo (najprv hore, potom dole) dozadu až po posledného člena skupiny. Ten posledný v zástupe odhodí Šlendo a zakričí: „Šlendóó!“ Potom sa role skupín vystriedajú. Cieľom hry je získať 150 bodov. Pravidlo: prísny zákaz hádzanie Šlenda za plot, na strechu, na vysoký hnedý plot.

**REAL STOLNÝ FUTBAL:** Na futbalovom ihrisku vnútri oratka. Na ihrisku budú natiahnutých 6 lán. 3 laná pre jednu skupinu a 3 laná pre druhú. Deti sa rozostavia ako postavy v Kalčete. Taktika je na nich, že koľko obrancov, záložníkov a útočníkov zvolia, minimálny počet obrancov, záložníkov a útočníkov je 2 a maximálny 4. Musí byť iba 1 brankár. Príklad taktiky: 1 brankár, 3 obrancovia, 4 záložníci, 3 útočníci. Pravidlo: každý sa aspoň jednou rukou musí držať natiahnutého lana, ktoré patrí postu jeho tímu. Nie iného! Brankár musí byť v bránkovisku. Cieľ hry je dať viac gólov ako druhá skupina.

**PÔMOCKY NA HRU:** 2 pokazené florbalky, ringo, 2 stoličky, šlendo, natiahnuté laná na ihrisku, lopta

### **3. DEŇ, STREDA, 11.7.2018 - TÚŽBA PO POMOSTE, POTREBA ODPUSTENIA** **ORATKO – KLÁRKA, ZUZANKA**

#### **AKTIVITA DOOBEDA: BEHAČKA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 91 minút, ale môže to byť aj viac aj menej

**CIEĽ HRY:** Získať čo najviac papierikov od všetkých tigrov-animátorov, a zároveň prísť o čo najmenej životov. Prepotiť tričká, aby sme sa tešili na vodu. Trochu fyzickej aktivity aj pre animátorov, aby sa nenudili. 10% straty sú povolené.

**PRAVIDLÁ HRY:** Hrajú deti proti animátorom. Animátori zosobňujú nesmierne nebezpečné a krvilačné šelmy. Aby sa im deti-lovci ubránili, musia sa po celý čas hry držať vo dvojici za ruky, ak sa náhodou nedržia za ruky – penalizácia 2 lístky (tým chceme dosiahnuť, aby sa za tie ruky naozaj držali, takže takýto scenár sa snád' ani nebude diať). Každý hráč dostane 5 lístkov (dvojica má 5+5=10), animátori – tigre po cca 50, pričom každý animátor má inú farbu a deti musia mať z každej, aby mohli znovu chytať tých istých. Keď budú mať lístok od každého, môžu si ho zameniť za multicolor lístok (alebo pečiatku, alebo niečo také). Deti naháňajú, chytajú animátorov. Zásah platí len vtedy, ak sa dotknú obaja z dvojice animátora v rozmedzí 5 sekúnd. Vtedy animátor stratí jeden lístok. Dvojica nemôže na tohto tigra útočiť, kým neuloví všetkých ostatných (as mentioned above). Animátori budú mať tiež pár random handicap lístkov s nejakým znevýhodnením pre deti (napr. cúvanie), čiže dvojica chytil animátora a namiesto normálneho lístka dostane takýto (budú náhodne zaradené medzi lístkami, takže ani animátor nebude vedieť, či dáva svoj život, alebo hendikep), v tom prípade sa nepočíta animátor ako chytený, ale dvojica musí s takýmto handicapom loviť, kým niekoho nechytí. Tigre môžu tiež útočiť na hráčov. Ak sa dotkne jedného hráča a druhý ho nestihne capnúť do 5 sekúnd, ulovil tiger dvojicu a obaja hráči strácajú lístok. Avšak nelovíme hendikepovanú dvojicu, lebo takí by rýchlo skončili. Hra končí, keď už nie sú žiadne tigre alebo lovci v hre.

**PÔMOCKY NA HRU:** lístočky (strašne veľa)

#### **OBED: PRIPRAVENÝ V ORATKU TECHNICKÝM TÍMOM**

#### **STRETKO: TÚŽBA PO POMOSTE, POTREBA ODPUSTENIA**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna + evanjelium Mt 5, 43 - 48

#### ***O láske k nepriateľom***

*Počuli ste, že bolo povedané: “Milovať budeš svojho blížneho a nenávidieť svojho nepriateľa.” Ale ja vám hovorím: Milujte svojich nepriateľov a modlite sa za tých, čo vás prenasledujú, aby ste boli synmi svojho*

*Otca, ktorý je na nebesiach. Veď on dáva slnku vychádzať nad zlých i dobrých a poslieda dážd' na spravodlivých i nespravodlivých. Lebo ak milujete tých, ktorí vás milujú, akú odmenu môžete čakať? Vari to nerobia aj mýtnici? A ak pozdravujete iba svojich bratov, čo zvláštne robíte? Nerobia to aj pohania? Vy teda buďte dokonalí, ako je dokonalý váš nebeský Otec.*

#### **DISKUSIA:**

- Máte niekoho vo svojom okolí, na koho sa teraz hneváte?
- Podarilo sa vám niekedy odpustiť niekomu, na koho ste sa naozaj veľmi hnevali?
- Máte nejakého nepriateľa? (ak niekto povie, že nie, snažiť sa ich naviesť k tomu, - z evanjelia- že to môže byť aj napríklad aj ich súrodeneč, alebo niekto blízki, s kým je im teraz ťažké vychádzať)

**AKTIVITKA:** Každý napíše na papierik nejakú situáciu, človeka, na ktorého sa v poslednej dobe hneval, alebo sú pohádaní. Potom spoločne dajte do stredu tieto papieriky a pomodlite sa za týchto ľudí. Na záver, ak to podmienky dovoľia, spálte tieto papieriky.

Úloha pre deti: skúsiť napísať danému človeku, zmieriť sa s ním (alebo aspoň k tomu deti povzbudiť, že by to bolo pekné).

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna

**POMÔCKY NA STRETKO:** malý papierik + pero pre každé dieťa, zápalky (zapaľovač)

## **AKTIVITA POBEDE Č. 1: VODNÉ STANOVISKÁ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 97 minút

**CIEĽ HRY:** prejsť si stanoviská po skupinkách, budujeme spoločenstvo v rámci skupinky, povzbudzujeme sa a súperom nadávame, akí sú kriplaví.

#### **PRAVIDLÁ HRY:**

- Hadica cez tričko
- Skákanie cez švihadlo s pohárom v ústach
- Balans s pohárom na hlave – štafeta
- Kartónové plutvy – beh tam a naspäť, 2 skupinky proti sebe
- Prelievanie vody slamkami
- Vymydliť mydlo
- Prenášanie vody s prederaveným pohárom
- Kvíz o slovenských riekach
- Dokončiť lyrics letnej pesničky
- Hádzanie lietajúceho taniera/loptičky do troch kruhov
- Prepichovanie balónika plného vody, aby nepraskol
- Prenášanie vody na lyžičke v dvojici (dvojica bude mať zviazané nohy a ruky, v zviazanej ruke držia lyžičku)
- Získavanie šifry v kinder vajíčku (vajíčko pláva vo vode vo vedre, deti pomocou slamiek odstraňujú vodu, kým neodstránia všetku, potom môžu vybrať vajíčko so šifrou)
- Prenášanie ryže/fazuľiek pomocou paličiek

#### **PÔMOCKY NA HRU:**

hadica, švihadlo, poháre, kartónové plutvy, slamky, mydlo, kvíz o slovenských riekach, lietajúci tanier/loptička, vodný balónik, šifra v kinder vajíčku, ryža/fazuľky, a hektolitry vody

## **AKTIVITA POOBEDE Č. 2:**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** krátko, kým sa to nezvrhne

**CIEĽ HRY:** premostenie na masívnu oblievačku

**PRAVIDLÁ HRY:** Animátori majú na chrbtoch 2-litrové fľaše, ktoré sa snažia deti vypustiť a majú vodnú zbraň v ruke, ktorou sa snažia trafiť origami-čiapky detí, ktoré sú ich životy. Keď sa dieťaťu rozmočí čiapka, vypadáva. Keď deti vypustia všetku vodu, animátor vypadáva.

Tu niekde sa to zvrhne

**PÔMOCKY NA HRU:** 2-litrové fľaše pre každého animátora, vodné zbrane pre každého animátora (máte/nakúpime?), origami čiapky

## **4. DEŇ , ŠTVRTOK 12.7 2018 NEVERIŤ NEZNÁMYM-PROTISLUŽBA**

### **MAMATEYKA – DALIBOR, KLAUDIA**

## **AKTIVITA DOOBEDA: ZBIERANIE JEDLA PRE BALUA (BEHAČKA)**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60min (podľa potreby sa môže čas predĺžiť)

**CIEĽ HRY:** so svojou skupinkou nazbierať potrebné suroviny na tvorbu receptu, ktorý vymenia za hotové jedlo pre Balua. Recepty sú obodované.

**PRAVIDLÁ HRY:** V skupinke ostane jeden koordinátor, ktorý určuje čo sa bude zbierať, každé dieťa môže zobrať len jeden papierik z obálky, na skupinové stanovište musí prísť celá skupinka, po chytení animátorom dieťa odovzdá všetko čo má pri sebe napr.( papierik, recept, jedlo).

**PÔMOCKY NA HRU:** obálky z papierikmi pri ktorých animátori chytajú, úlohy pre skupinové stanovištia kde animátori nechytajú, kužele na ohraničenie územia, tabuľa s receptami

## **OBED: DOVEZENÝ NA MAMATEYKU TECHNICKÝM TÍMOM**

### **STRETKO: POKUŠENIE**

**ÚVOD:** dať do stredy cukríky – ktoré ale nebudú cukríky, iba obaly a v nich zabalené malé kamienky

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** Na úvod povedať, že je to na nich, či si zoberú cukrík už počas stretku (môžu si ho zobrať ale neotvárať – to až po stretku). Ale ak vydržia do konca si ich nedať tak ich čaká na záver odmena (nepovieme, že aká, ale skúste to zahrať tak, že si budú myslieť, že tá odmena je nejaká hlúposť).

S upozornením, že deti, ktoré si zoberú cukrík, už odmenu nebudú mať.

Na záver stretku potom dostanú odmenu (keksík alebo niečo podobné) tie deti, ktoré to vydržali, ostatné budú mať kamene muahahaha.

### **DISKUSIA:**

– Nieкто za tebou prišiel s tým, že sa máš niečoho vzdať, čo je pre teba najťažšie? (mobil, čokoláda, TV,...)

– Zriekli ste sa takto niečoho niekedy dobrovoľne? (napr. počas pôstu – či si zvyknú dať nejaké predsavzatie, či im to vydrží)

– V piatok sa zvyknete zrieknuť mäsa, alebo niečoho iného? Načo je to dobré?

Naviesť ich na to, že takýto skutok – že som v pokušení a niečoho sa zrieknem dobrovoľne – môžem za niečo/ niekoho obetovať – že aj to je forma modlitby.

**AKTIVITKA:** Každý si na papierik napíše, s akým takým pokušením najviac bojuje, a na druhú stranu papierika si každý napíše možnosť ako sa dá voči tomu bojovať (napr. Som závislý na telefóne, možnosť

boja – vždy keď budem chcieť zbytočne scrollovať instagram, pôjdem sa najprv opýtať rodičov, či nepotrebujú s niečím pomôcť).

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna, v rámci modlitby spomenúť dôležitosť strelných modlitieb – ako možnosti ako bojovať s pokušením.

**POMÔCKY NA STRETKO:** kameň v obale od cukríku + keksík + malý papierik + pero pre každé dieťa

## **AKTIVITA POBEDE: ESCAPE ROOM**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60min

**CIEĽ HRY:** Vyriešiť úlohy v poradí a prepracovať sa až na víťazný koniec

**PRAVIDLÁ HRY:** Nepoužívať elektroniku (animátor dohliada), nezavádzať/neradiť ostatným skupinkám

**PÔMOCKY NA HRU:** Kužele, hlavolamy/úlohy, perá, papiere

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

### **VÝLET PAJŠTÚN – EMMA, PEŤA**

## **AKTIVITA DOOBEDA: Š Š Š, SI MŔTVY PO CESTE NA PAJŠTÚN**

**CESTA:** Zo zastávky pod Novým mostom (prípadne z Patrónky) autobusom č. 37 na konečnú zastávku do Záhorskej Bystrice.

Odtiaľ po **modrej** značke do Marianky a po **červenej** cez Borinku na Pajštún. Vychádzka trvá cca 1 a 1/2 hod.

Ráno ideme len na film, nie na omšu

- Pešo na Trnavské mýto
- Električka č. 4 (15 min)
- Autobus č. 37:  
9:00,20 40 (25 min) – na dve várky pravdepodobne
- pešo hodinku- hodinku a pol na Pajštún

**CIEĽ HRY:** ostať nažive

**PRAVIDLÁ HRY:** každý dostane ešte pred cestou meno niekoho z kmeňa na papieriku, jeho úlohou bude nenápadne (tak aby ho nikto nepočul a neprichytil pri tom) zašepkať danému človeku do ucha „červený kvet“. Ak to spraví dostatočne nenápadne, získa od neho jeho papierik a pokračuje hľadaním ďalšieho človeka s tým istým cieľom. Ten, komu bol papierik zobratý, z hry vypadáva. V prípade že ho pri šepkaní niekto počul, papierik nezíska, a stále sa snaží vyradiť toho istého človeka, ale bude to už ťažšie, keďže dotyčný už bude vedieť, že si má naňho dávať pozor. Vyhráva ten, ktorý bude mať na konci dňa najviac papierikov.

**PÔMOCKY NA HRU:** papieriky s menami všetkých detí (možno aj animátorov)

**OMŠA:** uvidíme podľa situácie časovej, či pred alebo poobede. Každopádne v prírode ☺

## **OBED: KAŽDÝ MÁ VLASTNÝ OBED. OBED JE NA HRADE PAJŠTÚN.**

### **STRETKO: ROZUM, NEHRAŤ SA S OHŇOM**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**DISKUSIA:**

– Prečo sa v džungli báli ohňa? – skúsiť tak zhrnúť dej z filmu toho dňa

(snažiť sa prejsť k takej myšlienke toho, že oheň v skutočnosti nie je zlý, len s ním mali zlú skúsenosť pred tým, tak sa ho báli.)

– Nech deti povedia (každý) aký je ich taký „rudý kvet“, čoho sa tak boja doteraz, pretože s tým majú nejakú zlú skúsenosť. (napr. bojím sa výťahov, lebo som sa ako mála v jednom zasekla)

**AKTIVITKA:** Každý nech si na papier A5 napíše do stredu takýto svoj strach, nalepí si ho na chrbát, a ostatné deti mu k tomu napíšu, ako by oni s tým bojovali. Na záver si to môže každý prečítať, a tak povedať, či si vie predstaviť, že by mu to pomohlo a pod.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Spolu s deťmi sa spoločne pomodliť za to, z čoho majú strach, odovzdať to Pánu Bohu.

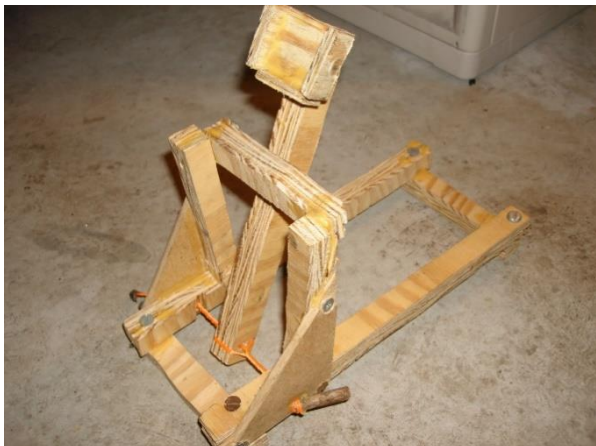
**POMÔCKY NA STRETKO:** papier A5 + pero pre každé dieťa

## AKTIVITA POOBEDE: VÝROBKY ĽUDSKÝCH MLÁĎAT

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 90 minút

**CIEĽ HRY:** postaviť pre medveďa Balú ☺:

### 1. Katapult



(príklad)

2. Jedlo pekne upravené na tanieriku

3. Pasca na chytenie potravy

4. Ovievanie

- Na záver môžeme vyskúšať funkčnosť jednotlivých výtvarov – zostreliť nejaké malé objekty pomocou katapultu

**PRAVIDLÁ HRY:** nie sú pravidlá, stačí len použiť svoje najlepšie rozumové a fyzické schopnosti a kreativitu

**PÔMOCKY NA HRU:** lepiaca páska, špagát, nožnice, lepidlo, klince, kladivo, 1 špekačka na skupinku, veci z lesa – drevo, listy, mach, čokoľvek čo nájdú.

**Následne cesta domov.**



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

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

#### **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 HRY:** futbalová lopta, volejbalová lopta, frisbee tanier, šlendo, špekačky,...

#### **OMŠA: BUDE PRED OBEDOM**

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

#### **STRETKO: DOBRÉ SKUTKY, RADOSŤ**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** každý si vyťahne meno jedného zo skupinky, a jeho úlohou bude počas dňa mu spraviť radosť (či už odniesť tašku chvíľu, porozprávať sa s ním, ponúknuť svoje jedlo,...)

**DISKUSIA:**

- Kedy máte vy radosť? Čo vás vie najviac potešiť?
- Nech si každý spomenie na situáciu z minulého týždňa, kedy boli šťastný – nech skúsia povedať prečo.
- Existuje niečo, po čom tak veľmi túžite, že si poviete – „tak keď už toto budem mať, tak budem najšťastnejší na svete!“
- Stalo sa vám niekedy, že vás potešilo, keď ste urobili radosť niekomu inému?

Porozprávať im trochu o Don Boscovi, a Dominikovi Saviovi, o ich postoji ku veselosti – čo pre nich znamenalo byť veselý.

#### ***Don Bosco 1832***

Medzi spolužiakmi zakladá svoje prvé združenie Spolok veselosti. Program je zhustený do dvoch bodov: plniť si dobre svoje kresťanské a študentské povinnosti a byť veselý.

#### ***Dominik Savio***

„Pochopte, naša svätosť spočíva v tom, že sme veľmi veselí. Iba sa usilujeme vyhýbať sa hriechu ako veľkému nepriateľovi, ktorý nás okráda o Božiu milosť a o pokoj srdca, a presne si plníme svoje povinnosti.“

**AKTIVITKA:** Vo dvojiciach si vymysliť vlastný „Spolok veselosti“ – napísať 5 pravidiel, ktoré preňho platia.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Spontánna + Modlitba k don Boscovi

Svätý Ján Bosco, otec a učiteľ mládeže, ty si toľko pracoval pre spásu duší; buď nám vodcom, aby sme hľadali svoje duševné dobro a spásu blížneho. Pomáhaj nám plniť si dobre svoje povinnosti, premáhať náruživosti a ľudské ohľady. Nauč nás milovať Sviatostného Spasiteľa, Pannu Máriu Pomocnicu a Svätého otca, rímskeho pápeža. Vypros nám šťastnú hodinu smrti, aby sme prišli k tebe do neba. Amen.

**POMÔCKY NA STRETKO:** malé papieriky s menami detí v skupinke, papier A6 + pero pre dvojicu detí

#### **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 HODNOTA ŽIVOTA, DOBRO SKUPINY** **STARÉ MESTO – SIMONKA, KLAUDIA**

### **AKTIVITA DOOBEDA: MESTSKÁ HRA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 - 120 min

**CIEĽ HRY:** V skupinke splniť všetky úlohy a dostať sa pod Most SNP.

**PRAVIDLÁ HRY:** Sú rôzne pre každú úlohu. Splniť a zaznamenať, na papiery, fotka, video všetky úlohy a preukázať ich na poslednom stanovišti (Most SNP).

**PÔMOCKY NA HRU:** papiere, perá, schovaný animátor, telefóny – na fotky a videá

### **OBED: KAŽDÝ MÁ VLASTNÝ OBED. OBED JE PRI MOSTE SNP.**

#### **STRETKO: POVZBUDENIE**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**PRÍBEH:** Jeden pán profesor skončil svoju prednášku a ako vždy sa opýtal: "Sú nejaké otázky?" Ozval sa jeden študent: "Pán profesor, aký zmysel má život?" Niektorí sa už chystali odísť a ktosi sa zasmial. Profesor sa na zvedavca zadíval, či to myslí vážne. Bolo to tak. Skôr, ako prehovoril, vytiahol z vrečka náprsnú tašku, vybral z nej oválne zrkadielko, nie väčšie ako minca a povedal: "Za vojny som bol ešte dieťa. Raz som na ceste zbadal rozbité zrkadlo. Vybral som si najväčší čriepok a začal som sa s ním hrať. Mal som veľkú radosť, že sa mi podarilo zamieriť slnečný lúč do najtmavšieho kúta, kam slnko nikdy nezažiarilo - do hlbokých dier, prasklín a skrýš. Ten kúsok zrkadielka som si nechal. Keď som vyrástol, pochopil som, že to nebola len detská hra, ale metafora toho, čo môžem v živote urobiť. Aj ja som iba úlomok zrkadla, ktoré celé nepoznám. Ale s tým kúskom, čo mám, môžem poslať svetlo, pravdu, pochopenie, dobro, nehu do tmavých kútov ľudského srdca - a tak niečo v niekom zmeniť. Možno to uvidia aj iní a budú to robiť tiež. V tom je pre mňa zmysel života."

**AKTIVITKA:** Deti sa rozdelia na dva tímy, z každého sa vyberie jeden dobrovoľník, ktorého úlohou bude čo najrýchlejšie vypíť 3 poháre vody. Jeden tím bude mať za úlohu čo najviac povzbudzovať svojho súťažiaceho, druhý tím však bude musieť byť ticho a nijako svojho „kapitána“ nepodporovať. Povie sa im to však tak aby to títo dvaja dobrovoľníci vopred nevedeli.

#### **DISKUSIA:**

- Nech sa vyjadria najskôr tí dvaja z hry, ako sa im hralo, ako sa pritom cítili – aj ten, čo bol povzbudzovaný, aj ten čo nie.
- Má nejaký zmysel niekoho povzbudzovať? (napr. hrá sa vám lepšie hra, keď vás niekto povzbudzuje?)
- Akých svätých poznáte? (krátka aktivítka k tomu – hra kategórie s témou svätci, kto prvý nebude vedieť – robí 10 drepov) – Každého svätca skúsiť tak krátko charakterizovať – odkiaľ ho poznajú.
- Má niekto z nich nejakú vlastnosť, ktorú by ste chceli mať aj vy? Je vám niekto z nich v niečom povzbudivým?
- Je niekto z tábora pre vás povzbudivým (napr. animátor ☺)? Povzbudil vás niekto počas posledného týždňa na tábore?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna

**POMÔCKY NA STRETKO:** fľaša vody 1 liter, 2 pevné plastové poháre

### **AKTIVITA POBEDE: ŠTAFETA/POKLADOVKA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 40-60min

**CIEĽ HRY:** Dostať sa prvý k pokladu.

**PRAVIDLÁ HRY:** Plnenie jednotlivých úloh pod dozorom animátorov.

**PÔMOCKY NA HRU:** Rubiková kocka, papiere, papiere s básničkami a textami



## **8. DEŇ, STREDA, 18.7.2018 – BOHATSTVO ĽA NEUROBÍ ŠŤASTNÝM**

### **KÚPALISKO VINCov LES – VANDA, DŽAMAL**

#### **AKTIVITA POČAS DŇA: LOV POKLADOV – SCAVENGER HUNT**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** Do 60 minút.

**CIEĽ HRY:** Cieľom je, ako skupina splní všetky stanovišťa. Prvá skupina, čo splní posledné stanovište dostane odmenu.

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupina dostane indíciu, kam sa dostať, aby našli svoje prvé stanovište. Na stanovišti stojí animátor so zadanou úlohou pre deti. Ak animátor uzná, že skupina poctivo splnila úlohu, vtedy dostane indíciu na nájdenie nasledovného stanovišťa. Takto postupujú až na posledné stanovište. Prvý tím, ktorý splní všetky zadania, vyhráva.

**STANoviŠTIA:** Predpokladaný čas na jednom stanovišti: 5-7 minút.

- ✓ Urobte ľudskú pyramídu
- ✓ Ulovte spod vody
- ✓ V bazéne preneste najľahšiu osobu z tímu nad hlavou. – skupinová práca !!!
- ✓ Uhádni 7 slov pod vodou (ovocie/ zelenina, vlastnosti – bohatstvo, lakomosť, pýcha, ...)
- ✓ Naučte sa "aquabelovský tanček" vo vode (od animátora). Musí byť dostatočne zvládnutý ☺.
- ✓ Preskáč vo vreci/ prejdi ako kačka/kotúľaj sa po bruchu/ do cieľa
- ✓ Štafetovo musí každý zo skupiny preniesť loptu na druhú stranu bazéna. – Najlepší čas zo všetkých skupín vyhráva

**POMÔCKY HRY:** 5 vriec, 2 malé lopty, predmety na ulovenie

#### **OBED: KAŽDÝ MÁ VLASTNÝ OBED. OBED JE NA KÚPALISKU V TIENI.**

#### **STRETKO: BOHATSTVO ĽA NEUROBÍ ŠŤASTNÝM**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** Predstavte si, že ste vyhrali v lotérii 1000 eur. Nech si každý naplánuje dopodrobna, čo by s peniazmi urobili. Nech si to aj presne vypíšu na papier (napr. za 50 eur si kúpim nové tenisky, 20 eur venujem mame a pod.) Potom sa s tým môžu pozdieľať. Úplne na záver nech spočítajú, koľko peňazí by minuli na seba, a koľko pre druhých.

**DISKUSIA:**

- Na aké veci najviac míňate peniaze? (nech sa skúsia zamyslieť)
- Poznáte nejakého bohatého človeka? Chceli by ste byť vy bohatí? Prečo?
- Myslíte si, že bohatí ľudia sú šťastnejší?
- Poznáte nejakého človeka, ktorý má možno menej peňazí ale je aj tak šťastný? (alebo naopak)

**EVANJELIUM:** Mt 19, 16-22

**Bohatý mladík**

*Tu k nemu ktosi pristúpil a pýtal sa ho: "Učiteľ, čo dobré mám robiť, aby som mal večný život?" On mu povedal: "Prečo sa ma pýtaš na dobré? Len jeden je dobrý. Ale ak chceš vojsť do života, zachovávaj prikázania!" On sa ho opýtal: "Ktoré?" Ježiš odpovedal: "Nezabiješ! Nescudzoložíš! Nepokradneš! Nebudeš krivo svedčiť! Cti otca i matku a milovať budeš svojho bližného ako seba samého!" Mladík mu povedal: "Toto všetko som zachovával. Čo mi ešte chýba?" Ježiš mu vravel: "Ak chceš byť dokonalý, choď, predaj, čo máš, rozdaj chudobným a budeš mať poklad v nebi. Potom príď a nasleduj ma!" Keď mladík počul toto slovo, odišiel smutný, lebo mal veľký majetok.*

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna. Zakončiť aj možno spolu s modlitbou: povedať im také čosi múdre o peniažkoch – že sú len prostriedkom tuto na zemi, nemalo by byť našim cieľom získať ich čo najviac, ale skôr naučiť sa rozumne s nimi zaobchádzať, využiť ich správne aj pre seba aj pre druhých. Prepojiť to aj s myšlienkou z evanjelia: aj Pán Ježiš nás učí zrieknuť sa peňazí pre dobro druhých.

**ÚLOHA:** Zrieknuť sa malého množstva peňazí pre dobro druhého (kúpiť niekomu druhému nanuk v bufete, mamine kúpiť jej obľúbenú čokoládu,..)

**POMÔCKY NA STRETKO:** papier A6 + pero pre každé dieťa



## **9. DEŇ, ŠTVRTOK, 19.7.2018 – ODVAHA** **EKONÓM – MAŤO, DALIBOR**

### **AKTIVITA DOOBEDA Č. 1: HUDOBNÝ KVÍZ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 45 – 60min

**CIEL HRY:** Získať čo najväčší počet bodov.

**PRAVIDLÁ HRY:** Skupinky sa nastúpia do radov vedľa seba. Pred sebou má každá skupinka spravenú rovnakú prekážkovú dráhu, cez ktorú budú deti po jednom behať. Kedy dieťa vybehne? Oproti skupinkám bude reprák, cez ktorý budeme púšťať pesničky. Skupinka sa môže vždy poradiť o akú pesničku ide, ale vždy vybehne len prvý z radu. Hodnotí sa poradie v cieľi a správnosť odpovedí, o akú pesničku išlo.

**POMÔCKY NA HRU:** kužel 20x, švihadlo 6x, stolička 6x

### **AKTIVITA DOOBEDA Č. 2: HĽADANIE TIGRA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 70- 100min

**CIEL HRY:** Získať čo najviac súradníc z táborov ostatných skupiniek.

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupinka si vytvorí vlastný tábor. Počas hry v ňom budú animátori, ktorí ho budú strážiť. Na začiatku hry v ňom rozmiestnia papieriky so súradnicami. Hra prebieha tak, že deti sa snažia dostať do tábora druhého tímu a zapamätať si čo najväčší počet kódov, ktoré musia potom ísť nahlásiť do svojho tábora, za to dostávajú body. Ale pri behu späť do svojho tábora ich animátori môžu chytiť. Ak ich chytiť, budú im hovoriť básničku, ktorú budú deti musieť zopakovať, aby zabudli súradnice. Ak si deti zapamätajú aj básničku, dostanú body navyše.

**POMÔCKY NA HRU:** Kužeľ/ laná na ohraničenie táborov, papieriky so súradnicami

## **OBED: DOVEZENÝ NA EKONÓM TECHNICKÝM TÍMOM**

### **STRETKO: ODVAHA**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** Nech si každý napíše na papier 2 príbehy – jeden skutočný a jeden vymyslený – o tom, ako sa niekedy v živote zachovali odvážne. Každý potom prečíta tie svoje, a ostatní budú hádať, čo sa naozaj stalo a čo nie.

**DISKUSIA:**

- Čo najodvážnejšie ste urobili v živote?
- V čom by ste chceli byť odvážni?
- Čo obdivujete na iných ľuďoch? V čom sú oni odvážni a vám to až tak nejde?
- Bol Pán Ježiš odvážny? V akých situáciách? (Stále ☺ - Getsemanská záhrada; alebo keď sa postavil zákonníkom a hovoril im pravdu, ktorá sa im nepáčila, krížová cesta,...)
- V čom spočívala jeho odvaha? (dôveroval Pánu Bohu)
- Poznáte nejakých mučeníkov? Odkiaľ oni brali odvahu?

**EVANJELIUM:** Mt 8, 23-27

*Utíšenie búrky na mori*

*Potom nastúpil na loďku a jeho učeníci ho nasledovali. Na mori sa zrazu strhla taká búrka, že sa vlny prevažovali cez loďku; a on spal. Pristúpili k nemu a zobudili ho slovami: "Pane, zachráň nás, hynieme!" On im povedal: "Čo sa bojíte, vy maloverní?!" Potom vstal, pohrozil vetru i moru a nastalo veľké ticho. Ľudia žasli a hovorili: "Ktože je to, že ho i vietor i more poslúchajú?"*

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna

**POMÔCKY NA STRETKO:** papier A6 + pero pre každé dieťa

## **AKTIVITA POBEDE: VOĽNÝ PROGRAM – FUTBAL, FRESBEE,...**

**POMÔCKY NA HRU:** futbalová lopta, frisbee tanier, volejbalová lopta,...

## **10. DEŇ, PIATOK, 20.7.2018 - SPOJENIE SA ZA SPOLOČNÝ CIEĽ, OBETA**

### **ORATKO – ADAM, BETKA**

## **AKTIVITA DOOBEDA: VEDOMOSTNÝ KVÍZ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 90 minút

**CIEĽ HRY:** uhádnuť čo najväčší počet otázok

**PRAVIDLÁ HRY:** Decká budú rozdelené podľa skupín, dostanú niekoľko tém z ktorých si môžu vybrať: Zemepis, Svätci, šport, hudba, animátori... + budú si môcť vybrať medzi ľahšou otázkou za 5 bodov a ťažšou za 10. Ak skupina neuhádne, ďalšia skupina môže tipnúť namiesto nej.

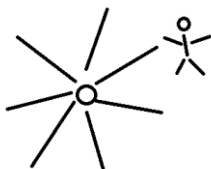
**PŔMOCKY NA HRU:** Dataprojektor, laptop, stena, deti, animátori

## OBED: PRIPRAVENÝ V ORATKU TECHNICKÝM TÍMOM

### STRETKO: SPOJENIE ZA SPOLOČNÝ CIEĽ, OBETA

**ÚVODNÁ MODLITBA:** spontánna

**AKTIVITKA:** Treba vyrobiť takú vec (záleží od vecí, ktoré nájdeme v sklade) – na nejaký malý krúžok naviažeme toľko špagátov (dosť dlhých), koľko je detí v skupinke. Do stredu položíme loptičku a ich úlohou bude preniesť túto loptičku na určitú dlhšiu vzdialenosť (pointa je, že každý musí držať svoj špagát napnutý a pomáhať. Keď len jeden sa na to vykašle tak sa im to nepodarí). Pre lepšie znázornenie situácie tu je obrázok:



### DISKUSIA:

– Ako sa vám spolupracovalo v aktivitke?

– Vďaka čomu si myslíte, že sa vám to podarilo/ nepodarilo? (spojenie sa za spoločný cieľ)

– Aký je tvoj cieľ v živote? (napr. stať sa futbalistom) Čo pre to robíš aby si ho dosiahol?

Vysvetliť deťom, že ak chceme niečo dosiahnuť tak da nedá len tak sedieť so založenými rukami, ale treba niečo pre to robiť. (ak chce byť niekto dobrý futbalista, musí pre veľa trénovať)

– Aký si myslíte, že by mal byť cieľ ľudí, ktorí veria v Pána Boha (teda nás)? (snáď ich napadne, že prísť do neba ☺)

– Robíš pre to niečo? Ako by sme mohli dosiahnuť tento cieľ?

Prepojenie na evanjelium: tam máme takú peknú odpoveď (skúsiť im tak na tom vysvetliť, že rovnako, keď aj máme cieľ prísť do neba, nemôžeme len tak nič nerobiť. Nerobiť len „zlé veci“ a povedať si že veď ja som dobrý človek, ale treba pre to aj niečo robiť. Tak ako dá tréner na futbale rady, ako kedy treba behať a trénovať, ako správne kopať do lopty tak aj Pán Boh nám dáva takéto odporúčania v živote, ak sa chceme dostať do neba – čo by mal byť náš spoločný cieľ).

**EVANJELIUM:** Mt 25, 34–40

#### **Posledný súd**

*Potom kráľ povie tým po pravici: Poďte, požehnaní môjho Otca, zaujmite kráľovstvo, ktoré je vám pripravené od založenia sveta. Lebo som bol hladný a dali ste mi jesť, bol som smädný a dali ste mi piť, prišiel som ako cudzinec a prichýlili ste ma, bol som nahý a priodeli ste ma, bol som chorý a navštívili ste ma, bol som vo väzení a prišli ste za mnou. Vtedy mu povedia spravodliví: Pane, kedy sme ťa videli hladného a nakrmili sme ťa, alebo smädného a dali sme ti piť? Kedy sme ťa videli ako cudzinca a prichýlili sme ťa, alebo nahého a priodeli sme ťa? Kedy sme ťa videli chorého alebo vo väzení a prišli sme za tebou? Kráľ im odpovie: Amen, hovorím vám: Čokoľvek ste urobili jednému z týchto mojich najmenších bratov, mne ste urobili.*

## **PRÍBEH:** Bruno Ferrero: Pošta pre Martu

Marta otvorila poštovú schránku, ale našla v nej len jeden list. Vzala ho a pozrela sa naň bez toho, aby ho otvorila. Skúmala ho s čoraz väčším záujmom. Nebol na ňom ani odosielateľ, ani známka, len jej meno a adresa. Čítala: „Moja milá Marta, v sobotu budem blízko tvojho domu a zastavím sa navštíviť ťa. S láskou Ježiš.“ S trasúcimi rukami položila list na stôl. „Pane, prečo ma chceš prísť navštíviť? Nie som ničím výnimočná, nemám ti čo ponúknuť.“ Ako tak Marta rozmýšľala, spomenula si na prázdne police vo svojej komore. „Budem musieť zísť do obchodu. Kúpim kus chleba a niečo k tomu.“ Hodila na seba kabát a vybehla von. Bochník chleba, trochu šunky a škatuľu mlieka. Zostalo jej len osemdesiat centov, s ktorými mala vystačiť do pondelka. S malým nákupom sa pobrala domov. „Pani, prosím vás, môžete nám pomôcť? Pani!“ Marta bola taká zaneprázdnená myšlienkami na večeru, že si nevšimla dve postavy v obchode. Muž a žena, obaja v starých handrách. „Viete, pani, nemám prácu a s mojou ženou žijeme na ulici. Je nám zima a sme hladní. Ale ak nám nemôžete pomôcť, aj tak vám ďakujeme...“ Marta sa na nich pozornejšie zahľadela. Pomyslela si, že by si mohli nájsť prácu, ak by ju naozaj hľadali. „Rada by som vám pomohla, ale aj ja som chudobná. Všetko, čo mám, je táto trocha jedla, ale dnes večer čakám dôležitú návštevu, a chcela som pripraviť pohostenie.“ „Pravdaže, pani, rozumiem. Aj tak ďakujem.“ Muž objal svoju ženu okolo ramien a vykročili na ulicu. Ako odchádzali, Marta pocítila v srdci, akoby ju niekto priateľsky postrčil. „Pane, počkajte!“ Manželia zastali a otočili sa. Marta ich dobehla. „Viete čo, vezmite si to jedlo. Ja nájdem pre svojho hosťa niečo iné...“ a podala im vrecúško s potravinami. „Ďakujeme, pani, veľká vďaka!“ povedala žena a Marta si všimla, že sa trasie od zimy. „Doma mám ešte jeden kabát, tento si vezmite.“ Marta si vyzliekla kabát a položila ho na plecia Ženy. S úsmevom sa otočila a pokračovala v ceste domov. Bez kabáta a bez pohostenia pre návštevu. Uzimená prišla domov. Nemala Pánovi čo ponúknuť. Rýchlo hľadala v kabelke kľúč. Popritom si všimla, že v schránke má ďalší list. „To je čudné, veď poštár nechodí v jeden deň dvakrát.“ Otvorila obálku a vytiahla list: „Milá Marta, rád som ťa videl. Vďaka sa výbornú večeru a ďakujem aj sa pekný kabát. S láskou Ježiš.“ Vzduch bol ešte stále chladný, ale Marta to nevnímala, hoci nemala ani kabát. Dnes si určite dostal poštu aj ty.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** spontánna aj spolu s deťmi (nech každý povie takú vďaku za tábor) – nie že iné dni by nemala byť spolu s deťmi ☺ + spomenúť v nej, aby sme čítali Božiu poštu a aj sa podľa nej riadili ako Marta v príbehu.

**POMÔCKY NA STRETKO:** vyrobený krúžok so špagátmi

## **AKTIVITA POBEDE: UTEČ TIGROVI (MESTSKÁ HRA)**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 150 – 180 minút (podľa toho akí budú mantáci...)

**CIEĽ HRY:** Mestská hra pri ktorej na konci musia spoločne nájsť ukrytý poklad a nenechať sa chytiť tigrom.

**PRAVIDLÁ HRY:** Decká budú mať v okolí Miletičky porozhadzované obálky so šiframi, hlavolamami, hádankami, fotkami miest...podľa nich hľadajú ďalšie miesta a stretávajú aj animátorov. Niektorí animátori sú tajne tigrovia a chytajú decká ( najlepšíe tých čo boli najhorší počas tábora) a bude ich čakať ruženček v kostole s Palim Semanom :) . Každá skupinka má cca 7 stanovišť kde musia prísť na odpoveď hlavolamu a ísť ďalej. Na konci budú mať kľúč k pokladu, ktorý však musia všetky skupinky spojiť aby ho našli... v truhlici s pokladom však nebude nič, budú musieť prísť na to, že najväčším pokladom je priateľstvo a to že sa spojili za spoločný cieľ.

**PÔMOCKY NA HRU:** obálky, fotky, hlavolamy, viac animátorov...

## **OMŠA: BUDE O 15:00 SPOLU S RODIČMI**

## **VYHODNOTENIE TÁBORA**

## **UPRATOVANIE, HODNOTENIE, VEČERA**

**KONIEC TÁBORA** ☹ ☹ ☹



## **HYBKY – ABY NEBOLA DLHÁ CHVÍĽA, KEĎ NEBUDETE MAŤ ČO ROBIŤ ☺**

Hybky sa dajú sa využiť hlavne, keď nie je, čo robiť. Slúžia na vyplnenie času, kedy na niečo čakáme napr. na autobus, kým sa pripraví veľká hra,... samozrejme dajú sa hrať len tak ☺ Na tieto hry stačí málo pomôcok. Pomôcky sú napísané pod danou hybkou.

### **1. Chytí chvost draka**

Deti vytvoria rad (draka) a na konci zástupu, posledný človek sa stáva chvostom a do nohavíc (vrecka) si dá šatku/opasok ako chvost. Prvá osoba radu (hlava) sa snaží chytiť chvost posledného hráča. Keď sa hlava dostane ku chvostu, hlava sa stáva novým chvostom. Druhý v poradí sa stáva novou hlavou. Vylepšením môže byť viacero drakov, ktorí naháňajú chvost iného draka.

POMÔCKY: šatky pre drakov

### **2. Samuraj**

Dáme sa do kruhu sa idem po jednom, každý môže urobiť 1 pohyb aby trafil dľaň/zápästie niekoho iného. Koho zápästie je trafené tá ruka vypadáva.

POMÔCKY: žiadne

### **3. Dvojička, kde si ☺**

Decká vytvoria 2 sústredné kruhy, tak aby každý mal dvojicu a zapamätal si svojho partnera. Hrá hudba a kruhy sa začnú točiť proti sebe. Keď hudba prestane hrať, partneri sa majú čím skôr nájsť, chytiť sa za ruky a ísť do drepu. Posledná z dvojíc vypadáva. Opäť pokračuje hudba a celá hra ako predtým, až kým nezostanú na ploche iba 2 dvojice, ktoré nevypadli.

POMÔCKY: niečo na prehrávanie hudby – mobil, rebrák,...

### **4. Čínsky futbal**

Postavíme sa do kruhu s mierne rozkročenými nohami, tak aby sa dotýkali susedných nôh. Priestor medzi nohami predstavuje bránku, ktorú si každý hráč musí brániť rukami. Pokiaľ dostane niekto gól, dáva si ruku za chrbát. Pokiaľ dostane aj druhý gól, otočí sa chrbtom a tak bráni oboma rukami svoju bránku. Pri treťom góle hra opäť jednou rukou a pri štvrtom vypadáva z hry.

POMÔCKY: lopta na futbal

### **5. Opitý bežec**

Rozdelíme deti na tímy. Najlepšie 2, ale môže byť aj viac. Vyberie sa 1 hráč z tímu ktorý bude hrať "kolík". Zvyšok jeho tímu ho bude obiehať. Predtým ako vybehne prvý bežec sa musí aspoň 20x otočiť okolo svojej osi až potom obehnúť "kolík". Takto sa vystriedajú všetci hráči tímu. Keď dobehne posledný bežec, tak sa začne "kolík" točiť okolo svojej osi (20x) a beží k tímu. kto bude prvý, vyhral.

POMÔCKY: žiadne

### **6.Raz, dva, tri, Buldog!**

Na začiatku sa vyberie jeden buldog- ten ma za úlohu chytať ďalších. Vymedzia sa hranice ihriska. Všetci ostatní členovia stretka stoja na jednom konci ihriska zo vymedzenou hranicou. Keď hra začne, úlohou všetkých členov je prebehnúť cez ihrisko, z jedného konca na druhý koniec. Snahou buldoga je pochytať všetkých ostatných. Chytať môže hocijak a hocikoho. Ak sa mu podarí niekoho chytiť a zdvihnúť nad zem a stihne povedať : „Raz, dva, tri, Buldog!“ , daný hráč sa automaticky mení na buldoga. Hra končí vtedy keď sú všetci buldogovia.

POMÔCKY: žiadne

### **7.Zvieratká**

Skupina stojí v kruhu a jeden je v strede. Každý má svoj znak ktorý je typický pre jedno zviera. Ten v strede sa snaží zachytiť znaky ktoré si posúvajú tí po obvode, snaží sa označiť človeka ktorý má akurát ten signál pri sebe. Keď označí správneho človeka, ten ide do stredu namiesto toho čo tam bol pred ním. Signál sa posúva takým spôsobom že ukážem svoj signál a potom signál toho komu ho posiela. Ten zase prijíma signál svojim znakom a posielal ho ďalej.

POMÔCKY: žiadne

### **8.Fackovaná**

Jednému dieťaťu sa zaviažu oči, ostatní sú okolo neho v kruhu. Dieťa, čo ma zaviazané oči, krúži vnútri kruhu, vytvorenem z ostatných detí. Jednu z rúk má nastavenú otvorenou dlaňou hore. Úloha detí, čo tvoria kruh je, aby dali "facku" dieťaťu, čo krúži, samozrejme, že to tej ruky. Dieťa si následne dá dole šatku a tipuje, kto sa ho dotkol. Ak uhádne, tak ten kto dával "facku" ide do stredu namiesto neho. Ak neuhádol, tak pokračuje.

POMÔCKY: žiadne

### **9.Zvieracia naháňačka**

Jeden začne naháňať. Keď niekoho chytí ten vypadáva z hry. Ten koho naháňa môže, aby sa uchránil, povedať nejaké zviera. Následne si čupne a je v domčeku. Ďalší ho môžu vyslobodiť dotykom.

POMÔCKY: žiadne

### **10.Od kuraťa k človeku**

Hrá sa „kameň, papier, nožnice“ a to tak, že na začiatku sme všetci kuratá a striháme. Kto vyhrá, postupuje na ďalší level a to je krokodíl. A ten si zas strihá, ale iba s krokodílom – kto vyhrá, je slon a ten zas iba so slonom a kto vyhrá je človek. Človek vyhráva. Kto svoje strihanie prehrá, padá o level nižšie.

POMÔCKY: žiadne





Disney **THE JUNGLE BOOK**