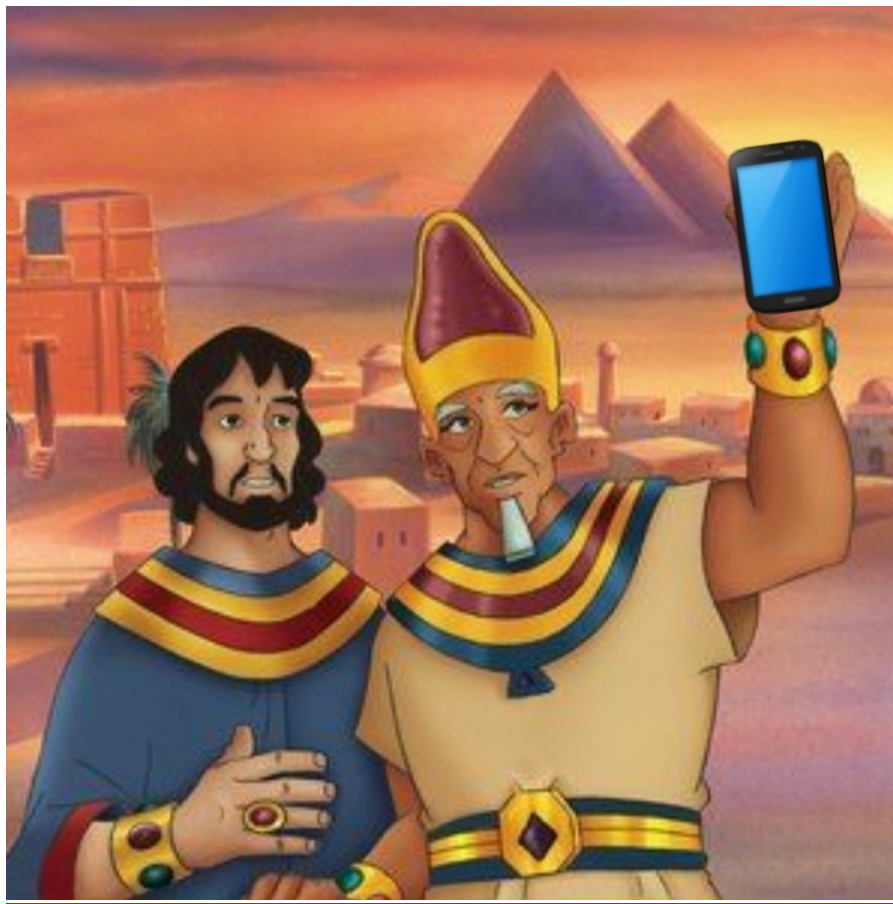


Prímestský tábor 2019

JOZEF



Príručka animátora

Meno:

UŽITOČNÉ INFORMÁCIE

Animátori

Denný program

7:15	ranné modlitby animátorov
7:30 – 8:00	príchod a privítanie detí
8:15 – 10:00	divadlo + sv. omša + vyhodnotenie
10:00 – 12:30	predstavenie dňa + doobedný program
12:30 – 13:30	OBED + oddych
13:45	stretko
14:00 – 16:00	poobedný program
16:30	príchod rodičov
	upratovanie + hodnotenie

Kedy sme kde?

8.7.	pondelok	Oratko, poobede mimo oratka
9.7.	utorok	Kmeňový výlet
10.7.	streda	Oratko, vodný deň
11.7.	štvrtok	Mamateyka
12.7.	piatok	Kúpalisko
15.7.	pondelok	Spoločný výlet
16.7.	utorok	Mesto
17.7.	streda	Ekonom
18.7.	štvrtok	Mesto/Jumparéna
19.7.	piatok	Oratko

Moje predsavzatie na tento tábor:

1. DEŇ, PONDELOK, 8.7.2019 - OPAK ŽIARLIVOSTI

Príbeh dňa: *Úvod, predstavenie postáv, žiarlivosť Jozefových bratov, bratia predávajú Jozefa*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, registrácia

divadlo

sv. omša

učenie tanca

predstavenie animátorov a táborevej hry

zoznamovačky

obed

voľno

13:40 stretko

14:00 – 15:30 poobedný program

16:00 príchod rodičov

PARK - SISA, TAMARKA

AKTIVITA DOOBEDA: ZOZNAMOVAČKY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: toľko koľko času budeme mať :D

CIEĽ HRY: spoznať sa

PRAVIDLÁ HRY: Máme 3 zoznamovačky:

Č.1- NIKDY SOM...

Deti sú v skupinkách a sú rozostavené do kruhu, pričom v každom kruhu stojí jedno dieťa. Toto dieťa musí povedať nejakú vec, ktorú nikdy v živote ešte nerobilo (napr. nikdy som nejazdil na koni, nikdy som nebol v Paríži atď..). Tie deti, ktoré danú vec robili si musia vymeniť navzájom miesta a tak vždy ostane jedno dieťa bez miesta v strede kruhu.

Č.2- BINGO

Rozdajú sa papiere a perá. Každý si vymyslí 5 vecí o sebe, ktoré robí/má a napíše ich na papier (napr. mám dvoch súrodencov, hrám futbal). Úlohou je nájsť niekoho s rovnakými vlastnosťami (niekoho kto má tiež dvoch súrodencov alebo hrá futbal) a napísať jeho meno k tejto informácii.

Č.3- SPEED DATING

Deti v skupinke vytvoria dva kruhy- vonkajší a vnútorný- stoja čelom k sebe (dieťa z vnútorného kruhu pozerá na dieťa vo vonkajšom kruhu). Deti stojace oproti sebe sa rozprávajú na zadanú tému. Po minúte animátor povie STOP a deti vo vonkajšom kruhu sa posunú o jednu osobu. Takto sa pokračuje až kým sa celý vonkajší kruh neotočí o celé kolo. Témy môžu byť napr: obľúbený film, plány na leto, obľúbené hobby, najbláznivejší zážitok, najväčší trapas, smiešny zážitok zo školy...

PÔMOCKY NA HRU: papiere a perá k druhej zoznamovačke

OBED: oratko

STRETKO

TÉMA: Opak žiarlivosti

ÚVODNÁ MODLITBA: spontánna

AKTIVITA 1: Každý dostane papier a pero. Napíšu si na papieriky mená ostatných. Každý nech si tipne počet súrodencov ostatných zo skupinky (aj že koľko dievčat a chlapcov). Potom si dať kolečko nech každý povie, koľko má súrodencov, akých starých, atď. (môže sa dať aj nejaká odmena tomu, čo bude mať najviac správnych tipov)

AKTIVITA 2: – Každý zo skupinky nech si napíše na papier mená svojich súrodencov. A ku každému 3 dobré a 3 zlé vlastnosti, ktoré podľa neho majú (tí čo nemajú súrodencov, nech napíšu o bratrancoch, kamarátoch,...). Potom sa môže pozdieľať kto chce.

MALÁ DISKUSIA AK VYJDE ČAS:

Ako vychádzaš zo svojimi súrodencami?

Ak sa hádate, kvôli čomu to väčšinou býva?

Je niečo, čo závidíš svojim súrodencom?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Spontánna, poďakovať sa za svojich súrodencov.

POMÔCKY: perá, papiere pre každého

AKTIVITA POBEDE: ZÁCHRANA JOZEFA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120min

CIEĽ HRY: Zachrániť Jozefa pred predajom kupcom

PRAVIDLÁ HRY: Bratia chcú predať Jozefa ale kupci dávajú možnosť deťom zachrániť ho, ak dostanú niečo „cennejšie“. Hra je rozdelená na viacero kôl. Na začiatku každého kola, celá skupinka príde za kupcami a pýta sa, čo treba urobiť pre záchranu Jozefa.

PRVÉ KOLO: *Kupci požadujú od detí 100 zlatiek.*

Zlatky možno získať od Jozefových bratov, ktorí dostali za Jozefa mnoho zlata. Jozefovi bratia dávajú zlatky za splnenie niekoľkých úloh.

Štyria animátori (bratia) sedia na ihrisku so zoznamom úloh. Každá úloha má hodnotu 5 zlatiek, pričom animátor dáva úlohy podľa vlastného uváženia (strieda ich ako chce).

Deti dostanú na začiatku hry na výber - buď nazbierajú 100 zlatiek alebo obetujú dvoch hráčov zo skupinky, ktorí nebudú hrať (v tom prípade im stačí 70 zlatiek), alebo až 4 hráčov (v tom prípade im stačí 50 zlatiek). Plnia úlohy, ktoré im dávajú bratia na stanovišti a keď vyzbierajú 100 zlatiek, vrátia sa za kupcami pýtať si Jozefa.

DRUHÉ KOLO: *Kupcom nestačia peniaze, rozhodnú sa že chcú aj čašu.*

Jozefovi bratia sa snažia prekaziť toto pátranie a skryli čašu.

Každá skupinka dostane slepú mapu so 4 miestami, ktoré musia odhaliť, pričom pri poslednom mieste sa nachádza čaša, ktorú kupci chcú. Deti musia ísť za jedným z bratov (jeden zo 4 animátorov), ktorý im postupne odhalí miesta na mape ak splnia jeho úlohy. Za každých 50 zlatiek dostanú jedno miesto na mape.

TRETIE KOLO: *Čaša opäť nestačí, kupci túžia vstúpiť do paláca avšak!! nevedia heslo.*

Poslednou úlohou je zistiť heslo do paláca, ktoré je zašifrované. Za každú úlohu dostanú kúsok šifry, po zozbieraní týchto kúskov musia šifru rozlúštiť.

PÔMOCKY NA HRU: zoznamy úloh pre každé kolo a pre každého animátora (3x4), zlatky, slepé mapy 4x, zoznam miest k slepým mapám pre animátorov, čaša 4x, šifry

2. DEŇ, UTOROK 9.7.2019 – ZNÁŠANIE KRIVDY

Príbeh dňa: *Jozefu Putifara, podvod Putifarovej ženy, Jozef vo väzení správne vykladá sny*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, registrácia

8:15 divadlo

8:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra, vycikať

odchod na výlet

odchod autobusu 10:10

po príchode sv. omša

obed

voľno

13:30 stretko

14:00 – 15:00 cesta z hradu

hra v Sv. Juri

15:51 autobus




















16:31 príchod do Bratislavy

17:00 príchod rodičov

VÝLET - PEŤA

CESTA TAM:

9:55, 10:10 príchod do Svätého Jura

9:25	Bratislava,,AS MHD	9:55	Svätý Jur,,Krajinská ul.	21	 207416 14 
	 Bratislava,,AS (9:25) > Trnava,,AS (11:20)  ARRIVA Trnava, a.s.				
9:40	Bratislava,,AS MHD	10:10	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100, 22	 102421 15 
	 Bratislava,,AS (9:40) > Modra,Piesok,Zochova chata (10:58)  Slovak Lines, a.s.				
10:10	Bratislava,,AS MHD	10:40	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100, 20	 102423 15 
	 Bratislava,,AS (10:10) > Dol'any (11:41)  Slovak Lines, a.s.				
10:20	Bratislava,,AS MHD	10:50	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100, 21	 102424 19 
	 Bratislava,,AS (10:20) > Cífer,,žel.st. (11:50)  Slovak Lines, a.s.				
11:05	Bratislava,,AS MHD	11:35	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100, 21	 102429 33 
	 Bratislava,,AS (11:05) > Štefanová,,Jednota (12:33)				

HRA PO CESTE

- Niečo ako čierny peter
- Nieкто na začiatku dostane jeden štipec/zicherku alebo niečo menej nápadné (nieкто z animátorov, aby sa deti nehádali), za celý deň sa bude premiestňovať medzi deťmi aj animátormi (snažíme sa nenápadne, aby si to dotýčný samozrejme nevšimol)
- Ten, čo to bude mať na konci hry v Sv. Juri – tá skupinka bude mať nejaké minusové body za ten deň

STRETKO

TÉMA: Znášanie krivdy

MODLITBA: spontánna

Na úvod budete potrebovať trochu kreativity. Treba si vytipovať jedného zo skupinky, a na neho si vymyslieť niečo, čo sa nestalo (napr. že podvádza pri hre alebo niečo podobné). Ostatným rozdať cukríky, ale jemu jedinému nie. Pričom mu treba aj pred ostatnými vysvetliť, že prečo nič nedostane. Ďalej normálne pokračovať v stretku.

AKTIVITKA: 3 príbehy – ako by ste sa zachovali na ich mieste?

- Spolužiak sa ťa počas písomky chcel niečo spýtať. Učiteľka si to všimla, ale myslela si že chceš opisovať, tak ti dala päťku.
- Tvoj súrodenec doma rozbil maminu obľúbenú šálku. Rodičia sú však presvedčení, že si ju rozbil ty a chcú ťa za trest nechať umývať riady nasledujúce 2 týždne.
- Počas športového dňa v škole ste bežali štafetu. Počas nej ťa niekto z druhej triedy podkopol, a preto tvoj tím nevyhral. Nikto to však nevidel.

DISKUSIA:

Stalo sa ti niekedy už niečo podobné?

Ako si sa zachoval?

Myslíš si, že to bolo správne?

Návrat ku začiatku stretka – ospravedlníme sa tomu jednému na začiatku čo nedostal cukrík. Ostatným vysvetlíme, že sme si to vymysleli. Otázky na neho:

Ako si sa cítil?

(podľa toho aká bola jeho reakcia na začiatku) Zachoval si sa podľa teba správne?

Na ostatných – ako by ste sa zachovali vy?

MODLITBA NA ZÁVER: spontánna.














POMÔCKY: balík cukríkov.

AKTIVITA POBEDE:

HRA V SV. JURI

- Taká čosi ako pokladovka
- Deti dostanú na papierikoch obrázok odfotený nejakého miesta v Sv. Juri, ktoré musia nájsť, tam ďalší, atď..na každom stanovišti zároveň dostanú určitý „postih“, ktorým sa musia dopraviť na ďalšie miesto
- Každá skupinka bude mať inú trasu, záverečné miesto rovnaké – ide o čas! 😊
- S každou skupinkou bude chodiť animátor aby dohliadol na to, že nepodvádzajú 😊

CESTA SPĚT:

15:23	Bratislava,,AS MHD	14:51	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102421 34  
	📍 Modra,Harmónia,Les.škola (14:08) > Bratislava,,AS (15:23)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				
15:38	Bratislava,,AS MHD	15:05	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102428 68 
	📍 Pezinok,,nemocnica I (14:35) > Bratislava,,AS (15:38)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				
15:38	Bratislava,,AS MHD	15:06	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102424 26 
	📍 Cífer,,žel.st. (14:06) > Bratislava,,AS (15:38)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				
15:52	Bratislava,,AS MHD	15:20	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102423 40 
	📍 Dol'any (14:17) > Bratislava,,AS (15:52)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				
16:23	Bratislava,,AS MHD	15:51	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102421 38 
	📍 Modra,Piesok,Zochova chata (15:05) > Bratislava,,AS (16:23)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				
16:31	Bratislava,,AS MHD	15:58	Svätý Jur,,Krajinská ul.	100	 102428 76 
	📍 Pezinok,,nemocnica I (15:30) > Bratislava,,AS (16:31)				
	📍 Slovak Lines, a.s.				

Cca 16:45 príchod do oratka

3. DEŇ, STREDA 10.7.2019 – BOH PRACUJE CEZO MŇA

Príbeh dňa: *Jozef vykladá sny faraónovi, Jozef radí faraónovi, Jozef sa stal správcom Egypta*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 divadlo + sv. omša

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra

10:00 doobedný program

obed

voľno

13:40 stretko

14:00 – 15:30 poobedný program

16:00 príchod rodičov do oratka

ORATKO, VODNÝ DEŇ - MONIKA, JOHI

AKTIVITA DOOBEDA: Egyptské turnaje

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 2 hodiny

Doobeda bude turnaj. Jedna časť bude vnútri, druhá vonku. Bude 6 kôl, zahrá si tak každá skupinka proti každej v oboch disciplínach. Jedno kolo trvá 15 minút a prestávky medzi nimi trvajú 5 minút.

Každá disciplína sa boduje zvlášť.

VONKU: Volejbal s vodnými balónikmi

CIEĽ HRY: Čo najmenej krát nech spadne sáčok na zem

PRAVIDLÁ HRY: Dve skupinky hrajú proti sebe. Každá skupinka má svoju plachtu a prehadzujú si pomocou nej sáčok s vodou cez sieť. Ak jednej skupinke padne sáčok na zem (nemusí prasknúť), súperiaci skupinka získava bod. Vyhráva tá skupinka, ktorá získa za hrací čas viac bodov.

POMÔCKY: Volejbalové ihrisko so sieťou, dve plachty/uteráky, balóniky s vodou

VNÚTRI: Limo-pong

CIEĽ HRY: Vypit' čo najmenej

PRAVIDLÁ HRY: Skupiny, ktoré sú zatiaľ vnútri sa rozdelia na tri skupiny. Pravidlá rovnaké ako pri beer-pongu, ale poháre sú naplnené vodou (cca. 1-2 dcl podľa nálady). Hrajú formou kolotoču 4 proti 4. Jeden pohár je naplnený citrónovou šťavou (neriedenou!) a jeden pomarančovým džúsom.

POMÔCKY: 3 ping-pongové stoly, poháre, malinovka/džús, neriedená citrónová šťava

Bodovanie:

Pohár s vodou	- 1 bod (pijúci)	+ 1 bod (ten, čo hodil)
Pohár s citrónom	- 5 bodov (pijúci)	+ 5 bodov (ten, čo hodil)
Pohár s pomarančom	+ 3 body (pijúci)	- 3 body (ten, čo hodil)

Ak sú proti sebe dvaja zo svojho družstva, neboduje sa pitie, ale musia sa napit'

OBED: v oratku

STRETKO

TÉMA: Boh pracuje cezo mňa

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

HRA: rozdelíme deti na trojice. V týchto trojiciach si majú dohodnúť nejaké zvuky (napr. tlesknutie, výkrik), ktorými sa budú vedieť dorozumievať bez toho, aby sa rozprávali a budú vedieť jednému z nich odovzdať nasledujúce pokyny: *kráčaj rovno, otoč sa doprava, otoč sa doľava, stoj, čupni si*. Potom rozmiestnime niekde po okolí 5 cukríkov/ kamienkov, ktoré musia pozbierať – tak že jeden bude mať zaviazané oči a tí ostatní ho budú navigovať podľa dohodnutých zvukov – môžeme to aj spraviť ako súťaž – stopnúť jednotlivým skupinkám čas.

MYŠLIENKA: Aj Pán Boh si nás takto vedie. Že niekedy neviem ako a kam kráčať, sme ako keby slepí a predsa nás vedie tam, kam máme ísť.

DISKUSIA:

Poznáš niekoho, na kom je tak nejak vidieť, že je veriaci, aj keby ti to slovné nepovedal?

Ako spoznáš veriaceho človeka?

Kvôli čomu?

Kto ťa priviedol k tomu, že veríš v Boha?

Myslíš si, že je na tebe vidno, že veríš v Pána Boha? Ako?

(skúsiť deti viesť k takej debatke, že nejde len o to, že idem do kostola alebo na spoveď, ale aj o to žiť dobro v takej každodennosti)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakovanie Pánu Bohu za dar viery, za ľudí, ktorí nás vedú k Bohu.

POMÔCKY: cukríky/kamienky

AKTIVITA POBEDE:

1. ČLOVEČE NEHNEVAJ SA – JOZEF OBCHÁDZA EGYPT

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca. 1 hodina

CIEĽ HRY: Dostať čo najrýchlejšie do domčeka všetkých členov skupinky

PRAVIDLÁ HRY: V strede kruhu stoja 4 skupinky a hádžu kockou. Podľa toho, koľko hodia, toľkokrát musia obehnúť kruh. Keď dobehnú člena inej skupinky, ktorý tiež beží okolo kruhu, obľujú ho pohárom vody, ktorý si naplnili keď vybehli z kruhu. Obliaty člen skupinky sa musí vrátiť do kruhu k ostatným, ktorí ešte nebežali. Ten, kto obehne kruh suchý, ide do „domčeka“. Cieľom je, aby sa všetci členovia skupiniek dostali do domčeka. Vyhráva skupinka, ktorá bude prvá.

POMÔCKY: kruh, kocka, vedro s vodou, poháriky, „domčeky skupiniek“

Hádzanie:

1	hádžeš ešte raz a bežíš 1 + x kolečiek	4	bežíš 4 kolečká
2	nebežíš	5	bežíš 5 kolečiek
3	bežíš 3 kolečká	6	hod neplatil, hádžeš ešte raz

4. DEŇ, ŠTVRTOK, 11.7.2019 – DÔVERA V PÁNA

Príbeh dňa: 7 úrodných rokov, potom 7 rokov hladu, Jozefovi bratia idú do Egypta po obilie

7:15 ranné modlitby
7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa
8:15 – 9:15 divadlo + omša
9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra
10:00 odchod na mamateyku
10:30 doobedný program
stretko
obed
voľno
13:00 – 15:00 poobedný program
15:30 odchod z mamateyki
16:00 príchod rodičov do oratka

MAMATEYKA - ŠANI, MAŤO

AKTIVITA DOOBEDA: VÝROBA OBILIA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút, dá sa prispôsobiť.

CIEĽ HRY: Nazbierať, čo najviac podrveného obilia.

Pšenica	2 body,
Raž	3 body,
Ovos	4 body,
Jačmeň	5 bodov.
nepodrvené obilie	0 bodov
zlato	10bodov

Od bratov sú ďalšie body

PRAVIDLÁ HRY: Každá osoba môže mať pri sebe iba jedno obilie. Obilie dostane každý, kto príde na pole buď pšenice (P), ražu (R), ovosu (O) alebo jačmeňa (J). Následne obilie treba podrviť v mlyne (M). Obilie sa drví drepmi, pre každý typ obilia iný počet. Pšenica 5x, Raž 10x, Ovos 15x, Jačmeň 20x drepov. Animátor poznačí obilie fixkou a pokrčí ho. S podrveným obilím sa treba vrátiť späť ku svojmu kmeňu (kruhy vpravo).

Poľnohospodárstvo v Egypte prechádza cez 3 etapy:

Achet – obdobie záplav.

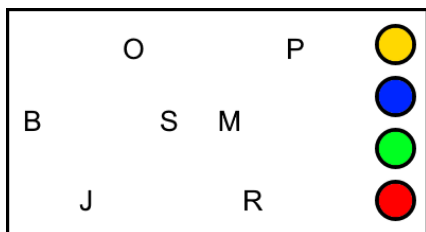
V tomto období bude lanom vyčlenená zaplavená oblasť cez ktorú sa nedá prechádzať.

Peret – obdobie rozpuku.

V tomto období budú animátori v mlyne 2krát označovať každé obilie = dvojnásobok bodov.

Šemu – obdobie žní / sucha.

V tomto období treba do mlyna prísť aj s vodou zo studne (S) a taktiež drvenie v mlyne vyžaduje 2krát toľko drepov. Ku koncu začnú prichádzať bratia (B) s výhodnými ponukami. Za určité kombinácie obilia vymenia zlato.



PÔMOCKY NA HRU: laná 5x, 4 farby papierikov obilia, zlaté

OBED: donesú nám

STRETKO

TÉMA: Dôvera v Pána

ÚVODNÁ MODLITBA: spontánna, prečítanie si z evanjelia:

Dôvera v Božiu prozreteľnosť

25 Preto vám hovorím: Nebuďte ustarostení o svoj život, čo budete jesť, ani o svoje telo, čím sa zaodujete. Či život nie je viac ako jedlo a telo viac ako odev? 26 Pozrite sa na nebeské vtáky: nesejú, ani nežnú, ani do stodôl nezhrmažďujú, a váš nebeský Otec ich živí. Nie ste vy oveľa viac ako ony? 27 A kto z vás si môže starosťami pridať čo len lakeť k svojmu životu? 28 A čo sa tak staráte o svoj odev? Pozrite sa na poľné ľalie, ako rastú: nepracujú, nepradú; 29 a hovorím vám, že ani Šalamún v celej svojej sláve nebol oblečený tak ako jediná z nich. 30 Keď teda Boh takto oblieka poľnú bylinu, ktorá dnes je tu a zajtra ju hodia do pece, o čo skôr vás, vy maloverní?! 31 Nebuďte teda ustarostení a nehovorte: “Čo budeme jesť?” alebo: “Čo budeme piť?” alebo: “Čo si oblečieme?!” 32 Veď po tomto všetkom sa zháňajú pohania. Váš nebeský Otec predsa vie, že toto všetko potrebujete. 33 Hľadajte teda najprv Božie kráľovstvo a jeho spravodlivosť a toto všetko dostanete navyše. 34 Preto nebuďte ustarostení o zajtrajšok; zajtrajší deň sa postará sám o seba. Každý deň má dosť svojho trápenia.

HRA: Rozdeliť skupinku na 2 časti – každá dostane vajíčko a nejaké ďalšie pomôcky (špagát, lepiacu pásku, nejaké papiere, alobal,...). Dostanú 10 minút a ich úlohou bude zabezpečiť nejaký spôsob/ dráhu, čokoľvek, aby sme mohli vajíčko spustiť z 2m výšky a nerozbilo sa pri dopade na zem.

MYŠLIENKA: Po hre im vysvetliť myšlienku – Aj Pán Boh sa o nás stará ako o to vajíčko, nedovolí aby nám bolo ublížené – prepojenie aj na úryvok z evanjelia z úvodnej modlitby.

AKTIVITKA: Napísať si na papier 3 veci, o ktoré sa deti niekedy pomodlili a stali sa. – potom kolečko pozdieľania sa.

Ak ostane čas – hra – pád dôvery (snáď všetci poznáte o čo ide 😊)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakovanie Pánu Bohu za tie veci, čo si napísali na papieriky, za vypočutie prosieb.

POMÔCKY: 2 vajíčka, nožnice, papiere, alobal, špagát, staré tričká, lepiaca páska, perá.

AKTIVITA POBEDE: RIVALITA KMEŇOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 3 x 40 minút

CIEĽ HRY: Zobrat' druhému kmeňu kľúč od pevnosti a následne artefakt z pevnosti.

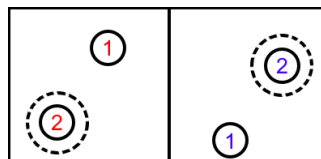
Kľúč 1 bod.

Artefakt 2 body a ukončuje kolo.

(Artefakt je zasadený do témy tak, že je zo zlata a dá sa vymeniť za jedlo v období sucha)

PRAVIDLÁ HRY: Spojíme 2 skupinky do jedného egyptského kmeňa takže pôjdu 2 proti 2. Ihrisko je rozdelené na 2 časti. Červení sú obrancovia vľavo a útočníci vpravo. Modrý naopak. Útočník získa kľúč tak, že prejde do územia číslo 1 druhému kmeňu bez toho aby sa ho obranca dotkol. Ak sa ho dotkne, musí sa vrátiť späť na svoje územie, buď k hranici 1 alebo 2. V prípade, že má kľúč alebo artefakt tak musí odovzdať obrancovi, ktorý následne vec vráti späť. Obranca nemôže vojsť do svojej 1 alebo 2. Artefakt sa získava tak isto ako kľúč len sa nachádza v území číslo 2. Akonáhle kmeň získa súperov kľúč, tak územie 2 sa súperovmu kmeňu značne rozšíri.

PÔMOCKY NA HRU: laná 7x, koľky 6x, kľúče 2x.



5. DEŇ, PIATOK, 12.7.2018 – ODPUSTENIE

Príbeh dňa: *Jozefovi bratia opäť idú do Egypta, Jozef sa dáva poznať svojim bratom, odpúšťa im*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 film + omša

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra

10:00 odchod na kúpalisko

16:00 príchod do oratka

KÚPALISKO

MIESTO: Kúpalisko Rosnička na začiatku Dúbravky

Moja skupinka pôjde nasledujúcimi spojmi:

Moja skupinka potrebuje toľkoto lístkov:

OBED: vlastný

STRETKO

TÉMA: Odpustenie

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna + evanjelium:

Podobenstvo o nemilosrdnom sluhovi

23 Preto sa nebeské kráľovstvo podobá kráľovi, ktorý sa rozhodol vyúčtovať so svojimi sluhami. 24 Keď začal účtovať, priviedli mu jedného, ktorý bol dlžen desaťtisíc talentov. 25 Ale pretože nemal skadiaľ vrátiť, pán rozkázal predať jeho aj jeho ženu, aj deti i všetko, čo mal, a dlh splatiť. 26 Vtedy mu sluha padol k nohám a na kolenách ho prosil: "Pozhovej mi a všetko ti vrátim." 27 A pán sa nad sluhom zľutoval, prepustil ho a odpustil mu aj dlžobu. 28 No len čo ten sluha vyšiel, stretol sa so svojim spolusluhom, ktorý mu dlhoval sto denárov. Chytil ho pod krk a kričal: "Vráť, čo mi dlhuješ!" 29 Jeho spolusluha mu padol k nohám a prosil ho: "Pozhovej mi a dlžobu ti splatím." 30 On však nechcel, ale odišiel a vrhol ho do žalára, kým dlh nesplatí. 31 Keď jeho spolusluhovia videli, čo sa stalo, veľmi sa zarmútili. Išli a rozpovedali svojmu pánovi všetko, čo sa stalo. 32 A tak si ho pán predvolal a povedal mu: "Zlý sluha, ja som ti odpustil celú dlžobu, pretože si ma prosil. 33 Nemal si sa teda aj ty zľutovať nad svojim spolusluhom, ako som sa ja zľutoval nad tebou?" 34 A rozhnevaný pán ho vydal mučiteľom, kým nesplatí celú dlžobu. 35 Tak aj môj nebeský Otec urobí vám, ak neodpustíte zo srdca každý svojmu bratovi."

AKTIVITA: Napísať list niekomu, na koho sa hnevám.

DISKUSIA:

Kedy som bol naposledy nahnevaný?

Prečo?

Odpustil som?

Kedy som sa naposledy niekomu ospravedlnil?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Za tých ľudí, ktorým sme písali listy.

Pane Ježišu, prosíme Ťa za týchto ľudí, ktorí nám nejako ublížili. Aj keď nás oni možno nebudú prosiť o odpustenie, tak už sa na nich nechceme viac hnevať. Prosíme Ťa, požehnaj ich aj ich rodiny. (alebo iná, je to na vás)

POMÔCKY: papiere, perá

6. DEŇ, PONDELOK, 15.7.2019 – VEĽKODUŠNOSŤ

Príbeh dňa: *Faraón posielal Jozefových bratov, aby privedeli Jakuba do Egypta, Jozef im dal dary*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 táborová hra, vycikať

cca. 8:45 odchod

divadlo, sv. omša

obed

voľno

stretko

cesta späť

17:00 príchod rodičov do oratika

CELOTÁBOROVÝ VÝLET

MIESTO VÝLETU: Panová lúka

CESTA TAM:

po kmeňoch

ideme električkou č. 9 zo zastávky Saleziáni

električka 9 sa na Námestí SNP sa zmení na električku, ktorá ide do Rače = ostávame stále v tej istej električke

CESTA SPÄŤ:

pomiešane kmene

ideme zase rovnakou električkou

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Veľkodušnosť

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

AKTIVITA:

už tak nevnímame. Ale v mnohých ilúziách žijeme stále! Preto je potrebné stále hľadať pravdu vo Svätom písme, v modlitbe a v ľuďoch...



- 3) **Čokoládová ilúzia** – priprav „obecenstvo“ na unikátnu ilúziu. Nožikom rozkroj čokoládu podľa obrázka. Z troch najväčších kúskov sa dá opäť poskladať akoby celá tabuľka – stačí vymeniť dve ľavé časti. Jeden kúsok čokolády ostane „voľný“. Nechaj účastníkov špekulovať nad tým, ako je to možné... Potom sa ich spýtaj: **Čo má spoločné táto čokoláda s Ježišom?** (Např. rozdáva sa, dáva sa nám ako pokrm, delí sa a pritom stále ostáva aj niečo navyše, je veľmi dobrý.) Na záver je dobré pripomenúť, že Ježišovo zmŕtvychvstanie a rozdávanie sa nie je žiadna ilúzia. Aktivitu ukončíte modlitbou a rozdelením čokolády.

DISKUSIA:

Kedy naposledy som sa podelil s niekým druhým o niečo?

Kedy sa mi ľahko niečoho zrieka/ kedy je to ľahké?

Čo vzácne vlastním, čoho by mi bolo ťažké sa zriecť? V akom prípade/ pre koho by som to vedel spraviť?

Je dobré vždy dávať druhým, to o čo prosia? – napr. bezdomovci na ulici? – o tomto sa môžeme trochu viac porozprávať, že máme byť veľkodušní, ale zároveň s rozumom 😊

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Spontánna

7. deň, UTOROK 16.7. 2019 - RADOSŤ

Príbeh dňa: *Jakub v Egypte, radostné stretnutie Jakuba s Jozefom, Jakub žehná faraóna*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 divadlo

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra

10:00 odchod do mesta

12:00 obed

voľno

13:40 stretko

14:00 – 15:30 poobedný program

16:00 príchod do oratika

MESTO BEZ OBEDA - Marika, Johi

AKTIVITA DOOBEDA:

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca. 2 hodiny

MIESTO: centrum mesta

CIEĽ HRY: Splniť úlohy a nazbierať čo najviac bodov

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka dostane zoznam úloh, ktoré musia splniť na to, aby sa dostali k Jozefovi. Nemusia ich splniť všetky, iba ich splniť čo najviac, aby nazbierali čo najviac bodov. Úlohy sú podľa náročnosti rôzne obodované a tak si každá skupinka vyberie, aké úlohy chce splniť. Niektoré však budú povinné, ktoré budú musieť splniť všetky skupinky.

POMÔCKY NA HRU: zoznam, ktorý dostanete

OBED: vlastný

Cieľom doobedia je dostať sa do Sadu Janka Kráľa. Pri tej starej vežičke nás bude všetkých už čakať Jozef, ktorý sa tam emotívne zvíta s Jakubom, ktorý prišiel do Egypta za Jozefom s celou rodinou.

Po zvití si dáme obed a máme poobedné voľno.

STRETKO:

TÉMA: Radosť

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

AKTIVITA: Nech si každý napíše 5 vecí, ktoré mu robia radosť a 5 ľudí, s ktorými keď je, tak sa cíti šťastný. Potom sa pozdieľať o tom.

HRA: rozdelíme skupinku na dve polovice. Postavia sa do dvoch radov oproti sebe. Budú sa striedať po 30 sek. intervaloch. Vždy sa jedna časť skupinky snaží nejako rozosmiať tú druhú (tí sa snažia zachovať si chladnú tvár) – keď niekoho rozosmeje, pripojí sa ku nim. Hrá sa dovtedy, kým neprejdú všetci na jednu stranu.

OTÁZKY:

Od čoho podľa teba závisí šťastie človeka?

Kedy naposledy si ty niekedy niekomu spravil radosť?

- Na papierik si napísať nejaký konkrétny skutok pre konkrétnu osobu, ktorým ho/ju poteším. – predsavzatie na ten týždeň.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: spontánna – poďakovanie za veci/ľudí, ktorí nám robia radosť.

POMÔCKY: papiere, perá.

AKTIVITA POBEDE:

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 1 a pol hodiny

MIESTO HRY: Park na Šafárikovom námestí (nie ten okrasný s kvetinkami a kačacou fontánou)

CIEĽ HRY: Faraón poslal pozvánku pre Jozefových bratov a Jakuba na kráľovskú hostinu. Je však zvykom doniesť faraónovi dary a tak ich treba zohnať.

PRAVIDLÁ HRY:

Deti sa rozdelia do rôznych skupín, podľa toho, čo budú chcieť robiť (max. 10 detí v skupinke) a budú vyrábať dary pre faraóna.

1. Výtvarníci

namaľovať obraz pre faraóna

POMÔCKY: papier (kartón), štetce, farby, špagát, lepidlo

2. Básnici

zložiť básne pre faraóna a napísať ju v hieroglyfoch

POMÔCKY: papier, pero, abeceda

3. Akrobati

vymyslieť akrobatické číslo pre faraóna (nemusia lietať, stačí, aby spravili nejakú stojku/tanček, hocičo, len nech sa nezabijú pri tom ☺)

4. Hudobníci

zložiť pesničku pre faraóna (môže byť len melódia, môžu rapovať, hocičo)

5. Kuchári

spraviť čo najkreatívnejšiu ovocnú misu pre faraóna

POMÔCKY: špagdle, špáratká, tanier/misa, ovocie, nožik na krájanie

6. Barmani

spraviť drink pre faraóna

POMÔCKY: pohár, citrón, pomaranč, limetka, mäta, medovka, minerálka, nožik na krájanie (podľa fantázie)

7. Promótori futbalu

faraón sa dopyčul, že v Izraeli fičí super šport a chce ho zaviesť aj v Egypte, úlohou je spraviť reklamu futbalu, aby čo najviac Egyptčanov chcelo hrať futbal. Ideálne nejaké futbalové číslo.

POMÔCKY: lopty, plagát, fixky

Čarodejníci (vyťahovanie z klobúkov), hádanky?

Na konci odprezentujú skupinky svoje dary pred faraónom.

8. DEŇ, STREDA 17.7.2019 – CHUDOBA

Príbeh tábora: *Ludia predávajú Jozefovi dobytok za obilie, stávajú sa nevoľníkmi faraóna, nemajú nič*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 divadlo

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra

10:00 odchod na ekonóm

10:30 doobedný program

obed

voľno

13:40 stretko

14:00 – 15:30 poobedný program

16:00 príchod do oratka

EKONÓM – MICHAL, TEREZKA

AKTIVITA DOOBEDA: Príprava na obdobie hladu.

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 min.

CIEĽ HRY: Nazhromaždiť čo najviac obilia, a čo najefektívnejšie z neho vyrobiť múku.

PRAVIDLÁ HRY:

Hrá sa v skupinkách. Skupinky majú svoj pevný bod /domček = miesto, kde hromadia obilie a múku. V domčeku musí vždy byť minimálne 1 človek.

1. časť: zbieranie obilia.

Deti budú behať z domčeka na pole, skrz ihrisko, na poli si od animátora zoberú kartičku obilia s hodnotou 10. Obilie prinesú naspäť k skupinke, kde bude animátor strážiť obilie.

2. časť: spracovanie obilia.

Niekde na ihrisku bude mlyn. V mlyne budú 3 disciplíny cez ktoré musí hráč prejsť. Na vstup do mlynu potrebuje hráč 200 obilia (20 kartičiek).

1. disciplína:

Prekážková dráha s pohárom vody. Podľa vyliatej vody sa hráčovi odráta z obilia. (príklad: vylial som 1/5 z pohára, odoberú mi z 200 – 40, ostáva mi 160.)

2. disciplína:

Triedenie obilia. Hráč má 30 sekúnd na to aby z kýbľa v ktorom sú kamene povyberal tie čo sú farebné. Podľa nepretriedeného množstva kameňov sa odráta z obilia, ako v 1. disciplíne.

3. disciplína:

Tu si hráč správnou odpoveďou na 1 otázku, ohľadom deja v tábore môže prilepiť o 10 obilia. Otázky sú identické pre každú skupinku, len v inom poradí.

Po všetkých disciplínach si hráč vymení zostávajúce obilie za múku. Múka bude značená kartičkami s hodnotami 50,10,5,1.

Získaná múka sa prenáša do 2. hry, kde bude pre každú skupinku ako začiatkový kapitál.

Počas celej hry navštevuje skupinky žobrák, ktorý si pýta múku, lebo v jeho kraji sa už hladuje. Skupinka bude mať na výber dať žobrákovi, alebo nie. Podľa toho koľko dostane od každej skupinky, bude dávať benefity v 2. hre.

PÔMOCKY NA HRU: Karty obilia, karty múky, pripravené otázky, priesvitný pohár s vyznačenými hladinami (na desatiny), kamene z oratka, farebné aj nefarebné.

OBED: donesú nám

STRETKO:

TÉMA: Chudoba

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

OTÁZKY:

Ako si predstavuješ chudobného človeka? Čo vlastní/nevlastní?

(snažiť sa rozvíť diskusiu, aký je rozdiel medzi chudobou materiálnou a „chudobou mysle“)

AKTIVITA: vytlačiť 4 obrázky ľudí:

Nech ich zoradia, ktorí sú podľa nich chudobnejší, ktorí bohatší – prečo.



DISKUSIA:

Ktoré sú podľa teba najchudobnejšie krajiny? Kvôli čomu?

(Somálsko, Kongo, Sudán, Južný Sudán, Čad,...)

Keby si mal možnosť spraviť niečo pre tieto krajiny, napr. bol by si veľmi bohatý, ako by si im pomohol?

Myslíš si že si ty chudobný/ bohatý?

Aké sú najcennejšie materiálne veci, ktoré vlastníš? (nech si každý vypíše 5)

Myslíš si, že sú bohatí ľudia šťastnejší?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: spontánna – poďakovanie za to, že máme čo jesť, kde spať, za veci ktoré vlastníme.

POMÔCKY: vytlačené obrázky, papiere, perá.

AKTIVITA POOBEDE: Hlad

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120, alebo keď všetky skupinky prehrajú.

CIEĽ HRY: Obchodovaním s nazhromaždenou múkou z 1. hry vyžiť čo najdlhšie.

PRAVIDLÁ HRY: *Ekonomika tejto hry závisí od množstva nazhromaždenej múky z 1. hry.

Skupinky budú začínať s múkou ktorú si nazhromaždili počas 1. hry. Múka znázorňuje jedlo, postupom času sa jedlo mína. Každých 10 minút animátor v skupinke odoberie zo zásob múky 1/5 z počiatočného množstva (z priemeru skupiniek.) Ak by skupinka neobchodovala, prehrali by za 50 minút. Múku môžu vymieňať u animátorov, ktorí sa budú pohybovať na ihrisku. Každý animátor bude mať svoju surovinu.

Suroviny: Mlieko, Šperky, Látka, Balzamy. (kartičky)

Tieto suroviny budú hráči môcť vymieňať v obchode za múku.

Obchody:

5 múky → 6 suroviny (obchod u animátora)

5 suroviny → 6 múky (obchod v obchode)

Každá skupinka bude mať k dispozícii 2 kravy (kartičky). Krava dá skupinke každých 10 minút 2 mlieka. Skupinka má ale možnosť predať kravu v obchode a získať obilie. (hodnota kravy bude 10 mliek).

Každých 10 minút budú 2 obchody výhodnejšie:

M- Mlieko, Š –šperky, B – balzamy, L – látka

Čas:	Obchod s Animátormi				Obchod v obchode			
	M	Š	B	L	M.	Š	B	L
0-10	+1					+1		
10-20		+1						+1
20-30			+1				+1	
30-40				+1	+1			
40-50			+1			+1		
50-60		+1					+1	
60-70	+1				+1			
70-80		+1						+1

+1: hráč dostane o 1 surovinu navyc, v obchode o 1 múku navyc.

Úspech spočíva vo využití týchto akcií. Hráči o nich nič nevedia, objavujú ich počas hry.

Ak skupinka prehrá, príde o všetko obilie, upadá do nevoľníctva faraónovi. Ten im bude dávať tresty, hrať ruky nohy, alebo iné hybky. Aby sa detí nenudili. Ak prehrajú všetky skupinky predčasne, hra končí.

PÔMOCKY NA HRU: kartičky múky z predchádzajúcej hry, kartičky mlieka, šperkov, balzamov, látky, kravy.

9. DEŇ, ŠTVRTOK, 18.7.2019 – ŠŤASTNÁ SMRŤ

Príbeh dňa: *Jakub vážne chorý, požehnáva svojich synov a Jozefových synov, Jakub zomiera*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 – 9:15 divadlo

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa

10:00 odchod do Medickej

10:30 doobedný program

stretko

obed

12:45 odchod do jumparény

13:30 tam

14:00 – 15:00 skáčeme

16:00 príchod do oratka

MESTO – BETKA, TOMÁŠ

AKTIVITA DOOBEDA: JAKUB POŽEHNÁVA SVOJICH SYNOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 40 minút

MIESTO HRY: Medická záhrada

CIEĽ HRY: Vylúštiť slová požehnaní, ktoré Jakub udeľuje svojim synom

PRAVIDLÁ HRY: Deti budú v štyroch skupinách. Každá skupina dostane tajničku s obrázkami (ku každému obrázku je pridelené jedno písmenko) a vyberie si jedného zapisovateľa. Ostatné deti zo skupiny sú behači, ktorí získavajú písmenká do tajničky.

Hracie pole je rozdelené do troch úrovní.

V prvej úrovni hracieho poľa sú samohlásky a deti v tejto časti môžu normálne utekať.

V druhej sú písmenká ako f, q, v, g, w, z,..., deti musia chodiť po štvornožky.

V poslednej úrovni sú písmenká ako k, l, m, n, b, d,..., deti sa musia dať do dvojíc a spraviť fúrik.

Úlohou detí je dostať sa na miesto, kde sú rozhodené papieriky s obrázkami a k nim prislúchajúcimi písmenkami, zapamätať si písmenko a bežať naspäť ku zapisovateľovi. Pri ceste naspäť ich chytajú animátori. Ak niektoré dieťa animátor chytí, pošle ho do väzenia, v ktorom bude musieť splniť nejakú úlohu. Napr. urobiť 20 klikov, vymyslieť krátku básničku, zaspievať pesničku,...

Hra končí vtedy keď prvá/najrýchlejšia skupina vylúšti tajničku.

STRETKO

TÉMA: Šťastná smrť

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

OTÁZKY:

Ako si predstavuješ nebo?

Rozmýšľal si už niekedy nad tým? Ak nie, tak nech sa zamyslia 😊

AKTIVITA: Nech si každý napíše na papier 4 najbližších ľudí. Táto aktivita je trochu náročnejšia preto im to treba tak nejakú citlivejšie vysvetliť, verím že to zvládnete 😊. Skúste si predstaviť svoj pohreb. Okolo vašej truhly stoja títo 4 ľudia.

Čo by si chcel aby o tebe títo ľudia mohli povedať už teraz? – ku každému nech si konkrétne napíšu.

Žiješ tak, aby to o tebe títo ľudia mohli povedať už teraz? Ak nie, čo by si mal zmeniť?

- Pozdieľať sa o tom...ale tak slobodne, keď niekto nechce povedať nič, tak nemusí.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: spontánna plus modlitba ku sv. Jozefovi za šťastnú hodinu smrti

Svätý Jozef, patrón umierajúcich, Ty si blažene umrel v náručí Ježiša a Márie. Prosím Ťa s detinskou dôverou, stoj pri mne v hodine smrti a vypros mi svojim orodovaním dokonalú ľútosť nad hriechmi a dôveru v Božie milosrdenstvo, aby som na chvíľku smrti čakal s vierou a dôverou v srdci, smrť prijal vďaka z lásky k Bohu a dušu vrátil Stvoriteľovi, volajúc na pomoc mená Ježiš, Mária a Jozef. Amen.

POMÔCKY: perá, papiera

OBED: v oratku

AKTIVITA POBEDE: JUMPARÉNA!

CESTA:

Miletička-Trnavské mýto – pešo

Trnavské mýto-zastávka Fafruny – pozor, je to zastávka na znamenie

moja skupinka pôjde touto cestou:

10. DEŇ, PIATOK, 19.7.2019- DOBROM ODPLATIŤ ZLO

Príbeh dňa: *Jakubov pohreb, Jozefovi bratia sa boja, že Jozef sa im pomstí, nerobí to, Jozefova smrť*

7:15 ranné modlitby

7:30 – 8:00 príchod detí, uvítanie sa

8:15 sv. omša

9:30 vyhodnotenie predošlého dňa, táborová hra

10:00 doobedný program

obed

voľno

13:40 stretko

15:00 sv. omša s rodičmi a o. biskupom Haľkom

celotáborové vyhodnotenie aj s rodičmi

ORATKO - SISA, TAMARKA

AKTIVITA DOOBEDA: ZDOBENIE HROBU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60-90min

CIEĽ HRY: Čo najkrajšie pripraviť záverečnú rozlúčku s Jakubom

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka vytvára svoj vlastný hrob ale každý zo skupinky si vyberie čo konkrétne chce robiť:

STAVBÁRI - lepia krabice, strihajú „drevo“ (papierové pláty dreva)

DIZAJNÉRI - farbía a lepia „drevo“

VENIEC - výroba venca a kvetov na veniec podľa návodu

KVETINÁRI - výroba kvetov na špajdli

ORNAMENTY - maľovanie rôznych druhov ornamentov

SKLADATELIA - zložiť 20 veršovú smútočnú pieseň

KUCHÁRI - prichystať hostinu (banány a piškóty)

BARMANI - výroba nápojov + výzdoba pohárov

PÔMOCKY NA HRU: kartóny na hrob 4x, papierové pláty dreva 4x, farby, návod na veniec, krepáky, špajdle, návod na kvetiny na špajdli, papiere, perá, banány 8x, piškóty, sladené nápoje

OBED: v oratku

STRETKO

TÉMA: Dobrom odplatiť zlo

ÚVODNÁ MODLITBA: Spontánna

OTÁZKY: Také mikro zhrnutie ku sv. Jozefovi:

Čo ťa najviac zaujalo na jeho príbehu?

Čo si si na ňom všimol, že bolo také výnimočné? (môžeme vyzdvihnúť hlavne jeho postoj ku jeho bratom)

Čo podľa teba znamená, že máš druhému nastaviť druhé líce, keď ťa udrie?

Myslí tým Pán Ježiš, že máme byť slabí a nebrániť sa?

AKTIVITA: Horúca stolička – po jednom sa striedame. Jeden si sadne vždy do stredu, ostatní mu po jednom hovoria, čo je na ňom pekné, čo si počas tábora všimli. On musí byť celý čas ticho a povedať iba ďakujem. V druhom kole mu má každý povedať, v čom by sa mal podľa neho zlepšiť. Ten v strede musí byť stále ticho a každému povedať len ďakujem. Je to dosť náročná aktivita aj pre starších, môžeme ešte počas tábora zhodnotiť, či nám to príde, že by to zvládli. Ak nie – môžeme ju vymeniť za inú – každému nalepíme na chrbát papier, ostatní mu tam píšú odkazy/pekné veci.

DISKUSIA: Na záver stretnutia – zhodnotenie tábora, čo sa páčilo/ čo nie – kolečko – nech sa každý vyjadrí
Aký mám najlepší zážitok z tábora?

Návrh – prijať aj také reálne hodnotenie od detí, dať im možnosť napísať na papieriky návrhy do ďalšieho roka, prípadne aj kritiku, čo ich už nebaví (napr. už 7 rokov chodím na tábor a stále tam je a už ma to nebaví) – nemusia všetci, iba ak niekto by chcel.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: spolu s deťmi (nie, že by iné nemali byť 😊), nech oni tak sa osobnejšie pomodlia, poďakujú za tie pekné veci počas tábora.

POMÔCKY: papiere, perá, lepiaca páska.

HYBKY

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

BALÓNIKY A ŠPENDLÍKY

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

NINJA

CIEĽ HRÝ: buchnúť hráča po pravej strane po ruke

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

ŽMURKANÁ

MOLEKULY

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

ÚBOHÁ MALÁ MAČIČKA

Vylosujete jedného hráča, ktorý preberie na začiatku rolu úbohej malej mačičky. Mačička trikrát srdcervúco zamňauká. Potom k nej pristúpi prvý hráč, pohladí ju po hlave a povie: úbohá malá mačička. Ak sa dokáže ovládnuť, odstúpi, mačka zase zamňauká a príde k nej ďalší hráč. Kto neudrží kamennú tvár a usmeje sa, alebo sa dokonca rozchechce, vymení si s mačkou úlohu.

VÝMENA ČÍSEL

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

PRESADÁVANÁ

Veľmi dobrá hra na postreh a je pri tom aj veľa zábavy. Hráči sedia v kruhu na stoličkách, jedna je voľná. V strede je jeden hráč, ktorý sa snaží sadnúť si na voľnú stoličku. Hráč, ktorý sedí a po jeho pravej ruke je tá voľná stolička, musí buchnúť po tejto stoličke a povedať meno niekoho druhého, ktorý sa v tom prípade musí rýchlo presunúť na túto „buchnutú“ stoličku. Úlohou stredného hráča je sadnúť si na voľnú stoličku skôr, ako sediaci hráč po nej buchne a povie meno niekoho druhého. Ak to stihne, hráč ktorý nestihol reagovať, ide namiesto neho do stredu a hra pokračuje ďalej.

Obmena: dohodnú sa prívlastky ku každému menu – napr. Pekný Peťo, Dutý Dano, Malý Mišo, Farebný Fero - a ten, kto po buchnutí na stoličku hovorí meno, tak musí povedať toto meno aj s dohodnutým prívlastkom.

AKÁ JE OBRANA PEVNÁ

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

AKO RASTIE TRÁVA

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

Ako sa ti podarilo plniť svoje predsavzatie zo začiatku tábora?

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

