

PRÍMESTKÝ TÁBOR 2020

3. KMEŇ

k

KUNG FU PANDA

Animátor.....



Moje predsavzatie na tento tábor:.....

TELEFÓNNE ČÍSLA:

Ravingerová Monika	0902 619 279
Szarasová Mária	0949 627 662
Zemanová Lucia	0915 187 607
Šamajová Alica	0905 726 250
Jirásková Sofia	0948 440 025
Malá Terézia	0902 053 736
Muchová Miriam	0918 267 758
Guba Sebastián	0904 888 017
Čery Juraj	0948 252 924
Zužo Marek	0911 113 661
Valentko Jakub	0918 073 450
Záhora Daniel	0902 513 431
Slanina Martin	0950 249 873

KEDY KDE SME:

Dátum	Miesto	Zodpovední za deň	Obed
6.7.	Oratko	Mimi	áno
7.7.	Výlet	Lucka, Marika	nie
8.7.	Vodný deň	Marek, Terezka, Maťo	áno
9.7.	Mamateyka	Lucka	áno
10.7.	Kúpalisko	Monika	nie
13.7.	Celotáborový výlet	Monika	nie
14.7.	Medická	Sofia, Monika	nie
15.7.	Ekonom	Dano, Kubo	áno
16.7.	Mesto/Múzeum	Sebo, Alica	áno
17.7.	Park Andreja Hlinku	Juro	áno

DENNÝ PRORAM:

7:15	ranné modlitby animátorov
7:30 - 8:00	príchod detí
8:15 - 10:00	film + sv. omša + vyhodnotenie a táborová hra
10:30 - 12:30	doobedný program
12:30 - 13:30	obed + oddych
13:30	stretko
14:00 - 16:00	poobedný program
po odchode detí	hodnotenie + upratovanie

1. DEŇ, PONDELOK, 6.7.2020 – MÔJ SEN

ORATKO, OKOLIE ORATKA – MIMI

AKTIVITA DOOBEDA: SKUPINKOVAČKA

MIESTO: Ihrisko za oratkom

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 45 minút

CIEĽ HRY: Zhromaždiť celú svoju skupinku.

PRAVIDLÁ HRY: Deti na začiatku nevedia s kým sú v skupinke. Nájdu sa dvaja ľudia a prídu spolu na stanovisko. Tam si zahrajú nejakú hru, podľa toho na aké stanovisko prišli (iné stanovisko=iná hra). Keď dvojica dohrá, dozvie sa či sú spolu v skupinke. Keď sa nájdu všetci, prídu za vedúcim a spýtajú sa či sú správne ak hej vyhrali.

STANOVISKÁ:

1. hádzaná s balónom
2. frisbee
3. štafeta s lyžičkami->ping-pongova raketa, loptička
4. preskakujú sa navzájom
5. basketbal
6. šarády (pantomíma)- animátor na tomto stanovisku by si mohol vymýšľať slová sám
7. pretláčanie rukou
8. piškvorky

PÔMOCKY NA HRU: balóniky 5-10 (keby praskli), 2 ping-pongové rakety, 2 loptičky, basketbalka, nejaké hlavolamy

AKTIVITA DOOBEDA: ZOZNAMOVAČKY

MIESTO: Ihrisko za oratkom.

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 minút

CIEĽ HRY: Zoznámiť sa.

Zoznamovačka 1

V strede kruhu sú kartičky s rôznymi otázkami...každé dieťa sa predstaví a povie niečo o sebe, potom si vytiahne kartičku a odpovie na danú otázku, napr. kde si chodil do škôlky keď si bol malý...

Zoznamovačka 2

Každý si odtrhne z toaletného papiera toľko, koľko chce od 3 do 15 (najprv nehovoríme načo). Potom každé dieťa, podľa toho koľko útržkov si odtrhlo, toľko vecí o sebe povie, avšak jeden útržok=jedna povinná otázka - Aký je tvoj sen?(inak platí - 1 útržok=1 vec o sebe).

Zoznamovačka 3

V strede kruhu je animátor/dieťa s penovým slížom. Ten, kto bol naposledy v strede, povie meno niekoho z kruhu. Ten musí povedať iné meno z kruhu. Stredný človek ho musí čapnúť slížom. Ak ho nestihne čapnúť dokým povie meno, musí čapnúť toho, ktorého meno povedal...

Ak už niekoho čapne, ide ten človek do stredu.

Potom na koniec si len zopakujú mená. Prvý povie svoje meno, druhý povie meno prvého aj svoje, tretí...

PÔMOCKY NA HRU: toaleták, kartičky s otázkami, papieriky s menami detí v skupinke, penový slíž

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Môj Sen

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme poďakovať, že napriek pandémií aj tento rok je tábor a mohli sme sa na ňom všetci zísť. Môžeme nechať priestor deťom nech povedia nejaké vďaky/prosby.

AKTIVITA: Deťom rozdáme perá a papieriky a povieme im, aby si napísali jeden taký najväčší sen, čo nie je jednorazový (napr. aby ho dosiahli bude im to trvať dlhšiu dobu) a potom také rôzne iné, menšie. Nech si všetky tie sny dajú do poradia od najväčšieho, najťažšie uskutočniteľného až po najjednoduchší. Potom sa môžete porozprávať o snoch, ktoré si napísali.

PRÍBEH:

Paul bol priemerný manažér predaja mobilných telefónov a amatérsky spevák. Jeho snom bolo, podľa jeho slov, žiť tým, prečo sa narodil – operný spev.

Svoje úspory pravidelne investoval do rôznych kurzov, tréningov a dokonca investoval aj do mentoringu od samotného Pavarottiho.

V januári 2007 sa dopočul o nejakej talentovej súťaži s názvom: "Británia má talent"

Dlho zvažoval, či sa prihlási, pretože vedel dobre o sebe, že má nízke sebavedomie a panický strach z vystupovania pred ľuďmi.

A predsa nabral odvahu a povedal si: "Môj sen stojí za akékoľvek nepohodlie a akékoľvek prekonanie sa!"

Išiel na ten konkurz a dal zo seba 100 %.

Postúpil do užšieho výberu. Postúpil do semifinále, ktoré absolútne, suverénne vyhral a postúpil medzi 10 najlepších talentov Veľkej Británie.

Súťažil s tými najlepšími, najtalentovanejšími amatérmi z celej krajiny.

Zvítazil!

Získal okamžite celosvetovú slávu, možnosť nahráť svoj vlastný album (z ktorého sa predalo 2,5 milióna ks, a stal sa číslom 1 v 16 krajinách).

Paul sa najviac potešil hlavnej výhre – Prestížnemu vystúpeniu pred samotnou kráľovnou Alžbetou.

Zo zakomplexovaného, nesebavedomého a zakríknutého predavača telefónov sa stala medzinárodná hviezda s multiplatinovými albumami a vystúpením pred kráľovnou. Dnes má Paul milujúcu manželku, obrovský medzinárodný úspech, zabezpečenú budúcnosť a splnené mnohé sny.

OTÁZKY NA DISKUSIU: Aký je tvoj sen? Ako by si chcel dosiahnuť svoje sny? Čo musíš preto všetko urobiť? Máš aj nejaký duchovný sen? Napríklad, chceš porásť v pravidelnej modlitbe?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Odprosme Boha za všetko zlé, čo sme spravili. Prosme ho za naše sny, aby ak je to Jeho vôľa nám ich pomohol naplniť a aby sme aj mi vedeli pomáhať druhým plniť si svoje sny.

PÔMOCKY: Pero a papier pre každé dieťa

AKTIVITA POOBEDE: UPGRADOVANIE

MIESTO: Park pred Kubovým domom

MINUTÁŽ HRY: 120 minút (dá sa ale upraviť podľa toho ako dlho treba, keďže je na timer)

CIEĽ HRY: Skupinky budú plniť questy na stanoviskách a tým si ich budú upgradovať. Vyhrá skupinka, ktorá bude mať najväčší súčin upgradov.

PRAVIDLÁ HRY: Sú nejaké stanoviská na ktorých sa dajú plniť questy napr.: spravte ako skupinka 1000 klikov. Je jedno koľko ľudí zo skupinky to bude robiť, ale keď nejaká skupinka spravila dokopy 1000 klikov, upgradne si toto stanovisko na vyšší level. Nemusia byť na stanovisku všetci zo skupinky (ok, na väčšine stanovísk), len treba quest spraviť.

STANOVISKÁ:

1. Drepy - úrovne: 100, 200, 300, ...

2. Kliky - úrovne: 40, 60, 80, ...

3. Posúvanie kruhov cez kruh, bez toho aby sa deti pustili (tuto treba aspoň 2 deti) – úrovne: 10 detí cez jeden kruh, 15 detí cez dva, ...

4. Preskoky cez švihadlo – úrovne: 100, 200, 300,

(ďalšie úrovne pre tieto stanoviská asi ani netreba písať, proste sa počet len nejak rozumne zväčší)

5. Hlavalamy

6. Hlavné mesta, rieky... - úrovne: 10 miest, 10 riek, 10 hradov, 10 automobiliek

7. Ruky, nohy, ústa... (toto stanovisko je pre práve 5 ľudí z jednej skupinky, všetky napísané končatiny sa **musia** dotýkať zeme) – úrovne:

2 ruky, 3 nohy, zadok, hlava

PÔMOCKY NA HRU: gymnastické kruhy, švihadlo, hlavalamy

2. DEŇ, UTOROK, 7.7.2020 – BOŽÍ PLÁN SO MNOU

VÝLET NA KOLIBU – LUCKA, MARIKA

CESTA NA MIESTO:

ČASY ODCHODOV:

63 – 8:22, **9:22**, 10:22

43 – 8:40, **9:40**, 10:40

(alternatíva

209- 8:33, 8:43, 8:53, 9:03 (každých 10 min.)

203- 8:52, 9:07)

DĹŽKA CESTY MHD: 25 minút

POPIS CESTY: 63 z Trnavského mýta na Patrónku, tam prestup na 43 a ňou až na zastávku Lanovka (alternatíva: 209 od Saleziánov na Karpatskú, prestup na Karpatskej na 203 na Kolibu)

AKTIVITA DOOBEDA: HĹADANIE NÁHODY

MIESTO: V lese po ceste na Kolibu

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: pokým sa nedostaneme na Kolibu

CIEĽ HRY: Dostať sa na Kamzík - Cvičná lúka

PRAVIDLÁ HRY: Hra bude spočívať v tom, že po ceste na lúku budú musieť zbierať písmenka, ktoré budú farebne označené + indícia. Na konci cesty budú musieť poskladať pomocou indície vetu „náhody neexistujú“. Kto to skôr poskladá, vyhráva. Písmenka budú buď nakreslené na kameňoch alebo už budú musieť deti nájsť, kde sú. Miesto indície bude označené krepovým papierom.

POMÔCKY NA HRU: 2 perá, krepový papier, 2 čisté papiere, euro obal, čierna fixka, nožnice

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Boží plán so mnou

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme poďakovať, že sme dnes na výlete a že sme všetci zdraví. Nechajme priestor aj deťom na ich vlastné vďaky/prosby.

AKTIVITA: Deťom rozdáte papieriky a poviete im aby nakreslili plán. Môže to byť plán budovy, plán mesta, plán cesty. Keď to nakreslia tak sa ich môžete opýtať nasledovné otázky: Na čo je dobré mať plán? V čom nám pomáhajú plány? Na čo slúžia?

PRÍBEH:

Starý muž sedel celé dni vo svojom hojdacom kresle. Zložil sľub, že sa z toho miesta nepohne, kým neuvidí Boha.

Jedného pekného jarného popoludnia sa znovu hojdal vo svojom kresle odhodlaný vidieť Boha, keď zrazu zbadal dievčatko, ktoré sa hralo na druhej strane cesty.

Lopta sa mu zakotúlala na dvor starého muža. Dievčatko za ňou utekalo, a keď sa zohlo, aby ju zdvihlo, všimlo si starca a povedalo: „Ujo, každý deň vás vidím hojdať sa v kresle a pozeráť do prázdna. Čakáte niekoho?“ „Och dieťa moje zlaté, si príliš mladé, aby si to mohlo pochopiť,“ odvetil stariec. „Možno nie, ujo, Možno Vám pomôžem už len tým, že Vás vypočujem.“ „Dobre slečinka. Čakám na Boha.“ „Prepáčte ujo, ale vy sa hojdáte hore-dole na tom kresle a čakáte na Boha?“ zmätene sa opýtalo dievča. „Veru áno. Chcem sa dozvedieť, že Boj jestvuje, ešte prv, než zomriem. Potrebujem znamenie a dosiaľ som nijaké nevidel,“ odvetil muž. „Znamenie, ujo? Aké znamenie?“ povedalo dievčatko. „Ujo, Boh Vám dáva znamenie, keď dýchate. Keď si privoniate k čerstvým kvetom. Keď počujete spievať vtáky. Keď deti rastú. Ujo, Boh Vám dáva znamenie, keď sa smejete a plačete. Znamenie máte vo svojom srdci, keď niekoho objímate a ľúbite. Znamená sú všade, vy im neveríte? Ujo, Boh je vo vás a je vo mne. Nemusíte na Neho čakať, lebo On je stále s vami.“ Dievčatko pokračovalo s jednou rukou opretou v bok a druhou gestikulovalo: „Moja mama vravieva: „Slečna Lily, ak hľadáš niečo veľkolepé, máš zavreté oči, lebo vidieť Boha znamená vidieť maličkosti.“ „To mi povedala mama.“

Lily podišla k starcovi a položila drobnú rúčku na jeho srdce a tichučko povedala: „Ujo, čo čakáte, príde tu zvnútra, nie zvonka,“ ukázala na nebo. „Skúste to objaviť vo svojom srdci. Potom uvidíte znamenia.“

OTÁZKY NA DISKUSIU: Aký bol plán starca? Aký bol plán Boha v starcovom živote? Aký mám plán v mojom živote? Aký je Boží plán s tebou? Hľadáš aký plán má Pán Boh s tebou?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Odprosme Boha za všetko zlé, čo sme spravili. Prosme ho za Jeho plán s našimi životmi, aby nás viedol a vždy sme túžili spoznávať Jeho plán s nami.

PÔMOCKY: Pero a papier pre každé dieťa

AKTIVITA POBEDE: ČÍNSKY DRACI

MIESTO: Cvičná lúka

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 - 120 minút

CIEĽ HRY: Získať čo najväčší počet kariet „s hlavou“ (žolík)

PRAVIDLÁ HRY:

1) ROLE DETÍ: Deti sa v rámci skupinky zoradia od najnižšieho po najvyššieho a rozdelia sa na dve menšie skupinky (polka). V rámci polovičnej skupinky si dajú preteky na kratší úsek. Najrýchlejší bude Shifu, najpomalší bude (panda) PO. Celá skupinka má za sebou spolu zviazané ľavé a pravé ruky. Prvý v rade je PO, PO má po celú hru zviazané oči. Shifu je posledný a nikdy nebude mať zviazané oči, jeho úlohou je navigovať draka.

2) STANOVISKÁ S ČÍNSKÝMI HRAMI: 8 animátori sú rozostavení do kruhu hracieho územia. Každý animátor má ¼ balíka kariet (2 až eso, jednej farby). Každá skupinka začne u jedného animátora a po odohraní hry pokračuje v kruhu k druhému atď. (robí kolečká). Skupinka hru vyhrá ak získa kartu s hlavou (ktorú si nechá), ak prehrá nasledujúci člen za PO-om si zaviaže oči. Na každom stanovišti si skupinka zvolí zástupcu, kt. bude hrať (môže si dať zatiaľ dole šatku). Hry, každá 2-krát:

1. Animátor zoberie pár kariet z vrchu balíka a preloží ich na spodok. Dieťa urobí podobne. Toto sa opakuje, kým sa dieťa nerozhodne namiesto preloženia otočiť vrchnú kartu. (aby deti neotáčali kartu hneď, môže ju otočiť až po 3. kole)
2. Animátor vyberie z balíka tvárou dole náhodné 1-3 karty (dá ich bokom), dieťa spraví podobne. Toto sa opakuje, kým neostane posledná karta.
3. Dieťa zamieša karty, následne animátor zamieša karty, dieťa povie hodnotu karty, animátor otočí vrchnú kartu. Ak dieťa uhádlo zoberie si z balíka kartu s hlavou.
4. Dieťa povie 5-ciferné číslo. Animátor v hlave spraví ciferný súčet, ktorý vydolí dvoma (deti by sa nemali dozvedieť aký je vzorec), číslo povie nahlas deťom. Odpočíta z vrchu balíka toľko kariet a nasledujúcu otočí.

3) Záver a iné: Keď animátor už nemá v balíku karty s hlavou iba necháva deti prejsť okolo. Hrá sa kým sa neminú všetky karty s hlavou.

- 4) Animátor „bez úlohy“ si náhodne líha pred idúcu skupinku a tá ho musí obísť.

POMÔCKY NA HRU: 4x žolíkové karty, špagát, nožnice, ŠATKA/BUFKA pre KAŽDÉ dieťa

CESTA NASPAŤ:

ČASY ODHODOV:

203 – 15:43, 16:13, 16:43,

209 – 16:13, 16:23 (a každých 10 min.)

DĹŽKA CESTY MHD: cca 15 minút

POPIS CESTY: 203 z Koliby na Karpatskú, 209 z Karpatskej na Saleziánov

3. DEŇ, STREDA, 8.7.2020 – DNEŠOK JE DAR

ORATKO, VODNÝ DEŇ – MEREK, TEREZKA, MAŤO

AKTIVITA DOOBEDA: 饥饿的熊猫 (Hladná panda)

MIESTO: Oratko/Park pri Bille

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 - 120 minút

CIEĽ HRY: Získať čo najväčší počet bodov za kartičky s čínskym jedlom.

PRAVIDLÁ HRY: Po celom parku bude rozmiestnených 7 animátorov. Každý z nich má svoje miesto, kde bude pripravená aktivita pre deti. Títo animátori rozdávať kartičky, kde je napísaný názov jedla, ktoré deti dostanú ak splnia danú aktivitu.

Každá skupina má svoje miesto "Pagodu" (čínsky dom), kde môžu ísť len jej členovia a práve tu si schovávajú kartičky. Z každej skupiny si vyberú 2 členov "bojovníkov", ktorých úlohou je naháňať počas celej hry svojich protihráčov a kraďnúť im ich kartičky pre svoju skupinu. Budú označený krepovým papierom na čele. Každá skupinka má inú farbu. Ak niekoho chytiť, kartičku bude musieť odovzdať a začať ďalšie stanovisko. Túto kartičku si necháva skupinka, ktorej bojovník získal kartičku. Ostatné deti, plnia úlohy u animátorov. Hodnoty týchto kartičiek bude vedieť iba „pán Ping“, ktorý bude jeden z animátorov. K nemu budú musieť ísť deti s vyhratou kartičkou, a on im povie akú má táto kartička hodnotu. V ich pagode budú mať napr. Euroobal, do ktorého si budú odkladať kartičky. Úlohy môžu aj opakovať. Podmienkou je, že všetky úlohy až na jednu, ktorá je najviac bodová, robia deti sami. Vyhrá skupina s najväčším počtom bodov. Deti môžu mať pri sebe aj viac kartičiek, nemusia sa vracat' s každou do svojej „pagody“. O to viac bude táto hra napínava pre chytača, avšak ak chytač chyť člena inej skupinky, tento člen musí odovzdať VŠETKY kartičky, ktoré má u seba. Za podvody budú sankcie, v podobe Božieho trestu.

Sú 4 druhy jedál na kartičkách:

1. Kung - Pao

- jeho hodnota sú 2 body
- kartičky majú dvaja animátori

2. Kňedlíčki (Dim Sum)

- ich hodnoty sú 3 body
- kartičky majú dvaja animátori

3. Rezannca

- ich hodnota je 1 bod
- kartičky majú štyria animátori

4. Ostrkýsss

- jej hodnota sú 4 body
- kartičky majú dvaja animátori

STANOVISKÁ:

1. Rope skipping

- úlohou je 15- krát preskočiť cez švihadlo dopredu a aj dozadu
- animátor rozdáva za splnenie kartičky s Rezannncou (1bod)

2. Prekážkový slalom

- celú dráhu treba prejsť s raketou, na ktorej majú mať položenú loptičku, alebo si ju odpinkajú bez toho aby im loptička spadla na zem
- dráhu musia prejsť až na koniec a tiež aj naspäť na začiatok
- táto hra nie je závislá od času
- animátor rozdáva za splnenie kartičky s Rezannncou (1bod)

3. Zamier!

- pri tejto úlohe majú 3 pokusy na hod do terča vo vzdialenosti 4 metrov
- animátor rozdáva za splnenie kartičky s Kung- Pao (2body)

4. Hod do kužeľa

- v obruči na točenie je v strede položený kužeľ, do ktorého majú vo vzdialenosti 5 metrov hodiť tenisovú loptu
- majú na to 2 pokusy
- animátor rozdáva za splnenie kartičky s Kung- Pao (2body)

5. Vo vreci

- úlohou je preskákať vo vreci na koniec po prekážkovej dráhe za 30 sekúnd, odkiaľ si zoberú papierik a spolu s ním sa musia vrátiť naspäť na začiatok
- ak to nestihnú papierik vrátia
- animátor rozdáva za splnenie kartičky s Kňedlíčkami (3body)

6. Jazykolam

- úlohou je 3- krát po sebe rýchlo zopakovať jazykolam
- animátor si jazykolamy môže u detí striedať
- rozdáva za splnenie papieriky s Kňedlíčkami (3body)

„Brontosaurus, brontosaurica a brontosauričatá sa hádajú, ktorí z nich je najbrontosaurovatejší“

„Pán Biely bieli vo Veľkom Bieli biely dom“

„Išiel pštros s pštrosicou a pštrosíčatkami Pštrosou ulicou“

„Keď nenaolejujeme linoleum, tak naolejujeme lampu. Keď nenaolejujeme lampu, tak naolejujeme linoleum.“

„Hore potokom, dolu potokom podpiera sa pán konským kopytom“

„Klotilda Kloktová kloktala kloktadlo“

„Popukané pukance popukali pod popukanou pokrievkou popukanej panvice“

7. Živá pyramída

- toto je jediná aktivita, ktorú spolu robí viacero detí z **rôznych skupín**
- 6 detí musí zo seba postaviť pyramídu
- z každej skupiny môže ísť naraz aj viac ako len jeden človek
- aj keď príde zo skupiny viac ľudí (napr. 3) vždy dostanú za skupinu len jednu kartičku
 - animátor rozdáva za splnenie kartičky s Ostrkýss (4body)

8. Skok z miesta

- z miesta budú z danej hranice skákať tak, aby preskočili ďalšiu hranicu
- ak preskočia dostanú kartičku Ostrkýss (4 body)

9. Kotúľ vpred obyčajný

- Obyčajný kotúľ vpred na karimatke
- kartička Rezannca (1 bod)

10. zaspievať pesničku

- Vyberú si ľubovoľnú pesničku, ktorú zaspievajú
- kartička Rezannca (1bod)

PÔMOCKY NA HRU:

1. švihadlo
2. pingpongová lopta, raketa, kužeľky na dráhu
3. magnetický terč so šípkami
4. obruč na točenie, kužeľ, tenisová lopta
5. vrece na skákanie, kužeľky na dráhu

6. vytlačené, resp. V mobile jazykolamy
8. 2x lano alebo kužeľky na vyznačenie hraníc
9. karimatku na kotúl

- Vytlačené papieriky s jedlami (150x)
- 4 druhy krepových pásov
- Euroobal na kartičky do každej skupinky
- Papier s hodnotami kartičiek pre pána Pinga

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Dnešok je dar

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme poďakovať, za dnešný deň, za nových kamarátov, ktorých sme si našli na tábore. Môžeme nechať priestor deťom nech povedia nejaké vďaky/prosby.

PRÍBEH:

Ak chceš poznať hodnotu jedného roka, choď za študentom, ktorý musí opakovať ročník.

Ak chceš poznať hodnotu jedného mesiaca, choď za matkou, ktorej sa narodilo dieťa predčasne.

Ak chceš poznať hodnotu jedného týždňa, choď za vydavateľom nejakého týždenníka.

Ak chceš poznať hodnotu jedného dňa, choď za robotníkom, ktorý dostáva denne mzdu a živí ňou svoje deti.

Ak chceš poznať hodnotu jednej hodiny, choď za zaľúbeným, ktorý čaká na schôdzku.

Ak chceš poznať hodnotu jednej minúty, choď za mužom, ktorý zmeškal vlak.

Ak chceš poznať hodnotu jednej sekundy, choď za človekom, ktorý sa práve vyhol autonehode.

Ak chceš poznať hodnotu jednej tisíciný sekundy, choď za tým, kto na olympijských hrách získal striebornú medailu.

Každý okamih, ktorý máš, je dar.

Pamätaj, čas nečaká na nikoho.

Včerajšok – to už sú dejiny; zajtrajšok – to je tajomstvo, ale dnešok je dar.

AKTIVITA: V rámci diskusie sa rozprávajte s deťmi na nižšie uvedené otázky:

OTÁZKY NA DISKUSIU: Ako narábaš s časom? Vieš ho dobre využívať? Ako najčastejšie tráviš čas? Vnímaš každý deň ako dar? Aj počas ťažkých dní, kedy sa ti nedarí? Zažil si deň, kedy si naozaj vnímal, že ten deň bol darom?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Odprosme Boha za každú minútu nášho života, ktorú sme považovali za samozrejmosť. Prosme Ho, aby sme vedeli dobre využívať čas a naučili sa vnímať každý deň ako dar.

AKTIVITA POOBEDE: STANOVISKÁ + KONCOVÁ OBLIEVAČKA

MIESTO: Zadné ihrisko

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 - 120 minút

CIEĽ HRY: Nazbierať najviac sáčkov.

PRAVDILÁ HRY: Deti budú chodiť po stanoviskách a plniť úlohy, za každú splnenú úlohu dostanú prázdny mikroténový sáčok, resp. viac sáčkov, podľa typu stanoviska, ktorý si v strede ihriska budú plniť. Každé stanovisko bude dávať skupinke iný počet sáčkov, podľa náročnosti toho stanoviska. Sáčky si budú plniť v strede ihriska, kde bude vaňa s vodou. Naplnený ho prinesú do svojho rohu ihriska kde budú mať „base“, svoje miesto. Počas tejto hry budú však pasáže, kedy budú vybehávať tzv. „Thai Lung-ovi bojovníci“, ktorí budú skupinkám kradnúť ich naplnené sáčky s vodou z ich domčekov. Pred tým ako vybehnú sa ohlási, že prichádzajú bojovníci. Deti sa budú môcť brániť. Ako? Môžu použiť sáčky, ktoré majú v domčeku naplnené. Ak trafia bojovníka, ten akoby zomrel a musí opustiť ihrisko. Háčik je v tom, že tieto sáčky sa im už nebudú pripočítavať ku konečnému výsledku. Títo „bojovníci“ si sáčky nechajú a budú ich používať na koncovej oblievačke. Vyhrá skupinka, ktorá bude mať na konci hry najviac NAPLNENÝCH sáčkov. Stanoviská môžu opakovať! Podmienkou je, že na každé stanovisko musia ísť minimálne raz.

STANOVISKÁ:

- 1. Mydlová súťaž-** Jedna skupinka vyzve druhú, ktorá MUSÍ výzvu prijať. Každá skupinka dostane vedro s vodou a mydlo. Úlohou skupinky bude za 1minútu „vymydliť“ čo najväčšiu časť z mydla. Vyhrá skupinka, ktorá za 1minútu bude mať „vymydlenú“ čo najväčšiu časť z mydla. (posúdi animátor voľným okom, snáď to bude vidno xd 😊) *Výhra= 1 sáčok. !!! NA TOTO STANOVISKO MÔŽE ÍSŤ KAŽDÁ SKUPINKA IBA RAZ!!!* (čiže 1 skupinka vs. 2 skupinka, 3 vs. 4 a koniec)
- 2. Preťahovanie lanom (s oblievaním detí animátorom)-** Opäť jedna skupinka vyzve druhú, ktorá MUSÍ výzvu prijať. Na ihrisku, resp. trávniku oproti detskej, bude vyznačená kužeľkami hranica, za ktorú bude musieť skupinka pretiahnuť členov druhej skupinky. Počas tohto preťahovania budú animátori oblievať deti vodou buď vedrom, pištoľkou, ... *Výhra= 2 sáčky*
- 3. Osviež sa-** Jedna skupinka. Budú 4l vody a cca 0,5l sirupu alebo citrónky. Skupinka bude musieť vypiť tieto fantastické nápoje tak, aby ich nezmiešali spolu t.j. zvlášť vodu a zvlášť sirup/citronku. *Výhra= 3 sáčky*
- 4. Žeriav-** Jedna skupinka. Na stromoch bude gurtňa a deti budú po nej chodiť. Gurtňa je bezpečnejšia ako lano. Lano bude natiiahnuté nad gurtňou asi 1m, aby sa mali kde pridržať. Musia prejsť VŠETCI! Typická chôdza po lane. *Výhra=2 sáčky*
- 5. Zmija-** Jedna skupinka. Klasika. Budú mať trička a budú si musieť cez rukávy tričiek pretiahnuť hadicu až k poslednému tak, aby hadice bolo vidno koniec. Bude to na čas a to 2 minúty. *Výhra=3 sáčky*
- 6. Minca na dne pohára-** Jedna skupinka. Na dno vedra s napustenou vodou sa do stredu umiestni pohár. Deti budú mať za úlohu zo vzdialenosti podľa hodnoty mince, vid' nižšie, triafať mince na dno pohára. Hádzať musia VŠETCI! Mince sú rôznej hodnoty (1 cent= 1 meter, 2 centy= 1,5 metra, 5 centov=2 metre). *Výhra= 1 cent 1 sáčok, 2 centy 2 sáčky, 5 centov 5 sáčkov.* Ak netrafia ani raz výhra je povzbudenie xd. Musia sa vrátiť znovu.
- 7. Lavórik-** Jedna skupinka. Úlohou skupinky bude si ľahnúť na chrbát zdvihnúť nohy. Na tie im animátor položí lavór s vodou a oni budú musieť na svojich nohách udržať lavór aspoň 10 sekúnd. Keď

sa im voda vyleje, majú ešte jeden pokus. *Výhra= ak to dajú na 1.-krát dostanú 3 sáčky, ak na 2.-krát dostanú 2 sáčky, ak ani potom, musia sa vrátiť inokedy „hah“.*

PÔMOCKY NA HRU:

1. 4x mydlo, 2x vedro s vodou, stopky na mobile
2. Lano, kuželky
3. 8x 2l fľaša H₂O, 4x 0,5l fľaša sirupu/citronky
4. Lano, gurtňa
5. Hadica, DETI tričká, stopky na mobile
6. Vedro, voda, sklenený pohár, mince 1cent, 2centy, 5centov
7. Lavór s väčším priemerom, voda, stopky na mobile

Na stanoviská sáčky na rozdávanie, cca dokopy 100-150 sáčkov

Do stredu ihriska jednu vaňu s vodou, z ktorej si budú naberať vodu do sáčkov. Treba aj plniča vane

Do každého domčeka jedno vedro, kde si budú dávať sáčky naplnené vodou.

Počas týchto stanovisk môžu mať animátori nejaké vodné pištoľky a oblievať ich.

4. DEŇ, ŠTVRTOK, 9.7.2020

MAMATEYKA - LUCKA

CESTA NA MIESTO:

ČASY ODCHODOV: 68 – 9:10, 9:20, 9:32, 9:44, 9:56, 10:08

DĹŽKA CESTY MHD: 11-12 minút

POPIS CESTY: autobus 68 zo zástavky Saleziáni , vystúpime na zastávke Šustekova (je na znamenie)

AKTIVITA DOOBEDA: ZBIERANIE NOSOROŽCOV

MIESTO: Mamateyka

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 - 120 minút

CIEĽ HRY: Vyskladať čo najväčšiu a zároveň rôznorodú armádu nosorožcov na udržanie Taia Lunga vo väzení (nazbierať čo najviac bodov za ne, podľa danej kategórie).

PRAVIDLÁ HRY: Na ihrisku v rohoch majú skupinky svoje základne, v každej je jeden animátor. Deti behajú po suroviny ,ktoré potrebujú na to , aby si za ne mohli zakúpiť /vycvičiť nosorožce. Animátori (Tai Lungovia) ich naháňajú a keď ich chytia tak im vezmú danú surovinu alebo nosorožca. Vyhrá skupina s najväčším počtom bodov za nosorožce.

Najprv musí skupina nazbierať aspoň 10 kyjakových nosorožcov aby mohla zbierať sekerových, ktorých treba aspoň 8 aby mohli zbierať kušových, ktorých treba 6 aby mohli zbierať ohnivých lukostrelcov. Počas hry sa bude viackrát vyhlasovať obdobie búrky keď sa všetci musia vrátiť do svojich základní, a kto sa nevráti do 30 sekúnd, tak automaticky príde o surovinu/nosorožca

(zničila/zabila ich búrka) . Bude sa vyhlasovať aj obdobie „zadržania Taia Lunga“, keď animátori prestanú naháňať.

SUROVINY: drevo, železo, koža, lano na luk, oceľové pláty, oheň

KATEGÓRIE NOSOROŽCOV:

Kyjakový - koža, oceľ, drevo - 3 body

Sekerový - oceľ, drevo, koža, železo - 4 body

Kuša - oceľ, drevo, koža , lano, železo - 5 bodov

Lukostrelec s ohnivými šípmi – oceľ ,drevo ,koža, lano, železo a oheň - 6 bodov

PÔMOCKY NA HRU: nastrihané papieriky/obrázky daných surovín a obrázky nosorožcov

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Nevzdávať sa

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme poďakovať, za dnešný deň, za nových kamarátov, ktorých sme si našli na tábore. Môžeme nechať priestor deťom nech povedia nejaké vďaky/prosby.

PRÍBEH:

V roku 2001 pripravila automobilová nehoda Alexa Zanardiho, pilota Formuly 1, o obe nohy. Z ťažkej životnej skúšky sa však Talianovi podarilo dostať obdivuhodným spôsobom. Kokpit F1 vymenil za ručný bicykel, na ktorom od roku 2012 získal už 12 zlatých medailí z Majstrovstiev sveta či Olympiád. Na OH v Riu zvíťazil deň pred výročím svojej osobnej tragédie a v pohnutej atmosfére povedal: „**Za normálnych okolností neďakujem Bohu za tieto veci, pretože si myslím, že má na starosti dôležitejšie veci. Ale dnes je toho na mňa príliš. Musím zdvihnúť zrak a poďakovať. Cítim sa ohromne šťastný, cítim, že môj život je nikdy nekončiace privilegium.**“

AKTIVITA: Každé z detí nech si premyslí, či zažilo niekedy situáciu, kedy sa chcelo vzdať, lebo bolo niečo náročné, ale nevzdali sa. Potom môže animátor povedať niečo zo svojho života, ako sa on sám nevzdal v nejakej situácii a potom aj deti jedno po druhom si dajú kolečko a budú hovoriť o situáciách, kedy sa oni sami nevzdali.

OTÁZKY NA DISKUSIU: Prečo si myslíš, že je dôležité sa nevzdávať? Kedy prežíval aj Ježiš chvíľu, keď sa chcel vzdať no nevzdal to? Čo ti môže pomôcť nevzdať sa v náročných situáciách života?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Prosme Boha za odvalu, aby sme sa nevzdávali v ťažkých situáciách, najmä vo veciach našej viery. Prosme ho za odvalu sa nevzdať keď padneme a silu vždy vstať a nasledovať Ho.

AKTIVITA POOBEDE: VYZÝVAČKY

MIESTO: Mamateyka

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-100 minút

CIEĽ HRY: Mať čo najviac výhier z daných súbojov.

PRAVIDLÁ HRY: Každý hrá sám za seba. Hra prebieha ako vyzývanie sa v rôznych disciplínach tak, že každý vyzve niekoho z inej skupiny. Každé dieťa má tabuľku/papier, na ktorú mu animátor napíše výhru v danej disciplíne.

STANOVISKÁ:

Opica

- skok do diaľky
- skákanie cez švihadlo - animátori točia so švihadlom a súper skáču naraz a prehrá ten, ktorý sa skôr dotkne švihadla

Tigrica

- preťahovanie lanom
- mlynské kolo, stojka, kotrmelec, sviečka (zhodnotí animátor, ktoré bolo lepšie)

Zmija

- kto sa rýchlejšie preplazí cez daný úsek
- kto dlhšie vydrží syčať na jeden dych

Bocian

- udržanie rovnováhy so zatvorenými očami (jedna noha pokrčená, postoj ako plameniak, vyhrá ten, kto sa udrží dlhšie)
- lastovička

Modlivka

- reflexy - chytenie ceruzky zhora
- pozeranie si do očí a snažiť sa nežmurknúť

Majster Šifu

- súper si čupnú proti sebe a snažia sa zhodiť navzájom na zem
- palcová vojna

Majster Ugvei

- kvíz, hádanky, lúštenie šifry (kto ju skôr vyrieši vyhrá)

5. DEŇ, PIATOK, 14.7.2019 – MOJE DARY SÚ TU PRE DRUHÝCH

KÚPALISKO ROSNIČKA – MONIKA

CESTA NA MIESTO:

ČASY ODCHODOV:

9 – 8:51, 8:57, 9:03, 9:09, 9:15, 9:21 (každých 6 minút)

X5 – 9:02, 9:09, 9:17, 9:24, 9:32, 9:39 (každých 7 minút)

DĹŽKA CESTY MHD: cca 40 minút

POPIS CESTY: Pôjdeme najprv zo zastávky Saleziáni električkou č. 9 na Námestie Ľ. Štúra. Odtiaľ prestúpime na autobus X5 a vystúpime na zastávke Horné Krčace. Odtiaľ už pôjdeme pešo.

AKTIVITA NA CELÝ DEŇ

MIESTO: Kúpalisko Rosnička

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Celý deň

CIEĽ HRY: Zabaviť sa s deťmi na kúpalisku

CENNÍK: Lístok na celý deň: Deti 3r. – 15 r. – 3,50 EUR, Študenti - 4 EUR, Dospelí – 4,50 EUR

PRAVIDLÁ HRY: Venovať sa deťom v bazéne, deti nie sú nikdy sami vo vode, zahrať si s nimi volejbal, kartové hry...

POMÔCKY NA HRU: Volejbalová lopta, Karty, Ringo, Nafukovacia lopta

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Moje dary sú tu pre druhých

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme poďakovať, za hry, ktoré sme sa mohli doobeda hrať a za obed a jedlo, ktoré máme. Môžeme nechať priestor deťom nech povedia nejaké vďaky/prosby.

AKTIVITA: Každé z detí si na kúsok papiera napíše svoje meno. Potom to animátor zozbiera a deti si budú losovať mená svojich kamarátov zo skupinky. Na druhú stranu papiera napíšu tri pekné vlastnosti, alebo dary, ktoré to dané dieťa, ktorého meno majú napísané na papieriku má. Potom si to vymenia. Môžu sa zapojiť aj animátori.

PRÍBEH:

Vidiečan silno zaklopal na dvere kláštora. Keď mních otvoril bránu, vidiečan mu dal nádherný košík hrozna.

„Brat toto je to najlepšie čo sa narodilo v mojej vinici. Priniesol som to ako môj dar.“ „Vďaka Ti! Odnesiem ich hneď opátovi, bude potešený týmto darom“. „Nie! Priniesol som ich pre Teba“ povedal muž.

„Pre mňa?“ mních sa začervenal pretože si nemyslel, že by si zaslúžil takýto nádherný dar prírody.

„Áno“, naliehal muž. „Pretože vždy, keď som klopal na dvere, bol si to ty, kto ich otvoril. Keď som potreboval pomoc v čase, keď úroda bola zničená suchom, ty si mi každý deň dal kúsok chleba a pohár vína. Dúfam, že tieto strapce hrozna ti prinesú trochu slnečnej lásky, daždivej krásy a zázraku Boha, pretože je to On, kto dal, aby vyrástlo tak nádherne.

Mních sa stále pozeral na košík hrozna a uvažoval nad tým, aké je nádherné. Pre jeho krásu sa rozhodol priniesť tento dar opátovi, ktorý ho vždy povzbudzoval múdrymi slovami.

Opát bol veľmi potešený košíkom hrozna, ale spomenul si, že majú chorého brata v kláštore a pomyslel si: dám mu hrozno. Kto vie, možno mu prinesie nejakú radosť do jeho života. A tak aj urobil.

Ale hrozno nezostalo v miestnosti chorého mnícha dlho pretože ten si uvedomil: že kuchár sa o neho už dlho stará, kŕmi ho iba najlepším jedlami. Som si istý, že ho poteší.

Keď sa kuchár na obed zjavil nesúc mu jeho jedlo, obdaroval ho hroznom. „Tieto sú pre teba“ povedal chorý mních. „Pretože vždy prichádzaš do kontaktu s plodmi prírody, budeš vedieť čo robiť s týmto Božím darom.“

Kuchár bol nadšený krásou hrozna a ukázal svojmu pomocníkovi, aké je úžasné. Tak úžasné, premýšľal v sebe, že nikto ich viac neocení ako kostolník, ktorý je zodpovedný za Najsvätejšiu sviatosť a mnohí v kláštore ho považujú za svätého muža.

Kostolník pre zmenu dal hrozná ako dar najmladšiemu novicovi, ktorému to pomôže porozumieť práci Božieho stvorenia.

Keď ich prijal novic, jeho srdce bolo naplnené vďačnosťou pretože nikdy nevidel tak nádherné hrozno.

Potom si spomenul, že prvý krát keď prišiel do kláštora osoba, ktorá mu otvorila dvere, že to bol moment, ktorý mu umožnil byť v tejto komunite ľudí, ktorá vie oceniť zázraky života. A tak pred zotmením zobral hrozno mníchovi ku bráne.

„Jedz a vychutnaj si ho“ povedal. „Pretože si tu strávil väčšinu svojho času sám a toto hrozno ťa urobí veľmi šťastným“.

Mních pochopil, že dar bol naozaj určený pre neho a vychutnal si každú guličku hrozna predtým ako spokojne zaspal.

Tak sa kruh uzavrel. Kruh šťastia a radosti, ktorý vždy jasne svieti v okolí štedrých ľudí.

OTÁZKY NA DISKUSIU: Aké sú moje dary? Ako sa s nimi môžem deliť s ostatnými? Bola nejaká vec, čo o mne druhí napísali, čo ma prekvapilo, nejaký dar, ktorý mám a nevedel som o ňom?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Ďakujem Bohu za dary, ktoré nám dal. Prosme ho, aby sme sa o ne vedeli deliť s ostatnými a vedeli ich dobre využívať pre dobro svoje aj ostatných.

PÔMOCKY: Pero pre každé dieťa, papierik pre každé dieťa.

CESTA NASPAŤ:

ČASY ODCHODOV:

X5 – 15:12, 15:20, 15:27, 15:35, 15:42, 15:50, 15:57 (každých 8-7 minút)

9 – 15:31, 15:37, 15:43, 15:49 (každých 6 minút)

DĹŽKA CESTY MHD: cca 40 minút

POPIS CESTY: Pôjdeme zo zastávky Horné Krčace na Námestie Ľ. Štúra, odtiaľ 9 na Saleziánov.

6. DEŇ, PONDELOK, 14.7.2019 – POTREBUJEŠ LEN VERIŤ

CELOTÁBOROVÝ VÝLET, PÁNOVA LÚKA – MONIKA

AKTIVITA NA CELÝ DEŇ

MIESTO: Pánova lúka

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Celý deň

CIEĽ HRY: Výlet + zabaviť sa ako celý tábor rôznymi hrami

PRAVIDLÁ HRY: Venovať sa deťom pri hraní sa rôznych hier

POMÔCKY NA HRU: Volejbalová lopta, Futbalová lopta, Karty, Laná

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Potrebujete len veriť

AKTIVITKA: Deti dáme do dvojíc (ak je nepárny počet, pridá sa animátor). Jednému sa zaviažu oči a druhý ho naviguje pomedzi stromy. (Na mieste vytvoríme trasu pomedzi stromy, využijeme to že sme pri lese. Trasa nemusí byť dlhá, naozaj okolo 3-5 stromov, je to len symbolická hra). Potom sa medzi sebou v dvojici vymenia, aby si to každý skúsil.

POMÔCKY: 5-6 šatiek/bufiek na zakrytie očí

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vdaky/prosby).

PRÍBEH: V roku 1863 bola ekonomická situácia v Taliansku vážna. Preto iba svätec alebo nezodpovedný človek sa mohol pustiť do takého rizika ako stavba kostola Panny Márie Pomocnice. Len samotné výkopové práce a základy stáli viac ako 35 000 lír a na to aby don Bosco dokončil celé dielo potreboval zohnať približne jeden milión. Na konci apríla boli ukončené výkopové práce a vedúci stavby pán Buzzetti zavolał dona Bosca, aby položil prvý kameň základov. Na konci slávnosti sa svätec obrátil k stavebníkovi a povedal: „Chcem ti dať hneď závdavok za veľkú prácu. Nevieť či to bude veľa, ale bude to všetko čo mám. Keď to povedal, vytiahol von peňaženku, otvoril ju, prevrátil a vysypal do ruky čo v nej bolo pričom veril že v nej budú nejaké zlaté dvadsaťfranky. Aké však boli jeho prekvapenie, ale aj tých ktorí stáli na okolo a sprevádzali ho, keď tam našiel len úbohých osem mincí. Don Bosco sa pousmial a dodal: „Buď pokojný, Panna Mária sa postará a zabezpečí dostatočné množstvo peňazí na svoj kostol. Ja nebudem ničím iným len jej nástrojom a pokladníkom.“ Obrátil sa na prítomných a dodal: „Uvidíte!“ Kostol slávnostne posvätili 9. júna 1868.“

OTÁZKY NA DISKUSIU: Ako teda skončil príbeh? Pochopil si, čo sa stalo na záver?

V živote mnohých svätcov môžeme vidieť veľkú dôveru v Boha. Verili Pánu Bohu a on im naozaj zázračne pomohol v situáciách, ktoré by sa ľuďom zdali až nemožné.

Poznáš aj ty nejakého iného svätca, ktorý tiež veril Bohu a vďaka tomu sa diali úžasné veci? Stalo sa niečo také aj tebe? Ako je na tom tvoja viera?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Modlime sa za našu vieru, dôveru v Boha. Za neveriacich ľudí. Modlime sa aj za tábor.

7. DEŇ, UTOROK, 14.7.2019 – ROZVÍJANIE DAROV

MEDICKÁ ZÁHRADA – SOFIA, MONIKA

CESTA NA MIESTO:

ČASY ODCHODOV: 4 – 9:03, 9:09, 9:15, 9:21, 9:27 (každých 6 minút)

Dĺžka cesty MHD: 5 minút

POPIS CESTY: Zo zastávky Trnavské mýto 4 na Americké námestie

AKTIVITA DOOBEDA – ROZVÍJANIE TALENTOV

MIESTO: Medická záhrada

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-110 minút

CIEĽ HRY: trénovať – rozvíjať svoje talenty unikátnym spôsobom

PRAVIDLÁ HRY: Na začiatku preberú animátori, ktorí majú na starosti deň slovo a predstavia sa ako noví majstri, ktorí prišli mladých bojovníkov trénovať. Spoločne rozhýbeme spočiatku telo (napríklad behaním do kruhu a spievaním známeho „Ráno sa mi nechce spať...“, drepmi, výskokmi a podobne. Keď nám bude prúdiť poriadne krv v žilách, každé dieťa dostane papierik s 10 druhmi talentov, z ktorých s 6 vyberie a zakrúžkuje (dokonca očísľuje). Potom v 15 minútových intervaloch budú chodiť po stanoviskách svojich talentov a rozvíjať ich.

1. PAMÄŤ = zapamätať si názvy obchodov v Auparku
2. KOMUNIKATÍVNOSŤ = 10 ľudí – otázka o Kung fu pande (spísať)
3. MÚDROSŤ = logické úlohy
4. ROZDÁVANIE RADOSTI = komplimenty 8 ľuďom z tábora
5. OBCHODOVANIE = menil dedko menil (za čas čo najlepšie)
6. FYZICKÁ ZDATNOSŤ = tréning Kubo
7. UMELECKÉ CÍTENIE = napísať báseň, zložiť/zaspievať pieseň
8. ZMYSEL PRE HUMOR = rozosmiať animátora – bodovanie vtipov
9. ARGUMENTÁCIA = 2 tímy, diskusia na dané témy
10. VIZÁŽ = z toho čo dostanú vytvoriť sebe navzájom/animátorke čo najlepší „look“

PÔMOCKY NA HRU: vytlačené – možnosti, logické úlohy, témy na diskusiu; zápalky, maľovátka, papiere, perá,

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Rozvíjanie darov

AKTIVITKA: Dáme deti do trojíc, nech sa takých 5 minút rozprávajú o svojich daroch. Čo im ide.

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vdáky/prosby).

PRÍBEH: Basketbalová lopta je v mojich rukách hodná dvadsať eur, v rukách Michaela Jordana je hodná asi tridsať miliónov eur...

Záleží na tom, v čích rukách sa nachádza!

Štetec v mojich rukách je hodný štyri eurá, v rukách Picassa asi sedemnást miliónov eur... Záleží na tom, v čích rukách sa nachádza!

Tenisová raketa v mojich rukách je prakticky nanič, v rukách Rogera Federera znamená víťazstvo v turnaji... Záleží na tom, v čích rukách sa nachádza!

Palica v mojich rukách je pre mňa v horách oporou. Palica v Mojžišových rukách rozdelila Červené more... Záleží na tom, v čích rukách sa nachádza!

Prak v mojich rukách je len čosi viac než hračka. Prak v Dávidových rukách skolil Goliáša... Záleží na tom, v čích rukách sa nachádza!

Ako vidíš, všetko závisí od rúk, v ktorých sa veci nachádzajú... Aj ty môžeš svojimi rukami urobiť obyčajnú vec jedinečnou. Každý máme iný dar, nebojme sa ho hľadať a rozvíjať.

OTÁZKY NA DISKUSIU: Ako môžeš rozvíjať dary, ktoré už máš? Ako využívaš svoje dary? Komu nimi pomáhaš alebo tešíš?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Modlime sa za to, aby sme vedeli objaviť naše dary, rozvíjať ich a podeliť sa o ne s ostatnými. Modlime sa aj za tábor.

AKTIVITA POOBEDE: BOJ O ÚZEMIE

MIESTO: Medická záhrada

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 minút

CIEĽ HRY: spoločný – získať nadvládu nad všetkými územiami, ako skupinka = získať nadvládu nad čo najviac územiami

PRAVIDLÁ HRY: Sad Janka kráľa je rozdelená na 10 území. Našou úlohou v boji je získať nadvládu nad všetkými z nich. Oponentami sú nám Tai Lungoví pomocníci (iný animátori). Ak sa nám podarí na konci hry ako skupinkám mať kontrolu nad všetkými územiami, sme hodný zvitku a môžeme ho dostať. Zároveň cieľom každej skupinky je mať nadvládu nad čo najviac územiami počas priebehu hry. Územie získame tak, že prekonáme najlepší výkon podaný na konkrétnom stanovisku územia. Skupinka nemôže chodiť dookola a vylepšovať svoj výkon, môže sa o to pokúsiť až keď bude

prekonaný. Spomalenie hry = zo skupinky bude uväznený hráč, vyslobodený môže byť jedine celou skupinkou spoločne (splnenie trápnej úlohy) - keď má skupinka zajatého hráča nemôže súťažiť (zajatý z každej skupinky naraz)

1. Štafetová prekážková dráha = čas, 5 účastníkov
2. Štafeta za slepa (navigujú spoluhráči) = čas a 5 účastníkov
3. Vymenovanie čo najviac slov na zvolené písmeno za udaný čas= počet a 5 hráčov
4. Útvar s čo najmenej končatinami na zemi = počet a 7 hráčov
5. Sedenie v stoličke o stenu = čas a 5 hráčov
6. Drepy = počet na čas a 5 hráčov
7. Preskákane úseku = počet skokov a 4 hráči
8. Jazykolamy do pomýlenia = počet vyslovení a 5 hráčov
9. Pantomíma = počet na čas a 6 hráčov
10. Popoluška = čas a 4 hráči

PÔMOCKY NA HRU: šatky na oči, slová na pantomímu, šošovica, fazuľa

CESTA NASPAŤ:

ČASY ODCHODOV: 15:28, 15:34, 15:40 (každých 6 minút)

DĹŽKA CESTY MHD: 5 minút

POPIS CESTY: Z amerického námestia 4 na Trnavské mýto.

Alebo pôjdeme naspäť pešo.

8. DEŇ, STREDA, 15.7.2020 – PRIZNANIE SI CHYBY

EKONÓM – DANO, KUBO

AKTIVITA DOOBEDA: PRÍPRAVA JEDÁL A KRADNUTIE

MIESTO: Ekonóm

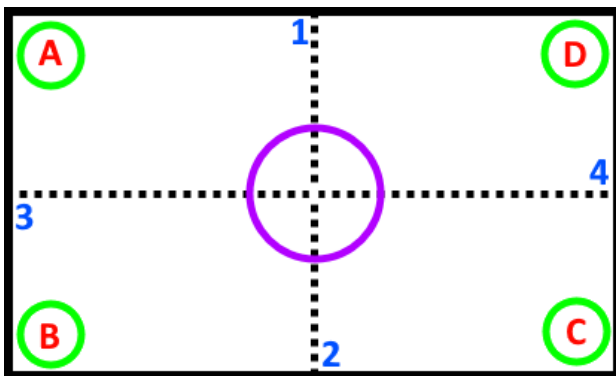
ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút – 2 časti, každá po 60 minút. Čas je flexibilný.

CIEĽ HRY: V prvej časti vyrobiť čo najviac svojich jedál. V druhej časti zobrať od ostatných čo najviac tajných ingrediencií.

PRAVIDLÁ PRVEJ ČASTI: Každá skupina má svoje územie. Tieto územia sú A, B, C, D na obrázku. Každá skupina bude vyrábať svoje jedlo. Každé jedlo sa skladá z 3 ingrediencií. Skupina A má banánové palacinky z banánu, palacínok a šľahačky. Skupina B má lososové špagety z lososa, špagiet a bylinky. Skupina C má mladého býčka z mäsa, ryže, omáčky. Skupina D má bambusové rezance z bambusu, rezancov a vody. ingrediencie sa dajú získať buď u obchodníka alebo u farmára. Ingrediencia sa získa prídenním na dané miesto a môžeš mať iba 1 ingredienciu naraz. Číslo 1 na obrázku je obchodník a má tieto ingrediencie: palacinky, šľahačka, špagety, omáčka, rezance, voda. Číslo 2 je farmár a má tieto ingrediencie: banán, losos, bylinky, mäso, ryža, bambus. Po získaní ingrediencie ju treba aj pripraviť

pre jedlo a preto treba zísť za kuchárom alebo kuchárkou. Kuchár je číslo 3 a spracováva tieto ingrediencie: šľahačka, bylinky, ryža, omáčka, bambus, voda. Kuchárka je číslo 4 a spracováva tieto ingrediencie: banán, palacinky, losos, špagety, mäso, rezance. Na mieste sa ingrediencia označí fixkou a potom ju treba vrátiť na územie svojej skupinky. Po miestnych lúkach sa prechádzajú hladné nosorožce - animátori, ktorí chytajú ostatných. Keď chytiš niekoho s ingredienciou tak mu ju zoberieš a necháš ho tak. Ak nemá nič tak ide do väzenia kde si odmaká trest. Väzenie je fialový kruh v strede. Dokončené jedlo (1 z každej ingrediencie je za 10 bodov), samotná spracovaná ingrediencia je za 1 bod. Za nespracovanú ingredienciu je 0 bodov.

PRAVIDLÁ DRUHEJ ČASTI: Rozloženie území ostáva tak ako v prvej časti avšak teraz sa celé ihrisko rozdelí na 4 časti a v strede kde bolo väzenie sa nemôže byť. Každá skupinka dostane do svojho kruhu 3 tajné ingrediencie. Člen skupinky vo svojom území je obranca. Akonáhle prejde do iného obdĺžnika tak sa stáva útočníkom. Útočník môže byť chytený obrancom, vtedy si musí čupnúť. V každej skupinke bude jeden dračí bojovník, ktorý nemôže kraďnúť tajné ingrediencie, ale po dotknutí vráti útočníka späť do hry. Vrátený útočník musí ísť späť na svoje územie pred ďalším útokom. Útočník sa snaží zobrať tajnú prísadu iba od 2 ďalších skupiny po jeho pravici. Teda Skupina A útočí iba na B, C. Skupina B útočí na C, D. Skupina C útočí na D, A. Skupina D útočí na A, B. Keď útočník vojde do kruhu ďalšej skupiny tak nemôže byť chytený obrancom pokiaľ nevidí. Taktiež obranca nemôže ísť do svojho kruhu. Chytený útočník s tajnou ingredienciou ju musí vrátiť obrancovi. Za ukradnutú ingredienciu sú 2 body. Za vlastnú ingredienciu je 1 bod.



PÔMOCKY NA HRU: laná 7x (stačí aj 6x), fixky 4x, perá, pripravené ingrediencie, euroobaly 4x, kolký štyroch farieb 12x, šatky 4x, rozpis ingrediencií 4x.

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Priznanie si chyby

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vdáky/prosby).

PRÍBEH: Dievčinu, ktorá žila v škótskom Glasgowe, prestalo baviť obmedzujúce spolužitie s rodičmi. Dnešným mladým sa to stáva často. Táto dievčina odmietla aj náboženské pravidlá svojej rodiny a jedného dna povedala: „Nechcem vášho Boha. Už to nevydržím. Odchádzam!“

Tak odišla z domu odhodlaná dobyt' svet. Čoskoro však zažila sklamanie, pretože si nevedela nájsť prácu. Začala sa teda túlať po uliciach mesta a žobrať o peniaze.

Prešli roky, jej otec umrel, matka zostarla a dcéra žila čoraz horšie.

Matka nemala s dcérou počas tých rokov nijaký kontakt. Keďže vedela, kde sa zrejme môže jej dcéra nachádzať, vydala sa hľadať ju do najbiednejších štvrtí mesta. Navštívila všetky krízové centrá a jednoducho sa opýtala: „Môžem tu vyvesiť túto fotografiu?“ Bola na nej vyobrazená ona – usmievajúc sa žena so šedivými vlasmi. Pod fotografiou bol odkaz písaný rukou: „Stále ťa ľúbim... vráť sa domov!“

Prešlo niekoľko mesiacov a nestalo sa nič. Potom do jedného krízového centra prišla žena, aby požiadala o niečo na jedenie. Ako tam sedela a roztržito sledovala svätú omšu, pohľad jej zablúdil na nástenku s oznamom. Vtedy zbadala fotografiu a pomyslela si: „Veď to je moja matka!“

Nečakala na koniec omše. Vstala a šla si pozrieť fotografiu zblízka. Skutočne na nej bola jej mama. Uvidela aj nápis. „Stále ťa ľúbim ... vráť sa domov!“

Ako tam stála, zaliali ju slzy. Bolo to príliš pekné, aby to mohla byť pravda. Čas už pokročil a rýchlo sa zotmelo, no tá správa ju tak dojala, že sa hneď vydala na cestu domov.

Keď prišla, bolo včasné ráno. Mala obavy a placho podišla k domu nevediac, čo má vlastne urobiť. Len čo zaklopala, dvere sa otvorili. Pomyslela si, že v dome sú zlodeji.

V strachu o matku utekala do spálne, kde ju našla pokojne spať. Zobudila ju teda so slovami: „To som ja! To som ja! Vrátila som sa!“ Matka nemohla uveriť vlastným očiam. Utrela jej slzy a objala ju. Dcéra povedala: „Tak som sa bála! Dvere boli otvorené. Myslela som si, že sa sem vlámali zlodeji!“ Matka jej však láskavo odvetila: „Nie, srdiečko. Odkedy si odišla, nikdy som dvere nezatvorila.“

OTÁZKY NA DISKUSIU: Uvedomím si keď urobím nejakú chybu? Kedy sa mi naposledy niekto ospravedlnil? Kedy som sa ja naposledy niekomu ospravedlnil?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Odprosme Boha za všetko, čím sme ho zranili. Prosme ho o naše vzťahy, aby sme si vedeli priznať svoje chyby. Modlime sa aj za tábor.

AKTIVITA POOBEDE: EVAKUOVANIE ÚDOLIA

MIESTO: Ekonóm

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 - 90 minút, čas je flexibilný

CIEĽ HRY: Dostať celý druhý tím von z hry, poprípade čo najviac osôb. Tím ktorý po 10 minútovom časovom limite bude mať viac hráčov, vyhráva.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka sa rozdelí na 2 tímy- dievčatá a chlapci, čiže vznikne 8 tímov, ale súťažia každý s každým iba chlapci s chlapcami a dievčatá s dievčatami, čiže vzniknú tzv. dva mini turnaje. Urobia sa 4 ihriská, v 2 budú hrať chlapci a v 2 dievčatá. Každé ihrisko sa rozdelí ešte na polovicu. Potom sa obe strany striedajú a vysielajú na územie súperov jedného útočníka, ktorý sa tam má dotknúť jedného alebo viacerých protivníkov a vrátiť sa na svoje územie. Útočník sa v čase svojho

pobytu medzi súpermi nesmie nadýchnuť – inakšie je zajatý. Pred vstupom na cudziu polovicu sa teda u hraničnej čiary naposledy zhlboka nadýchne a potom už len pomaly vydychuje s tým, že musí zreteľne vyslovovať hu-tu-tu-tu-tu-tu. Obrancovia sa útočníkovi vyhýbajú, ale vo vhodnom okamihu sa ho snažia zadržať na svojom území, tak aby mu došiel dych. Keď sa útočník nadýchne, je zajatý a vypadáva z hry. Ak sa mu však podarí pred novým nádychom návrat na vlastné územie (stačí, keď sa dotkne hraničnej čiary), všetci súper, ktorých sa dotkol, sú zajatí a vypadávajú z hry.

9. DEŇ, STREDA, 16.7.2020 – PÝCHA ZASLEPUJE

MESTO – SEBO, ALICKA

CESTA NA MIESTO:

ČASY ODCHODOV: 9 – 8:45, 8:51, 8:57, 9:03, 9:09, 9:15, 9:21, 9:27 (každých 6 minút)

DĹŽKA CESTY MHD: 15 minút

POPIS CESTY: Pôjdeme spred kostola na električku číslo 9 a odtiaľ na Námestie SNP. Z námestia pôjdeme peši na Hlavné námestie (Rolandova fontána)

AKTIVITA DOOBEDA: ZASLEPENOSŤ ÚLOHAMÍ

MIESTO: Mesto

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 120 minút

CIEĽ HRY: Dostať sa na miesto (asi Medická) kde budú unesení členovia skupiniek a prejsť stanovišťa.

PRAVIDLÁ HRY: Začneme na Hlavnom námestí a unesieme 1 z každej skupinky (najvyššie povýšení) - tí budú plniť špeciálne úlohy ktorými vyriešia šifru a myšlienku dňa "pýcha zaslepuje".

Ostatní budú chodiť po meste a plniť úlohy na stanovištiach a presúvať sa budú pomocou indícií a po každom stanovišti jednému členovi zaviažu oči.

STANOVISKÁ:

1. Námestie SNP - Slepá baba - ohraničené územie
2. Dóm svätého Martina - Vedomostné otázky
3. Socha H.CH Andersena - Naučiť krátku časť textu (tematický) a povedať to ďalšiemu atď.
4. Hlavné námestie pri fontáne - Odfotiť sa s 10 ľuďmi s okuliarmi
5. Hviezdoslavovo námestie pred SND – Získať podpis od 5 ľudí v McDonalde
6. Šafárikovo námestie - 5 členovia zo skupinky si zatancujú v páre s človekom naokolo
7. Primaciálne námestie pri paláci - Prekážková dráha
8. Michalská brána – Zistiť od ľudí 5 ulíc, ktoré majú názov podľa nejakej osoby (Miletičova, Gagarinova)
9. Kamenné námestie - budú musieť vyriešiť šifru ktorou zistia kde sa nachádzajú unesení členovia skupinky (šifra)

PÔMOCKY NA HRU: šatky (pre každú skupinku 2 + na slepú babu 1-2), šifry, otázky – vedomostné, pomôcky na prekážkovú dráhu (lano, kužele – závisí od animátora, ktorý ju bude mať na starosť), krátky text, perá na stanovištia, indície, lano, papier (stanovište s McDonald)

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Pýcha zaslepuje

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vdáky/prosby).

PRÍBEH: Dvaja zúriví a vyhladovaní vlci zahnali v noci do úzkych bielu ovečku, ktorá sa vzdialila niekoľko desiatok metrov od ovčince pri starej horskej usadlosti istého pastiera.

„Je moja!“ zavyl prvý vlk a postupoval ku koristi.

„Nie, je moja!“ kruto zavrčal druhý.

„Chlapci...“ zabečala placho tenkým hlasom vyľakaná ovečka. „Som vaša, ja viem... nemám ako ujsť... ale prosím vás o tú česť, aby ma zožral ten, ktorý je z vás odvážnejší, ten lepší...“

„To je ktorý?“ opýtali sa jednohlasne obaja darebáci.

„Ten, ktorý ako prvý chytí tamten starý povraz, ktorý visí v tieni pri chalupe...“

Ešte ani nedopovedala a už dvaja hladní, ale napriek tomu pyšní vlci vyrazili ako šípy vystrelené z kuše a niekoľkými skokmi sa dostali k visiacemu povrazu, do ktorého sa takmer súčasne zahryzli.

A rozozvučal sa zvon, zvonil a zvonil. Z tmy humna okamžite vyštartovali s vrčaním traja veľkí naježení ovčiarski psi. S vycerenými zubami a rozhnevaným brechotom skočili k vlkom. V tej istej chvíli sa prudko otvorilo okienko na dome a mladý pastier hromžiac na nevítaných zlodejov štyrmi strelami zasiahol jedného z vlkov a druhého donútil vziať okamžite nohy na plecía.

Nepříjemná príhoda sa skončila v nočnej tme. Prešibaná ovečka sa prudko vydychujúc a roztrasená od strachu vrátila do bezpečia svojho ovčince.

AKTIVITKA: Deti dajme do dvojíc, majú za úlohu za 5 minút vymyslieť nejaké porekadlo, hádanku alebo básničku na tému pýcha. Keď chcú môžu aj viac, kľudne aj všetky. Ale jednu musí každú, stačí niečo krátke samozrejme.

POMÔCKY: perá, papiere

OTÁZKY NA DISKUSIU: Bol si už niekedy v živote pyšný? Môžu sa deti podeliť kedy (dobrovoľne). Čo ti pomáha v zastavení takéhoto pocitu? Modlil si sa vo chvíľach, keď nad tebou víťazila pýcha?

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Modlime sa za to, aby sme neboli pyšní. Aby sme vedeli odpustiť a nehnevať sa na ľudí, ktorý sa nad nami povyšovali. Modlime sa aj za tábor.

AKTIVITA POBEDE: MÚZEUM

MIESTO: Mesto

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 minút

CIEĽ HRY: Navštíviť múzeum.

10. DEŇ, PIATOK, 17.7.2020

PARK ANDREJA HLINKU – JURO

AKTIVITA DOOBEDA: STANOVIŠŤIA

MIESTO: Park Andreja Hlinku

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 120 minút

CIEĽ HRY: Získať čo najviac bodov v hre Osadníci z Katanu.

PRAVIDLÁ HRY: Skupinka sa rozdelí po 3 alebo 2. Bude 10 až 12 stanovísk a na každom bude animátor. Na každom stanovisku sa budú robiť nejaké úlohy. Za každé splnenie stanoviska sa budú dostávať suroviny a následne za nazbierané suroviny budú hrať Osadníkov.

Stanoviská budú s rôznymi obtiažnosťami a čím bude stanovište ťažšie, tak tým dostane výherný tím viac surovín.

Skupinky po 2 alebo 3 budú súťažiť na stanovištiach proti iným skupinkám z iných skupín.

Každá skupinka bude označená jednou farbou aby skupinky z istej skupinky nesúťažili proti sebe.

Suroviny sa teda nebudú získavať podľa hodu kocky, ale podľa toho koľko stanovíšť vyhrajú.

Kockou sa bude hádzať len každých 10 min. kedy skupinka, ktorá hodí najväčšie číslo môže určiť, na ktorú skupinku pôjde zlodej. Zlodej bude následne naháňať a brať suroviny danej skupinke.

STANOVISKÁ:

1. Pavučina
2. Plank
3. Pitie vody
4. Hádanky
5. Beerpong
6. Aréna
7. Text
8. Uterák
9. Držanie fľaše
10. Ruky nohy
11. Lietadlo
12. Výmena trička
13. Pantomíma

POMÔCKY NA HRU: lanko, mobil so stopkami, pohár a veľa vody, mobil s hádankami, poháriky a pingpongová loptička, 2 uteráky, šatka, lano, text na pamätanie, uterák, dve 1,5 l vody, papiere A4, dve trička, suroviny z hry Osadníci z Katanu, hracie pole a kocky, krepák vo 4 farbách

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Ty si Boží bojovník

ÚVODNÁ MODLITBA: Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vd'aky/prosby).

PRÍBEH: Sviečka, ktorá odmieta svietiť. Také niečo ešte nikdy nikto nevidel! Sviečka, ktorá sa nechce ani len zažať, to je neslýchané!

Všetky jej družky na poličke sa zľakli. Bolo niekoľko dní pred Vianocami a každá z nich nadšene myslela na nato, akú dôležitú úlohu bude mať počas týchto sviatkov – vyžarovať svetlo, vôňu a pôvab.

Iba mladá červená pozlátená sviečka tvrdohlavo opakovala. „Nie, nie a ešte raz nie! Ja nechcem zhorieť. Keď sviečku zapália, za chvíľku zhorí. Ja chcem zostať taká, aká som – krásna, pôvabná a najmä celá!“

„Ak sa nezapáliš, akoby si zomrela skôr, než by si bola žila,“ povedala veľká svieca, ktorá už prežila dvoje Vianoc. „Si z vosku a knôtu, ale to nič nie je. Len keď budeš horieť, budeš to skutočne ty a dosiahneš úplné šťastie.“

„Nie, ďakujem pekne,“ odvetila červená sviečka. „Uznávam, že tma, chlad a samota sú strašné, ale je to vždy lepšie, ako trpieť v plameni.“

„Život nie sú len slová ani ho nemôžeš pochopiť zo slov, musíš ho žiť,“ pokračovala veľká svieca.

„Len ten, kto dá druhému k dispozícií celú svoju bytosť, môže zmeniť svet a zároveň mení sám seba. Ak dovoľíš samote, tme a chladu, obklopa celý svet.“

„Znamená to, že sviečky majú bojovať proti chladu, temnote a samote?“

„Pravdaže,“ odvetila svieca. „Zhoríme, stratíme svoj pôvab a farby, ale sme užitočné a vážia si nás. Sme rytieri svetla.“

„Lenže vyhoríme a úplne stratíme podobu aj krásu.“

„To je pravda, ale len tak môžeme premôcť tmu noci a všetok mráz sveta,“ povedala múdra svieca. Nakoniec sa teda aj červená pozlátená sviečka nechala zapáliť. Zažiarila uprostred noci z celého srdca, premieňala svoju krásu na svetlo, akoby mala sama premôcť všetok chlad a tmu sveta. Vosk a knôt sa pomaly míňali, ale svetlo sviečky dlho žiarilo v očiach a srdciach ľudí, pre ktorých horela.

OTÁZKY NA DISKUSIU: V čom sa odlišuje tvoje správanie od neveriacich? Je na tebe vidieť, že si veriaci? Hanbil si sa niekedy za to, že si veriaci?

AKTIVITKA (na záver): Porozprávajme sa s deťmi o tábore, čo sa im páčilo najviac (najmenej). Najlepšie zážitok. Či získali nových kamarátov. Tak voľne sa pozdieľať 😊.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: Modlime sa, aby sme sa nehanbili za našu vieru. Svojím životom hlásali evanjelium a približovali ľudí k Bohu. Môžeme poďakovať za tábor.

Moja skupinka:



	Dieťa	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	MHD
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												
6.												
7.												
8.												
9.												
10.												