

# Brožúrka 4. kmeň

---



## Denný program – ak nie je uvedené inak

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

**Moje osobné predsavzatie/(a) počas tohto Prímest'áku:**

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

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

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

## Zásady animátora na Prímestáku

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

Deň	Kde sme	Aktivity doobeda, poobede	Zodpovední	Myslienka dňa	Obed	Evanjelium	Dej
1.	Oratko, poobede mimo		Paťa, Eliška	Poslušnosť voči rodičom	Áno	Lk 2, 41-52	Smrť súrodencov, Nemo ide do školy
2.	Vodný deň		Veronika, Félix	Priateľstvo	Áno	Mk 8, 31-38	Súťaž, že kto ide k činu. Únos Nema, Marlin stretá Dory, príchod Bruca
3.	Výlet		Samó, Lucka	Láska	Nie	Mt 14, 22-32	Nájdenie okuliarov a úteck pred Bruceom
4.	Kúpalsko		Sebo	Prijatie nováčikov	Nie	Mt 4, 18-22	Marlin a Dory sú v priekohe, ryba so svetlom, Ryby v akváriu prijímajú Nema
5.	Mamateyka		Šani, Oliver	Rozveseliť smutného	Áno	Jn 20, 11-18	Hejno rýb, Stretko s Medúzami, Marlin sa vráti po Dory
6.	Spol. výlet		Sebo	Úcta k prírode	Nie	Lk 12, 22-31	Ucpatie Filtra, Ryby nemajú byť v akváriu, Marlin a korytnačky
7.	Medická		Tamarka, Matúš	Nikdy sa nevzdávajú	Áno	Mk 15, 21-27	Pelikán oznamuje Nemovi že otec príde, Prehltnutie veľrybou
8.	Mesto		Marek, Tina	Dôvera v priateľov	Nie	Jn 21, 15-19	Zubár chce čistiť akvárium, Pelikán berie Marlina
9.	ZOO		Sebo	Vďačnosť	Nie	Lk 17, 11-19	Nemo predstiera smrť, Nemov útek, Otec vidí „mŕtveho“ Nema
10.	Oratko		Maťo, Mišo	Odpustenie si	Áno	Mt 18, 21-35	Marlin a Nemo sa stretajú a odpustia si. Sú opäť doma
	Dažďový program						

## Zoznam animátorov 4. kmeňa na Prímesták 2022

Sebo	0904888017		
Šani	0944342138	Alica	0905726250
Mišo	0948200810	Veronika(2t)	0949048369
Marek(2,3)	0911 113 661	Lucka	0915187607
Oliver(2t)	0949476018	Tamarka	0949206384
Samo	0948 433 244	Eliška	0915500701
Felix	0944046524		
Matej(5)	0917961972	Paťa	0902 216 788
Matúš	0918497017	Tina(1,2)	0944932964

Zoznam detí tvojej skupinky je na predposlednej strane brožúrky. Rozdelenie detí do skupín je na poslednej strane brožúrky.

### CELOTÁBOROVÁ HRA

#### ORATKO - SEBO

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 10 dní (Hrabe???)

**CIEĽ HRY:** Získať čo najviac pokladov

**PRAVIDLÁ HRY:** Na nástenke bude mapa mora. Sú na nej oblasti s rôznymi farbami a domček. Za objavenie oblasti dostane ako odmenu rôzny počet pokladov. Postava začína v domčeku, môže sa hýbať 2 políčka za deň. Na objavenie modrej oblasti netreba nič. Stačí tam prísť. Na objavenie červenej treba úroveň vybavenia 1. Na objavenie zelenej treba 2. Na objavenie čiernej treba 3. Ak je oblasť už objavená, nedá sa objaviť znovu inou skupinkou. Vybavenie sa dá kupovať za táborové body len v domčeku.

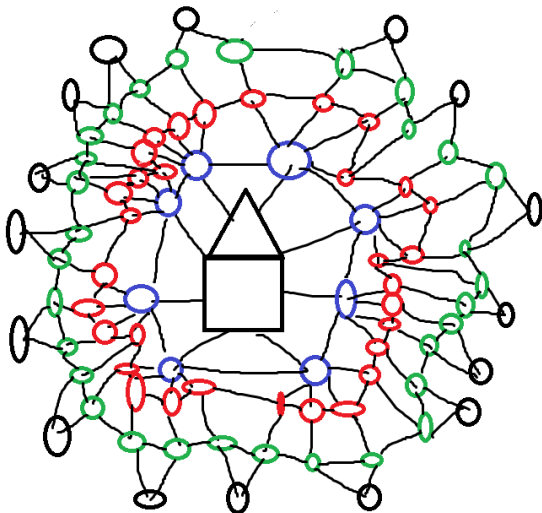
Tovar: Plutvy: 3 pohyby za deň (15 táborových bodov)  
Okuliare: + 1 úroveň vybavenia (5 táborových bodov)  
Šnorchel: +2 úrovne vybavenia (15 táborových bodov)  
Poklad: Každých neminutých 10 bodov na konci hry ti dá 1 poklad (nemusíte byť na konci hry v domčeku ani si ich nemusíte kupovať, bude to automatické)

Môžete si kupovať aj viac kusov jedného druhu tovaru, ale pri objavovaní môžete mať maximálne dve. Výmenu tovaru môžete robiť len v domčeku

Za objavenie modrej oblasti získate 1 poklad. Za objavenie červenej dva. Za zelenej tri poklady. Za čiernu

štyri. Začína skupinka, ktorá má najmenej pokladov, ak je rovnaký počet pokladov ide tá, ktorá má menej bodov.

**PÔMOCKY NA HRU:** Mapa, 4 postavičky, špendlíky 4 rôzne farby, fixka na označenie objavených oblastí, tabuľka kto má čo kúpené, tabuľka bodov a pokladov.



## 1. DEŇ, PONDELOK, 11.7.2022 - POSLUŠNOSŤ VOČI RODIČOM

### ORATKO, OKOLIE ORATKA (park pri Trenčianskej) - ELIŠKA, PAŤA

#### **AKTIVITA DOOBEDA : Rybičky**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 30 min

**CIEĽ HRY:** Rozdelenie do skupiniek + pokrik

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupina má obrázok svojej ryby, ten jej na začiatku hry nie je ukázaný. Táto ryba je rozdelená na kúsky podľa počtu detí, pričom na každom jednom sa nachádza meno toho dieťaťa. Tieto diely sú rozmiestnené po priestore (oratko/ staré oratko/ vonku) pričom deti majú nájsť kúsok so svojim menom. Potom majú prísť na miesto kde sme sa rozdelovali, tam nájdú predlohu podľa, ktorej spoznajú svoju rybu a názov. Tú následne spoločne vyskladajú a nalepia. Spoločne sa predstavia deti v skupinkách a spolu vytvoria pokrik skupinky. Po hotovom pokriku nasledujú zoznamovačky.

**POMÔCKY NA HRU:** 2x4 kusy rýb (4 z toho rozdelené na počet detí s ich menami), kartón (naň prilepiť predlohu), 4x lepidlá

#### **AKTIVITA DOOBEDA : Zoznamovačka hľadanie pokladov**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 30 min

**CIEĽ HRY:** Deti sa viac spoznajú do hĺbky

**PRAVIDLÁ HRY:** Hra v rámci skupinky. Deti dostanú tabuľku a pero. Majú 20 min aby sa rozprávali s ľuďmi zo svojej skupinky. Pri rozhovore sa snažia nájsť ich spoločnú vlastnosť či záujem. Takto sa rozprávajú s každým zo skupinky ale najmä nech sa snažia rozprávať s tými, ktorých nepoznajú.

Zhodnotenie: Ako sa cítite? Čo zaujímavé sa o sebe dozvedeli? Kto sa porozprával s každým? (ak ich je viac, komu sa to podarilo najskôr?)

Príklad tabuľky (možno ale nie definitívna verzia)

MENO	PODOBNÁ VLASTNOSŤ	ROZDIELNA VLASTNOSŤ

**POMÔCKY NA HRU:** 14x 4 +16 tabuliek/ toľko papierikov a deti si tabuľku spravia samé, perá

**OBED: Pripravený**

**Cesta do parku na Trenčianskej po sieste cca o 13:30**

**14:00 začatie vysvetľovanie hry**

**AKTIVITA POOBEDE: ??? = Behačka**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 min

**CIĽ HRY:** Splniť čo naviac úloh z rozvrhu cez behanie po kartičky s týmito symbolmi.

**PRAVIDLÁ HRY:** Do skupiny sa rozdá rozvrh s naplánovanými aktivitami (každá má iný ale v podstate rovnaký rozvrh). Deti si môžu vybrať taktiku hry (jeden "mozog", viacerý...), Hra sa skladá zo 5. kôl, pričom jedno trvá 7 min. Kola idú v danom poradí. (Deti si nemôžu zvoliť, že dnes robíme štvrtok napríklad.) Počas kola deti behajú po papieri so symbolmi daných aktivít, pričom ich naháňajú animátori. Ak ich chytia, odovzdajú mu papierik = symbolika == animátori reprezentujú v hre rodičov, ktorí o nich majú strach a papierik im berú z tohto dôvodu. Po skončení kola animátor danej skupinky spočíta ako deti zvládli daný deň a zapíše to do tabuľky. Behajúci animátori potom zozbierajú kartičky a vrátia ich na ich pôvodné miesta, zároveň sa deti počas pauzy môžu napiť, zvoliť si taktiku alebo si len tak oddýchnuť.

Rozloženie animátorov:

- animátor v skupinke = 4
- "koordinátori" (vysvetlenie, pískanie kôl,...) = 2 (Eliška, Paťa)
- behajúci animátori

Branie papierikov - dôvody: toto sú len príklady, ktoré môžete použiť/ na inšpiráciu aby sme sa držali tejto témy. + Zároveň úlohy rozvrhu:

- vysávanie = hranie sa so šnúrou do elektriny (+ možno mokré ruky, ...)
- škola = od učiteľa som počul, že si behal po mokrej podlahe, liezol na parapetu, skákal po lavici, naháňal sa v triede, ....)
- prach = utieraš prach pri fotkách, ktoré si skoro zhodil, nechaj to radšej na mňa/ utri prach radšej niekde inde
- riad = umývaš ostré nože, na ktorých sa môžeš porezať, spravím to radšej ja
- domáce úlohy = máš nedostatok spánku lebo po večeroch dorábaš DÚ
- pomoc starkej = starká rozbila pohár a chcel si ho upratať ale rodič to zastavil aby si si neublížil
- stretko = stretko neskoro končí a nechceme aby si prišiel/a neskoro domov - ostaň radšej doma

Myšlienky hry:

- Nevadí ak nesplníme všetky aktivity, dôležité je sa snažiť a ďalší deň ešte viac.
- Dostať sa do príbehu a myšlienky dňa = naučiť sa počúvať rodičov no zároveň o tú aktivitu neprísť a snažiť sa iným spôsobom

**POMÔCKY NA HRU:** 4x rozvrh, 8x euroobal, označenie kde euroobaly sú (?) = krepák/..., 4x pero píšťalka, mobil (časovač)

**cca 15:00 začanie stretniek**

**STRETKO: 11.7. PONDELOK**

**TÉMA:** Poslušnosť voči rodičom

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná (otčenáš, zdravas, kolečko vďák)

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** (po príbehu, môžete aj vlastné/preskočiť otázky, ALE pozor, niektoré deti nemusia mať rodičov spolu, prípadne v poriadku rodinné zázemie) **Čo pre teba znamená poslušnosť? Ako ste pochopili tento príbeh, čo vás najviac zaujalo? Keď sa povie poslušnosť voči otcovi či matke, čo ti napadne?**

**PRÍBEH:** **1** Múdri synovia - to je spoločnosť spravodlivých, ich počínanie - je poslušnosť a milovanie. **2** Synovia, vypočujte, aké je otcovo právo, a tak aj robte, aby ste boli spasení. **3** Boh priznal úctu otcovi na synoch, a keď vymedzoval právo matky, ustanovil ho oproti synom. **4** Kto miluje Boha, uzmieruje ho za svoje hriechy, zdržuje sa ich a nájde vyslyšanie pri dennej modlitbe. **5** Kto si ctí matku, (počína) si tak, ako keby si zhromažďoval poklady. **6** Kto si ctí otca, nájde radosť na synoch a bude vždy vyslyšaný, keď sa bude modliť. **7** Kto si ctí otca, bude dlho žiť, kto poslúcha otca, občerstvuje matku. **8** Kto sa bojí Pána, ctí si rodičov a bude slúžiť svojim rodičom ako svojim pánom. **9** Skutkom i slovom a so všetkou trpezlivosťou si cti svojho otca, **10** aby zostúpilo na teba požehnanie od neho a aby ti jeho požehnanie ostalo naveky. **11** Požehnanie otcovo je oporou pre domy synov, no kľatba matkina ich vyvracia od základov. **12** Nehľadaj svoju česť, ak tým potupíš svojho otca, z jeho potupy ti nevzniká sláva. **13** Lebo česť vzíde každému z toho, ak je otec uctený, ale je hanbou syna, ak je jeho otec bez cti. **14** Synu, zastaň sa v starobe svojho otca a nezarmucuj ho, kým žije; **15** ak slabne na rozume, maj strpenie a nepohrdaj ním, kým si pri sile; lebo milosrdenstvo s otcom nebude zabudnuté. **16** Za ťažkosti s matkou dostane sa ti dobrej náhrady. **17** Za tvoje spravodlivé (počínanie) vybuduje sa ti dom a pamätať sa bude na teba v deň súzenia a ako za jasného slnka ľad, tak sa rozplynú tvoje hriechy. **18** Akú zlú povest' má taký, čo si opúšťa otca a kto trápi svoju matku, je od Boha prekliaty.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná (sláva otcu, kolečko prosieb, [pod tvoju ochranu])

**15:30 odchod z parku.**



## 2.DEŇ , UTOROK, 12.7.2022 – KTO NÁJDE PRIATEĽA, NÁJDE POKLAD

### ORATKO- VERONIKA,FELIX

#### **AKTIVITA DOOBEDA: Vyzývačky**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 120-150 min.

**CIEĽ HRY:** Nájsť priateľa- Dory , ktorá im ukáže kde sú vodné balóny, s ktorými musia v poobednej „vojne“ poraziť žraloka (nepriateľov).

**PRAVIDLÁ HRY:** Bude to fungovať na princípe vyzývačky, čo znamená, že deti nebudú chodiť v skupinkách, ale na niektoré hry sa budú musieť pozbierať viacerý z jednej skupiny, aby ju mohli hrať (napr. Hutututu 10X10deti) . Na každom stanovišti budú dostávať peniaze, za ktoré si budú meniť písmenka aby sa dostali ako skupinka k pokladu vďaka Dory , ktorú musia nájsť. Každá skupinka bude mať svoje miesto kde si budú odkladať peniaze.

1 písmeno= 10\$

Tajníčka: Priateľstvo je najväčší poklad. **Dôležité je podotknúť že na stanovište sa môžu deti vrátiť až keď navštívia nijaké iné. Skoro všetky stanovištia sú opakovateľné, ale niektoré len obmedzený počet.**

**HRY:** Hutututu-5\$, Hlavalomy-3\$, Indiánska palička-4\$, Pantomíma-1\$, hra s paličkami-2\$, strelba z luku-1-7\$ podľa vzdialenosti, Kto dlhšie udrží fľaše-3\$, Hod do koša- 1-7\$ podľa vzdialenosti, Prehod loptou-10\$ ale musia ju prehodiť 100krat medzi sebou dvaja

**Bližšie vysvetlenie hier:** Hutututu: cieľom hry je získať čo najviac hráčov na svoju stranu, a to nasledovným spôsobom. Hra je sa na ploche ktorá je vyznačená lanom a rozdelená na 2 polovice.

Pravidlá: Deti sa rozdelia podľa skupín do 2 tímov, podľa skupiniek. Naraz môžu súťažiť len 2 skupinky. Každá strana musí mať po 6 členov. Prvé družstvo si vyberie špióna. Špión vkročí na územie druhej skupiny pričom musí nahlas na jedno nadýchnutie hovoriť hutututu... Jeho úlohou je dotknúť sa čo najviac hráčov z toho družstva. Do ďalšieho nadýchnutia sa musí stihnúť vrátiť na svoje územie a s ním musia do súperovho poľa prejsť aj tí ktorých sa dotkol. Ak to nestihne do ďalšieho nadýchnutia zostáva v súperovom skupine. Družstvá sa striedajú až kým všetci nebudú na jednej strane.

Skupinka môže zadržať súperovho špióna tak že sa ho budú pokúšať schmatnú a udržať na svojej strane, údery sú zakázané. Skupiny môžu toto stanovište opakovať.

#### **Hlavalomy**

**Indiánska palička:** Sťažia proti sebe 2 skupiny každá po 6 členov, sú rozdelený na dve strany ihriska ktoré sa určí lanom. Cieľom hry je ukoristiť kužel v strede pričom každému hráčovi bude pridelené číslo ktoré keď animátor zakričí tak vybehne z každej skupinky jeden hráč, prípadne ak animátor zakričí viac čísel vybehne viac detí, háčik je však v tom že keď sa hráč dotkne kužela a hráč z druhého tímu sa ho dotkne bod pripadá druhému tímu, ale keď hráč dobehne domov z kuželom tak získavajú bod oni. Skupiny môžu toto stanovište opakovať.

**Pantomíma:** Utvorí sa dvojica zo svojej skupinky , prvý háda druhého čo ukazuje za určitý čas. Peniaze dostanú keď uhádne čo ukazoval za ten určitý čas(1 min.)

**Hra s paličkami:** Dvojice dostanú 1 paličku. Ich úlohou je zvládnuť 5 pokynov ktoré im zadá animátor(drep, výskok....), bez toho aby im palička spadla. Paličku budú môcť držať buď špičkami prstov alebo dlaňou. Peniaze dostane len tá 2 dvojica ktorá zvládne všetkých 5 pokynov, hry sa môže účastín naraz 5 dvojc.

**Strelba z luku:** Bude sa strieľať na terče a podľa vzdialenosti dostanú body, v oratku sú 3 funkčné luky, každý bude mať 3 pokusy. Terče rozmiestnime rôzne ďaleko bude ich 5, ten čo bude naj ďalej bude aj za najviac peňazí(1. vzdialenosť- 1\$, 2. vz-2\$, 3. vz-3\$, 4. vz-5\$, 5.vz-7\$).

**Hod na kôš:** Deti budú hádzať na kôš z 3 vzdialeností a podľa každej dostanú peniaze. Pravidlá: hráč si vyberie vzdialenosť z ktorej hádže a na hodenie koša má 3 pokusy ak neuspeje, nedostáva nič ak, nato aby uspel stačí keď trafi jeden z 3 pokusov. (mame 2 koše takže aj toľko detí naraz)

**Prehod loptou:** Cieľom hráčov je v dvojici ktorá je z jednej skupinky prehodiť si medzi sebou 100 krát loptu. Ak im padne prehrávajú.

**Kto dlhšie udrží fľašu:** Súťažia medzi sebou jednotlivci zo skupín, cieľom hry je aby súper udržal fľašu dlhšie ako jeho vyzývateľ. Fľaše musia držať tak, že budú mať rozpažené a v každej ruke jedna fľaša, hráč prehrá vtedy ak mu klesnú pod úroveň ramien. (najviac 5 dvojíc naraz).

**POMÔCKY NA HRU:** špagát a kužele,, hlavolamy,, kolík/ šatka,, activity, mobil/stopky,, zápalky,, špajdle,, luk a šipy,, 4x fľaše naplnené vodou,, basketbalová lopta,, tenisová loptička,,

## OBED: pripravený

## STRETKO: 12.7. UTOROK

**TÉMA:** Kto nájde priateľa, nájde poklad

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** (po príbehu) **Kto je pre teba priateľ? Sú nejaké veci, do ktorých tá vyhecujú kamaráti alebo ty ich? Aké a aké sú? (dobré, zlé, neviem)** **ANIMÁTORI SA TAKTIEŽ MÔŽU ZDŮVERIŤ**

**PRÍBEH:** **12** Toto je moje prikázanie: Aby ste sa milovali navzájom, ako som ja miloval vás. **13** Nik nemá väčšiu lásku ako ten, kto položí svoj život za svojich priateľov. **14** Vy ste moji priatelia, ak robíte, čo vám prikazujem. **15** Už vás nenazývam sluhami, lebo sluha nevie, čo robí jeho pán. Nazval som vás priateľmi, pretože som vám oznámil všetko, čo som počul od svojho Otca. **16** Nie vy ste si vyvolili mňa, ale ja som si vyvolil vás a ustanovil som vás, aby ste išli a prinášali ovocie a aby vaše ovocie zostalo; aby vám Otec dal všetko, o čo ho budete prosiť v mojom mene. **17** Toto vám prikazujem: Aby ste sa milovali navzájom.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## AKTIVITA POBEDE: VODNÉ STANOVISKÁ

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** cca 100 min. +

**CIEL HRY:** Každéj skupinke sa na stanovisku počíta čas a za ten najlepší čas (požadovaný na tom stanovisku) daná skupinka „ovládné“ stanovisko a na záver by sa povedalo že kto v akom stanovisku bol najlepší (ovládol stanovisko).

### PRAVIDLÁ HRY:

- 1. Hadica-** Deti sa postavia do radu a každé z nich si musí cez tričko prestrčiť hadicu, z ktorej tečie voda. Hodnotí sa čas, za aký to deti stihnú. Kratší čas, viac bodov. (hadica s vodou)
- 1. Vymydlenie mydla-** Deti sa budú po 2 striedať v mydlení mydla. Všetky deti sa musia vystriedať! Počíta sa čas, to znamená, že čím kratší čas, tým lepšie pre deti. (lavór naplnený vodou, nakrájané na mini kúsky mydlo)
- 1. Prehadzovanie balónikov cez sieťku-** Čo najviac prechodov. Čím danej skupinke menej x spadne balón na zem, viac bodov skupinka dostáva. (plachta, vodné balóniky s vodou)

1. **Prelievanie ponad hlavu-** Prelievajú si „kýbel“ vody ponad hlavu jeden druhému a cieľom je, aby voda vydržala čo najdlhšie. (lavór, plastové poháriky)
1. **Lavór** – Čo najdlhšie sa deti snažia držať lavór nad sebou naplnený vodou- za čas aký dokážu. Animátor na stanovišti sa ich snaží počas toho rozosmiať. (lavór s vodou)
1. **Otázky s balónom nad hlavou dieťaťa-** Deti musia do 10 sekúnd správne zodpovedať otázky, ak nevedia majú možnosť sa poradiť s človekom po pravici a po ľavici (stoja v rade vedľa seba). (balóniky s vodou)
1. **Plnenie balónikov-** Deti majú určený čas, za ktorý sa snažia naplniť vodou balóniky, ktoré dostali z doobednej hry. Čím daná skupinka má viac naplnených balónikov, tým viac bodov dostáva.
1. **Záverečná vojna-** Animátori (zlí žraloci) X deti, voda

**POMÔCKY NA HRU:** Hadica s vodou, 4x lavór, 2x plachta, vodné balóniky, mydlá, plastové poháriky, text s otázkami,

### 3. DEŇ, VÝLET, 13.7. 2022 - LÁSKA JE SILNEJŠIA NEŽ STRACH

#### MIESTO – SANDBERG- LUCKA, SAMO

#### AKTIVITA DOOBEDA: ZOŽEŇ SI KAMARÁTOV

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** Cesta na Sandberg

**CIEĽ HRY:** Nazbierať čo najviac kamarátov - ukradnúť čo najviac štipcov druhým ľuďom

**PRAVIDLÁ HRY:** každé dieťa má na sebe 3 štipce - kamarati rybky. Štipec musí byť na viditeľnom, prístupnom a neintímnom mieste. Žiadne bitie. Keď vidíte, že vám ide niekto ukradnúť kamaráta môžete si ho chrániť, ale nesmiete ho skrývať neustále. Ak Animátor uvidí, že niekto niekomu kradne kamaráta, bude ho musieť vrátiť (a dať si desať :P). Ten kto nemá štipec, už nemôže ani kradnúť štipce. Ukradnuté štipce si uschová u seba kým neprídeme na Sandberg.

**POMÔCKY NA HRU:** 180 štipcov (zopár lepiacich očí :D)

**BONUSOVÁ AKTIVITA:** Z každej skupinky, ten kto mal najviac “kamarátov” sa stane čestným žralokom a zloží prísahu “vegánskych žralokov” (spolu 4 deti)

**OBED:** vlastný

#### **STRETKO: 13.7. STREDA**

**TÉMA:** Láska väčšia než strach

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** (klasik, po príbehu, ďalej už nebudem písať, vždy po príbehu) **Čoho sa bojíte? Je niečo, čo ti pomohlo/pomáha prekonať tvoj strach? Mal/a si z niekoho pocit, že k tebe hovorí, tak ako Ježiš k Petrovi? (podporuje ťa a pomáha ti, keď vie, že sa bojíš)**

**PRÍBEH:** **22** A hneď rozkázal učeníkom, aby nastúpili na loďku a išli pred ním na druhý breh, kým on rozpustí zástupy. **23** Keď rozpustil zástupy, vystúpil sám na vrch modliť sa. Zvečeriť sa a on tam bol sám. **24** Loďka bola už mnoho stadií od zeme a zmietali ňou vlny, lebo vietor dul proti nim. **25** Nad ránom sa, kráčajúc po mori, blížil k nim Ježiš. **26** Keď ho učeníci videli kráčať po mori, vzrušení vaveli: „Mátoha!“ A od strachu vykriklí. **27** Ale Ježiš sa im hneď prihovril: „Vzchopte sa! To som ja, nebojte sa!“ **28** Peter mu

povedal: „Pane, ak si to ty, rozkáž, aby som prišiel k tebe po vode.“ **29** On povedal: „Pod!“ Peter vystúpil z loďky, vykročil po vode a šiel k Ježišovi. **30** Ale keď videl silný vietor, naľakal sa. Začal sa topiť a vykrikol: „Pane, zachráň ma!“ **31** Ježiš hneď vystrel ruku, zachytil ho a povedal mu: „Maloverný, prečo si pochyboval?“ **32** A keď vstúpili do loďky, vietor utíchol.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## **AKTIVITA POOBEDE: FAJTY HÚFOV O ŽIVOT a okuliare**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60-90 min.

**CIEL HRY:** Získať potápačské okuliare - za 60 životov, kto získa prvý vyhral

**PRAVIDLÁ HRY:** Deti skupinky sa rozdelia na 3 časti:

1 žralok - ten, čo zložil prísahu

2 húfy rýb- zvyšné deti sa rozdelia do 2 skupín a vytvoria hadíka (približne rovnaký počet a pochyťajú sa za plecía)

Každý húf dostane na začiatku 5 životov- štipce budú pripevnené na rukávy posledného člena hadíka. Hlava-prvý člen hadíka sa snaží zobrať život-štipce inému hadíkoví/žralokovi a doniesť ho do základne. Naraz môže niešť dva štipce. Strední členovia hadíka sa starajú o to aby sa húf (hadík) nerozpojil a aby sa vždy držali aspoň jednou rukou pleca toho pred nimi.

Nemocnica: Keď sa húfu minú životy príde si ich obnoviť. Ak sa húf v priebehu hry rozpojí, animátor nakreslí poslednému členovi fixou na ruku čiarku. Za každú čiarku, ktorú má člen hadíka (nielen posledný, ak si budú meniť poradie), dostane o 1 menej životov pri obnovení. (napr. začína s 5 ale uz sa dvakrát rozpojil tak v nemocnici dostane iba 3)

Žraloci: majú na rukáve zozadu 1 život, môžu držať naraz iba 1 ukradnutý život. Ak im ukradne niekto život a zrovna nejaký držia, musia odovzdať aj ten usmrtiteľovi. (pozn. ak "zomrie" húf, jeho hlava - prvý člen NEmusí dať svojmu usmrtiteľovi životy čo má) Žraloci môžu útočiť na žralokov. Žralok pri oživovaní musí ostať v nemocnici aspoň 30 sek.

Životy sa môžu kradnúť iba cudzím skupinkám nie vlastným.

Animatoris: 2 sú v nemocnici, s každým hadíkom chodí jeden animátor (ideálne z cudzej skupinky) s fixkou a sleduje ci sa nerozpojili - zapíše čiarku (príp. zobere život ak maju viac nez môžu mat), dohliada aby sa nepodvádzalo (hlava húfu 2 štipce, žralok 1), aby sa deti nebili a nepotrhalí.

Bonus: môžeme dávať prestávky kedy sa deti napijú a budú môcť zmeniť poradie/premiešať hadov, žraloci ostávajú.

**PÔMOCKY NA HRU:** 180 štipcov, fixky (10), papiere (cca10), perá (cca6), kuželky na 5 kruhov( 25- 40)

## **4. DEŇ, PONDELOK, 14.7.2022 – PRIJATIE NOVÁČIKOV**

### **KÚPALISKO – SEBO**

**Harmonogram:**

10:00 Odchod z oratka, električka číslo 9, zastávka Horné Krčace

12:30 Obed + stretká

15:00 Odchod

**POMÔCKY NA DEŇ:** Vodné hračky, volejballka, lístky, opaľovací krém, karty

**OBED: vlastný**

## **STRETKO: 14.7. ŠTVRTOK**

**TÉMA:** Prijatie nováčikov

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Ako sa cítite, keď niekam prídete a ste tam nový? (trieda, stretko, krúžok)**

**PRÍBEH:** **15** V tých dňoch vstal Peter uprostred bratov - bolo tam zhromaždených asi stodvadsať ľudí - a povedal: **16** „Bratia, muselo sa splniť Písmo, kde predpovedal Duch Svätý ústami Dávida o Judášovi, ktorý bol vodcom tých, čo zajali Ježiša; **17** patril do nášho počtu a dostal podiel na tej istej službe. **18** On nadobudol pole z odmeny za nepravosť. Spadol dolu, rozpukol sa a vyšli z neho všetky vnútornosti. **19** Dozvedeli sa o tom všetci obyvatelia Jeruzalema, a preto pole nazvali vo svojej reči Akeldamach, to znamená Pole krvi. **20** Lebo v knihe Žalmov je napísané: »Jeho príbytok nech spustne a nech niet nikoho, kto by v ňom býval,« a: »Jeho úrad nech prevezme iný.« **21** Treba teda, aby sa z týchto mužov, čo boli s nami celý čas, keď medzi nami žil Pán Ježiš, **22** počnúc Jánovým krstom až do dňa, keď bol od nás vzatý, aby sa jeden z nich stal s nami svedkom jeho zmŕtvychvstania.“ **23** A tak postavili dvoch: Jozefa, ktorý sa volal Barsabáš, s prírmením Justus, a Mateja. **24** A modlili sa: „Pane, ty poznáš srdcia všetkých ľudí; ukáž, ktorého z týchto dvoch si si vyvolil, **25** aby zaujal miesto v tejto službe a apoštoláte, ktorým sa Judáš spreneveril, aby odišiel na svoje miesto.“ **26** Potom im dali lósy a lós padol na Mateja. I pripočítali ho k jedenástim apoštolom.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## **5. DEŇ, PIATOK, 15.7.2022 – ROZVESELIŤ SMUTNÉHO**

### **MAMATEYKA - OLIVER, ŠANI**

10:00 - 10:45 presun

10:45 - 12:15 doobedný program

12:15 - 13:15 obed (Ak bude veľmi teplo, predĺžime voľno a skrátime 2. hru)

13:15 - 13:45 stretko

13:45 - 15:15 poobedný program

15:15 - 16:00 návrat

### **AKTIVITA DOOBEDA: OBRAZY**

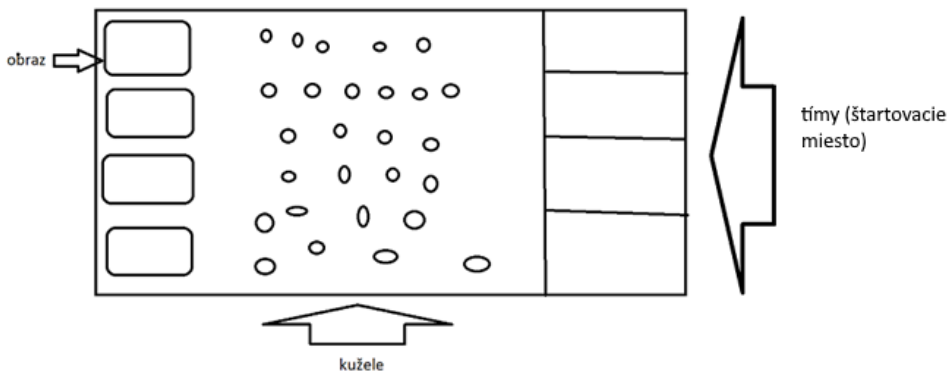
**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 min

**CIEĽ HRY:** Postaviť obraz podľa kartičky z kužeľov rozhádzaných v poli.

**PRAVIDLÁ HRY:** Na jednej strane ihriska sú 4. tímy, v poli sú rozhádzané kuželky z ktorých musia postaviť obraz, na ktorý je priestor vymedzený lanom, do neho musia vložiť kužele tak, aby vytvorili obraz na kartičke, zakaždým keď položia kuželku, musia sa vrátiť na miesto štartu, až potom môžu ísť zobrať ďalšiu kuželku, keď sa minie nejaká farba ktorú potrebujú a nemajú ju, majú smolu. Keď sa minú všetky kuželky obrazy sa budú hodnotiť. Bude sa hrať 6 kôl. Počas doručovania kuželky ich môže chytiť animátor nahánač s

rozliškou a musia pustiť kuželku a ísť na štartovacie miesto. Keď všetky tímy dokončia svoje obrazy, predom určený hráč z každého tímu ktorý má šatkou zaviazané oči háda čo je na obrázkoch z kužieliek a ohodnotí ich. Hádači obrazov sa budú každé kolo striedať a hodnotiť budú štýlom myslím si, že obrazy ukazujú lod a zoradia ich od 1. po 4. miesto. Na konci by spolu tvorili obraz Sydney opery ako referenciu na film.

**PÔMOCKY NA HRU:** laná 5x, rozlišky 10x, šatky cez oči 4x, kartičky s rozpixelovanými obrazmi, kužele všetkých farieb (čo najviac)



**OBED: Pripravený**

**STRETKO: 15.7. PIATOK**

**TÉMA:** Rozveseliť smutného

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Prečo si myslíte, že Máriu Ježiš rozveselil? Bolo to dôležité? Prečo? Vieme to preniesť do súčasnosti? Ako a kde?**

**PRÍBEH:** **11** Ale Mária stála vonku pri hrobe a plakala. Ako tak plakala, nahla sa do hrobu **12** a videla dvoch anjelov v bielom sedieť tam, kde bolo predtým uložené Ježišovo telo, jedného pri hlave, druhého pri nohách. **13** Oni sa jej opýtali: „Žena, prečo plačeš?“ Vravela im: „Odniesli môjho Pána a neviem, kde ho položili.“ **14** Keď to povedala, obrátila sa a videla tam stáť Ježiša; no nevedela, že je to Ježiš. **15** Ježiš sa jej opýtal: „Žena, prečo plačeš? Koho hľadáš?“ Ona mu v domnení, že je to záhradník, povedala: „Pane, ak si ho ty odniesol, povedz mi, kde si ho položil, a ja si ho vezmem.“ **16** Ježiš ju oslovil: „Mária!“ Ona sa obrátila a po hebrejsky mu povedala: „Rabbuni,“ čo znamená Učiteľ. **17** Ježiš jej povedal: „Už ma nedrž, veď som ešte nevystúpil k Otcovi; ale choď k mojim bratom a povedz im: Vystupujem k môjmu Otcovi a vášmu Otcovi, k môjmu Bohu a vášmu Bohu.“ **18** Mária Magdaléna išla a zvestovala učeníkom: „Videla som Pána,“ a že jej toto povedal.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA POBEDE: UPCHAŤ FILTER**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 minút

**CIEĽ HRY:** Preniesť vlajku z modrej šípky buď do územia číslo 1 alebo 2.



dobré; i oddelil svetlo od tmy. **5** A Boh nazval svetlo „dňom“ a tmu nazval „nocou“. A nastal večer, a nastalo ráno, deň prvý. **6** Potom Boh povedal: „Buď obloha uprostred vôd a staň sa delidlom medzi vodami a vodami!“ **7** I urobil Boh oblohu a oddelil vody, ktoré boli pod oblohou, od vôd, ktoré boli nad oblohou. A stalo sa tak. **8** A Boh nazval oblohu „neбом“. A nastal večer, a nastalo ráno, deň druhý. **9** Potom Boh povedal: „Vody, ktoré ste pod nebom, zhromaždite sa na jedno miesto a ukáž sa súš!“ A stalo sa tak. **10** A Boh nazval súš „zemou“ a zhromaždište vôd nazval „morom“. A Boh videl, že je to dobré. **11** Tu Boh povedal: „Zem, vyžeň trávu, rastliny s plodom semena a ovocné stromy, prinášajúce plody, v ktorých je ich semeno podľa svojho druhu na zemi!“ A stalo sa tak. **12** Zem vyhnala trávu a rastliny s plodom semena podľa svojho druhu i stromy, prinášajúce ovocie, v ktorom je ich semeno podľa svojho druhu. A Boh videl, že je to dobré. **13** A nastal večer, a nastalo ráno, deň tretí. **14** Tu Boh povedal: „Buďte svetlá na nebeskej oblohe na oddeľovanie dňa od noci! A buďte na znamenie pre obdobia, dni a roky! **15** I buďte svetlami na nebeskej oblohe, aby ste osvetľovali zem!“ A stalo sa tak. **16** A Boh urobil dvojce veľkých svetiel: väčšie, aby vládlo nad dňom, a menšie, aby vládlo nad nocou, a aj hviezdy. **17** Umiestnil ich na nebeskej oblohe, aby osvetľovali zem **18** a aby vládli nad dňom a nad nocou, a oddeľovali svetlo od tmy. A Boh videl, že je to dobré. **19** A nastal večer, a nastalo ráno, deň štvrtý. **20** Tu Boh povedal: „Vody, hemžite sa množstvom živých tvorov, a okrídlené tvory, lietajte ponad zem na nebeskej oblohe!“ **21** A Boh stvoril veľké morské zvieratá a všetky živočíchy, ktoré sa hýbu a hemžia vo vode podľa svojho druhu, ako i všetky okrídlené lietajúce tvory podľa svojho druhu. A Boh videl, že je to dobré. **22** Boh ich požehnal a povedal: „Plodte a množte sa a naplňte morské vody, aj vtáctvo nech sa rozmnožuje na zemi!“ **23** A nastal večer, a nastalo ráno, deň piaty. **24** Potom Boh povedal: „Zem, vydaj živé bytosti podľa svojho druhu: dobytok, plazy a divú zver podľa svojho druhu!“ A stalo sa tak. **25** Boh urobil divú zver podľa svojho druhu, dobytok podľa svojho druhu i všetky plazy podľa svojho druhu. A Boh videl, že je to dobré. **26** Nato Boh povedal: „Urobme človeka na náš obraz a podľa našej podoby! Nech vládne nad rybami mora i nad vtáctvom neba, i nad dobytkom a divou zverou a nad všetkými plazmi, čo sa plazia po zemi!“ **27** A stvoril Boh človeka na svoj obraz, na Boží obraz ho stvoril, muža a ženu ich stvoril. **28** Boh ich požehnal a povedal im: „Plodte a množte sa a naplňte zem! Podmaňte si ju a panujte nad rybami mora, nad vtáctvom neba a nad všetkou zverou, čo sa hýbe na zemi!“ **29** Potom Boh povedal: „Hľa, dávam vám všetky rastliny s plodom semena na povrchu celej zeme a všetky stromy, majúce plody, v ktorých je ich semeno: nech sú vám za pokrm! **30** Všetkým zverom zeme a všetkému vtáctvu neba i všetkému, čo sa hýbe na zemi, v čom je dych života, (dávam) všetku zelenú trávu.“ A stalo sa tak. **31** A Boh videl všetko, čo urobil, a hľa, bolo to veľmi dobré. A nastal večer, a nastalo ráno, deň šiesty.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## **AKTIVITA POBEDE: HRAŤ SA S DEŤMI, NIE S MOJÍM OBLUBENÝM KAMARÁTOM**

**7.DEŇ ,UTOROK, 19.7.2022 - NIKDY SA NEVZDÁVAJ**

### **MEDICKÁ - TAMI, MATÚŠ**

#### **AKTIVITA DOOBEDA: VENTIL**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 min

**CIEĽ HRY:** “Upchanie” ventilu. Vyhrá skupinka, kt. prvá zalepí svoju časť ventilu.



**PRAVIDLÁ HRY:** Deti sa v skupinke rozdelia do troch skupín. Behači, lep, lepiči. V strede Medicej bude položený papier, na kt. bude nakreslený obrovský ventil, rozdelený na 4. časti. Každá skupinka bude mať svoju časť. V nádobách budú potrhane farebné papiere, ktorými budú musieť ten ventil ucpať. Behači behajú zo svojej skupinky k nádobkám a budú si brať po jednom papieriku. Prídu k svojej skupinke, kde dá lep na papierik lepidlo a dá ho lepičovi, kt. bude utekať k ventilu a nalepí ho na svoju časť. Lepiči budú označený krepovými papiermi, aby animátori vedeli, že koho nemajú naháňať. (Naháňajú sa len behači) Počas celej hry ale budú tzv. obdobia, kt. sa budú hlásiť zapískaním. Všetci dojdú k svojej skupinke a tam sa dané obdobie povie...

**OBDOBIA-** sledovači (plazenie), krab (cúvanie), lovci rýb (naháňajú animátori), filter (iba chodenie), huf rýb (iba skupinkové premiestňanie), zranená plutva (skakanie na jednej nohe), riasy (chodenie do boku), čajky (skákanie so spojenými nohami), pelikán (zdvihnuté ruky pri behu)

Skupinka kt. bude prvá, tak sa rozdelí na 3 podskupiny a každá pojde do jednej skupinky danej skupinke pomôcť. Symbol, že aj Nemovi pomohli rybky v akváriu.

**PÔMOCKY NA HRU:** plagát, páska (obojsstranná) 4x, farebné papiere 4 farby, nádoby, krepák/nejaký označovač

## **OBED: Pripravený**

## **STRETKO: 19.7. UTOROK**

**TÉMA:** Nikdy sa nevzdávaj

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Aká je podľa vás pointa tohto príbehu? Vzdlali sa Izraeliti? Mali ste aj vy niekedy pocit, že sa chcete vzdat? Čo vám ho pomohlo prekonať?**

**PRÍBEH:** **8** Pán zatvrdil srdce egyptského kráľa, faraóna, takže sa pustil za Izraelitmi, hoci Izraeliti odišli pod ochranu zdvihnutej ruky. **9** Egyptania sa hnali za nimi a všetky faraónove vozy a záprahy s vojskom ich zastihli, keď táborili pri mori pri Pihachirote naproti Belsefonu. **10** Keď sa faraón približoval, Izraeliti zdvihli oči a videli, že Egyptania tiahnu za nimi. Tu sa ich zmocnil veľký strach a volali k Pánovi. **11** A Mojžišovi vraveli: „Či nebolo v Egypte hrobov, keď si nás zobral so sebou umrieť na púšti?! Čo si nám to urobil, že si nás vyviedol z Egypta? **12** Nehovorili sme ti o tom v Egypte, keď sme ti vraveli: »Nechaj nás na pokoji, budeme slúžiť Egyptanom!« Ved' lepšie by nám bolo slúžiť v Egypte, ako zomrieť na púšti!“ **13** Tu Mojžiš povedal ľudu: „Nebojte sa! Len vytrvajte a uvidíte Pánovu záchranu, ktorú dnes uskutoční pre vás. Lebo ako dnes vidíte Egyptanov, tak ich už nevidíte naveky. **14** Pán bude za vás bojovať, vy sa budete len diviť.“ **15** A Pán povedal Mojžišovi: „Čo voláš ku mne? Rozkáž Izraelitom, aby sa pohli! **16** Zdvihni svoju palicu a vystri ruku nad more a rozdeľ ho, aby Izraeliti mohli prejsť stredom mora po suchu! **17** Ja však zatvrdím srdce Egyptanov, aby sa hnali za vami. A tak ukážem svoju moc na faraónovi a na celom jeho vojsku, na jeho vozoch a na jeho záprahoch, **18** aby Egyptania poznali, že ja som Pán, keď ukážem na faraónovi, na jeho vozoch a na jeho záprahoch svoju moc.“ **19** Nato Boží anjel zmenil svoje miesto. Predtým šiel pred izraelskými vojmí a teraz sa odobral za ne. Aj oblačný stĺp zmenil svoje miesto spopred nich a postavil sa za nich. **20** Takto sa dostal medzi egyptské vojsko a medzi izraelské vojsko. A oblak bol na jednej strane temný, na druhej osvetľoval noc, a tak sa celú noc nedalo k tamtým priblížiť. **21** Mojžiš však vystrel ruku nad more a Pán ho celú noc prudkým východným vetrom rozháňal a more vysušil. Takto sa voda rozdelila **22** a Izraeliti prešli stredom mora po suchu, kým vody boli pre nich ako múr na ich pravici a ľavici.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## **AKTIVITA POBEDE: VEĽRYBA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60min

**CIEĽ HRY:** dostať sa z úst veľryby

**PRAVIDLÁ HRY:** Každá skupinka bude mať vedro v ktorom na dne bude gumená kačička (tzv. veľryba). Ich úlohou bude naplniť vedro tak aby kačička bola vonku... Vodu budú získavať po splnení stanovišťa. Stanovišťa: 1. Dory- volanie veľryby (čo najpomalšie rozprávať vetu od animátora)

2. Martin- ukáž jak panikáriš
3. hod loptou na cieľ
4. vežička z pohárov
5. skákanie vo vreci
6. ping pong
7. petang
8. bejzbal
9. preťahovanie lanom
10. origami
11. sudoku
12. fake volejbal
13. prekážková dráha

**PÔMOCKY NA HRU:** lopta, kolký, poháre, vedro 4x, kačičky 4x, fľaše s vodou, vrecia na skákanie, ping pongvé rakety+loptička, petang, bejzbalová páľka+lopta, lano, papiere, sudoku, volejbalka, kuželky...

## **8. DEŇ, STREDA, 20.7.2022 – DÔVERA V PRIATEĽA**

### **STARÉ MESTO (CENTRUM) – MAREK, TINA**

## **AKTIVITA DOOBEDA: MESTSKÉ ÚLOHY**

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

**CIEĽ HRY:** Mať splnených čo najviac úloh.

**PRAVIDLÁ HRY:** Deti dostanú papier s 21 úlohami (21 je povinná, príchod na miesto stretnutia v uvedenom čase). Každú z úloh deti musia zdokumentovať ako dôkaz, že ju skutočne spravili. Pri úlohách typu, dones 20 listov, alebo urobte venček z kvetín donesú animátorovi, ktorého nájdú v meste, to čo im hovorí hárok s úlohami. (Ak budú animátori potrebovať, bude fajn ak si budú odškrtávať aké úlohy má aká skupinka hotové, aby sa predišlo tomu, že deti budú chodiť dokola s tými istými.) Úloha s pomodlením desiatku sa kontrolovať nebude, téma dňa je dôvera, budeme im teda dôverovať, je to medzi nimi a Bohom. Úlohy typu, spočítajte, zistíte, bude animátor kontrolovať (odpovede budú animátorom poskytnuté).

Po každých štyroch úlohách musia vyhľadať animátora, ktorý im dá jednu z piatich animátorských úloh. (Tie budú tiež spísané a poskytnuté animátorom). Keď deti splnia animátorskú úlohu, môžu pokračovať v spĺňaní úloh, ktoré majú na papieri. Deti smú používať internet a mobilné telefóny.

**PÔMOCKY NA HRU:** štyri papiere s vytlačenými úlohami pre deti, päť papierov s úlohami pre animátorov (sú na nich odpovede a aj animátorské úlohy, jednoducho všetko potrebné ku hre), šatky na oči (podľa počtu detí v skupinke), dobrá nálada a trpezlivosť

## **OBED: vlastný**

## **STRETKO: 20.7. STREDA**

**TÉMA: Dôvera v priateľov**

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Prečo myslíte, že Ježiš zveril Cirkev práve Petrovi? Aká veľká dôvera to musela byť, keď mu zveril celú Cirkev? Aj vy dôverujete niekomu tak veľmi? Komu?**

**PRÍBEH: 15** Keď sa najedli, Ježiš sa opýtal Šimona Petra: „Šimon, syn Jánov, miluješ ma väčšmi ako títo?“ Odpovedal mu: „Áno, Pane, ty vieš, že ťa mám rád.“ Ježiš mu povedal: „Pas moje baránky.“ **16** Opýtal sa ho aj druhý raz: „Šimon, syn Jánov, miluješ ma?“ On mu odpovedal: „Áno, Pane, ty vieš, že ťa mám rád.“ Ježiš mu povedal: „Pas moje ovce!“ **17** Pýtal sa ho tretí raz: „Šimon, syn Jánov, máš ma rád?“ Petra zarmútilo, že sa ho tretí raz spýtal: „Máš ma rád?“, a povedal mu: „Pane, ty vieš všetko, ty dobre vieš, že ťa mám rád.“ Ježiš mu povedal: „Pas moje ovce! **18** Veru, veru, hovorím ti: Keď si bol mladší, sám si sa opásal a chodil si, kade si chcel. Ale keď zostarneš, vystrieš ruky, iný ťa opáše a povedie, kam nechceš.“ **19** To povedal, aby naznačil, akou smrťou oslávi Boha. Ako to povedal, vyzval ho: „Poď za mnou!“

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## **AKTIVITA POBEDE: MENIL DEDKO MENIL**

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

**CIĽ HRY:** Vymieňaním dostať, čo najlepší predmet a najhodnotnejší predmet.

**PRAVIDLÁ HRY:** Deti rozdelíme v rámci skupinky na dve časti. Vznikne nám 8 skupiniek. Každá skupinka dostane pero, ktoré bude mať za úlohu vymeniť za niečo hodnotnejšie. Predmety vymieňajú slušnou dohodou s ľuďmi na ulici. Náš Menil dedko menil sa bude hrať v piatich kolách. Každé kolo bude trvať 25minút a deti budú počas neho musieť vymeniť čo najlepšiu a najhodnotnejšiu vec, ktorú odovzdajú animátorom na dopredu určenom mieste. Miesto sa bude každé kolo meniť, ale deti budú samozrejme vedieť, kedy a kde majú byť.

Ak sa náhodou stane, že deti prídu na určené miesto s viac ako jednou vecou, animátori vyberú podľa nich najlepšiu. Po zapísaní predmetov sa predmet deťom vráti a oni s ním pokračujú ďalej. Hra by mala fungovať bez použitia peňazí.

**PÔMOCKY NA HRU:** 8 pier, dobrá nálada a obozretnosť

## **9. DEŇ, ŠTVRTOK, 21.7.2022 – VĎAČNOSŤ ZA TO ČO MÁME**

### **ZOO- SEBO**

### **AKTIVITA DOOBEDA : ZOO (KTO BY TO BOL POVEDAL)**

**Harmonogram:**

10:00 odchod z Miletičky električkou číslo 9 na zastávku Botanická záhrada

11:00 príchod do Zoo a rozchod. (Prosím spočítat všetky deti)  
12:45 hľadanie stratených detí  
13:00 odchod zo Zoo, obed a voľno na trávnatých plochách pri Matfyzě  
15:00 stretnutie a odchod električkou číslo 9 do oratka

**PÔMOCKY NA DEŇ:** Loptky, frisbee, kartové hry, lístky,

**OBED: vlastný**

**STRETKO: 21.7. ŠTVRTOK**

**TÉMA:** Vďačnosť za to, čo máme

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Aký je význam vety „Vstaň a choď“, tvoja viera ťa uzdravila“? Aké pocity to vo vás vyvoláva? Je dôležité ďakovať? Prečo áno/nie?**

**PRÍBEH:** **11** Na ceste do Jeruzalema prechádzal pomedzi Samáriu a Galileu. **12** Ako vchádzal do ktorej dediny, išlo oproti nemu desať malomocných mužov. Zďaleka zastali **13** a hlasne kričali: „Ježišu, učiteľ, zmluj sa nad nami!“ **14** Keď ich uvidel, povedal: „Choďte, ukážte sa kňazom!“ A ako šli, boli očistení. **15** Len čo jeden z nich spozoroval, že je uzdravený, vrátil sa a veľkým hlasom velebil Boha. **16** Padol na tvár Ježišovi k nohám a ďakoval mu; a bol to Samaritán. **17** Ježiš na to povedal: „Neočistilo sa ich desať? A tí deviaty sú kde? **18** Nenašiel sa nik okrem tohto cudzinca, čo by sa bol vrátil a vzdal Bohu slávu!“ **19** A jemu povedal: „Vstaň a choď, tvoja viera ťa uzdravila.“

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

**10.DEŇ, PIATOK, 22.7.2022 - ODVAHA POVEDAŤ PREPÁČ**

**ORATKO - MICHAL A MATEJ**

**AKTIVITA DOOBEDA: Vymieňanie tovaru**

**Odhadnutá minútáž hry:** cca 100-120 min

**CIEL HRY:** Zarobiť čo najviac peňazí a poraziť ostatné tímy v množstve peňazí na konci hry.

**Pravidlá hry:** Na začiatku sa animátori rozdelia do 6 táborov - (1 tábor 1 animátor). Potom každá skupinka bude mať tiež jedného animátora pri sebe ktorý bude bankár(alebo pomocník bankára). Vždy v skupinke bude jedno dieťa bankár a ostatné budú zbierať peniaze. Každé dieťa dostane papierovú tácku kde bude mať základné peniaze(100). Potom ako sa začne hra tak sa deti rozbehnú na rôzne tábory kde vždy bude jeden animátor s dvoma tabuľkami (jedna tabuľka na ceny za ktoré bude animátor predávať, takže za akú cenu deti kupujú daný materiál a ďalšia tabuľka kde bude odpredaj, že za akú cenu to tie deti predávajú. ). Dieťa príde s peniazmi na tácku, uvidí aké sú kurzy (alebo sa spýta) a nakúpi napr. 3 drevá. Potom beží do ďalšieho tábora kde uvidí za akú cenu sa predávajú tie dané suroviny. Predá ich tam a zarobí nejaké peniaze. Hra je rozdelená na 10 cyklov a každý cyklus trvá 10 minút. Každý cyklus sa dané ceny menia. Takto vlastne dieťa zarába peniaze (že kupuje za lacnejšie a predáva za drahšie). Čím má dieťa viacej peňazí tak tým si môže kupovať drahšie materiály ktoré majú lepší kurz na profit. Najlepšie by bolo aby sa deťom ešte na začiatku vysvetlilo že animátori chytajú a ak niekoho chytiť strácajú všetky peniaze (alebo polovicu to treba ešte doriešiť). Najlepšie teda bude pre deti aby si ukladali tie peniaze do banky ktorá bude ako

taký spoločný účet. Keď niekto nebude mať žiadne peniaze tak iba príde do banky a zoberie si kolko uzná za vhodné alebo kolko mu bankár dá. Vyhráva tím ktorí bude mať najviac penazí v BANKE.

**Pomôcky na hru:** Papierové tácky asi 50-60 ks, perá, vytlačené tabuľky s kurzami, nejaký väčší papier pre bankára, telefon alebo kalkulačku pre každého animátora

## OBED – Pripravený

### **STRETKO: 22.7. PIATOK**

**TÉMA:** Odvaha povedať prepáč

**ÚVODNÁ MODLITBA:** vlastná

**AKTIVITA/ OTÁZKY:** **Je dôležité ospravedlniť sa? Hovoríme dostatočne prepáč? Viem sa ospravedlniť alebo to zanedbávam a radšej sa odujem/nahnevám/a čo ja viem všetko?**

**PRÍBEH:** **1** Tu sa už Jozef nemohol ovládať pred všetkými, čo ho obkľučovali, a zvolal: „Nech všetci vyjdú odtiaľto von!“ A tak nebol nik pri ňom, keď sa Jozef dal poznať svojim bratom. **2** Tu sa dal do hlasitého plaču až tak, že ho počuli Egypťania a zvedel o tom aj dom faraónov. **3** Potom Jozef povedal svojim bratom: „Ja som Jozef! Žije ešte môj otec?“ Jeho bratia sa tak naľakali, že nemohli odpovedať bratovi. **4** Jozef sa svojim bratom privilával: „No poďte ku mne!“ Keď pristúpili bližšie, povedal: „Ja som Jozef, váš brat, ktorého ste predali do Egypta. **5** A teraz sa netrápte a nesužujte, že ste ma sem predali, lebo Boh ma sem poslal pred vami, aby ste ostali nažive. **6** Lebo už dva roky je v krajine hlad a bude ešte päť rokov, čo nebude ani oračky, ani žatvy. **7** Preto ma Boh poslal pred vami, aby váš rod zachoval na zemi a aby ho mimoriadnym zásahom zachoval pri živote. **8** A takto nie vy ste ma sem poslali, lež Boh. On ma urobil faraónovým poradcom, pánom nad celým jeho domom a vládarom nad celou egyptskou krajinou. **9** Pohonáľajte sa a choďte k môjmu otcovi a povedzte mu: »Toto odkazuje tvoj syn Jozef: Boh ma ustanovil za vládcu nad celým Egyptom, príď ku mne a neodkladaj! **10** Budeš bývať v kraji Gesen a budeš mi nablízku ty i tvoje deti a tvoje detné deti spolu s tvojimi ovcami a dobytkom a s celým tvojím majetkom. **11** Ja sa tu budem starať o teba - lebo ešte päť rokov potrvá hlad -, aby si neschudobnel ty i tvoj dom a všetko, čo je tvoje. **12** Na vlastné oči vidíte, aj môj brat Benjamín vidí na svoje oči, že sú to moje ústa, čo s vami rozprávajú.« **13** Zvestujte teda môjmu otcovi moju veľkú hodnotu, ktorú mám v Egypte, a všetko, čo ste videli! Nuž poponáľajte sa a privedte môjho otca sem!“ **14** Potom padol okolo krku svojmu bratovi Benjamínovi a plakal. Aj Benjamín plakal na jeho hrudi. **15** Potom pobozkal všetkých svojich bratov a plakal na ich hrudi. Napokon sa rozrávali s ním aj jeho bratia.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** vlastná

## POOBEDŇAJŠÍ PROGRAM:

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

**VYHODNOTENIE TÁBORA**

**UPRATOVANIE, HODNOTENIE, VEČERA**

**KONIEC TÁBORA** 😞 😞 😞

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

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

### **1. 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.

POMÔCKY: šatky pre drakov

### **2. Samuraj**

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

POMÔCKY: žiadne

### **3. Dvojička, kde si ☺**

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

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

### **4. Čínsky futbal**

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

POMÔCKY: lopta na futbal

### **5. Opitý bežec**

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

POMÔCKY: žiadne

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

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

POMÔCKY: žiadne

### **7.Zvieratka**

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

POMÔCKY: žiadne

### **8.Fackovaná**

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

POMÔCKY: žiadne

### **9.Zvieracia naháňačka**

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

POMÔCKY: žiadne

### **10.Od kuraťa k človeku**

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

POMÔCKY: žiadne





**Goby- Paťa, Matej, Matúš, Tina**

1	Mojžišová Agáta (1?)	
2	Bočkayová Salome	
3	Misikova Hanka	
4	Teplanova Bronislava	
5	Babjakova Terézia	
6	Farkašova Zuzana	
7	Klobušická Nikol	
8	Dilong Martin	
9	Bičkoš Dominik Martin	
10	Duška Andrej	
11	Peterský Matúš	
12	Gero Filip	
13	Bojnansky Timotej	
14	Straka Dominik	
15	Cibuľa Adam	

**Trigla- Marek, Lucka, Oliver, Tamarka**

1	Nemessanyiova Terézia(1?)	
2	Stastova Zuzana	
3	Kyrichenko Kateryna	
4	Rudenko Marharyta	
5	Mcdonnell Júlia	
6	Dobrotka Bernard	
7	Kubla Šimon	
8	Cedzo Richard	
9.	Šterbák Patrik	
10	Szárás Šimon (1)	
11	Petko Richard	
12	Trnka Maximilián	
13	Obtruciak Filip	
14	Riško Juraj	

**Skorpéna- Eliška, Felix, Samo**

1	Žitná Tereza (1)	
2	Ravingerová Alžbeta	
3	Strížencová Barbora	
4	Šmariková Paulína	
5	Nguyen Viki	
6	Gajarska Lujza	
7	Vachunova Annamária	
8	Kalafut Juraj	
9	Banas Marek (1)	
10	Smiško Richard	
11	Stopa Pavol	
12	Bartal Natan	
13	Kubanda Adam	
14	Gero Tomáš	

**Kambala- Alicka, Šani, Mišo, Veronika**

1	Kublová Eliška (1)	
2	Mikulova Diana	
3	Knažekova Tereza	
4	Vlasakova Lucia Viktória	
5	Galandova Helena	
6	Stasova Soňa	
7	Zelenay Filip	
8	Víglaský Marek	
9	Krošlák Artur	
10	Beliš Július	
11	Patane Samuele	
12	Javorka Daniel	
13	Hudek Jonáš	
14	Smolka Patrick Ray	
15	Pundiak Mária Dominika	