

**Meno:**

# **KUNG FU PANDA**



**PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2020**

**4. KMEŇ**

**6. JÚLA – 17. JÚLA**

## DENNÝ PROGRAM – PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2020

7.15	ranné modlitby animátorov
7.30. – 8.00	príchod a privítanie detí
8.15. – 9.15	film + sv. omša
9.30. – 12.30	predstavenie dňa + dopoludňajší program
12.30. – 13.30	obed + poludňajšia siesta
13.45	stretko
14.00. – 16.00	popoludňajší program
16.00. – 17.00	rozlúčka s deťmi, upratovanie

**Moje predsavzatie na prímestský tábor:**

deň	Animátori, ktorí majú deň na starosti	téma	evanjelium	príbeh, myšlienka	Miesto/obed
pondelok	Janči Gottweis	Kačka: "Čo sa ti snívalo?"	Lk 19, 1-10 Zachej	Môj Sen	Oratko
utorok	Majka Sirotová a Samo Vagrčka	Ugvej: "Náhody neexistujú."	Mt 26, 36-46 Ježiš v Getsemanskej záhrade	Boží plán so mnou	Výlet
streda	Lucka Kotulová	Ugvej: "Vzdať alebo nevzdať. Vrátiť sa alebo nevrátiť. Príliš sa zaoberáš tým, čo bolo a tým, čo bude. Existuje príslovie: Včerajšok je minulosť, zajtrajšok nám nie je známy, ale dnešok je dar. Tak si ten dar náležite váž."	Mt 6, 25-34 Dôvera v Božiu prozreteľnosť	Dnešok je dar	Kúpalisko
štvrtok	Amy Trenčanová	Zmija: "On sa nikdy nevzdá, však?"	Jn 21, 4-8(12) Peter skáče za Ježišom do mora	Nevzdávať sa	Oratko VD/obed
piatok	Terezka Šikulová	Tigrica: "Chcel získať dračí zvitok. Ugvej však videl temnotu v jeho srdci a odmietol ho."	Lk 9, 10-17 Rozmnoženie rýb a chleba	Moje dary sú tu pre druhých	Mamateyka/obed

pondelok	Lucia Kotulová	Ugvej: "Broskyňa (ňou myslí Poa) môže poraziť Tai Lunga, pokiaľ budeš ochotný ju viesť. Vychovávať ju. A veriť v ňu." Šifu: "Ako? Potrebujem pomoc." Ugvej: "Nie. Potrebuješ iba veriť."	Mt 17, 14-21 Uzdravenie posadnutého chlapca	Potrebuješ len veriť	Spoločný Výlet
utorok	Katka Galková	Po: "Nie som hladný, majster."	Mt 25, 14-30 Talenty	Rozvíjanie darov	Sad Janky Kráľa/obed

streda	Šani Matuška	Šifu: "Konečne zaplatím za svoj omyl."	Lk 18, 9-14 Farizej a mýtnik	Priznanie si chyby	Okolie oratka/obed
štvrtok	Jožo Záhora a Terezka Madarásová	Šifu: "Bola to pýcha, čo ma zaslepila. Príliš som ťa miloval a nevyšimol si, čo z teba sám robím. Mrzí ma to."	Mt 11, 25-30 Tichý a pokorný srdcom	Pýcha zaslepuje	Múzeum/ Mesto
piatok	Števo Hložek a Zaira Markovič	Po: "Žiadna ingrediencia nie je. Si len ty!"	Mt 5, 13-16 Soľ zeme a svetlo sveta	Ty si Boží bojovník	Oratko/obed



## 1. DEŇ, PONDELOK, 6.7.2020

### **AKTIVITA DOOBEDA: SKUPINKOVAČKA**

**ZODPOVEDNÝ: JANČI GOTTWEIS**

**MIESTO:** Ihrisko za oratkom.

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90-120min

**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), proti inej dvojici. Tá dvojica, ktorá vyhrá sa dozvie či sú spolu v skupinke. Keď sa nájdu všetci, prídu za vedúcim a spýtajú sa či sú správne ak hej vyhrali.

Ak to treba skrátiť, môžu sa hneď na začiatku rozdeliť na polovicu, do každej pôjde skupinky, s tým, že by na stanoviská chodili iba vo dvojiciach z rovnakej polovice. To by trvalo možno 45-80 min.

Ďalšia možnosť je, že nebudú vo dvojiciach súťažiť, iba príde dvojica na stanovisko, splní nejakú úlohu a dozvedia sa, či sú spolu. Trvať to bude tak 60-80 min.

Keby sa obe tieto veci zmotali dokopy, tak by vyšlo asi tak 30-45 min.

#### **STANOVISKÁ:**

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

**PÔMOCKY NA HRU:** balóniky tak 5-10, keby to dakto popraskal, 2 ping-pongové rakety, 2 loptičky, basketbalka

### **AKTIVITA DOOBEDA: ZOZNAMOVAČKY**

**ZODPOVEDNÝ: JANČI GOTTWEIS**

**MIESTO:** Ihrisko za oratkom.

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 30min

**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**

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

- Ak už niekoho čapne, ide ten človek do stredy.

#### **Zoznamovačka 3**

-Každý si odtrhne z toaletného papiera toľko,koľko chce(najprv nehovoríme načo). Potom každé dieťa,podľa toho koľko útržkov si odtrhlo,toľko vecí o sebe povie,avšak jeden útržok=jedna povinná otázka - [LK2] Aký je tvoj sen?(inak platí - 1 útržok=1 vec o sebe).

**PÔMOCKY NA HRU:** 4x toaleták, kartičky s otázkami, papieriky s menami detí v skupinke, 4x fafák

## STRETKO:

**TÉMA:** Mój Sen

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Môžeme poďakovať, že napriek pandémie 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 dopyčul 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 odvalu a povedal si: "Mój 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.

Zvítal!

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 POBEDE: UPGRADOVANIE

**ZODPOVEDNÍ:** JANČI GOTTWEIS

**MIESTO:** Račko/Park Andreja Hlinku

**MINUTÁŽ HRY:** 120min

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

2.kliky

1.úroveň:100

1.úroveň:50

2.úroveň:200

2.úroveň:70

3.posúvanie kruhov cez kruh,bez toho aby sa deti pustili:

Tuto treba aspon 2 deti.

1.úroveň: 10 detí (môžu sa aj opakovať)

2.úroveň: 15 detí

4.preskoky cez švihadlo:

1.úroveň: 200

2.úroveň: 300

Dalšie úrovne pre tieto stanoviská asi ani netreba písať, proste sa počet len nejako rozumne zväčší.

5.hlavolamy (úrovne sa pripravujú)

6. Hlavne mesta, rieky...

1. 10 miest

2. 10 riek

3. 10 Hradov

4. 20 automobiliek

7. Ruky, nohy...

Toto stanovisko je pre práve 5 ľudí z jednej skupinky.

Všetky napísané končatiny sa **musia** dotýkať zeme.

1. 2 ruky, 3 nohy, zadok, hlava

2. 2 nohy, 10 rúk

3. 2 nohy, 3 ruky

4. 3 nohy, ruka,

5. 2 ruky, 2 nohy

6. 2 zadky

(Ak to bude moc ľahke tak by sa to mohlo zťažiť trochu, ale to sa zistí asi až za priebehu hry, či to bude robiť jedna skupinka, alebo tam budú chodiť úplne všetci.

To isté ak to bude moc ťažké.)

**PÔMOCKY NA HRU:** gymnastické kruhy (1 alebo 2), švihadlo (tiež asi 1 alebo 2)

## 2. DEŇ, UTOROK, 7.7.2020

### CESTA NA MIESTO

**ČASY ODCHODOV:** 9:07 , 9:22 , 9:37 , 9:52 (každých 15 min.)

**DĹŽKA CESTY MHD:** 24 min. (30 min. lístky)

**POPIS CESTY:** autobusom 207 zo "Saleziáni" na "ŽST Železná studienka" , pešo na Kačín

### AKTIVITA DOOBEDA: HLADANIE NÁHODY

**ZODPOVEDNÁ:** MÁRIA SIROTOVÁ

**MIESTO:** V lese po ceste na Kačín

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** pokým sa nedostaneme na Kačín

**CIEL' HRY:** Dostať sa na Kačín

**PRAVIDLÁ HRY:** Hra bude spočívať v tom, že po ceste na Kačín 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.

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

## 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 povieť 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:

#### Očami dieťaťa

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 zakotúľala 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 starec. „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.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Dievčatko sa usmialo a povedalo: „Ujo, teraz viem, že Boh je so mnou.“

Starý muž sa usmial a povedal: „Dobrá slečinka, teraz viem, že Boh je so mnou.“



4. Dieťa povie 5-ciferné číslo. Animátor v hlave spraví ciferný súčet, ktorý vydolí dvoma (kalkulačka, 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 idúce skupinky a tie ho musia obísť.

**POMÔCKY NA HRU:** 4x žolíkové karty, špagát, nožnice, (kalkulačky?), ŠATKA/BUFKA pre KAŽDÉ dieťa

## **CESTA NASPAŤ:**

**ČASY ODHODOV:** 43= 14:24 , 15:04 , 15:44 / 207= :08 , :23 , :38 , :53

**DĹŽKA CESTY MHD:** 11 min. (43) + 23 min (207) - 15 min listok a 30 min listok

**POPIS CESTY:** autobusom 43 z "Kačín" na "ŽST Železná studienka", 207 zo "ŽST Železná studienka" na "Saleziáni"

## **3. DEŇ, STREDA, 8.7.2020**

### **CESTA NA MIESTO**

**ČASY ODHODOV:** 09:27, 09:33, 09:39

**DĹŽKA CESTY MHD:** 35 min

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

### **AKTIVITA NA CELÝ DEŇ:**

**ZODPOVEDNÁ:** LUCIA KOTULOVÁ

**MIESTO:** Kúpalisko Rosnička

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

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** Celý deň

**CIEĽ HRY:** Zabaviť sa s deťmi na kúpalisku

**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

### **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 tisíciny 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.

## CESTA NASPAŤ:

**ČASY ODCHODOV:** 15:57, 16:17

**DĹŽKA CESTY MHD:** 31 min

**POPIS CESTY:** Pôjdeme zo zastávky Horné Krčace jedenásť zastávok na zastávku Chatam Sófer. Na Zastávke Chatam Sófer nastúpime do autobusu číslo 39 a odvezieme sa na Trnavské Mýto odkiaľ pôjdeme pešo. Neskoršia varianta: Pôjdeme zo zastávky Horné Krčace, 2 zastávky na zastávku Záluhy, kde z iného nástupišťa pôjdeme autobusom číslo 83, 7 zastávok na zastávku Sokolská. Tam prestúpime na trolejbus č. 209 a pôjdeme ním 5 zastávok na zastávku saleziáni.

## 4. DEŇ, ŠTVRTOK, 9.7.2020

### AKTIVITA DOOBEDA: 饥饿的熊猫 (Hladná panda)

**ZODPOVEDNÁ:** AMY TRENČANOVÁ

**MIESTO:** Park pri Bille

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 - 120 minút

**CIEĽ HRY:** Získať čo najväčší počet bodov za kartičky s čínskym jedlom. 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 a jeho počet bodov, 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 kradnúť 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. 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 napínavá pre chytača, avšak ak chytač chytí člena inej skupinky, tento člen musí odovzdať VŠETKY kartičky, ktoré má u seba. Za podvody budú sankcie, v podobe Božieho trestu.

**PRAVIDLÁ HRY:**

Sú 4 druhy jedál na kartičkách:

## 1. Kung - Pao

jeho hodnota sú 2 body

kartičky majú dvaja animátori

## 2. Kňedlíčky (Dim Sum)

ich hodnoty sú 3 body

kartičky majú dvaja animátori

## 3. Rezannca

ich hodnota je 1 bod

kartičky majú dvaja animátori

## 4. Ostrkýsss

jej hodnota sú 4 body

kartičky má jeden animátor



Postava:

Majster Ugvej: Toto bude jeden animátor, ktorý bude vedieť koľko bodov má ktoré jedlo. Ak deti chcú zistiť koľko bodov má dané jedlo, musia vykonať nejakú úlohu.

Úlohy:

- Hlavalamy kovové
- hlavalamy zápalkové,
- pod ktorým pohárom je schovaná loptička,
- vyhraj v piškvorkách 3x3 nad animátorom

Aktivity, ktoré budú mať na starosti animátori:

### 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 pštroscou a pštrosičatkami 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)

## PÔMOCKY NA HRU:

- švihadlo
- pingpongová lopta, raketa, kužeľky na dráhu
- magnetický terč so šípkami
- obruč na točenie, kužeľ, tenisová lopta
- vrece na skákanie, kužeľky na dráhu
- vytlačené, resp. V mobile jazykolamy
- Na zapisovanie bodov do každej skupiny papier a pero
- Vytlačené papieriky s jedlami a bodmi (150x)
- 4 druhy krepových pásov
- Švihadlo
- Pingpongová loptička
- Hlavalamy kovove
- zapalky(1 krabička)
- 3 pohare
- Papiere a pero

## 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 12zlatých 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 odvahu, aby sme sa nevzdávali v ťažkých situáciách, najmä vo veciach našej viery. Prosme ho za odvahu sa nevzdať keď padneme a silu vždy vstať a nasledovať Ho.

## AKTIVITA POOBEDE: STANOVISKÁ + KONCOVÁ OBLIEVAČKA

**ZODPOVEDNÁ:** AMY TRENČANOVÁ

**MIESTO:** Zadné ihrisko

## ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 minút

**CIEĽ 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. 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. Deti sa budú môcť brániť. Ako? to už necháme na nich. 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.

### PRAVIDLÁ HRY:

- 1. Mydlová súťaž** - Jedna skupinka vyzve druhú, ktorá MUSÍ výzvu prijať. Každá skupinka dostane vedro s vodou a mydlo. Úlohou skupinky bude za 5 minút „vymydlit“ čo najväčšiu časť z mydla. Vyhrá skupinka, ktorá za 5 minút 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 vypíť tieto fantastické nápoje tak, aby ich nezmiešali spolu t.j. zvlášť vodu a zvlášť sirup/citrónku. Výhra= 3 sáčky
- 4. Žeriav**- Jedna skupinka. Na stromoch bude gurtňa a deti budú po nej chodiť. Gurtňa je bezpečnejšia ako lano. Lano bude natiahnuté 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. Hádzat' 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 fahnúť 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:

- 4x mydlo, 2x vedro s vodou, stopky na mobile
- Lano, kužeľky
- 8x 2l fľaša H<sub>2</sub>O, 4x 0,5l fľaša sirupu/citrónky
- Lano, gurtňa
- Hadica, DETI trička, stopky na mobile
- Vedro, voda, sklenený pohár, mince 1cent, 2centy, 5centov
- 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 naberat' vodu do sáčkov. Treba aj plnička vane. Do každého domčeka jedno vedro, kde si budú dávať sáčky naplnené vodou. Počas týchto stanovísk môžu mať animátori nejaké vodné pištoľky a oblievať ich.

## 5.DEŇ, PIATOK, 9.7.2020

### CESTA NA MIESTO

ČASY ODHODOV: 9:10, 9:20, 9:32, 9:44, 9:56 , 10:08 ,treba 15 minútové lístky

**DĹŽKA CESTY MHD:** 11-12 minút

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

## **AKTIVITA DOOBEDA: ZBIERANIE NOSOROŽCOV**

**ZODPOVEDNÁ: TEREZKA ŠIKULOVÁ**

**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. Deti behajú po suroviny ,ktoré potrebujú na to , aby si za ne mohli zakúpiť /vycvičiť nosorožce. Povýšení môžu brať po dvoch surovinách. Animátori (Tai Lungovia) ich naháňajú a keď ich chytiť tak im vezmú danú surovinu alebo nosorožca. Vyhrá skupina s najväčším počtom bodov za nosorožce.

Najprv musí skupina nazbierať aspoň 13 kyjakových nosorožcov aby mohla zbierať sekerových ,ktorých treba aspoň 11 aby mohli zbierať kušových ,ktorých treba 8 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. Bude aj obdobie sponzorov - povýšení budú môcť brať po troch surovinách (buď rovnakých alebo rôznych) a nepovýšení po dvoch.

*Suroviny-* drevo, železo, koža, lano na luk, oceľové pláty, oheň

*Kategórie nosorožcov:*

- Kyjakový nosorožec: koža, oceľ, drevo - 3 body
- Sekerový nosorožec: oceľ, drevo, koža, železo - 4 body
- Kušový nosorožec: oceľ, drevo, koža , lano, železo - 5 bodov
- Nosorožec s lukom a s ohnivými šípami: oceľ, drevo ,koža, lano, železo a oheň - 6 bodov

**PÔMOCKY NA HRU:** nastrihané papieriky/obrázky daných surovín(z každej asi 150-200 ks) a obrázky nosorožcov (100 ks z každej kategórie )

## **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:**

### **Kruh radosti**

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 guľičku 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.

## AKTIVITA POOBEDE: VYZÝVAČKY

**ZODPOVEDNÁ: TEREZKA ŠIKULOVÁ**

**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.

*Disciplíny:*

**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)

**POMÔCKY NA HRU:** 2 laná , kužele ,švihadlo, ceruzka, papiere, perá, tácky

### **CESTA NASPAŤ:**

**ČASY ODHODOV:** treba 15 minútové lístky

**DĹŽKA CESTY MHD:** 14 minút

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

## **6. DEŇ, PONDELOK, 13.7.2020**

### **AKTIVITA NA CELÝ DEŇ:**

**ZODPOVEDNÁ:** LUCIA KOTULOVÁ

**MIESTO:** Panova 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:**

- Futbalová lopta
- Karty
- Laná

### **STRETKO:**

**TÉMA:** Potrebuješ 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 (vďaky/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. 2020**

### **CESTA NA MIESTO**

**ČASY ODHODOV:** 9 zastávka saleziáni; 9:15 9:27

**DĹŽKA CESTY MHD:** cca 20min

**POPIS CESTY:** električka číslo 9 - prestup Blumentál električka 3 - koniec zastávka Sad Janka Kráľa

### **AKTIVITA DOOBEDA: ROZVÍJANIE TALENTOV**

**ZODPOVEDNÁ: KATKA GALKOVÁ**

**MIESTO:** Sad Janka Kráľa

**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 spevaním 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, malovátka, papiere, perá,

## 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 (vd'aky/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 sedemnať 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 POBEDE: BOJ O ÚZEMIE

### ZODPOVEDNÁ: KATKA GALKOVÁ

**MIESTO:** Sad Janka Kráľa

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 – 120 minút, prispôsobiteľná

**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. Preskákánie 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 ODHODOV:** električka 3; 15:32 15:42

**DĹŽKA CESTY MHD:** cca 20min

**POPIS CESTY:** 3 na Blumentál, prestup na 9

## 8. DEŇ, STREDA, 15.7.2020

### AKTIVITA DOOBEDA: PRÍPRAVA JEDÁL A KRADNUTIE

**ZODPOVEDNÝ:** ALEX MATUŠKA

**MIESTO:** Kubov dom

**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 šlaháčky. Skupina B má lososové špagety z lososa, špagiet a bylínky. 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. Ingredienca sa získa prídenním na dané miesto a môžeš mať iba 1 ingredienciu naraz. Číslo 1 na obrázku je obchodník a má tieto ingrediencie: palacinky, šlaháčka, špagety, omáčka, rezance, voda. Číslo 2 je farmár a má tieto ingrediencie: banán, losos, bylínky, mäso, ryža, bambus. Po získaní ingrediencie ju treba aj pripraviť pre jedlo a preto treba zájsť za kuchárom alebo kuchárkou. Kuchár je číslo 3 a spracováva tieto ingrediencie: šlaháčka, bylínky, 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 spraví 5 drepov. 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 kraťnúť 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 pokým nevíde. 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, kolky štyroch farieb 12x, šatky 4x, rozpis ingrediencií 4x.

## STRETKO:

**TÉMA:** Priznanie si chyby

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vd'aky/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 dobyť 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 zoslarla 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 – usmievajúca 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. Utréla 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 POBEDE: EVAKUOVANIE ÚDOLIA

**ZODPOVEDNÝ: ALEX MATUŠKA**

**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 vypadávaajú z hry.

**PÔMOCKY NA HRU:** laná 6x (aspoň 2 dlhé).

**9. DEŇ , ŠTVRTOK, 16.07.2020**

## CESTA NA MIESTO

**ČASY ODHODOV:** 9:14, 9:26, 9:55,

**DĹŽKA CESTY MHD:** 12 min, treba kúpiť 15 min lístky

**POPIS CESTY:** Pešo prejdeme na zastávku električky, č. 4 na Trnavské Mýto, odkiaľ pôjdeme na zastávku Jurajov Dvor. Tam vystúpime a odtiaľ pôjdeme pešo.

## AKTIVITA DOOBEDA: NÁVŠTEVA MÚZEA

**ZODPOVEDNÁ:** LUCIA KOTULOVÁ

**MIESTO:** Aurelium, múzeum vedy

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 120 min

**CIEĽ HRY:** Podpora slovenských múzeí

## STRETKO:

**TÉMA:** Priznanie si chyby



**ÚVODNÁ MODLITBA:** Môžeme ďakovať, že sme dnes na tábore. Necháme deti, nech povedia svoje modlitby (vd'aky/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 dobyť 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 – usmievajúca 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 roztržite 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 zloději.

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 zloději!“ 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: ZASLEPENOSŤ ÚLOHAMÍ

**ZODPOVEDNÍ:** TEREZKA MADARÁSOVÁ A JOŽO ZÁHORA

**MIESTO:** Mesto

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

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

**PRAVIDLÁ HRY:** Začneme na Hlavnom námestí a unesieme 1 z každej skupinky (najvyššie povýšení) - tí budú plniť špeciálne úlohy ktorými vyriešia šifru a myšlienkou 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 zaviazu oči.

Stanovišťa:

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 - Zistiť ako sa volajú všetci ľudia 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 - Zoznámiť 2 krát dvoch ľudí čo sa nepoznajú na ulici
9. Kamenné námestie - budú musieť vyriešiť šifru ktorou zistia kde sa nachádzajú unesení členovia skupinky (šifra)

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

### **CESTA NASPÄŤ:**

**ČASY ODCHODOV:** 15:57, 16:12, 16:27

**DĹŽKA CESTY MHD:** 4-5 minút

**POPIS CESTY:** trolejbus 207 zo zastávky Americké námestie

## **10. DEŇ, PIATOK, 17.7.2020 - TY SI BOŽÍ BOJOVNÍK**

### **AKTIVITA DOOBEDA: STANOVIŠŤIA**

**ZODPOVEDNÍ:** ZAIRA MARKOVIČ A ŠTEVO HLOŽEK

### **AKTIVITA DOOBEDA: STANOVIŠŤIA**

**ZODPOVEDNÍ:** ZAIRA MARKOVIČ A ŠTEFAN HLOŽEK

**MIESTO:** Oratko

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 až 120 min. (ale môžeme to skrátiť ako bude treba)

**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.

**PÔMOCKY NA HRU:** pomôcky podľa stanovíšť

### Aktivity

- Pavučina: lanko
- Plank: mobil so stopkami
- Pitie vody: pohár a veľa vody
- Hádanky: mobil s hádankami
- Beerpong: poháriky a pingpong. loptička
- Aréna: 2 uteráky, šatka, lano
- Text: text na pamätanie
- Uterák: uterák
- Držanie fľaše: dve 1,5L fľašky vody
- Ruky nohy: nič netreba
- Lietadlo: Papiere A4 na robenie lietadla
- Výmena trička: dve trička
- Pantomíma: nič
- Ďalšie pomôcky
- Suroviny z hry Osadníci z Katanu
- Hracie pole a kocky
- Krepák vo 4 farbách



### STRETKO:

**TÉMA:** Ty si Boží bojovník

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

**PRÍBEH:** Sviečka, ktorá odmieta svietať. 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 dispozícii celú svoju bytosť, môže zmeniť svet a zároveň mení sám seba. Ak dovoľíš samote, tme a chladu, obklopiť 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 tmú nocí 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 tmú 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). Najlepší 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.

## HYBKY:

### Beh okolo stola

Rozdelíme sa do dvoch skupín. Dáme na tvrdú viazanú knihu guľôčku a s tým pobežíme závodne trikrát (1 osoba) okolo stola. Komu guľôčka spadne, musí toto kolo opakovať od štartu znova. Každému tímu sa stopuje čas a ten tím, ktorý prebehne okolo stola skôr, vyhráva.

### Bez názvu

Rozdelíme sa do dvoch skupín. Jeden tím ide na jednu stranu chodby/ miestnosti a druhý tím ide čo najďalej (podľa možnosti). Keď sa odštartuje hra z každej skupiny vybehne iba 1 hráč a snaží sa dostať za čiaru druhého tímu avšak jeho úlohou je aj čo najskôr zastaviť súperovho hráča, aby bol čo najďalej od môjho vlastného tímu. Snažia sa teda hráči, ktorí vybehli, čo najskôr stretnúť. Vtedy si zahrajú kameň-papier-nožnice. Ten ktorý vyhrá uteká ďalej za svojim cieľom a vtedy zo súperovho tímu (ten, kto prehral) vybeháva ďalší, ktorý sa opäť snaží tým istým spôsobom čo najskôr zastaviť protihráča. Ten kto prehral sa vracia do svojho tímu. Keď sa hráč stálymi výhrami v kameň-papier-nožnice dostane až do súperovho tímu, jeho tím dostáva bod, on sa vráti naspäť do svojho tímu a hra ďalej postupuje rovnako až kým jeden z tímov nedosiahne počet bodov 10.

### Rečníci

Dvaja súperi stojaci čelom oproti sebe v metrovom odstupe spustia na signál monológ. Každý rozpráva na tému, ktorú si vopred vybral a snaží sa svojho súpera svojim rečnickým zápalom spliesť, alebo aj úplne umlčať. Môže gestikulovať, modulovať hlas, ale nesmie sa súpera dotknúť. Rečenie trvá 30 sekúnd a diváci potom hlasujú, kto bol lepší rečník.

### Chyt' 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.

### **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.

### **Krokodíly**

Hrajú dvaja proti sebe. Obaja sú v kliku oproti sebe a útočia si na ruky. Vyhráva ten kto prvý zhodí toho druhého.

### **Dvojička, kde si** □

Decká vytvorí 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.

### **Hahahaha**

Všetci si ľahnú vedľa seba, prvý v rade povie "ha", druhý "ha ha", tretí "ha ha ha"...atď.

- poznámka od autora (možno to bude sranda □ )

### **Satelity**

Každý si v skupine v hlave určí niekoho, okolo ktorého bude musieť obehnúť 10 krát.

### **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.

### **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.

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

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

### **Zvieratká**

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

### **Fackovaná**

Jednému dieťaťu sa zaviažu oči, ostatní sú okolo neho v kruhu. Dieťa, čo ma zaviazané oči, krúži vnútri kruhu, vytvorenom 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.

### **Presadávaná**

Hráči sedia v kruhu na stoličkách, jedna je voľná. V strede je jeden hráč, ktorý sa snaží sadnúť si na voľnú stoličku. Hráč, ktorý sedí a po jeho pravej ruke je tá voľná stolička, musí buchnúť po tejto stoličke a povedať meno niekoho druhého, ktorý sa v tom prípade musí rýchlo presunúť na túto "buchnutú" stoličku. Úlohou stredného hráča je sadnúť si na voľnú

stoličku skôr, ako sediaci hráč po nej buchne a povie meno niekoho druhého. Ak to stihne, hráč ktorý nestihol reagovať, ide namiesto neho do stredu a hra pokračuje ďalej.

### **Postreh**

Všetci stoja v kruhu (čo najužšom), jeden stojí v strede a drží nejaký malý predmet (lopta, frisbee, šiška na americký futbal,...). Úlohou všetkých je získať predmet ktorý je v kruhu. Úlohou toho v strede je vylákať aj čo najmenší pohyb od tých čo sú v kruhu. Ak ten stredný vyláka niekoho na pohyb a dokáže si udržať predmet získava bod za každého ktorý sa pohol. Okolo stojaci sa snažia získať ten predmet, môžu ho zobrať keď ho nemá pod kontrolou alebo pevne v rukách. Ak sa niekomu podarí získať predmet, ide do vnútra.

### **Molekuly**

Jeden začne naháňať. Keď niekoho chytí tak sa s ním spojí a chytajú spolu. Hra končí keď su všetci spojený a pochytaný.

### **Zvieracia naháňačka**

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

### **Prvočísla**

Sú dvaja ľudia oproti a tleskajú si rukami a postupne rátajú 1,2,3,... A postupne ako idú čísla tak striedajú buď jednu ruku a to vtedy keď to číslo je prvočíсло ale ak číslo nie je prvočíсло tak ťapnú dvoma rukami. Cieľ je ísť rýchlo a zároveň dosiahnuť čo najväčšie číslo bez chyby.



Názov skupinky:

	Dieťa	1. deň	2. deň	3. deň	4. deň	5. deň	6. deň	7. deň	8. deň	9. deň	10. deň	MHD
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												