

Prímestský tábor 2020

KUNG FU PANDA

1.KMEŇ



MENO:

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 (divadielko) + 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 Prímest'áku:

Aké animátorské vlastnosti by som si chcel/a 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, nepodrývame 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

Pali Nizner SDB	0903 905 368
Klaudia Koyšová	0915 337 548
Adam Varga	0903 551 660
Jakub Briežnik	0911 403 233
Žofia Kovaničová	0902 494 578
Jakub Hložek	0904 666 139
Jakub Galko	0915 491 152
Miriam Važanová	0949 212 681
Chris Schwab	0904 333 359
Patrícia Radičová	0902 216 788
Samuel Kotásek	0948 840 468
Katarína Šikulová	0905 325 682
Hana Frimmelová	0908 166 672
Peťo Duška	0903 680 795
Dominik Mucha	0908 853 924

Pondelok (06.07.)	Oratko
Utorok (07.07.)	Mamateyka
Streda (08.07.)	Kmeňový výlet (Devín)
Štvrtok (09.07.)	Kúpalisko (Rosnička)
Piatok (10.07.)	Sad JK
Pondelok (13.07.)	Celotáborový výlet
Utorok (14.07.)	Mesto
Streda (15.07.)	Vodný deň (Oratko)
Štvrtok (16.07.)	Ekonóm
Piatok (17.07.)	Okolie oratka

ORATKO – SAMO, ADAM

AKTIVITA DOOBEDA : HRY NA ZOZNÁMENIE (Hrajú sa v skupinkách)

1. Predstavenie sa:

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

CIEĽ HRY: Spoznať ostatných členov skupiny

PRAVIDLÁ HRY: Deti si posadajú do kruhu. Postupne všetci odpovedia na vopred dohodnuté otázky: ako sa voláš?, koľko máš rokov?, máš súrodencov? (koľko?), máš domáce zviera (máš psa/mačku...), chodíš na nejaký krúžok (chodíš na šport), aká je tvoja obľúbená farba/zviera/predmet v škole/rozprávka, AKÝ JE TVOJ SEN?, a iné...

2. Pavučina

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

CIEĽ HRY: Dozvedieť sa niečo o ostatných, vytvoriť čo najhustejšiu „pavučinu“

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa postavia do kruhu. Premyslia si niečo o sebe, čo chcú o sebe povedať ostatným. Animátor dá prvému kľbko. Ten povie svoje meno a niečo o sebe (Volám sa Jakub a rád hrám futbal). Potom hodí kľbko niekomu ďalšiemu. Ten najskôr zopakuje jeho meno a „informáciu“ a pokračuje.

POMÔCKY NA HRU: 4x kľbko

3. Magnet

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

PRAVIDLÁ HRY: Animátor (alebo viacerí) sa prechádza a hovorí: „Som magnet a priťahujem tých čo...“ (majú psa, vedia narátať do 100...) Deti ktoré túto „podmienku“ spĺňajú sa čo najrýchlejšie dotknú animátora. Potom si sadnú a animátor pokračuje.

4. Zoznamovacie stoličky

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

CIEĽ HRY: Naučiť sa mená

PRAVIDLÁ HRY: Hráči sedia v kruhu a jedno miesto je voľné. Hráč, po ktorého pravici je voľné miesto, vyvolá nejakého iného hráča tým, že povie jeho meno. Vyvolaný hráč sa premiestni a ďalej vyvoláva znova ten hráč, po ktorého pravici je voľné miesto. Tempo sa má zrýchľovať.

5. Deka

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

CIEĽ HRY: Uhádnuť čo najviac mien zo súperovho tímu

PRAVIDLÁ HRY: Hrajú dve skupinky. Medzi ne sa natiahne deka - nebudú sa navzájom vidieť. Z každej skupinky sa vyberie jeden, ktorý sa postaví bližšie k deke. Deka sa spustí a hráči sa navzájom uvidia. Kto ako prvý povie meno toho druhého, získava bod. Potom sa deka znova natiahne a vyberú sa ďalší dvaja. (pred začatím každý povie svoje meno)

POMÔCKY NA HRU: 4x deka

6. Pištolník (záloha)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 15 min

CIEĽ HRY: Povedať čo najrýchlejšie správne meno

PRAVIDLÁ HRY: Deti stoja v kruhu. Animátor je v strede, zatočí sa a na niekoho ukáže. Ten si musí rýchlo čupnúť a deti, čo sú vedľa neho, musia povedať meno toho z druhej strany. Ten, kto povie správne meno ako prvý, vyhráva.

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Môj sen

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme Pánovi, za každého jedného, že sme sa tu mohli spolu stretnúť. Poprosíme, aby sme mali pekný čas spolu cez tábor, aby sa nikomu nič nestalo a aby sme sa aj takto vedeli lepšie priblížiť k Ježišovi. Pomodlíme sa 3 zdravasy a odovzdáme to celé Panne Márii. (uvedieme prečo 3 zdravasy, čo sú, budeme sa ich modliť každé stretko)

PRÍBEH: Ježiš prechádzal cez mesto Jericho. Istý muž zvaný Zachej, hlavný výberca daní a veľký boháč, zatúžil vidieť Ježiša. Bol však nízkej postavy a pre veľký zástup, ktorý sa tlačil okolo Ježiša, ho nevidel. Predbehol sprievod, vykriabal sa na morušu a odtiaľ ho pozoroval. Keď Ježiš došiel až na to miesto, pozrel sa hore a povedal: „Zachej, zostúp rýchlo dolu, lebo dnes chcem byť tvojím hosťom.“ Zachej čo najrýchlejšie zliezol a s radosťou ho viedol do svojho domu.

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- O čom bol príbeh?
- Prečo Zachej liezol a strom? (bol malý, chcel vidieť Ježiša)
- Mal nejaký sen? (vidieť Ježiša) Splnil sa mu?
- Aký sen má Po? Čo preňho robí?
- Máte aj vy nejaký sen? Zachej kvôli snu vyliezol až hore na strom, aj vy by ste pre svoj sen dokázali spraviť niečo také? Splnil sa vám už nejaký sen?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poprosíme, aby sme vedeli odvážne kráčať za svojimi snami a aj za Ježišom, aby sme ako Zachej vedeli kvôli Pánu Ježišovi vyliezť na strom a tešili sa keď nám Pán Ježiš povie: „Zachej, zostúp rýchlo dolu, lebo dnes chcem byť tvojím hosťom.“ Deti môžu povedať aj svoje prosby a pomodlíme sa Sláva Otcu.

AKTIVITA POBEDE: NEKONEČNÉ SCHODY (PARK PALKOVIČOVA)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60-90 minút (presun dokopy 30-40 minút)

CIEĽ HRY: Získať čo najviac schodov (papierikov) pre Poa, aby sa dostal do Nefritového paláca.

PRAVIDLÁ HRY: 8 animátorov bude stáť na kraji hracej plochy a dávať pozor, aby deti „neušli“. Zároveň budú deťom dávať kamienky. Tie budú brať (každý môže mať naraz len jeden) na stanovisko (označené kužeľmi). Tam ich dajú animátorovi. Keď ich nazbierajú 5, animátor vyberie niekoho, kto ich pôjde vymeniť do „obchodu“ (ten bude na druhej strane hracej plochy, tam sa nebude chytať) za papierik predstavujúci schod. Ten potom prinesie na stanovisko a animátor ho nalepí na papier. Ostatní animátori ich naháňajú. Ak niekoho chytiť, vezmú mu kamienok a vrátia ho rozdáväjúcemu animátorovi.

POMÔCKY NA HRU: na hru – 4x papier, 4x lepidlo

na prípravu - papier (ideálne farebný), nožnice, 16x kužele, lepiaca páska, kamienky

2.DEŇ, UTOROK, 7.7.2020, BOŽÍ PLÁN SOMNOU

MAMATEYKA – KUBO G., ŽOFIA

AKTIVITA DOOBEDA:

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 minút (podľa potreby)

CIEĽ HRY: Nazbierať čo najviac raketiek = kamienkov (bodov) aby stolička s raketami skupiny mohla vylieť čo najskôr a Po mohol vidieť kto bude dračí bojovník.

PRAVIDLÁ HRY: Bude cca 10-15 vyzývacích aktivít kde sa deti budú môcť medzi sebou vyzvať, deti budú môcť vyzvať iba deti z iných skupiniek. Výherca vždy dostane peniaze ktoré bude znázorňovať rakety (body) a za každý zarobený peniaz môže zafarbiť časť v skupinovej rakete a tak čím rýchlejšie vzlietnuť. Medzi tým budú animátori behať pomedzi deti a budú im brať body..

- 1) Hádanky - ten kto skôr príde na vylúštenie hádanky vyhrá.
- 2) Beh - kto skôr odbehne nejakú dĺžku.
- 3) Zhodiť pyramídu plechoviek/pohárov loptičkou.
- 4) Kto skôr vypije pohár vody.
- 5) Povedať jazykolam 2-3 krát za sebou.

- 6) Kto skočí ďalej.
- 7) Kto vymyslí viac slov na písmeno (hocijaké).
- 8) Puzzle - úlohou bude dať rozstrihaný obrázok do pôvodného vzoru za čo najkratší čas.
- 9) Zakázané slovo - napríklad áno, nie. Animátor sa bude pýtať na rôzne otázky a kto sa skôr pomýli a povie zakázané slovo prehráva.
- 10) Budú sa deckám čítať rôzne slová (môžeme zvieratá) a kto si ich viac zapamätá vyhrá.
- 11) Hod šiškou/loptičkou do kruhu - budú 3 veľkosti kruhov a kto hodí do väčšieho vyhráva.
- 12) Čo najrýchlejšie urobiť 10 drepov.
- 13) Mini kvíz - 3 otázky
- 14) Pretláčanie sa ??
- 15) V pohári budú lentilky ktoré treba rozdeliť podľa farby

POMÔCKY NA HRU: pripravené hádanky, plechovky/poháre (min.6), poháre na vodu (min.2), pripravené ľahké jazykolamy, postrihané obrázky, kruhy 3 veľkosti, 7 loptičiek z papiera, pripravených aspoň 15 mini kvízov s ľahkými otázkami, poháre, lentilky

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Boží plán so mnou

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za dnešný deň, za pekné počasie a poprosíme aby aj toto stretko mohlo byť časom, kedy sa stretneme s Pánom. Pomodlíme sa 3 zdravasy.

PRÍBEH: Mačička Tabi sedela vysoko na konári stromu. Vyšplhala sa tam a zrazu sa veľmi bála zliezť, keď videla ako vysoko vyliezla. Janko, ktorý býval v susedstve ju začul mňaučať. Mal 10 rokov a vedel veľmi dobre loziť po stromoch. Hneď ako ju uvidel, bolo mu jej ľúto a tak sa rozhodol, že mačičku zachráni. Vyliezol po strome a vzal mačičku do náručia. Netrvalo dlho a Tabi bola v bezpečí na zemi. Janko takto mačičke zachránil život.

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- zahráme si elektrinu (2 tímy, animátor stlačí ruku jednému a posúvajú si signál postupne až k cukríku)
- O čom bola rozprávka? Ako sa Po stal dračím bojovníkom?
- O čom bol príbeh?
- Aké plány máte? (môžeme premostiť na včerajšie sny) Myslíte že aj niekto iný má plány s vami? (rodičia majú spoločné, kamoši,...) Aj Pán Boh môže mať s nami plán? Aký?
- Premostíť že aj Poa vybral Ugvej a aj Boh si „vybral“ Ježiša za Spasiteľa, mal s Ním plán. Aj v aktivitke deti dostali impulz od animátora, že môžu zobrať cukrík a Boh aj nám posielal každý deň signály, má s nami plán. V príbehu Janko zachránil mačičku, bolo to jeho poslanie a aj Pán Ježiš zachránil nás všetkých od hriechu, bolo to jeho poslanie. S každým z nás má Boh svoj vlastný plán. Ako povedal Ugvej vo filme: náhody neexistujú, je to Boží plán.
- **ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Poprosíme, aby sme vedeli vnímať Božiu prítomnosť v našom živote každý deň a mali otvorené srdcia pre jeho plán s nami. Deti môžu povedať svoje prosby a zakončíme ľubovoľnou modlitbou.

AKTIVITA POOBEDE:

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 100 minút

CIEĽ HRY: Tak ako 5 bojovníkov ukazovalo čo najlepšie svoje schopnosti/zručnosti musia aj deti ukázať svoje schopnosti a zručnosti čo najlepšie na 4 veľkých stanovištiach.

PRAVIDLÁ HRY: Skupiny musia obehnúť čo najviac krát stanoviská čo ukáže ich všetky zručnosti, a tak ako šifu musí poriadne otestovať pandu, či má na to byť dračím bojovníkom tak vyzýva aj deti aby ukázali čo v nich je, a či zvládnu úlohy ktoré by mal vedieť každý dračí bojovník.

1. Lopty vs. animátor: územie je švihadlom rozdelené na dve časti, pričom úlohou detí je prehodiť čo najviac papierových loptičiek na stranu animátorov. Animátori zas prehadzujú loptičku na stranu detí. - je to test ich sily a spolupráce v tíme

2. Dokončiť prekážkovú dráhu s vajíčkom na lyžičke (alebo s ping pongovou loptičkou) - je to test ich schopnosti sa sústrediť na zadanú úlohu

3. Pavučina: Preliezť pavučinový úsek bez dotknutia sa pavučiny - test ich ohybnosti a pružnosti.

4. Ruky a nohy-mať na zemi určitý počet nôh a rúk podľa toho jak animátor povie. - test ich rýchleho myslenie a adaptácie.

POMÔCKY NA HRU: Švihadlá, veľa papierových loptičiek, lyžička, pingpongové loptičky, špagát

3. DEŇ, STREDA, 8.7.2020 - DNEŠOK JE DAR

VÝLET – CHRIS, PAŤA

MIESTO: WAITOV LOM

CESTA TAM:

Spoje:

9: 8:39, 8:45 alebo 8:57 Saleziáni – Nám. Ľ. Štúra

29: 9:10 alebo 9:30 Nám. Ľ. Štúra – Devín, Svätopluk

Čas: 45 minút

Predpokladaný príchod: 9:40, alebo 10:00

AKTIVITA DOOBEDA : BOMBA, HRA PRI POCHODE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 – 60 minút

CIEĽ HRY: čo najrýchlejšie vykonať nejakú činnosť

PRAVIDLÁ HRY: niekto z vedúcich zakričí „bomba“ a všetci sa musia hodiť na zem, alebo niekto zakričí láva a nikto nesmie stáť na zemi – chytí sa stromu alebo animátora, kto zostane stáť ako posledný, prehral, je to taka skor pohybová aktivita

POMÔCKY NA HRU: nič

AKTIVITA DOOBEDA :COLNÍCI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 40 – 60 minút

CIEĽ HRY: prepašovať čo najviac správ v rámci jednej skupinky cez colnicu

PRAVIDLÁ HRY: každé dieťa dostane na začiatku dňa ešte pred výletom papierik s nejakou správou. Jeho úlohou si ho bude dobre skryť, tak aby sme my vedúci o tom nevedeli, (môžeme napríklad vyjsť von zatiaľ kým si to budú skrývať) a potom ho niesť až celou cestou k colnici. Colnica bude na konci cesty tesne pred vstupom do lomu a budeme je tvoriť my animátori. Za desať minút, alebo aj menej, nech je to dynamickjšie, budeme musieť deti prehľadať. Pointou je že každé dieťa nestihneme, preto sa nejakým podarí ujsť. Ak prejdú cez colnicu, bude tam jeden animátor ktorému to odovzdajú, a vyhráva tá skupinka ktorá preniesla najviac papierikov. Ak deti stratia papierik, tak sa to ráta ako keby neprešiel, preto si naň treba dávať pozor.

POMÔCKY NA HRU: 40 papierikov so správami

AKTIVITA DOOBEDA : KREPÁK

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 – 40 minút

CIEĽ HRY: chytiť čo najviac súperov a zobrať im ich krepový papier

PRAVIDLÁ HRY: každé dieťa dostane krepový papier svojej skupinky a začne sa hrať. Úlohou detí bude získať súperov krepový papier, no zároveň uchrániť si ten svoj. Ak už dieťa je bez svojho papiera, musí sa vrátiť na svoju základňu a počkať až do ďalšej fázy. Každá fáza má 5 minút. Keď prejde fáza, dostane nový papier a môže hrať ďalej. Fáza sa vždy oznamuje, písaním. Vyhráva skupinka ktorá získala najviac papierov od iných skupín.

POMÔCKY NA HRU: krepový papier v štyroch rôznych farbách, píšťalka

OMŠA

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Dnešok je dar

ÚVODNÁ MODLITBA: Poďakujeme za nový deň, ktorý nám Pán dal, za šťastnú cestu na výlet, že sa nikomu nič nestalo. Pomodlíme sa 3 zdravasy a poprosíme, aby bol Pán Ježiš s nami aj pri tomto stretku.

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

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Čo bolo vo filme? Nad čím sa Po rozhodoval? Prečo? Čo mu povedal majster Ugvej? (má si vážiť dnešok)
- Čo nám Pán Ježiš hovorí v evanjeliu?
- Stalo sa vám už že ste sa báli ďalšieho dňa? (písomka,...) Ste niekedy leniví? Vážite si deň, že sa ráno zobudíte, že sa vám nič nestane..? (Dnešok je dar, treba si ho vážiť) Vieme byť vďační za to, čo nám deň prinesie, alebo len rozmýšľame čo by bolo keby bolo/čo bude zajtra?
- AKTIVITKA: Každý si rozmyslí za čo je dnes vďačný a povie to ako vďaku pri záverečnej modlitbe.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Najprv animátor poďakuje za stretnutie a namiesto prosieb dnes deti aj animátori prednesú svoje vďaky Pánu Bohu. Zakończíme Sláva Otcu.

AKTIVITA POOBEDE: LOV

ODHADOVANÁ MINUTÁŽ HRY: 30 -50 minút

CIEĽ HRY: nájsť poklad skôr ako druhá skupinka

PRAVDILÁ HRY: dve skupinky ktoré sa náhodne vylosujú hrajú proti sebe a snažia sa nájsť súperov poklad, my ho ukryjeme aj nakreslíme mapu. Deti sa ho budú snažiť nájsť, alebo aby to bolo ťažšie budú zranení. Napríklad že niekto bude mať nefunkčnú nohu ďalšiu ruku a tak. Kto teda prvý z nich dojde k pokladu vyhral.

POMÔCKY NA HRU: jedlo, alebo poklad, treba nejakých animátorov na deti

AKTIVITA POOBEDE: MESTEČKO PALERMO

ODHADOVANÁ MINUTÁŽ HRY: 30 minút

CIEĽ HRY: vyhrať

PRAVDILÁ HRY: normálne postavy, zrkadlo,

POMÔCKY NA HRU: nič

AKTIVITA POOBEDE: INDIANSKA PALICKA

ODHADOVANÁ MINUTÁŽ HRY: 30 -50 minút

CIEĽ HRY: získať najviac bodov

PRAVDILÁ HRY: turnaj, čiže ak niekto vyhrá postupuje ďalej

POMÔCKY NA HRU: palička

CESTA Späť:

Spoje:

29: Devín, Svätopluk – Nám. Ľ. Štúra

9: Nám. Ľudovíta Štúra – Saleziáni

- Predpokladaný príchod: do 16:30

4. DEŇ, ŠTVRTOK, 9.7.2020 – NEVZDÁVAŤ SA KÚPALISKO ROSNIČKA – VŠETCI

STRETKO:

5. Deň, Piatok, 10.7.2020- MOJE DARY SÚ TU PRE DRUHÝCH

PARK PRI ORATKU, SAD JANKA KRÁĽA – DOMINIK, JAKUB

AKTIVITA DOOBEDA: KUNG FU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 110 minút

CIEĽ HRY: Zajať čo najviac banditov, ktorí odišli od veľkého majstra tím, že sa deti postavia dokola zajatého banditu a zopakujú trikrát po ňom jeho triky. Vyhráva skupinka s najväčším počtom zajatých banditov

PRAVIDLÁ HRY :

1. Animátori sú učenci veľkého majstra, ktorí učia ďalšiu generáciu bojovníkov. Každý animátor si vymyslí 5 trikov(hocijakých, takých aby to deti dokázali zopakovať...najlepšie zas sebou v poradí.),pohybov ktoré sa deti budú po ňom učiť, opakovať. Deti chodia samé a učia sa pohyby. Keď si myslia že sa naučili všetkých 5 pohybov, ktoré si animátor určil, idú za kontrolórom. Kontrolór zistí, či tieto pohyby vedia. Keď áno, idú za ďalším animátorom, keď nie, idú naspäť doučiť sa to.... takto až dokým nedajú všetkých. Potom keď sa to všetci naučia alebo aspoň väčšina.. podľa toho ako vyjde čas.. pokračujeme druhou časťou.
2. Tuto už deti hrajú za skupinky... Animátori sa akoby zmenia na „zlých“ a budú utekať, schovávať sa... Banditi, scestní majstri, „deti thai lungove“ Deti musia chytiť animátora a CELÁ skupinka ho musí obklúčiť. Dobrovoľne si obklúčený animátor vyberie troch zo skupinky , ktorí po ňom musia zopakovať vymyslený ďalší trik... keď to dajú, majú banditu, idú chytať ďalších.. Keď sa im to nepodarí musia ísť k inému...

POMÔCKY NA HRU : Kung-fu cviky – 5x na papier/telefón pre kontrolu, lístočky pre banditov..

OBED: PRIPRAVENÝ

STRETKO:

TÉMA: Moje dary sú tu pre druhých

ÚVODNÁ MODLITBA: 3 zdravasy, poďakujeme že sme sa mohli znova stretnúť, že prvý týždeň dobre dopadol a nikomu sa nič nestalo.

PRÍBEH: Keď sa apoštoli vrátili, porozprávali mu všetko, čo robili. On ich vzal so sebou a len s nimi odišiel do mesta, ktoré sa volá Betsaida. Keď to zástupy zvedeli, išli za ním. On ich prijal, hovoril im o Božom kráľovstve a uzdravoval tých, čo to potrebovali. Deň sa začal schyľovať. Tu pristúpili Dvanásti a povedali mu: „Rozpusť zástup, nech sa rozídu do okolitých dedín a osád pohľadať si nocľah a jedlo, lebo tu sme na pustom mieste.“ On im povedal: „Vy im dajte jesť!“ Oni vraveli: „Nemáme viac ako päť chlebov a dve ryby; ibaže by sme šli a nakúpili jedlo pre celý tento zástup.“ Bolo tam asi päťtisíc mužov. Ale on povedal svojim učeníkom: „Usaďte ich v skupinách asi po päťdesiat!“ Urobili to a všetkých usadili. Potom vzal päť chlebov a dve ryby, pozdvihol oči k nebu, dobrorečil nad nimi, lámal ich a dával svojim učeníkom, aby ich predkladali zástupu. I jedli a všetci sa nasýtili, ba ešte sa nazbieralo dvanásť košov odrobín, čo po nich zostali.

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Aký je príbeh Tai Lunga? Aké mal dary? Prečo sa nemohol stať dračím bojovníkom? (chcel byť DB iba pre seba, aby si dokázal, že je najlepší)
- Aké mal Pán Ježiš dary na základe úryvku? Chcel ich len pre seba? Vedel sa podeliť?
- Aké máte vy dary? V čom ste dobrí? Nechávate si tieto dary pre seba, alebo sa viete aj podeliť, aby poslúžili aj druhým? Alebo niekto vo vašom okolí?(mama vie variť tak variť pre všetkých nie len pre seba)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme za stretko, že Pán Ježiš tu bol s nami, deti môžu povedať prosby a ukončíme modlitbou.

AKTIVITA POOBEDE: PODPISY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY : CCA 90 MINÚT

CIEĽ HRY : Získať všetky podpisy od postáv. V poradí na papieri.

PRAVIDLÁ HRY : Každé dieťa dostane samostatne papier s poradím osôb v ktorom má mať podpisy .Animátori ako osoby(v tomto prípade postavy z Kung FU pandy – tigrica, opica, modlivka, PO, žeriav, hadica, POov otec, Ugvej, shifu,THAI LUNG- ktorého majú spoznať počas tejto hry... nebude to od neho podpis ale nejaká úloha na silu či um..) Dieťa musí behať od animátora k animátorovi a získať podpisy podľa poradia. Keď si príde dieťa po podpis a nebude mať podpis daného animátora v poradí ako na papieriku, tak musí hľadať toho nasledujúceho.

POMÔCKY NA HRU : papiere s poradím, perá pre animátora.

6. DEŇ, PONDELOK, 13.7.2020 – POTREBUJEŠ LEN VERIŤ **PÁNOVA LÚKA – VŠETCI**

STRETKO: POTREBUJEŠ LEN VERIŤ

7.DEŇ, UTOROK, 14.7.2020 – ROZVÍJANIE DAROV **DIVADLO/ MESTO – MIMI, KATKA**

AKTIVITA DOOBEDA: BIBIANA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: sedieť na stoličke a užívať si predstavenie

PRAVIDLÁ HRY: Byť ticho

PÔMOCKY NA HRU: cca 50 detí a 50 stoličiek a nejakí tí herci

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Rozvíjanie darov

ÚVODNÁ MODLITBA: Poprosíme, aby sme vedeli toto stretko prežiť s Ježišom, v Jeho prítomnosti a pomodlíme sa 3 zdravasy.

PRÍBEH: Bude to tak, ako keď ktosi odchádzal na cestu, zavolať si sluhov a zveril im svoj majetok; ¹⁵ jednému dal päť talentov, druhému dva a ďalšiemu jeden — každému podľa jeho schopností — a odcestoval. ¹⁶ Ten, čo dostal päť talentov, šiel, obchodoval s nimi a získal ďalších päť. ¹⁷ Podobne aj ten s dvoma získal ďalšie dva. ¹⁸ Ale ten, čo dostal jeden, odišiel, vykopal jamu a peniaze svojho pána ukryl. ¹⁹ Po dlhom čase sa pán týchto sluhov vrátil a začal s nimi účtovať. ²⁰ Keď prišiel ten, čo dostal päť talentov, priniesol ďalších päť a povedal: ‚Pane, zveril si mi päť talentov a hľa, získal som ďalších päť.‘ ²¹ Pán mu povedal: ‚Správne, dobrý a verný sluha! Bol si verný nad málom, ustanovím ťa nad mnohým. Vojdi do radosti svojho pána!‘ ²² Prišiel aj ten, čo dostal dva talenty a povedal: ‚Pane, zveril si mi dva talenty a hľa, získal som ďalšie dva.‘ ²³ Pán mu povedal: ‚Správne, dobrý a verný sluha! Bol si verný nad málom, ustanovím ťa nad mnohým. Vojdi do radosti svojho pána!‘ ²⁴ Predstúpil aj ten, čo dostal jeden talent a povedal: ‚Pane, vedel som, že si tvrdý človek. Žneš, kde si nesial, a zbieraš, kde si nerozsýpal.‘ ²⁵ Preto som zo strachu odišiel a tvoj talent som skryl v zemi. Pozri, tu máš, čo je tvoje!‘ ²⁶ Pán mu odpovedal: ‚Zlý a lenivý sluha! Vedel si, že žnem, kde som nesial, a zbieram, kde som nerozsýpal.‘ ²⁷ Mal si teda dať moje peniaze peňažníkom a ja by som si bol po návrate vzal svoj majetok aj s úrokom. ²⁸ Vezmite mu teda talent a dajte tomu, čo má desať talentov. ²⁹ Lebo každému, kto má, bude pridané a bude mať hojnosť. Ale kto nemá, tomu bude vzaté aj to, čo má. ³⁰ A toho neužitočného sluhu vyhodte von do tmy. Tam bude plač a škripanie zubami.‘

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Čo bolo vo filme? Naučil sa nakoniec Po kung fu? Ako sa Po naučil kung fu?
- O čom bol úryvok? Ktorý zo sluhov bol ako Po? (rozdával dary, nevykašlal sa na to)
- Aké dary máte? Športujete, hráte na nástroj? Rozvíjate ich ako Po alebo len sedíte doma na gauči? Aj 5ka (aj Po) najprv rozvíjala svoje talenty aby bola pripravená na boj s Tai Lungom, tak aj my musíme rozvíjať svoje dary aby sme vedeli byť pripravení do života.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Vlastnými slovami poďakujeme, aj deti môžu povedať prosby/vďaky a zakončíme modlitbou Otče náš.

AKTIVITA POBEDE: TRÉNING DRAČIEHO BOJOVNÍKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Nájst' všetkých majstrov kung-fu a zacvičiť si nimi

PRÁVIDLÁ HRY: Deti dostanú mapu, kde sú nakreslené miesta bojovníkov. Musia ich navštíviť postupne podľa čísiel. Jedna skupinka začne od 1., druhá od 2. atď. Majster im dá úlohu, ktorú musia splniť. Po splnení dostanú písmenká s ktorých musia vyskladať názov ďalšieho miesta, kam musia ísť. Môžu si pomôcť mapou.

1. Majster- Mijamoto- Hviezdoslavko- Stabilita- Všetci deti musia vydržať stáť na jednej nohe po dobu aspoň 2 minúty. Body sa rátajú za to koľkí to vydržia.
2. Majster- Saiga- Michalská brána- múdrosť- Kvíz o Číne. Hodnotí sa počet správnych odpovedí.
3. Majster Hanzo- Trpezlivosť- Primáciálny palác- Mini golf- Každé dieťa má 5 úderov, aby loptičku trafilo do jamky, prípadne nejakého predmetu. Hodnotí sa najmenej úderov.
4. Majster- Genji- Kapucíni-Sila- Spraviť kung- fu pohyb, ktorý si deti vymyslia a trafiť cieľ (nejaká karimatka)
5. Majster Yamaha- Dóm sv. Martina- Spolupráca- Rozdelíme sa na 2 skupinky. Obi dve sa snažia získať 10 nahrávok a animátor im to kazí. Hodnotí sa najlepší čas. Môžu mať viac pokusov.

PÔMOCKY NA HRU: Kvíz, Mini golf, Bambusová palica + cieľ, 2 menšie lopty,

8. DEŇ, STREDA, 15.7.2020 – PRIZNANIE SI CHYBY

ORATKO – PAŤA, KUBO B.

AKTIVITY DOOBEDA:

HRA 1 : PRÍPRAVA NA EVAKUÁCIU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 70 min

CIEĽ HRY: Zozbierať všetky body z indicie a odniesť ich do „skladu“ (výdajka)

PRAVIDLÁ HRY: Deti budú chodiť v skupinkách s animátormi. Na začiatku hry dostanú zoznam úloh a prvú hádanku/šifru k prvému miestu a postupne podľa zoznamu plnia body. Na každej zastávke ich čaká úloha, ktorú keď deti splnia animátor im dovolí zobrať danú vec, aby vec získali musia splniť úlohu v obálke a šifru/hádanku k ďalšiemu miestu. Z OBÁLKY VYBERÁ LEN ANIMÁTOR NIE DETI!!! Po vyplnení celého zoznamu odnesú svoje veci (papieriky do skladu)

Zoznam: (každý dostane inú postupnosť)

- | | |
|--|--------------------------|
| - Jedlo (čajovňa) – pexeso | [plastové jedlo] |
| - Drevo (herňa) – bowling | [palica/polienko] |
| - Kamene (ihrisko v herni) – florbáskou dať gól/y | [kamienky] |
| - Deky (modra – chodba) – terč | [látka/deka] |
| - Lieky (šmykľavka) – bábätka | [lekárske hračky/ihly] |
| - Kuchynské náčinie (altánok) – gorgónsky uzol | [kuchynské náčinie] |
| - Oblečenie (trávnatá plocha na zadnom oratku) – ninja | [tričko] |
| - Voda (zapínač k vode – hadica) – naplniť sáčky vodou | [pohár] |

PÔMOCKY NA HRU: 4x zoznam úloh, hádanky/šifry do obálok, 8x obálky + 4 do skupiniek (?), pexeso, kolky na bowling + loptička, 1 – 2 florbalky + loptičky, terč + šípky, mäkká lopta, sáčky + lavór/kýbeľ, 4x (alebo viac) plastové jedlo, 4x (alebo viac) polienka/ paličky, niekoľko kameňov (rovnako do skupiniek), 4x deka/látka, 4x lekárske plastové hračky/ ihly plastové (bez ostrého), 4x (alebo viac) niečo z kuchyne, 4x tričká, 4x (alebo viac) pohárov, 32x niečo na veci (krabica/ mešec) (?)

HRA 2: ZÁBAVA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: do obeda voľne určená

1. SLEPÁ BABA INAK

CIEĽ HRY: Čierna postava aby nalanárla deti podvádzať a na záver si uvedomiť chybu a priznať sa k nej, aspoň vnútorne

PRAVIDLÁ HRY: Určitý animátori (4x – 6x) majú zaviazané oči a snažia sa chytiť deti v určenom poli ak dieťa chytia vypadávajú. Čierna postava sa prihovorí vypadnutým deťom a povie im, že ak chcú môžu sa vrátiť do hry ale bude to proti pravidlám ale vie to zariadiť tak aby si to ostatný nevšimli.

Po určitej chvíľke Katka a Paťa stopnú hru a povedia, že si všimli, že niekto podvádza (minimálne animátori budú (tí čo by nenaháňali, to aspoň zahrajú). Deti dostanú na výber sa dobrovoľne priznať, že to bude mať lepšie následky. (minimálne nejaký animátori sa priznajú, ďalší budú zapierať). Dohovárание do duše a odmenenie/ odpustenie tým čo podvádžali, deťom sa dá potom na výber či sa ďalšie nechcú priznať.

2. SAIGON

- Iba ak sa zvýši ešte čas

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Priznanie si chyby

ÚVODNÁ MODLITBA: Vlastnými slovami + 3 zdravasy

PRÍBEH: Tým, čo boli presvedčení, že sú spravodliví a ostatnými pohrdali, povedal toto podobenstvo: ¹⁰ „Dvaja muži vošli do chrámu modliť sa. Jeden bol farizej, druhý mýtnik. ¹¹ Farizej stál a takto sa v duchu modlil: ‚Bože, ďakujem ti, že nie som ako ostatní ľudia: vydierači, nespravodliví, cudzoložníci alebo ako tento mýtnik.‘ ¹² Postím sa dva razy do týždňa, dávam desiatky zo všetkého, čo získam. ¹³ Mýtnik však stál v diaľke a neodvážil sa ani len oči zdvihnúť k nebu, bil sa do prs a hovoril: ‚Bože, buď milostivý mne hriešnemu.‘ ¹⁴ Hovorím vám: Tento odišiel domov ospravedlnený, a tamten nie. Lebo každý, kto sa povyšuje, bude ponížený, a kto sa ponízuje, bude povýšený.

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Deti si na papieriky napíšu 5 najobľúbenejších vecí. Rozprávame vymyslený príbeh ako sa potápa loďka a je ťažká a deti sa musia postupne vzdávať vecí až im ostane jedna.
- O čom bol film? (dostať sa k tomu že aj Šifu sa musel vzdať svojho komfortu a rozhodol sa bojovať s Tai Lungom aj keď mohol prísť o všetko- o život)
- O čom bolo evanjelium? (mýtnik si priznal svoje chyby) Kto bol ako Šifu? Mýtnik alebo farizej?
- Keď niečo doma vyvediete, viete si priznať chybu? Stalo sa vám už že ste niečo spravili a museli ste sa ísť priznať? Alebo sa vám stalo že ste to len na niekoho hodili?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poprosíme, aby sme si vedeli priznať chybu aj keď to nie je ľahké (tak ako keď sme sa museli vzdať vecí v aktivite) a môžeme pridať vlastné prosby/vďaky.

AKTIVITA POBEDE:

HRA 3 : VÝPOMOC VŠETKYCH DEDÍN PRI EVAKUACII

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 90 min

CIEĽ HRY: zabaviť sa ☺ a byť mokrý, (prejsť stanovišťa)

PRAVIDLÁ HRY: každú skupinku rozdelíme na polku a s animátorom chodia po stanovištiach

Stanovišťa:

- Povedať vetu s vodou v ústach
- Prehadzovanie sáčkov do plachty
- Hadica cez tričko
- Vypiť čo najrýchlejšie / určitý džbán vody
- Hádať na čo myslím – dieťa sa pýta ak dostane odpoveď áno pýta sa ďalej ak nie ide ďalší zo skupinky a dieťa čo dostalo nie bude obliate pohárom vody(uhádnuť minimálne 1 – 2 slová)
- Prehadzovanie si balónika / sáčku v kruhu
- Balónik/ sáčok pod čiapkou
- Katapult (?)

PÔMOCKY NA HRU: poháre a džbán vody + papieriky s vetami, 2 x plachta + sáčky (z do obednej hry), hadica s vodou, poháre a džbán vody, 3-7x sáčky (aj viac),

HRA 4 : PREJDENIE CEZ NEBEZPEČNU RIEKU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 10-15 min aj menej možno

CIEĽ HRY: dostať veci nazbierané z doobednej hry na druhú stranu ihriska + vyústenie k veľkej oblievačke

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa snažia preniesť veci z doobednej do novej dediny a ostáva im už len nebezpečná rieka plná nebezpečných rýb. Ryby (animátori s vodnými pištoľami) ak trafia nejaké dieťa zoberú mu papierik a dieťa ide po ďalší. Po chvíľke deti všetko preniesú a idú oslavovať, že sa bezpečne evakuovali a začne veľká oblievačka -

PÔMOCKY NA HRU: papieriky z doobednej hry, 2x nádoba v ktorej veci budú + 2x do ktorej ich donesú, 2 – 3x vodné pištoľ, kýble a poháre na oblievanie

9. DEŇ, ŠTVRTOK, 16.7.2020 – PÝCHA ZASLEPUJE

EKONÓM – ADAM, PEŤO

AKTIVITA DOOBEDA: PRÍPRAVNÉ STANOVIŠŤIA NA POOBEDNÚ HRU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 90 minút

CIEĽ HRY: Vyskúšať si rôzne aktivity, ktoré môžu byť nápomocné pri poobednej hre, v ktorej budú bojovať s Tai Lansom.

PRAVIDLÁ HRY: Na Ekonóme bude rozmiestnených 5 stanovišť, pričom každá skupinka musí každé stanovište aspoň raz absolvovať. Stanovišťa:

1. Ruky, nohy – animátor povie, koľko končatín môže ostať na zemi a skupinka sa túto úlohu snaží splniť.
2. Obrázok Tai Langa – Budú tri stanovišťa A,B,C. So stanovišťa A štartuje dieťa s určitým handicapom (skáče na jednej nohe, idú fúrik...) do stanovišťa B. Zo stanovišťa B zoberie kúsok z obrázka Tai Langa a opäť sa presunie do stanovišťa C. Odloží svoju časť a vracia sa do skupinky. Keď sa vráti do skupinky, ide ďalší. Cieľom stanovišťa je, za čo najkratší čas postaviť obrázok.
3. Prenos materiálu – skupinka stojí za sebou, pričom na hlave majú poháre. Pomocou nich sa snažia preniesť materiál (fazula, šošovica...) z jedného vedra do druhého.
4. Otáčanie kuželov (súťažia 2 skupinky proti sebe) – súboj otáčania kuželov, pričom sa hrá určitý čas a hráme na body. (Asi vysvetlím bližšie naživo, lebo to neviem opísať takto :D)
5. Vedomostný kvíz – pripravíme si kvíz o filme, zvieratkách a deti budú musieť uhádnuť správne odpovede.

PÔMOCKY NA HRU: 4x obrázok Tai Langa, lepidlá, poháre, šošovica/fazuľa, veľa kuželov, papiere, perá

OBED: pripravený

STRETOKO:

TÉMA: Pýcha zaslepuje

ÚVODNÁ MODLITBA: Vlastnými slovami poďakujeme + 3 zdravasy.

PRÍBEH: Lampa bola na seba veľmi pyšná. Celá sa ligotala a bola naozaj krásna. Dali do nej oleja a keď ju zapálili, vrhala mäkké svetlo po celej miestnosti. „Len sa na mňa pozrite“ vravievala pyšne, „som tá najúžasnejšia lampa. Dávam toľko svetla ako striebřitý mesiac na oblohe. Svetím tak krásne, ako mesiac a hviezdy dokopy. Ba čo viac, svetím krajšie ako samotné slnko!“ V tej chvíli zadul do izby cez otvorený oblok vietor. Bol taký silný, že zahasil lampu a izba sa ponorila do tmy. „Vidíš aká si smiešna?“ povedal jej pán domu, keď lampu znova zažínal ...“ako sa opovažuješ prirovnávať k slnku, mesiacu a hviezdám? Ony svetia večne a teba zhasne obyčajný vietor ...“

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Prečo bol Šifu pyšný? V texte bol kto pyšný? Prečo? Ako na to doplatila?
- Aj vy bývate pyšní? Kedy? Na čo ste pyšní? Už ste na to niekedy doplatili ako lampa z príbehu?
- Skúsme deťom vysvetliť, že z pýchy vyplývajú všetky hriechy, lebo keď máme pocit, že všetko zvládame sami, sme pyšní, tak nepočúvame Ježiša a začíname neposlúchať...

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poprosím, aby sme vedeli počúvať Pána Ježiša a nespoliehali sa iba sami na seba a neskončili ako lampa z príbehu. Deti povedia svoje prosby a na záver sa zveríme Panne Márii modlitbou Pod tvoju ochranu.

AKTIVITA POOBEDE: SÚBOJ S TAI LANGOM (UPRAVENÉ ČLOVEČE)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 – 120 minút

CIEĽ HRY: Poraziť Tai Langa (dostať všetky svoje figúrky do domčeka) a prekonať pýchu.

PRAVIDLÁ HRY: Na Ekonóme bude rozmiestnených 6/7 základní. 4 základne budú pre skupiny, 1 základňa bude pre animátorov a na 1 alebo 2 sa budú dávať peniaze. V animátorskej základni sa bude hrať Človeče nehnevaj sa. Každá skupinka, bude mať svoju základňu v ktorej si bude zbierať peniaze. Peniaze získavajú tým, že bežia do banky, kde im animátor dá jeden peniaz. Po ceste späť ich bude naháňať Tai Langa družina. Ak ho animátor chyť, papierik mu zoberie a dieťa sa môže otočiť a ísť si po ďalší (naháňať ho môže iba vo vymedzenom území, viď. mapa).

Priebeh samotného človeče:

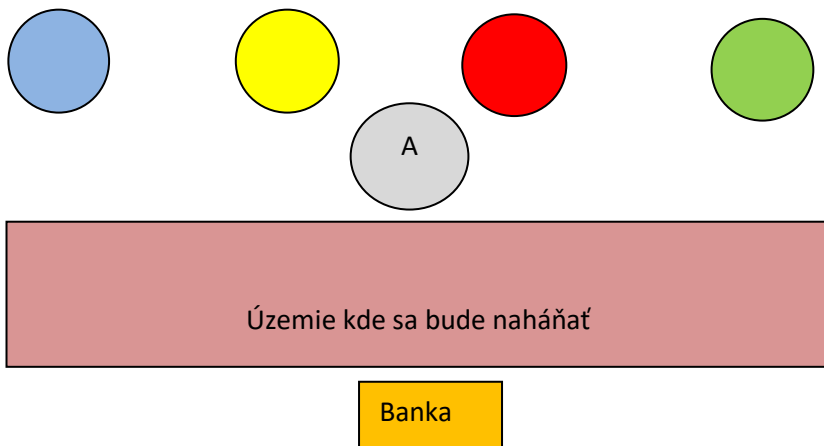
10€ - cena jedného panáčika

5€ - cena jedného hodu

JEDEN zástupca zo skupinky príde do animátorskej základne a môže robiť dve veci. Ak nemá figúrku, musí si ju kúpiť. Ak má figúrku, môže si kúpiť ťah (**vždy môže dieťa spraviť iba jednu vec naraz, nemôže si doniesť 30 papierikov a spraviť 6 ťahov, môže spraviť iba jeden krok, buď v hodnote 10€ alebo 5€**). Ak si kúpi ťah, hádže kockou. Číslo 1-5 sú normálne. Namiesto 6 bude Tai Lang. Ak niekto hodí Tai Langa, ľubovoľná figúrka mu vypadáva z hry. Ak sa náhodou stretnú dve figúrky rovnakej farby na jednom políčku, nevyhadzujú sa, keďže oni spolupracujú aby porazili Tai Langa. Cieľom hry je dostať všetky figúrky do domčekov.

Ak nejaká skupinka skončí skorej ako ostatné, môžu si navzájom pomáhať v zbieraní papierikov.

Mapa:



PÔMOCKY NA HRU: Hra Človeče nehnevaj sa (hrací plán, figúrky, kocka), kužele, peniaze (papieriky).

10. DEŇ, PIATOK, 18.7. - TY SI BOŽÍ BOJOVNÍK

PARK PALKOVIČOVA – HANA F., JAKUB G.

AKTIVITA DOOBEDA 1 – SPÁJANIE ZVITKOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 80 minút

CIEĽ HRY: Preniesť čo najviac kusov toaletného papiera do cieľa a vytvoriť najväčší pás toaletného papiera

PRAVIDLÁ HRY: Každý tím má svoju základňu so zásobami toaletného papiera (po kúskoch dĺžky cca 40cm). Toaletný papier predstavuje časti zvitku. Z tímu sa vyberie jeden (prípadne dvaja) chytači a ostatní budú bežci. Bežci si jeden kus toaletného papiera zastrčia zozadu za nohavice ako chvost. Tieto "zvitky" sa budú pokúšať doniesť na určité miesto, kde ich spolu budú zväzovať do 1 lana - pásy papiera budú zväzovať jednoduchým uzlom. Dieťaťu bude pomáhať animátor - každá skupinka bude mať v cieľi jedného. Chytači budú chytať papiere bežcov z ostatných tímov - ak papier (nie hráča) chytia, bude ho bežec musieť odniesť naspäť do základne (Ak má chytený hráč vyššiu hodnotu, chytač musí vyhrať kameň-papier-nožnice, aby bol bežec naozaj porazený – v opačnom prípade bežec pokračuje ďalej). Naháňať bude aj niekoľko animátorov. Ak bežca chyť animátor, bežec musí odovzdať svoj papier a ísť na chvíľu preč z hry na vyhradené miesto (ako napríklad do reštaurácie Pououho otca). Tam musí splniť nejakú úlohu (napríklad povedať básničku, zopár drepy...) aby sa vrátil naspäť do hry. Po stopnutí hry sa zmeria dĺžka lán/zvitkov - tím s najväčším lanom vyhráva (Ak lano nebude držať pokope, prípadne sa roztrhne, počíta sa iba dlhšia časť).

POMÔCKY: 4 (plus 2 náhradné) toaletné papiere.

AKTIVITA DOOBEDA 2 – PARK (PALKOVIČOVA PRED VALENTKOVSKOU VILOU)

HRA – BOJ PROTI TIGROVI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: vieme regulovať podľa potreby, hodina menej aj viac

CIEĽ HRY: vyhrať

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka má svoju základňu. Úlohou je získať čo najviac bodov. Body získavajú deti za údery. (údery sú papieriky s nápismi). Sú tri typy úderov: 1. Six-Pack Hit (panda zasiahne tigra bruchom) – tento úder je za desať bodov a dá sa získať tak, že ho deti nájdu na ihrisku (bude skrytý, resp. budú 4 takéto údery skryté na ihrisku). 2. Kop (panda kopne tigra) – tento úder je za 5 bodov a dá sa získať tak, že ho deti ukradnú z iných základní (niečo ako vlajky, tieto údery už budú mať v základni). 3. Päť (panda dá tigrovi po papuli päťou) – tento úder je za 2 body a dá sa získať tak, že deti ulovia animátora, kt. sa voľne pohybuje po ihrisku a vyzve ho na súboj (týchto animátorov bude viac), resp. bude musieť splniť nejakú úlohu (drepy, kliky, kameň-papier-nožnice atď...). Deti nosia do základne papieriky, kto získa najviac vyhráva (hru môžeme ukončiť kedy budeme chcieť, napr. keď uznáme že je to totálna blbosť).

POMÔCKY: Papieriky s názvami kopov 4x Six-Pack Hit, 20x Kop a asi 50 možno viac Pästí

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Ty si Boží bojovník

ÚVODNÁ MODLITBA: Poprosíme Pána Ježiša aby prišiel medzi nás, aby sme mali pekné posledné stretko. 3 zdravasy

PRÍBEH: Vy ste soľ zeme. Ak soľ stratí chuť, čo jej dodá slanosť? Už nie je na nič súca, len ju vyhodíť von, aby ľudia po nej šliapali. ¹⁴ Vy ste svetlo sveta. Mesto, ktoré leží na vrchu, sa nedá ukryť. ¹⁵ Ani lampu nezažnú a nepostavia pod mericu, ale na svietnik, aby svietila všetkým v dome. ¹⁶ Nech tak svieti vaše svetlo pred ľuďmi, aby videli vaše dobré skutky a oslavovali vášho Otca, ktorý je v nebesiach!

AKTIVITA/ OTÁZKY:

- Deti sa snažia postaviť živú pyramídu
- Zhrnieme film. Prečo bol zvitok prázdny? Čo to znamenalo, že nie je žiadna ingrediencia, si len ty?
- Premosť na evanjelium, že sme ako soľ, každý je výnimočný a potrebný pre Boží plán. Ako aj v pyramíde, nestála by keby niekto chýba. A ako aj tajná ingrediencia neexistuje, si len ty, potrebný ako soľ. (Môžete sa porozprávať aj o rozprávke soľ nad zlato, deťom to viac priblíži, čo to znamená že sme soľou zeme, že sme potrební)

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Poďakujeme vlastnými slovami za celý tábor aj deti môžu pridať svoje prosby/vďaky a pomodlíme sa Sláva Otcu.

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. Chyť 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 dlaň/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 stihnú povedať : „Raz, dva, tri, Buldog!“ , daný hráč sa automaticky mení na buldoga. Hra končí vtedy keď sú všetci buldogovia.

POMÔCKY: žiadne

7.Zvieratka

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 posielam. Ten zase prijíma signál svojim znakom a posielam 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 chytiť 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 krokodíлом – 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

