

## Sv. Matka Tereza



Prímestský tábor 2023 – 2. kmeň

Animátor: \_\_\_\_\_

Milý animátor, milá animátorka!

Ďakujem, že si sa rozhodol/rozhodla ísť na tento prímestský tábor. Verím, že to bude pre teba tábor plný zážitkov a bude to takisto požehnaný čas s ostatnými. Myslíme na to, že to, čo nespravíš sám/sama, musí za teba spraviť niekto iný a preto si nesťažujme robotu. Ak by si mal akýkoľvek problém, neváhaj prísť za mnou, porozprávame sa a nájdeme zaručene spoločné riešenie! Modlím sa za Teba a ešte raz ďakujem!

<b>Pondelok (03.07.)</b>	Oratko, Ružová dolina – <b>Lesný, Szabóova</b>
<b>Utorok (04.07.)</b>	Oratko – <b>Záhora, Šuran</b>
<b>Streda (05.07.)</b>	Mamateyka – <b>Hartlová, Ložan</b>
<b>Štvrtok (06.07.)</b>	Oratko (vodný deň) – <b>Nagyová, Duška</b>
<b>Piatok (07.07.)</b>	Jump Arena – <b>kmeňoví</b>
<b>Pondelok (10.07.)</b>	Spoločný výlet – <b>kmeňoví</b>
<b>Utorok (11.07.)</b>	Sad JK – <b>Karpatová, Linhart</b>
<b>Streda (12.07.)</b>	Kúpalisko – <b>kmeňoví</b>
<b>Štvrtok (13.07.)</b>	Kmeňový výlet – <b>Puchalová, Gavač</b>
<b>Piatok (14.07.)</b>	Ostredky – <b>Lesný, Szabóova</b>

### **„Bezpečnostné“ zásady dona Bosca pri práci s deťmi a mládežou**

#### **A) LÁSKAVOSŤ**

Animátor vie vždy k dieťaťu urobiť prvý krok, vie sa prihovoriť, vie byť jednoducho super. Je láskavý a všímá si najmä tých, ktorí sú smutní alebo odstrkovaní. Snaží sa vytvárať radostnú atmosféru, vie oduševniť a nažhaviť. Zásadou zostáva: „nie bitkou, ale láskou!“ a „výchova je vecou srdca!“ Ide nám teda v prvom rade o dobré vzťahy s deťmi a nie len o povrchnú pohodu. Lebo pohoda sa táborom skončí, vzťahy, zostávajú navždy!!!

#### **B) ROZUM**

Animátor sa snaží deti zmotívovať, nie donútiť. Snaží sa vypočuť názor (najmä u tých starších) a vie rozumne vysvetliť to, čo žiada od detí. Nestavia svoju autoritu len na tom, že „ja som povedal a tak sa to bude robiť.“ Animátor vie dopredu predvídať a preventívne zasiahnuť, aby si deti neublížili. Vie napláňovať veci, ale aj zhodnotiť. Je vždy o krok vpred pred deťmi. Vie byť aj náročný a keď si to vyžaduje situácia, môže dať trest, ktorý rozumne vysvetlí.

#### **C) VIERA**

Každého z nás zavolať Boh, aby sme sa stali animátormi pre mladých. Máme tak účasť na veľkom božom pôsobení cez don Bosca. Nejde len o moje snahy a úsilie, ale nad všetkým je ešte Boh. Svojím prístupom a životom sa snažíme mladým naznačiť, že tak ako ich máme radi my, tak ich má rád aj náš Otec, ktorý je v nebi. Dôležité prostriedky vzťahu k Bohu sú eucharistia a sv. spoveď. Je veľmi dobré povzbudzovať k nim deti.

## Dôležité animátorské zásady

- Počas tábora dbám na osobnú disciplínu – nehrám sa do noci na počítači/fejsbučik
- Počas obedňajšej prestávky sa snažím byť medzi deťmi a animovať ich hry
- **Nezašívam sa vo výdajni ani sa neseparujem zbytočne s iným animátorom!**
- Animátor musí byť stále k dispozícii deťom!
- Treba byť jednotní a vedieť sa zastúpiť
- Nevravieť: „Ja na to nemám!“, pokiaľ to neskúsim
- Povedať si chyby, **nie však pred deťmi** - nenechať sa uniesť hnevom!
- Klásť požiadavky primerané veku detí
- Dôležité je celkové ovzdušie tábora! Mať non-stop prehľad o deťoch!
- **Všetko robíme pre Ježiša Krista!** Neoddeľovať duchovné aktivity od života!
- Ku všetkému pristupovať s maximálnou **zodpovednosťou!**
- **Veriť si navzájom, aj keď mi to hneď nedáva zmysel!**
- Mať prístup staršej sestry/brata, resp. mamy/otca, nie diktátora!
- Dozerať na **pitný režim** detí a samy ho dodržiavať!
- Nastupujeme do dopravných prostriedkov len ak sme celá skupinka, **jeden animátor na začiatku a jeden na konci skupiny** (tretí v strede) – takto sa pohybujeme so skupinkou aj po ulici.
- **Dôslednosť v maličkostiach**, aby to druhý nemusel naprávať!
- Nebáť sa vysloviť akékoľvek nápady! .... čo ak je aj ten Tvoj perfektný?
- **Zúčastňujem sa ranných modlitieb**
- Obedujem to isté čo deti
- Trestám deti s rozumom - napomeniem, porozprávam sa, kmeňový, salezián...
- Na omši sedím medzi deťmi
- Keď deti odídu, ostávam budovať spoločenstvo
- **Strážim si brožúrku**
- **Hlavne s úsmevom!**

## 1. DEŇ, PONDELOK, 3.7.2023 – SILA RODINY

### RUŽOVÁ DOLINA – PATRIK LESNÝ, ADRIANA SZABÓOVA

#### **AKTIVITA DOOBEDA:**

Rozdávanie táborových tričiek, fotenie skupiniek

Dve zoznamovačky, pravdepodobne ešte v starom oratku, keď tak na prvom stanovisku skupinky: Deká (kto uhádne meno druhého skorej, vyhral), toaletný papier (koľko si natrháš, toľko vlastností o sebe hovoríš)

#### **OBED: ORATKO**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Sila rodiny

**CIEĽ:** V čom ma posúva moja rodina? Čo mi dáva?

**ÚVODNÁ MODLITBA:** (môžeme ju dať po vete čítať deťom aby boli viac sústredené) Nebeský Otec, dnes nám začal prvý deň tábora. Radi by sme ťa pozvali do každého jedného dňa, ktorý nás čaká. Dnes obzvlášť ťa pozývame na naše dnešné stretko. Pomôž nám vytvoriť príjemné prostredie. Také, kde sa každý bude môcť vyjadriť a nebude ho za to čakať smiech či odmietnutie. Kde sa budeme môcť pozdieľať o ťažších situáciách a budeme mať istotu, že sa to nedozvie nik ďalší. Kde si budeme chcieť dobre a prejaví sa to aj v skutkoch. Kde sa budeme počúvať a neskákať si do reči. Kde sa pokúsime baviť s každým a nie len so svojim najlepšimi kamarátmi. Kde budeme môcť lepšie poznať teba, nie len slovom ale najmä srdcom.

**PRÍBEH:** Čo sme dnes videli v príbehu?

- Agnes bola vychovávaná v katolíckej rodine
- Zahráme si hru kde sa viac dozvieme o našich rodinách:

**AKTIVITA:** 2 pravdy a 1 lož. Tieto pravdy a klamstvá nech sa týkajú rodiny – deti aj animátori napíšu 2 pravdy a jednu lož o svojej rodine.

**OTÁZKY:** Vraví sa: „Dobrá rodina je často pevným základom v živote svätca.“

- Čo je to v čom vás vaša rodina posúva? (napríklad z tých právd, ktoré ste napísali.)
- Čomu vás učí? Aké vlastnosti vám chce odovzdať? Ako sa vo svojej rodine cítite? Čo máte na nej radi? Ako vás to môže posunúť?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** prosby a vďaky detí

#### **AKTIVITA POOBEDE: Stanoviská (here we go again) na spoznanie sa v skupine – táborovej rodine**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 minút

**CIEĽ HRY:** objavenie oratka, ktorom bude tábor

**PRAVIDLÁ HRY:**

(Malý backstory): Stratili sme sa na ostrove, musíme spoločne v skupinke (našej táborovej rodine) spolupracovať a nájsť cestu k oratku

Oblasti:

Breh jazier – zoznamovacie kolečko (každý zopakuje vlastnosti tých predtým, preopakujme kolečko nech zaberie tak 15 min, čiže nech povedia viac vlastností), stopy zvierat (body za počet uhádnutých)

Les – lesný konár (indiánska palička, tak 15 min), identifikácia rastlín (body za počet), zbieranie odpadkov (keby sa nestíhalo alebo bol predstih, upraviť)

Dedina - sedmové karty (cca 15 min, dáme viac balíkov nech idú simultánne), tajnička (Sme jedna veľká rodina, body za čas)

Vrch sopky – slepý (musí prejsť so zviazanými očami s pomocou kamoša nejakú dráhu, body za čas, strávme tu 15 min, čiže vystriedajme viacerých), dôvera (padanie dozadu, animatori ich budú chytať)

Skupina 1: Začne pri Brehu jazera, postupne pôjde na les, potom dedinu a potom sopku

Skupina 2: Začne v Lese, postupne pôjde dedinu, vrch sopky a breh jazera

Skupina 3: Začne v Dedina, presunie sa potom na vrch sopky, breh jazera a les

Skupina 4: Začne na Vrchu sopky, presunie sa potom postupne ku brehu jazera, lesu a dedine

Vzhľadom na minútáž stanovísk by to malo sedieť, pretože kratšie stanoviská sa dajú trochu zdržať alebo urýchliť. Ak by bola skupina popredu, dá si hybku: ako rastie tráva.

Na poslednom stanovisku dostanú mapu s vyznačenou cestou k oratku (čiže každý inde) .

Riešenie tajničiek dodáme, veci vyrobíme pred táborom.

**PÔMOCKY NA HRU:** stopy zvierat vystrihnuté z papiera, zoznam rastlín s obrázkami, pytel na smeti, rukavice, (možno tu srandu na zbieranie), nejaká random palička, papiere s tajničkou 4x, sedmové karty (viac balení), šatka na oči, mapa k oratku 4x, tácočky pre animatorov na stanoviskách aby zapisovali body, deka (4x)

## **2. DEŇ, UTOROK, 4.7.2023 - STRETNUTIE S CHUDOBOU**

### **MESTSKÁ HRA – ŠIMON, DANO**

#### **AKTIVITA DOOBEDA : HRA NA KURIÉRA**

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

**CIEĽ HRY:** Čo najrýchlejšie odovzdať všetky balíčky

**PRAVIDLÁ HRY:** Na začiatku sa deti v skupinkách rozdelia na polovicu (dokopy vznikne 8 tímov). Každému z nich bude pridelená farba a dostane jedinečnú mapu na ktorej budú vyznačené miesta obálok (tovar) s číslami (poradie) a okruh v ktorom sa môže zákazník (animátor) pohybovať. Každý tím bude chodiť vždy s 1 animátorom, ale ten im nepomáha, iba usmerňuje aby nevykročili zo zóny hry (červená zóna na mape) a dáva na ne pozor.

Pokiaľ sa deti stratia a nevedia kde sú na mape musia sa niekoho opýtať. V obálke bude vždy farebne označený tovar podľa tímu a fotka animátora, ktorého musia v tom okruhu nájsť. BERÚ SA IBA VECI OZNAČENÉ TÍMOVOU FARBOU!!!! Deti tovar zoberú a idú ho doručiť zákazníkovi, ktorému ho odovzdajú. Animátori/Zákazníci (pravdepodobne 6) sa snažia nevyzerať ako na fotke a splývajú s davom aby ich nebolo ľahké nájsť (môžu sa aj hýbať v rámci svojho revíra). Ak tím odovzdá všetky balíky presúva sa na miesto stretnutia (Prezidentská záhrada). Pokiaľ tím nestihne do časového limitu odovzdať všetky zásielky, rátajú sa ako nedoručené a taktiež sa poberá do Medickej (pôvodne Prezidentskej) záhrady, aby nebol časový sklz.

**POMÔCKY NA HRU:** Mapa, obálky s fotkami a tovarom, nabitý mobil (animátori)

#### **OBED: V MEDICKEJ ZÁHRADE**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Stretnutie s chudobou

**CIEĽ:** Zažiť pocit straty a zároveň pocítiť istotu v druhom.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Nebeský Otče, dnes máme 2. deň tábora. Radi by sme ťa na úvod stretka pozvali medzi nás. Chceme ti zároveň ďakovať a aj ťa prosiť za tieto situácie. (Nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Deti majú spolu vyriešiť niekoľko úloh: Sudoku, Vymaľovať obrázok, Uhádnuť hádanky. Počas riešenia ale animátori budú niektorým deťom zakazovať používať niektoré ich zmysly (budú to deti, ktoré sú najviac aktívne a závisí od toho kto čo bude robiť. Sudoku – zaviaže oči, maľovanie – dieťa nesmie používať ruky, hádanky – dieťaťu sa zakáže hovoriť.). Viaceré deti môžu mať zakázané určité zmysly. Nemusia spraviť všetky úlohy, cieľom je aby zažili pocit, že niekto o niečo príde. Aby sa stretli s „chudobou“.

**OTÁZKY:** Aké bolo pre vás keď ste prišli o osobu, ktorá riešila sudoku? Vedeli ste nájsť náhradu? Aké to bolo pri kreslení a pri riešení hádaniek? Čo keby tieto osoby boli z hry vyradené a nemohli pomáhať, zvládli by ste spraviť úlohy, ktoré boli pred vami?

Stalo sa vám niečo podobné v živote? Prišli ste o niečo alebo niekoho kto vám zľahčoval život? Ako ste sa cítili? Ako sa daná situácia vyriešila?

**PRÍBEH:** Čo sme dnes mohli vidieť v príbehu? Ako sa Agnes mohla cítiť?

- Agnes prišla o otca – prvý krát sa stretla s chudobou.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Ježišu, chceme ti v tomto momente ďakovať za všetko čo si nám dal a čo máme. Prepáč nám našu nevďačnosť a necitlivosť voči druhým. Sprav naše srdce citlivým a milujúcim. Amen

### **AKTIVITA POBEDE: PAMÄTÁŠ SI?**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 - 110 minút

**CIEĽ HRY:** Získať kódy všetkých detí z ostatných 3 skupiniek + nájsť ľudí na fotkách a obohatiť ich cukríkom (téma dňa chudoba hehe)

**PRAVIDLÁ HRY:** Každý dostane na začiatku 8 miestny kód, kód sa nalepí na chrbát(nemôžu si dať na to mikinu, ani si to strhnúť, ani nič podobné...- animátor v skupinke na to dohliadne), do každej skupinky sa rozdadajú 3 papiere s menami ľudí z ostatných skupiniek (pri každej skupinke bude meno každého dieťaťa z danej skupinky), pero na písanie kódu bude len v základni, dieťa sa môže zakaždým vrátiť a zapísať časť kódu ktoré si zapamätalo...

Keďže je to len druhý deň PT, tak ani deti sa navzájom nebudú až tak dobre poznať, keď budú zapisovať kódy k menám a nebudú vedieť meno dieťaťa ktorého kód videli, meno sa vieš dozvedieť tak, že ho chytiš a zahráte si minihru (asi kameň, papier, nožnice), keď ho porazíš musí ti povedať meno (samozrejme fair-play všetko)...

Ďalej sú tu fotky (treba prvý deň tábora odfotiť každé dieťa) do skupinky sa dajú fotky detí z iných skupiniek, úlohou dieťaťa je nájsť človeka čo je na fotke, chytiť ho, keď ho chytiť, dieťa na fotke sa podpíše (niekde pri strede alebo v centre diania budú animátor/i s perom tak tam prídu) a za odmenu že sa podpísal, ten čo bol chytený dostane cukrík - tiež ich bude mať animátor s perami niekde pri strede v centre diania (bojujeme proti chudobe a hladu ako Matka Tereza ☺)...

Rátajú sa body za kódy (za celú správnu tabuľku sú bonus body) + za počet podpísaných fotiek (tie bude zbierať animátor v základni, nech sa tam nerobia podvody)... 4 animátori v základniach + zopár animátorov s perami a cukríkmi niekde v strede diania, zvýšni dávajú pozor na fair play a na to aby sa nestrhávali alebo neničili kódy... fyzické chmaty, že niekoho nasilu otočíš alebo mu dáš K.O. aby si si mohol prečítať jeho kód sú zakázané

**POMÔCKY NA HRU:** fotky detí, kódy pre deti, dostatok cukríkov, perá, tabuľky skupiniek s deťmi(každá tabuľka 3 krát)



### 3. DEŇ, STREDA, 5.7.2023 - BOH POVOLÁVA KAŽDÉHO

**MAMATEYKA – LENKA, ADAM**

**AKTIVITA DOOBEDA: NÁRODY**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 – 80 minút

**CIEĽ HRY:** Získať vlajočky z každého štátu.

**PRAVIDLÁ HRY:** Na začiatku hry sa všetky skupinky rozdelia na polovicu, z nich každá predstavuje jeden štát. Skupinky majú na ihrisku svoje základne, v nej sa rozdelia na tých čo ostanú v základni a tých čo budú behať k cudzím základniam. Každá základňa má úlohy, ktoré dávajú skupinkám, ktoré k nim prídu, keď úlohu spravia dostanú vlajku prislúchajúcu k danému štátu u ktorej úlohu spravili. Skupinky, ktoré behajú majú na papierovej tácke napísané, ku ktorej základni majú prísť. Cieľom je získať čo najviac vlajočiek.

**Štáty:**

Egypt:

- Plazenie (musia prejsť vyznačenú vzdialenosť)
- Ľudská pyramída

Taliansko:

- Kameň, papier, nožnice (musia poraziť základňu)
- Hod lietajúcim tanierom (musia trafiť tyč bránky)

Francúzsko:

- Naučiť sa básničku
- Naučiť sa naspamäť a zatancovať „Budem ako strom“

Grécko:

- Každý člen skupinky musí spraviť pekný kotrmelec
- Aspoň dvaja zo skupinky musia spraviť stojku na 30 sekúnd (ostatný im môžu držať nohy)

India:

- Na papier spoločne nakreslia kravu (praváci ľavou rukou a ľaváci pravou rukou)
- Limbo (musí každý sám)

Brazília:

- Uhádnuť zviera (jeden zo skupinky napodobňuje zviera, bez zvukov, a ostatní hádajú)
- Naučiť sa tanec Rio (treba reproduktor)

Anglicko:

- Zapamätať si anglické slovíčka (na 3 minúty dostanú zoznam slov a musia povedať aspoň 10 z nich)
- Skok cez švihadlo (skupinka sa postaví vedľa seba a spolu musia preskočiť cez švihadlo 10 krát, švihadlom točia deti zo základne)

Dánsko:

- Prejsť nejakú vzdialenosť vo fúriku



- Spoločne preskočiť nejakú vzdialenosť (znožmo skočí jeden a tam kde doskočí začína druhý...)

**POMÔCKY NA HRU:** papierové tácky, perá a ceruzky, kužele, vlajočky, lietajúci tanier, papier s básničkou, čisté papiere, palica na limbo, reproduktor, papier s anglickými slovíčkami, veľké švihadlo

### **OBED: VLASTNÝ (štátny sviatok)**

#### **STRETKO**

**TÉMA:** Boh povoláva každého

**CIEĽ:** Pocítiť aké to je byť povolaný

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Duchu Svätý, dnes máme 3. deň tábora. Radi by sme ťa na úvod stretka pozvali medzi nás. Zároveň ťa chceme poprosiť a poďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Živé silnejšie berie. (napríklad so žolíkovými kartami) Zo skupiny detí sa vyberú 2 kapitáni. Ostatným deťom sa rozdadajú náhodné žolíkové karty. Kapitáni si náhodne berú deti do tímov, bez toho aby vedeli akú kartu dieťa má. Jeden z kapitánov začne a do stredu hracieho pola dá jednu kartu a potom nasleduje druhý kapitán. Ten kto má silnejšiu kartu berie obe karty (obe deti). Hra končí keď už jedna strana nemá karty. Deti posielajú svoje karty do stredu hracieho pola po mene: „Christian pod ty.“. Kapitáni sú vždy pri svojich zvyšných kartách. V strede už hrajú len karty (silnejšia na karte berie tu slabšiu) Podľa rýchlosti a záujmu si môžeme zahrať jedno až viac kôl pričom meníme kapitánov. Kapitán nemôže použiť tú istú kartu viackrát za sebou (ak použije jednu musí vystriedať minimálne 3 iné než opäť použije tu istú – ak by sa stalo, že by kapitán hral iba s niekoľkými deťmi môže animátor do toho aj viac vstúpiť).

**OTÁZKY:** Ako ste sa cítili, keď si vás kapitán vybral? Boli ste spokojný so svojou úlohou? Každý z nás má niečo kvôli čomu si nás Boh povoláva. Čo je tou tvojou kartou v živote? Čo je to prečo si Boh volí teba? A k čomu ťa môže volať? Je to otázka len povolania do rehole či manželstva alebo aj iná? Aká?

**PRÍBEH:** Koho si dnes v príbehu povolal Boh? Koľko rokov mala? K čomu môže našu skupinu dnes povolať Boh? Dajme si 1 predsavzatie, ktoré sa pokúsime počas dňa splniť.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Nebeský Otec, nauč nás žiť citátom: „Všetko, čo robíme, je iba kvapka v mori, ale keby sme to nerobili, tá kvapka by tam chýbala.“

#### **AKTIVITA POBEDE: PREKRESLI OBRÁZOK**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60-70 minút

**CIEĽ HRY:** Prekresliť 6 obrázkov tak, aby sa čo najviac podobali originálnemu obrázku.

**PRAVIDLÁ HRY:** Skupinky sa rozdelia na polovicu tak, aby jedna polovica ostala vo svojej základni a druhá polovica išla do stredu ihriska k animátorskej základni, kde im animátor ukáže alebo porozpráva (podľa jednotlivých obmedzení) jeden z obrázkov. Polovica skupinky potom odíde na bok od animátorskej základne, kde si deti pripravujú scénu alebo sa poradia ako vysvetlia druhej polovici ich skupinky čo si zapamätali z animátorskej základne. Potom prídu späť do svojej základne a ukážu alebo vysvetlia ostatným deťom to čo si pripravili. Deti z druhej polovice skupinky potom spoločne nakreslia na papier to čo porozumeli od detí, ktoré sa vrátili do základne. Po každom obrázku sa deti môžu striedať. Spolu bude 6 obrázkov a pre každý z nich bude deťom udelené jedno obmedzenie. Animátori

svojich skupiniek dohliadnu na to, aby základne skupiniek neboli blízko seba (aby deti z jednej skupinky nevideli čo deti z inej skupinky kreslia/hovoria).

**Obmedzenia:**

1. Pantomíma - deti, ktoré sa vrátia do svojej základne nesmú nič hovoriť ani vydávať zvuky počas svojej scény
2. Deti nevidia obrázok - v animátorskej základni animátor deťom opíše daný obrázok (deti sa môžu pýtať otázky)
3. Zvuky – deti, ktoré hrajú scénu môžu vydávať iba zvuky a prípadne si pomôcť pantomímou
4. Zviazané ruky a nohy – deti, ktoré pôjdu do animátorskej základne budú mať zviazané ruky aj nohy (musia byť zviazané až kým druhá polovica skupinky dokreslí obrázok) a deti, ktoré kreslia obrázok nesmú používať svoju dominantnú ruku
5. Rozmazaný obrázok - deťom bude ukázaný rozmazaný obrázok a budú sa musieť dohodnúť ako ho opíšu druhej polovici skupinky
6. Rozstrihaný obrázok - deti v animátorskej základni poskladajú rozstrihaný obrázok a potom si na boku pripravia buď scénu alebo to čo sa rozhodnú povedať, keď sa vrátia späť do svojej základne

**POMÔCKY NA HRU:** čisté papiere, ceruzky/perá, obrázky, šatky

#### **4. DEŇ, ŠTVRTOK, 6.7.2023 - ODVAHA VSTAŤ**

##### **VODNÝ DEŇ, ORATKO - ANDREA, MARTIN**

##### **AKTIVITA DOOBEDA : ZACHRAŇUJ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 100 - 120 minút(Dá sa ukončiť hocikedy)

**CIEĽ HRY:** Zachrániť čo najviac ľudí z chudoby.

**PRAVIDLÁ HRY:** Hra prebieha na zadnom ihrisku v oratku, v rohoch ihriska sa nachádzajú 4 základne skupiniek. V areáli oratória sa nachádzajú miesta so zbernými surovinami. Úlohou detí bude chodiť po stanoviskách a tam plniť úlohy. Za splnenú úlohu dostanú surovinu.

Okrem toho si každá skupinka zvolí dvoch obrancov a dvoch útočníkov ktorý budú mať zastrčenú šatku v gatiach za chrbtom. Obrancovia budú stáť pri svojej základni vo vyznačenom území (lanom). Keď ich napadne útočník alebo útočníci z nepriateľského tímu a vytiahnu šatku aspoň jednému z obrancov dostanú jednu surovinu, ktorú ale zvolí obranca. Surovinu však dostáva len ten útočník, ktorý vytiahol obrancovi šatku.

Stanoviská:

- Oblečenie - Hodiť väčšie číslo kockou ako animátor
- Jedlo - Fyzické tresty (kliky.....)
- Lieky - trafiť tenisovú loptičku do vedra
- Vzdelanie - Uhádni hádanku
- Voda - preťahovanie lanom
- Deky - Kameň, papier, nožnice

Na zachránenie človeka je treba nazbierať:

- 15X Oblečenie
- 12X Jedlo
- 10X Lieky
- 10X Voda
- 10X Vzdelanie
- 15X Deky

Na definitívne získanie človeka je potrebné, aby do centrály prišla celá skupinka s potrebnými surovinami. Na centrále dostanú zachráneného človeka.

Počas hry naháňajú animátori (ľudia kt. chceli odhovoriť Matku Terezu aby nepomáhala). Keď niekoho chytia, dieťa im odovzdá surovinu. Deti nemožno chytiť keď idú ako celá skupinka po človeka.

**POMÔCKY NA HRU:** farebné drevka (na suroviny), kuželky (niečo na označenie základne a centrály), lano, papiere so zachránenými ľuďmi, kocky, vedro, tenisové loptičky, šatky

##### **OBED: ORATKO**

## **STRETKO:**

**TÉMA:** Odvaha vstať

**CIEĽ:** Dať si 1 predsavzatie na tému odvaha do vzťahov – príklad: „Prihovorím sa niekomu novému. Pomôžem ... s ...“ a iné ...

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Milý Ježišu, nachádzame sa v 4. dni tábora. Radi by sme ťa na úvod stretnutia pozvali medzi nás. Zároveň ťa chceme poprosiť a poďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí).

**AKTIVITA:** Detektív – jedno dieťa ide mimo skupinu. Medzi deťmi sa vyberú 2 dobrovoľníci, po ktorých zvyšná skupina bude opakovať. Určia si kto začne a potom sa striedajú. Úlohou detektíva je nájsť (odhaliť) odvážnych jedincov, po ktorých skupina opakuje. Môžeme si zahrať 2-3 kolá.

**OTÁZKY:** Ako ste sa cítili, keď ste menili vzor po ktorom skupina opakovala? Báli ste sa, že vás detektív odhalí? Máte odvahu vo svojom živote spraviť niečo dobré čo iní vo vašom okolí nespravili? Príklad: Uvoľniť niekomu staršiemu miesto v autobuse. Pomoc s ťažkým nákupom staršej osobe,...? Všímate si takéto príležitosti? Ak nie čo vám v tom bráni? (mobil alebo niečo iné?) Ak áno čo je to podľa čoho sa rozhodujete? = snažiť sa podľa odpovedí detí otázkami deti viesť k myšlienke, že aj keď ich prejav pomoci nemusí byť vždy ocenení (napríklad dostanú aj vynadané,..) aby sa snažili pochopiť, že to nie je nič tragické a, že Boh si to veľmi cení. Môžete k tomu povzbudiť aj prostredníctvom príbehu.

**PRÍBEH:** Čo sa dnes udialo v príbehu?

- Matka Tereza odišla za chudobnými.

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** V rámci modlitby sa deťom rozdájú papiere a perá. Po úvodnej modlitbe dáme deťom priestor aby si napísali 1 skutok odvahy voči druhým (cieľ). Môžeme ukončiť slovami: „Duchu Svätý vieme, že nám nedávaš viac ako vieme zvládnuť. Prosím sprav naše srdcia citlivými a odvážnymi v konaní dobrých skutkov.“

## **AKTIVITA POOBEDE: STANOVISKÁ**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 60 - 90 minút

**CIEĽ HRY:** Vyhrať v čo najviac stanoviskách

**PRAVIDLÁ HRY:** Deti chodia v skupinke po stanoviskách, vopred určenom poradí. Dostanú rozpis ako majú chodiť. Stanoviská sa bodujú a meria sa im čas.

Stanoviská:

- Vodný volejbal
- Hadica
- Prelievanie vody v pohároch nad hlavami
- Prenášanie vody v slamkách
- Udržať lavór vody nohami
- prekážková dráha s pohárom na hlave
- Špongia

**POMÔCKY NA HRU:** Vodné balóny, uteráky plachty, lavór s vodou 2X, voda, špongia, poháre, slamky, rozpis

## **5. DEŇ, PIATOK, 7.7.2023 – V NÚDZI SPOZNÁŠ PRIATEĽA**

### **JUMP ARENA – JURO, SISA, VANDA**

#### **CESTA TAM:**

- Autobus 60 & 96: Saleziáni ☒ Rádiová, tam na 96 Zastávka Fafruny, prejsť cez cestu a len rovno. Posledná budova. (Cca 10 minút)
- Autobus 60 & 61: Saleziáni ☒ Rádiová, tam na 61 Zastávka Letisko a odtiaľ sa prejsť 15 minút. Prípadne priamo na 61 na Trnavské mýto

Cesta trvá minimálne 30 minút, maximálne 40 minút. Potreba odchádzať z oratka pred 10:00, aby sa mohlo ísť 10:07 napr. na 60 zo Saleziánov. Tam sa deti zložia do skriniek a musia sa prezuť do Jump ponožiek.

- Kidshouse 11:00 – 12:00
- Jump Arena 13:00 – 14:00

#### **OBED: VLASTNÝ**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** V núdzi spoznáš priateľa

**CIEĽ:** Zamyslieť sa aký má byť dobrý priateľ a čo znamená téma.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Nebeský Otec, dnes máme 5. deň tábora. Radi by sme ťa na úvod stretka pozvali medzi nás. Zároveň ťa chceme poprosiť a poďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Spolu ako skupinka alebo ako menšie skupiny vytvorte príbeh do 8 min na tému „V núdzi spoznáš priateľa“. Deti môžu použiť aj vlastné skúsenosti. Ak budú deti veľmi rýchle môžu pouvažovať aj nad nejakou aktivitou k tejto téme.

**OTÁZKY:** Ako sa vám tvoril príbeh (či aktivita)? Aké skúsenosti máte s témou: „V núdzi spoznáš priateľa“? Koho beriete ako kamarátov? Čo na svojich priateľoch máte radi/ obdivujete?

**PRÍBEH:** Pomohol vám život Matky Terezy pri tvorení príbehu? Ak nie ako vám mohol pomôcť, čo sa dnes v príbehu stalo? Ak áno, ako? Čo vás v ňom zaujalo? Kto je vaším najlepším priateľom?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Ježišu, priateľ mojej duše, ďakujem ti za tvoje priateľstvo. Ďakujem ti za priateľov, ktorých si mi dal a prosím ťa aby si bol som mnou pri budovaní nových priateľstiev. Zároveň ťa prosím nauč ma byť pre nich dobrým priateľom. Amen

## 6. DEŇ, PONDELOK, 10. 7. 2020 – BUĎ VŽDY RADOSTNÝ - ŠÍR RADOSŤ (A LÁSKU)

### TÁBOROVÝ VÝLET (PANOVA LÚKA) – JURO, SISA

#### CESTA TAM:

Električka 9 na Račianske, odtiaľ 3 na Detviansku.

#### **OBED: VLASTNÝ**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Buď vždy radostný – šír radosť (a lásku)

**CIEĽ:** Význam radosti.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Duchu Svätý, dnes 6. deň tábora ťa pozvali medzi nás na stretko. Zároveň ťa chceme poprosiť a ďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Hra na osla – Deti rozdelíme na dve skupinky. Vyberieme jedného dobrovoľníka, ktorý sa postaví do stredu medzi 2 skupinky. Skupinky sú od neho vzdialené cca 5 – 8 krokov (každá skupinka rovnako ďaleko). Dobrovoľník sa stáva oslom, ten dostane pokyn (ktorý sa po kolách bude meniť) podľa, ktorého si ho môžu dané skupinky získať. Keď sa nejakej skupinke podarí splniť pokyn/podmienku osol sa k nim o krok posunie. Cieľom skupiniek je získať osla na svoju stranu. Osol sa nemusí posunúť len o jeden krok. (závisí od animátora či chce hru predĺžiť a skvalitniť alebo nie). Skupinky na osla hovoria, nemôžu sa k nemu priblížiť ani iným spôsobom si ho získať (iba gestikou). Podmienky:

1. Priblížiš sa k tomu kto na teba bude hovoriť radostným hlasom a usmeje sa na teba. (iba 1 krok).
2. Priblížiš sa k tomu kto povie slovo „radosť“ (aj s jeho obmenami či skloňovaním).
3. Priblížiš sa k tomu kto povie vtip.

(Bonusové 4. K tomu kto ťa reálne rozosmeje)

**OTÁZKY:** Na čo je dobrá radosť a smiech? Aký má význam pre človeka? Kto a čo vás vie rozveseliť? Poznáte nejakých svätých ktorý „milovali“ radosť? (Filip Néri – robil si srandu aj sám zo seba aby daroval úsmev druhým; don Bosco – spolok veselosti; ...)

**PRÍBEH:** Ako to bolo s Matkou Terezou? Čo sme mohli vidieť v príbehu? Zvládli by ste sa aj vy usmievať? Čo bolo jej zdrojom radosti?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Nebeský Otec ďakujeme ti za radosť, ktorou krásliš tento svet. Pomôž nám aj v našich ťažkých chvíľach vedieť milovať teba a druhých a rozdávať veselosť. Nech nezabudneme na výrok: „Vo svete je viac hladu po láske a pochopení, ako po chlebe.“

## **7. DEŇ, UTOROK, 11.7.2023 – HODNOTA ŽIVOTA**

### **SAD JANKA KRÁĽA – MARTIN L., MAGDALÉNKA**

#### **AKTIVITA DOOBEDA: PRICHÝLENIE CHUDOBNÝCH**

##### **CESTA TAM:**

Električka 9 na Blumentál, tam na 3 Sad Janka Kráľa

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

**CIEĽ HRY:** Snažia sa prichýliť/ubytovať čo najviac ľudí do čo najviac domčekov.

**PRAVIDLÁ HRY:** Na začiatku má každá skupinka 1 domček. Do domčeka sa zmestí 20 ľudí (0,5 bodov za 5 ľudí), každý „typ človeka“ musí byť zastúpený aspoň 3 predstaviteľmi. Keď bude domček plný, pôjdu postaviť nový domček. Ten získajú tak, že celá skupinka splní rôzne úlohy, napr. zaspievať táborový hymnu. Tiež budú môcť postaviť kaplnku, za ktorú sú bonusové body – nie je teda povinná. Získajú ju správnou odpoveďou v kvíze o animátoroch. Typy ľudí, ktorých treba prichýliť do domčeku:

- Kresťan – Biblia
- Hinduista – znak
- Černoško – hračka
- Šikmooký - porcelán

6 animátori budú rozmiestnení po Sade J.K. K nim si budú chodiť deti po suroviny, aby mohli ubytovať 1 človeka. Jeden animátor bude mať jedlo, druhý vodu, tretí Bibliu, štvrtý znak, piaty hračku a šiesty porcelán. Čiže keď budú chcieť ubytovať napr. kresťana, budú musieť mať jedlo, vodu a Bibliu.

Budú sa striedať 4 obdobia

- Voľné obdobie – ničím obmedzené, deti iba behajú po suroviny.
- Ekonomická kríza – aby získali surovinu budú musieť splniť nejakú úlohu – napr. 10 drepov, povedať vtip, behať, ...
- Priateľstvo – budú chodiť po 2/3.
- Chytači – budú zvýšni animátori. Keď chytiť deti so surovinou, zoberú im ju.

1 animátor bude väzňateľ – k nemu budú chodiť chytené deti. Tie, ktoré nemali žiadnu surovinu tam strávia 30 sekúnd, s 1 surovinou minútu a na prichýlenie človeka 2 minúty. Obdobia sa budú meniť každých 15/20 minút.

**POMÔCKY NA HRU:** papieriky s obrázkami jedla, vody, Biblie, znaku, hračky a porcelánu; veľký papier – plánik, fixky 4x, kvíz

**OBED: PRIPRAVENÝ (dovezie sa)**



## **STRETKO:**

**TÉMA:** Hodnota života

**CIEĽ:** Zamyslieť sa nad tým ako sa správam k druhým, zároveň či si všetci ľudia zaslúžia rovnaké správanie.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Otče, dnes 7. deň tábora ťa pozvali medzi nás na toto stretko. Chceme ťa požiť a ďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Tvorenie 2 rámov – 1. rám kde budú slová situácie, ktorých druhých vieme zraniť alebo oni zranili nás. 2. rám kde spíšeme slová a skutky či situácie, ktoré pomáhajú pri budovaní vzťahov. Ktoré druhých či mňa potešili, povzbudili.

**OTÁZKY (na niektoré nech si odpovedajú len v mysli):** Na čo nám môžu slúžiť tieto rámy? Môžeme sa nimi inšpirovať pri komunikácii s druhými? Ktorý rám sa vám obsahom viac páči? Ktorým by ste radi boli oslovovaný? Ktorým rámom hovoríte? Čo je dôvodom prečo tak hovoríte? A čo s ľuďmi, ktorí nám nie sú príjemní, s ktorým rámom máme na nich hovoriť? A čo ľudia inej národnosti? Inej farby pleti? ...

**PRÍBEH:** Čo sme dnes mohli vidieť v príbehu? S kým sa dnes matka Tereza stretla v príbehu? Ako sa k daným osobám správala? Čo si myslíte, že bolo jej dôvodom?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Ježišu, v evanjeliu nám hovoríš: "Mnohí prví budú poslednými a poslední prvými,". Preto je zbytočné vyvyšovať sa na Zemi, či cítiť sa dôležitejším a hodnotnejším. Každý sme dostali od Teba život a aj všetko čo v ňom dokážeme je od Teba (ako je napísané "múdrosť udeľuje Pán"). Je jedno z akých sme pomerov, všetci sme pozvaní „milovať blížneho ako seba samého.“

## **AKTIVITA POBEDE: ŠIFRA**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 90 – 120 min

**CIEĽ HRY:** Čo najrýchlejšie rozlúštiť šifru.

**PRAVIDLÁ HRY:** Každé písmenko (viac-menej) bude mať iný znak. Znaky budú porozlepované po Sade J.K. Taktiež budú rôzne obdobia, napr. chodiť ako kačky...

Z celej hry bude 10 minút – Špeciálni zajatci. 4 animátori budú behať a keď ich CELÁ skupinka obkľúči, zoberú ich k sebe a vyberú si slovo, ktoré im animátor prezradí.

**POMÔCKY NA HRU:** papieriky s písmenkami, papiere so šifrou 4x, fixky 4x

## **8. DEŇ, STREDA, 12.7.2021 - VEDIEŤ PRIJAŤ POMOC**

### **KÚPALISKO – JURO, SISA**

#### **CESTA TAM:**

Električka 9, prestup na 4 rovno na Trnavskom mýte až na zastávku Horné Krčace.

#### **OBED: VLASTNÝ**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Vedieť prijať pomoc

**CIEĽ:** Spraviť prostredie, kde deti budú potrebovať pomoc. Dať im možnosť poprosiť o pomoc no nechať ich slobodne sa rozhodnúť či o ňu požiadajú alebo nie.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Duchu Svätý, aj dnešný 8. deň tábora ťa pozvali medzi nás na toto stretko. Chceme ťa prosiť a ďakovať ti za tieto konkrétne situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Pantomíma – dieťa dostane slovo (najlepšie niečo ťažké, kde bude potrebovať aj niečiu pomoc), ktoré má znázorniť. Môže si zavolať niekoho (aj viacerých) aby mu pomohli pri znázorňovaní. Jedinou podmienkou je, že nemôže vybrať niekoho kto už znázorňoval. Príklady čo by sa mohlo dať deťom: vymalovaný bager, červená krvinka, prebaľovanie trojčok,...

**OTÁZKY:** Ako ste sa cítili keď ste počuli slovo, ktoré máte znázorňovať? Rozmýšľali ste, že si niekoho zoberiete na pomoc? Aké bolo pre vás poprosiť o pomoc? Dokážete v ťažkej situácii niekoho osloviť s prosbou o pomoc? Čo vám v tom bráni a čo práve naopak vás v tom povzbudzuje?

**PRÍBEH:** Koho sme dnes mohli vidieť v príbehu? Prečo daný muž nechcel pomoc? Prečo o ňu nakoniec požiadal? Bolo požiadať o pomoc také „zlé“?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Nebeský Otec, nauč nás vedieť požiadať o pomoc v pravý čas.

## **9. DEŇ, ŠTVRTOK, 13.7.2023 – PRIJAŤ POCHVALU S POKOROU**

### **SPOLOČNÝ VÝLET NA KAČÍN – GREGOR & VANDA**

#### **CESTA:**

Prvým krokom našej cesty je nastúpiť do trolejbusu čísla 47 od Saleziánov. Následne vystúpime na zastávke Červený most o 10:17, 10:32. Odtiaľ pôjdeme pešo na Kačín.

Počas celej cesty bude úlohou detí niekoho pochváliť. Úprimne. Tak isto aj pochvalu, ktorú dostane, vedieť prijať. (Ukážeme si, že stačí povedať ďakujem.)

#### **AKTIVITA POČAS CESTY: PRÍRODNÉ BINGO**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** Počas celej cesty na Kačín

**CIEĽ HRY:** Nájsť všetky prírodné javy, rastliny, veci, zvieratá, ktoré má skupinka na svojej kartičke počas túry a nakoniec zakričať BINGO.

**PRAVIDLÁ HRY:** Jeden animátor z každej skupiny dostane pripravenú kartičku na štýl Bingo. Úlohou detí je si túto kartičku poriadne pozrieť a počas cesty veci z nej hľadať v prírode. Ak ich niekto nájde, oznámi to animátorovi. Keď spoločne ako skupinka objavia všetky veci, zakričia Bingo! Takto vyhrali.

**POMÔCKY NA HRU:** kartičky Bingo pre každú skupinku, fixky 4 ks

#### **OBED: VLASTNÝ**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Prijať pochvalu s pokorou

**CIEĽ:** Po zdieľať sa aspoň o 1 pochvale.

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Ježišu, dnes máme 9. deň tábora, náš predposledný. Pozývame ťa aj na toto stretko medzi nás. Chceme ti poďakovať a prosieť ťa za tieto situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Každé dieťa dostane papier, naň nakreslí svoju ruku. Tieto papiere následne budú kolovať medzi všetkými deťmi (najlepšie do kruhu) až sa opäť dostanú k majiteľovi ruky. Každé dieťa do ruky iného člena zo stretku napíše čím ho daná osoba potešila alebo nejakú dobrú vlastnosť danej osoby. Niečo čím ju pochváli. Keď deti dopíšu, pozrú si svoje ruky (tie na papieri) a môžu sa pozdieľať aspoň o jednu vec, ktorú tam majú napísanú – najlepšie takú, ktorá ich potešila.

**OTÁZKY:** Ako človek môže zareagovať keď dostane pochvalu? Aká reakcia sa vám od druhých najviac páči a teší vás (napríklad keď dávate niekomu pochvalu)? Aká reakcia sa vám naopak nepáči? Ako vy reagujete na pochvalu? Čo je tomu podľa vás dôvodom, že tak reagujete (radosť, strach,...)?

**PRÍBEH:** Akú pochvalu v dnešnom príbehu dostala Matka Tereza? Ako reagovala? Zmenilo sa jej správanie k druhým? Ako sa k nim správala? Ako sa ja správam keď dostanem veľa pochvál a veľakrát sa mi niečo podarí? V čom sa môže, inšpirovať od Matky Terezy?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Duchu Svätý, darca všetkých darov, ďakujem za dary a talenty, ktorými si ma obdaril. Nauč ma prosím žiť v pokore a skromnosti a týmito darmi oslavovať Teba a pomáhať druhým. Amen.

## **AKTIVITA POBEDE: CESTOVANIE SVETOM**

Podobne ako Matka Tereza putovala svetom, cestovala a spoznávala, budeme aj my. Vyskúšame si, aké je to prejsť rôznymi krajinami a koľko o nich už vieme...

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 40 - 60 minút

**CIEĽ HRY:** Prejsť každým kontinentom a splniť jeho úlohy. Chceme aby sa deti o svete niečo aj dozvedeli.

**PRAVIDLÁ HRY:** Úlohou detí je v skupine prejsť štyrmi stanovišťami, respektíve štyrmi kontinentami, na ktorých musia splniť úlohy. Dostanú kartičku, kde sa bude značiť ich úspešnosť na stanovisku.

1. AMERIKA
  - Tajnička po anglicky – (ADVENTURE)
2. AUSTRÁLIA
  - Poraziť žraloka papierovými guľčkami
3. ÁZIA
  - Napísať použitím všetkých členov v skupinke slovo Čína / Ázia
4. AFRIKA
  - Úlohou detí je fúrikovo prejsť zo strany na druhú.
5. EURÓPA
  - Kvíz:
    - 1) Aké je hlavné mesto Francúzska?
      - a) Londýn
      - b) Paríž
      - c) Rím
    - 2) Ktorá krajina je známa pre veterné mlyny, tulipány a dreváky?
      - a) Nemecko
      - b) Francúzsko
      - c) Holandsko
    - 3) Ako sa volá známa anglická pamiatka, vysoká veža s hodinami?
      - a) Eiffelova veža
      - b) Big Ben
      - c) Koloseum
    - 4) Ktorá krajina je známa cestovinami, pizzou a šikmou vežou Pisa?
      - a) Taliansko
      - b) Grécko
      - c) Švédsko
    - 5) Čo je hlavné mesto Španielska?
      - a) Madrid
      - b) Barcelona
      - c) Lisabon

**POMÔCKY NA HRU:** Kartičky pre skupinky, perá, jednotlivé rekvizity aktivít, neskôr i frisbee a lopty

## 10. DEŇ , PIATOK, 14.7.2023 – BYŤ PRÍKLADOM PRE INÝCH

### PARK OSTREDKY – PATRIK LESNÝ, ADRIANA SZABÓOVA

#### **AKTIVITA DOOBEDA: Hra (záverečná)**

**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 120 minút

**CIEĽ HRY:** Kongregácia zbiera peniaze pre chudobných, zabaviť sa

#### **PRAVIDLÁ HRY:**

(Malý backstory): Každému z vás štát Uttar Pradesh venoval 1000 eur na dobročinnú činnosť, máme tieto prostriedky použiť čo najefektívnejšie, a teda prediť a kúpiť výhodne

Princíp:

- osem animátorov má papierik, predávajú a kupujú materiály od detí
- každý má rôzne kurzy, priebežne sa menia
- občasne (alebo stále, uvidíme) naháňajú animátori, pri chytení škrtnú istú časť, buď peňazí alebo materiálov, avšak primerane
- Body budú za sčítanie vyzbieraných peňazí u detí v jednej skupinke
- Ceny tovarov v rozmedzí 1 – 15 eur, kurzy si môžu animátori sami pozmeniť, budú však aj predrobené (dodáme šicko)
- Všetky peniaze a materiály sa píše na tácočky (škrtajú, pripisujú)
- Materiály budú zlato, striebro, platina, ropa, diamanty a soľ

**PÔMOCKY NA HRU:** Perá, papierové tácočky pre deti a pre animátorov s kurzami

#### **OBED: ORATKO**

#### **STRETKO:**

**TÉMA:** Byť príkladom pre iných

**CIEĽ:** Kto je mojim vzorom? Ako môžem byť ja vzorom pre druhých?

**ÚVODNÁ MODLITBA:** Nebeský Otec, dnes je posledný, 10., deň tábora. Ako aj iné dni ťa pozývame na toto stretko. Na úvod ti chceme a ďakovať a prosiť ťa o tieto veci a situácie (nasledujú prosby a vďaky detí)

**AKTIVITA:** Deťom sa rozďajú malé papiere, na ktoré napíšu osobu ktorá im príde ako vzor, niekto kto ich inšpiruje, ... Najlepšie niekto kto je známy. S týmito menami si zahráme hru kto som. Náhodne si deti zoberú/ dostanú nejakú postavu a postupne hádajú. (ak to bude dlho trvať, môžu sa rozdeliť do menších skupiniek a naraz hádať viac postáv.

**OTÁZKY:** V čom je osoba, ktorú si napísal pre teba vzorom/ príkladom? Tieto postavy sú príkladom z akého dôvodu? (myslí sa pod tým napr. kvôli správaniu, kariére, ....) V čom môžem byť vzorom ja? Je niečo čo mám podobné ako tieto postavy, ktoré sme si spísali?

**PRÍBEH:** Čím bola a je Matka Tereza príkladom? Môžem si aj od nej niečo vziať? Čo?

**ZÁVEREČNÁ MODLITBA:** Svätá Trojica, dnes sa končí náš tábor. Ďakujeme ti za všetky milé a obohacujúce zážitky, priateľstvá a situácie. Odovzdávame vám situácie, ktoré boli menej príjemné a bolestivé, vyťaž z nich dobro pre našu svätosť. Amen. Na záver ťa ešte prosíme o naučenie žitia tejto vety: „Nesnaž sa robiť veľké veci, ale malé s veľkou láskou“.

**AKTIVITA POBEDE: OMŠA**

## Poznámky



## Poznámky

