

PRÍMESTSKÝ TÁBOR 2023 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 + popoludňajšia 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 Prímesťáku:

Aké animátorské vlastnosti by som sa chcel na tomto tábore zlepšiť: Prečo idem na Prímest'ák (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 Prímest'áku

- rešpektujem autoritu – 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

Pondelok		Utorok	Streda	Štvrtok	Piatok
3.7		4.7	5.7	6.7	7.7
Oratko		Výlet	Oratko	Medická / sad JK	Mama- teyka
Poobede andreja hlinku			VD		
Pondelok	Utorok	Streda	Štvrtok	Piatok	
10.7	11.7	12.7	13.7	14.7	
Spoločný výlet	Kúpalisko	Mest- ská hra	alternatívny pro- gram	okolie oratka + oratko	

PONDELOK 3.7 A STREDA 5.7. MÁME NA STAROSTI LITURGIU+MINIŠTROVANIE A UPRAŤOVANIE ORATKA

1. DEŇ , PONDELOK, 3.7.2023 – SILA RODINY

ORATKO DOOBEDA, PARK ANDREA HLINKU POOBEDA

AKTIVITA DOOBEDA: ZISTI SVOJICH ANIMÁTOROV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100 - 120 minút

CIEĽ HRY: Čo najskorej poskladať fotku animátorov a potom čo najrýchlejšie/najlepšie vymyslieť básničku s vybranými slovami.

PRAVIDLÁ HRY: Zo začiatku animátori rozdajú deťom postrihané papieriky (každá skupinka bude mať vlastnú fotku ich animátorov rozstrihanú ako puzzle). Keď už bude mať každé dieťa svoj papier začnú hľadať svoju skupinku tým že hľadajú podobné odtiene vo fotke alebo podobné zastrihnutie papierika. Po nájdení celej skupinky deti (ak ešte nemajú) musia správne spraviť to puzzle (fotku animátorov aby vyzerala správne). Z vytvorenia tohto puzzle im vyjdú rôzne slová ktoré potom musia použiť v básničke (bodovať sa bude originalita a rýchlosť vytvorenia básničky, básnička by mala mať nejaký rým) a následne ju potom preniesť animátorom. Potom môžu nasledovať stretká kde už je vymyslená aj zoznamovacia aktivita. – Ak sa náhodou prednes básničky nestihne realizovať tak to potom môžeme preniesť v parku Andrea Hlinku.

PÔMOCKY NA HRU: 4x A4 papier s fotkou skupinových animátorov (animátori sa odfotia v nedeľu pred táborom) a potom my ich vytlačíme a rozstriháme, čisté papiere a perá na básničku

OBED: v oratku

STRETKO:

TÉMA: Sila rodiny

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) koliečko mien, Čiže postavíte sa do kruhu spolu s animátormi. Ak je nepárny počet jeden animátor nehrá. Následne ich očísľujeme na striedačku 1 a 2. Následne sa všetky 1-ty otočia doprava a 2-ky doľava a v tých dvojiciach, ktoré vzniknú sa navzájom predstavujú a porozprávajú niečo o

sebe na cca 2 min. Následne sa každý otočí o 180 stupňov a znova sa predstavia na cca 2 min. Následne sa pôjde do kolečka a vždy jeden vystúpi do stredu kruhu a jeho dvaja susedia ho ostatným predstavia.

PRÍBEH:

- Matka Tereza sa narodila ako Agnes Gonxha Bojaxhiu v Severnom Macedónsku (vtedy Osmanská ríša) v rodine, kde sa kládol dôraz na kresťanské hodnoty. Jej rodičia jej ukázali, aké dôležité je mať silné a jednotné zázemie, ktoré sa stalo základom pre jej prácu pre chudobných a znevýhodnených (26.8.1910)
- Mala dve staršie sestry a mladšieho brata. Ako dieťa bola často súčasťou rodinných aktivít a pomáhala mame v domácnosti. Aj keď bola rodina malá, vždy mali pre seba čas a vytvárali si kvalitný čas spolu
- Vstúpila do kongregácie loretských sestier, ktorá ju zaviedla do celého sveta, ale zároveň ju naučila, že aj v malom kolektíve môžeme zmeniť svet
- Matka Tereza v roku 1950 založila Misiu milosrdenstva, ktorá bola založená na rodinných hodnotách a láske k chudobným. Vytvorila komunitu, kde sa ľudia podporovali a pomáhali si navzájom
- zomrela: 5.9.1997
- 19.10. 2003 - blahoslavená Jánom Pavlom II.
- 4.9.2016 - vyhlásená za svätú Františkom

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

AKTIVITA POBEDE: VYZÝVAČKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120min

CIEĽ HRY: Poraziť čo najviackrát skupinky v rôznych hrách.

PRAVIDLÁ HRY: budeme mať 10 stanovísk:

Lano – Skupinka proti skupinke, pôjde sa na tri víťazné.

Ubongo – Skupinka proti skupinke, každá skupinka dostane totožnú kockovanú a4 a ich cieľom bude čo najskôr vyplniť danú a4 rôznymi tvarmi, podobne ako v hre ubongo. Skupinka, ktorá to vyplní rýchlejšie vyhráva, hrá sa na 2 výhry

Hra s plachtou – deti sa postaví pod plachtu a budú hádať kto sa skrýva za plachtou. Na 2 víťazné po 5

Štafeta na piškvorky – deti sa postaví do radu a budú behať a pokladať kuželky ako v hre piškvorky. Na 3 víťazné po 3

Podávanie predmetu cez hlavu alebo popod nohy, kto je rýchlejší. Kto má skorej 3 výhry

Šatka v riti, kto ju chyť? – deti spravia hadíka a na konci bude mať chvost ktorý sa bude pokúšať chytiť druhý hadík. Na 2 víťazné

Pyramída – vydržať čo najdlhšie v pyramíde. Ktorá skupinka vydrží dlhšie vyhrá

Indiánska palička – spraví sa rad a deti bežia do stredu kde sa potom bojuje o paličku, ak ju niekto chyť tak musí bežať naspäť aby ho ten druhý nechytil. Dokým sa nevystrieda celá skupinka – kto má viacej výhier vyhrá.

Násobenie jedného dvojciferného čísla a jedného trojciferného čísla. Kto to vyráta skorej vyhrá. Na jedno víťazné (ak budú moc dobrí tak na 2)

Prenos ľudí cez dráhu – povie sa napr. 8 nôh tak skupinka musí spraviť takú formáciu aby prešli prekážkové pole rýchlejšie ako druhá skupinka. Na 2 výhry

Tím ktorý bude mať najviac bodov za 90min vyhrá.

PÔMOCKY NA HRU: 2 laná, 2 deky, 20 blbostí – to je jedno (pri najhoršom sa vysype kôš), kužele – 8 najlepšie 4 v jednej farbe, nejaký predmet na podávanie, 2 šatky, Papiere a perá.

2. DEŇ, UTOROK, 4.7.2021

Výlet - DŽAMAL (MARTIN), Strižo, Serafínka

AKTIVITA DOOBEDA: TÚRA – (Devínska kobyla) (možno Železná studienka)

CESTA TAM:

Spoje:

9: 9:29, 9:36, 9:44 (Saleziáni - Lanfranconi)

29: 9:55, 9:15, 10:35 (Lanfranconi – Cyril a Metod)

Šliapanie podľa google je 0:50 takže rátajme 1:30

POMÔCKY NA HRU/CESTU:

Pomôcky: 2 futbalky, 2 lietajúce taniere

OMŠA na mieste

AKTIVITA DOOBEDA:

CESTA NA MIESTO, FRISBEE, FUTBAL, OMŠA

Asi ako prvé desiata, voľný program, futbal, prípadne nejaké frisbee, potom omša

STRETKO:

TÉMA: Stretnutie s chudobou

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) Čo je pre vás chudoba? Poznáte niekoho, kto má problémy s chudobou? Pomohli by ste takému človeku? Ako? Čo by ste robili, kebyže sa to stane vám?

PRÍBEH: Raz dávno, v malom mestečku pri Kalkate, žila žena menom Matka Tereza. Bola to žena s veľkým srdcom a láskou pre druhých. A aj napriek svojim vlastným ťažkostiam, cítila volanie pomáhať tým, ktorí boli menej šťastní. Chudoba v jej okolí bola veľmi výrazná. Videla, ako ľudia bojovali o každé jedlo, o strechu nad hlavou a o základnú zdravotnú starostlivosť. Bola svedkom trápenia, hladu a chorôb, ktoré postihli tých najzraniteľnejších. To ju veľmi zasiahlo a rozhodla sa, že urobí všetko, čo je v jej silách, aby pomohla. Matka Tereza sa spojila s niekoľkými ďalšími srdcami plnými súcitu a spolu založili charitatívnu organizáciu. Ich cieľom bolo poskytnúť útechu a pomoc tým, ktorí žili v hlbokom chudobnom prostredí. Napriek tomu, že sami nemali veľa, venovali čas, lásku a podporu ľuďom, ktorí ju najviac potrebovali. Matka Tereza a jej spolupracovníci navštevovali slumy a opustené miesta, kde bývali tí najmenej privilegovaní. Pomáhali im s jedlom, pitnou vodou, ošatením a poskytovali im duchovnú podporu. S láskou ich objímala, umývala ich a poskytovala im útechu v ich životoch. Hoci Matka Tereza žila v prostredí chudoby, nikdy nevyužívala svoje postavenie na vlastný prospech. Bola skromná a zároveň neúnavná vo svojom úsilí pomáhať. Modlila sa za tých, ktorým slúžila, a viedla ich k nádeji a viere vo vnútornom pokoji. Svojím príkladom inšpirovala mnohých, nielen tých, ktorých priamo pomáhala, ale aj tých, ktorí sa o jej čine dozvedeli.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

OBED (ideálne o 12:00): vlastný

AKTIVITA POOBEDU: Hunger Games (hladové hry)

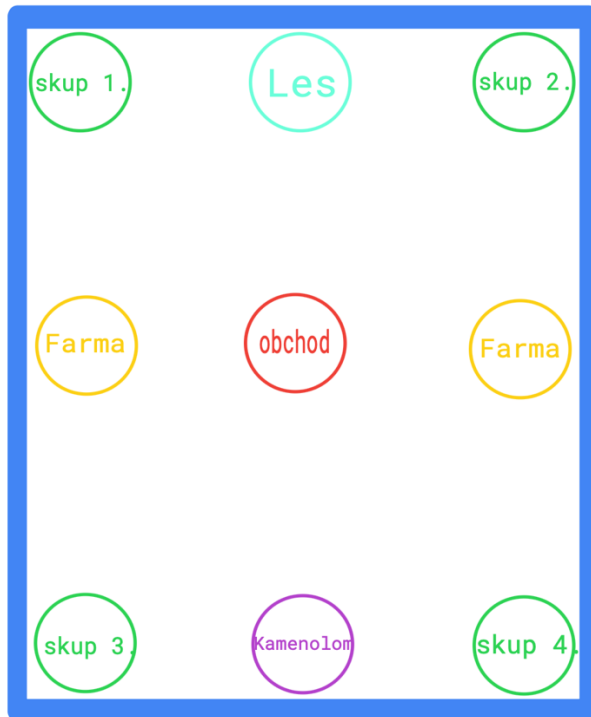
ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: (90 - 180 minút => podľa potreby)

CIEĽ HRY:

Ako skupinka sa snažite nezomrieť na hlad. Tj: Chcete nazbierať čo najviac jedla ktoré nosíte do obchodu. Každých 15 minút spotrebujete toľko jedla koľko je členov v skupinke (jedno jedlo na každého člena skupinky). Ak nebudete mať dosť jedla tak ako skupinka umierate.

PRAVIDLÁ HRY:

Hracia Plocha



Cenník

Krompáč - Kameň + 2*Borovička

Upgr. - 3*Striebro + 5*Dub

Sekera - 2*Kameň + Borovička

Upgr. - 5*Striebro + 3*Dub

Kosa - Kameň + Borovička +
Striebro + dub

Upgr.1 - 3*Zlato + 3*Eben

Upgr.2 - 5*Zlato + 5*Eben

Šabl'a - 5*Zlato + 2*Eben +
2*Striebro +
Kosa lvl. 2

- Každé dieťa má len jednu ruku a jeden vačok. Tj: môže mať pri sebe max. 1 nástroj a 1 surovinu
- Na začiatku dostane každá skupinka 2 krompáče lvl. 1, 2 sekery lvl. 1 a 1 kosu lvl. 1
- Nie je zakázaná spolupráca medzi skupinkami
- Ak má nejaké dieťa už surovinu tak Musí ísť buď do obchodu alebo ju zaniest' ku svojej skupinke, teda je Zakázané dávať si suroviny medzi sebou mimo svojho skupinkového miesta
- Ak má dieťa šabl'u a chytil iné dieťa ktoré šabl'u nemá tak mu môže zobrať surovinu čo práve nesie
- Animátori (vyberači daní) koho chytila ten im musí odovzdať buď suroviny alebo nástroj ktorý má (to ktoré mu má dať vyberá animátor (nástroj berte len ak nejaká skupinka že brutálne vyhráva alebo je dané dieťa toxic či už na vás alebo na iný tím))
- V Farme ak má dieťa kosu tak dostáva jedlo:
 - Level je napísaný zozadu kartičky
 - Ak má lvl. 1 tak dostane ryžu
 - Ak má lvl. 2 tak buď ryžu alebo obilie
 - Ak má lvl. 3 tak dostane ryžu alebo obilie alebo tuzemák
- V kameňolome dieťa ak má krompáč tak dostane:
 - Level je napísaný zozadu kartičky
 - Ak má lvl. 1 tak kameň alebo striebro
 - Ak má lvl. 2 tak kameň alebo striebro alebo zlato

- V lese dostáva dieťa so sekerou:
 - Level je napísaný zozadu kartičky
 - Ak má lvl. 1 tak borovičku alebo dub
 - Ak má lvl. 2 tak borovičku alebo dub alebo Eben
- V obchode:
 - Si deti môžu z cenníku vyrábať a vylepšovať nástroje podľa cenníku (každé dieťa môže mať pri sebe max 1 surovinu takže musia vždy dôjsť viacerý) – level sa píše zozadu
 - Deti sem nosia jedlo pri ktorých:
 - ryža je za 1 „hunger“
 - obilie za 2 „hunger“
 - tuzemák za 3 „hunger“
 - Každých 15 min každej skupinke zoberete toľko „hungera“ koľko je ich v ten deň na tábore

PÔMOCKY NA HRU: papieriky surovín cca. 280 - 300, papieriky nástrojov, 2 - 4 cenníky, Perá

CESTA Z MIESTA:

„hmmm“ túra späť

Odchod z Devínskej Kobyly: 14:00

Odchody z Cyril a Metod: 15:28, 15:40, 15:52, 16:04 (prestup na Lanfranconi)

Odchody z Lanfranconi: 15:41, 16:56, 16:29, 16:36

3. DEŇ, STREDA, 5.7.2023 - BOH POVOLAVA KAŽDÉHO

ORATKO – VIGLO, ŠIMON VOŠKA

AKTIVITA DOOBEDA: ????

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Odhadované trvanie hry bude okolo 100 minút podľa toho ako to pôjde deťom

CIEĽ HRY: Matka Tereza počas cesty do rehole potrebuje vašu pomoc. Potrebuje radu alebo citát, ktorý jej pomôže sa nevzdať a pokračovať na tejto možno ťažkej ceste.

PRAVIDLÁ HRY:

4 inšpiračne vety:

- Ver Bohu, lebo on ťa vedie po správnych cestách ktoré ťa privedú k víťazstvu.
- Keď padneš tak sa postav, lebo ak sa nepostavíš, tak k sľúbenému ovociu nikdy neprídeš.
- Boh nikdy nepovedal, že naša cesta bude ľahká. Povedal len to, že náš príchod bude stáť za to.
- Cesta je niekedy zdĺhavá a plná problémov na ktoré keď si s bohom nikdy nebudeš sám.

Rozdelenie úloh pre animátorov:

Rozdávač papierikov (1) :

Naháňači (5):

Radiči (2):

Kontrolovači (3):

Priebeh hry:

Hra bude prebiehať tak že pôjdeme na Valentkovu horu a povieme deťom ako čo budú musieť robiť.

3 druhy kamienkov farebne každý s inou hodnotou na kupovanie rad od poradcu napr. zelena najslabšia

červená silnejšia

čierna najsilnejšia

Poradca bude mať tabuľku pre každý citát čiže 4 tabuľky v ktorých bude napísane že koľko slov ma citát a koľko písmen ma každé slovo budú môcť si kúpiť tabuľku za napr. 12 zelených alebo 6 červených alebo 3 čierne pri čiernom budú najkoncentrovanejší chytači = najťažšie získateľné.

Ďalší animátor bude rozdávač bude mať každý citát 4x čiže 4 citáty x 4 skupinky tie si nastrihá na slovíčka a rozdelí sa to tak že 4 citáty pôjdu do jedného euroobalu čiže každá skupinka ma svoj euroobal v ktorom ma nastrihane 4 citáty aby sa nestalo že sa pomiešajú slova a náhodou sa jedno slovo u jednej skupinky vyskytne viackrát euroobaly so slovíčkami ma nestarosti ten kto rozdáva takže budú kamienkové stanoviska ktoré strážia animátori aby decka nebrali viac kamienkov naraz budú chytači ktorí budú brať kamienky a bude poradca od ktorého sa da kúpiť hint na utvorenie citátu.

Cena za 1 slovo

= 2 zelene

= 1 červený

2 slova = 1 čiernemu

Tabuľka viď hore

PÔMOCKY NA HRU:

- Kamienky troch farieb (to by nemal byť problém nájdeme v oratku)
- Nastrihané citáty
- 4 obaly
- 4 tabuľky
- Dobrú náladu

Pre prípadnú zmenu citátov alebo nejakých zmien v hre nechávam tu voľné miesto:

OBED: vlastný

STRETKO:

TÉMA: Boh povoláva každého

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) treba nám 4 vodné pištoľky (správna odpoveď = kameň, papier, nožnice a ak vyhrá obleje animátora, ak prehrá = animátor dieťa) ^{Čo} nám stačí na šírenie Božieho slova vo forme lásky a radosti? Cítili ste, že by ťa Boh niekedy volal (ako MT či CiM)? Myslíš si, že rozprávať cudzími jazykmi a učiť sa o kultúre iných ti môže v živote pomôcť šíriť Božie slovo?

PRÍBEH: V galaxii ďaleko, ďaleko, vznikla legenda o Matke Tereze, o 18 ročnej povolanej rytierskej dáme radosti a lásky. S bojovným duchom a knihou odhodlania v ruke, prekonávala prekážky a šírila radostnú energiu. Vo svojom neúnavnom snažení prilákať iných na cestu lásky a radosti sa stretla i s učením starého mudrca menom Cyril a jeho žiaka Metod. Cyril a Metod boli rytieri múdrosti a vzdelania, ktorí sa špecializovali na šírenie poznania a kultúry medzi rôznymi národmi. Ich učenie prinieslo svetlo a jednotu tam, kde vládla nevedomosť a rozdelenie. Zistili, že slovo je mocnou zbraňou a prostredníctvom jazyka môžu šíriť lásku a porozumenie. Matka Tereza, inšpirovaná týmito rytiermi múdrosti, si uvedomila, že aj ona môže využiť silu slova a šíriť radostnú lásku. Naučila sa rôzne jazyky a vybrala sa do vzdialených zemí, kde stretávala ľudí rôznych kultúr a jazykov. S láskou a radostným srdcom komunikovala s každým jednotlivcom v ich vlastnom jazyku, čím prekonávala bariéry a približovala ľudí k sebe navzájom. Jej príklad inšpiroval mnohých ďalších, aby sa pripojili k nekonečnému boju za radostný svet. Spoločne sa stali rytiermi radosti a lásky, šírili osvetu a podnecovali iných k činom lásky. Ich oddanosť a snaha priniesť svetlo radosti v temných časoch sa šíri po celej galaxii. Matka Tereza a rytieri múdrosti Cyril a Metod nás učia, že všetci sme povolani byť rytiermi lásky a radosti. Bez ohľadu na náš pôvod či schopnosti, môžeme slúžiť druhým a šíriť lásku. Stačí nám kniha odhodlania, štit viery a pravá viera v moc slova.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

AKTIVITA POBEDE: ROZOSMEJ MATKU TEREZU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Je veľmi ťažké odhadnúť minutáž hry lebo sa to vlastne stále môže zvrtnúť na hromadnú oblievačku ale predpokladám že tak okolo 60 – 90 minút.

CIEĽ HRY:

Na ťažkej životnej ceste a taktiež pri výbere ktorou cestou treba ísť (v ťažkých rozhodnutiach) treba matku Terezu povzbudiť a rozveseliť.

PRAVIDLÁ HRY:

Hra bude prebiehať tak že budú nejaké stanoviská (tabuľka dole) a každé bude o niečom inom. Keď deti splnia stanovisko dostanú slovo na každé slovo musia vymyslieť vtip ak vtip bude dobrý a Maťo (Matka Tereza) (lebo ma rozosmeješ už keď mi povieš slovo MRKVA) im da Bodík kto ma najviac bodov vyhral (bodík môže byť papierik alebo hoc čo papierik na ktorom je slovo musia doniesť k Maťovi a povedať mu svoj vymyslený vtip.

Stanoviská:

Strieľanie na balónik s vodou-terč

- Potrebujeme (rolka od toaletáku, gumička, balónik + vodné balóniky, a nejaké náboje čím budú strieľať najlepšie tie sprostosti z tých stromov čo sú pri oratku)

Verzus (medzi skupinkami) naplnia si ústa vodou, budeme im čítať vtipy a kto sa zasmeje viackrát (vyfúkne vodu) prehral a druhá skupinka získa bod

- Potrebujeme (veľa vody, pohárik, vtipy)

Pitie vody čo najrýchlejšie z pohárika tiež verzus

- Potrebujeme (veľa vody, plastové pohárik)

Prehadzovanie vodného balónika/ sáčku s vodou medzi dekami

- Potrebujeme (2 deky + balóniky/sáčky a voda)

Špinavé sáčky na hlavu, pravda alebo lož, prvý deň pri zoznamovaní si zapíšeme kto má čo rád a povieme dečkám nech si zapamätajú dobre že kto čo ma kto rad pretože to možno budú potrebovať následne v stredu (vodný deň) bude skupinka 5 detí (to si medzi sebou výberu kto chce hrať) hrať na hádankárov jeden bude hádať/pýtať sa a 4 budú odpovedať z toho 3 budú hovoriť pravdu a 1 klamať. Práve na tento okamih budú potrebovať poznatky o tom druhom, pravidlo je pýtať sa základne otázky koľko máš rokov obľúbená farba zvierat seriál... a podľa toho ako si to zapamätali z prvého dňa budú vedieť kto hovorí pravdu a kto klame, ten čo klame ma sáčok na hlavu ak hádač vydedukuje správneho (klamára) tak mu pacne po hlavu (všetci budú mať také tie papierové hovädziny na hlavu) a vajko sa rozpučí vtedy vyhral. Je nutné spomenúť že hádač má len dva pokusy uhádnuť kto ma na hlavu vajko.

- Potrebujeme (sáčky, špinavá voda alebo aj čistá, papierové čiapky tie vyrobíme z papiera poprípade novín a zlepíme páskou, papier s otázkami)

Volejbal s twistom kto zle odohrá loptu/ neodohrá bude osprechovaný (fľašku so šťúplom v štupli budú prepichneté dierky)

- Potrebujeme (fľaše s vodou)

Vodný lavór, chytanie cukríkov z lavóra ústami za stopku

- Potrebujeme (balík cukríkov v extra obale napr. bon pari alebo lacnejšia Lidl alternatíva, lavór s vodou)

PÔMOCKY NA HRU:

POPROSÍME VŠETKÝCH ANIMÁTOROV NECH SA NACHYSTAJÚ NA NAJVIAC ZLÉ VTIPY. 🤪

-

4. DEŇ, ŠTVRTOK, 6.7.2023 - ODVAHA VSTAŤ

SAD JANKA KRÁĽA/MEDICKÁ - ALIC, MAŤO (VALENTKO)

cesta: Trnko (peši alebo 9), 4 na Americké námestie, 3 z AN na Sad JK

AKTIVITA DOOBEDA : Čo ďalej? (do 12:30)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 - 90 min

CIEĽ HRY: Získať čo najviac "peňazi" vďaka dôvere v svoju dvojicu alebo istota v pároch/dôvera v istotu

PRAVIDLÁ HRY: Skupinky sa rozdelia po dvojiciach (ak je nepárny počet, buď ostane jeden v banke ako taktizujúci alebo sa po čase vymení s niekým), následne sa im zviažu ruky špagátom. Každá dvojica dostane tácku (bankový účet), na ktorý po splnení úlohy dostanú určitú sumu (počas hry, náročnosti a vykonaní sa budú meniť). Stanovisk je 6 + banka (vid' neskôr). Po každej splnenej úlohe musia prísť do banky, kde majú skupinkový účet, ktorý sa využije v poobednej hre :)))... Reálne čo to znamená: zviazané dvojice idú na stanovisko, ohodnotíš aktivitu, pošleš do banky, tam si šetria džengi na poobede, dvojice z rovnakej skupinky nesmú ísť po sebe na rovnaké stanovisko (I,X,I).

STANOVISKÁ (po 2 anim, aspoň 1 s dátami v mobile):

BANKA - (zodpovednosť nad účtami skupiniek + nechajú si v blízkosti tašky a pod.) Alic
kontrola priebehu (Maťo) + fotograf

1. **tancovanie v dvojici (1 anim)** - (majú dať spoločenský tanec na pesničku) = 25 000
 2. **deka** - (10 objektov, 45-60 sek, čas môžete skrátiť/predĺžiť) = 22 250
 3. **plank** - (čas na úlohu **9 min**, plná suma pri: **5 - D, 6 - CH, 2x 2v2**) = 50 000
 4. **matematika** - (dostanú príklad a 3-5 min na vyriešenie, čas môžete skrátiť/predĺžiť) = všetkých 5 príkladov 3 000, 1 = 500, 2 = 1050, 3 = 1650, 4 = 2300
1. **puzzle** - (2x 100 ks, 10 min) = 45 000
 1. **ukáž ako panikáriš! (1 anim)** - (povinne natáčať) = 12 000

ZMENA:

- **po každých 30 minútach** + 10 000
- **posledných 5 minút** + 25 000
- **po skončení:**
 - ak budú za **½ aktivity**, dostanú **celú sumu** za aktivitu
 - **plank**, ak prídu **viac ako 1 minútu** pred koncom = **100% sumy**
 - **puzzle**, 2 dvojice z jednej skupinky (4v4), **200% sumy, ale musia skončiť pred koncom, inak Ø**

POMÔCKY NA HRU: tácky (veľa), perá (veľa), deky (hra + na sedenie pre anim), veci na "deku" (čo sme ochotní dať, čím menej ťaháme, tým lepšie), 2x 100 ks puzzle, veľa príkladov rôznej náročnosti, nabité telefóny (stopky + hudba), špagát (+nožnice), možno powerbanka by sa zišla

OBED: pripravený (do 13:30)

STRETKO : Odvaha vstať (cca 13:35 - 14:00)

TÉMA: Odvaha vstať

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) 2 - 4 kovbojské klobúky, **rozstrel (nasleduje Matka Tereza kvíz)**

MT kvíz: kedy sa narodila? (26.8.1910), aké je jej pravé krstné meno? (Agnes), kam odišla v 18 rokoch? (Dublin, k loretským sestram), čo robila v Kalkate? (starala sa o chudobných a chorých duh), akú kongregáciu založila? (misionárky lásky)

PRÍBEH: V púšti Arizony, kde vietor fúkal a slnko spalo na horúcom nebi, bola v roku 1989 žena menom Matka Tereza. Bola odvážnejšia než najodvážnejší kovboj a mala srdce silné ako horský býk. Jedného dňa, kedy zlo zavládlo nad osamelou dedinou, Matka Tereza vstala ako hrdinský šerif. Vyzbrojená láskou a nádejou, odhodlane sa postavila proti tyranskému banditovi, ktorý utláčal ľudí. S odvahou v očiach a Bibliou v rukách sa vybrala do hlbín púštného mestečka. Jej slová boli ako výstrel, ktorý rozprával pravdu a pohol srdcami obyvateľov. Zoskupila ich do jednoty a odporu a pomohla im založiť charitu. Matka Tereza sa nezlomila ani pri najväčších nebezpečenstvách. Hlasno odporovala zlu a ukázala dedine cestu pravdy. Jej odvaha sa šíri ako požiar, a obyvatelia povstali s neohrozenosťou v očiach. Banditu nakoniec porazili a dedina sa oslobodila z jarma chudoby a zabudnutia. Matka Tereza zanechala nezmazateľnú stopu v tomto divokom westernovom kraji. Jej hrdinský čin a odvaha vstať povzbudzovali ľudí, aby bojovali za dobro pre druhých. Jej meno sa stalo legendou, ktorá odznievala na vetre. Matka Tereza, ochrankyňa spravodlivosti a odvahy, dala dedine nádej, že aj v najtemnejších časoch je možné vstať a bojovať proti chudobe. Taký bol príbeh Matky Terezy, ženy so srdcom kovboja a odvahou hrdinky z divokého západu. Jej výstrel pravdy a láska k spravodlivosti odzvonili v každom srdci, a jej odhodlanie povzbudzovalo ostatných, aby sa postavili a bojovali za lepší svet.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

14:00 ZAČATIE VYSVETLENIA HRY

AKTIVITA POOBEDE: Budiš oratko (max. do 15:20)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 - 80 min

CIEĽ HRY: Vďaka (možno) výhodným kurzom získať z doobedných peňazí dostatok materiálu na postavenie oratka

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka dostane na základe výsledku z predošlej hry určitú sumu, taktiež dostanú ešte 4 prázdne tácky (označené farbou skupinky), na ktoré si môžu rozdeliť sumu (rozdeľuje animátor v skupinke!), no pred začiatkom hry, sa každej skupinke odpočíta 500 tisíc za kúpu pozemku. Budú miesta (uhádli ste správne, zas stanoviská juhú), kde bude daná surovina za nejaký kurz (po čase sa mení kurz). Sú potrebné 4 suroviny (8 stanovísk). Tie suroviny sú taktiež povinný nosiť do skupinky (kde bude skup. animátor = banka), lebo budú chytači (strašný plot twist ik ik). V skratke: 4 tácky - behači (deti) - suroviny, kurz - skupinka, lebo chytač - určitý počet = oratko

STANOVISKÁ (pri inom počte animátorov, sa uberá z počtu stanovísk na suroviny):

1. drevo (2):
2. okná (2):
3. plechy (2):
4. trubky (1):
5. bankár (4, vrátane fotografa):
6. chytači (2, vrátane kontroly aka Maťo):

KURZ:

SUROVINA	POTREBA	KURZ 1	KURZ PO 40 MIN
DREVO	300	833	667
OKNÁ	100	5 000	4 000
TRUBKY	1 000	2 000	1 000
PLECHY	75	10 000	8 000

POMÔCKY NA HRU: tácky a perá (nečakane), kalkulačka a dáta v telefóne

ODCHOD: najneskôr 15:20

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

MAMATEYKA – MAJKA, MATÚŠ

AKTIVITA DOOBEDA: OLYMPIÁDA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 min

CIEĽ HRY: zvíťaziť v čo najviac disciplínach

PRAVIDLÁ HRY: India usporiadala olympiádu v štyroch disciplínach. V každej disciplíne súťažia 2 skupinky proti sebe.

1. Dostihy – na štartovacej čiare sa pripraví jedna dvojica (kôň a jazdec) z oboch skupiniek, keď sa povie štart, nesie kôň na chrbte jazdca. V polovici jazdec zosadne a beží sám k animátorovi (každá skupinka má jedného). Animátor

mu dá otázku. Ak odpovie správne, získava bod pre skupinku, beží späť, nasadne na koňa a ide ďalšia dvojica. Ak nevie odpovedať, môže sa vrátiť ku koňovi a poradiť sa s ním. Kôň ale nesmie hovoriť ľudskou rečou, musí erdžať.

2. Beh na 100 metrov – na počesť sviatku posvätných indických zvierat (kráv) sa ich organizátori rozhodli zapojiť do tejto disciplíny – súťažia len tí najodvážnejší (alias všetci), pretože odvážlivec si musí ľahnúť pod kravu a počas toho, ako bude krava bežať, musí „váľať sudy“ aby ho nepodupala. Štafetový systém, deti sa dajú do dvojíc, smerom tam je jeden krava a smerom späť sa vymenia.
3. Hod diskom – frisbee, na polovici ihriska na mamateyke sú vymedzené 2 menšie polia, cieľom tímu je chytiť prihrávku v nepriateľskom poli. Akonáhle niekomu spadne frisbee, alebo dá aut, získava ho druhý tím. (Ak protihráč hádže frisbee, môžem ho počas letu zraziť na zem a tak ho získam, nemusím ho nutne chytiť). Ide o nekontaktný šport, môžem ale protihráča brániť a odpočítavať mu (nemôže frisbee držať dlhšie ako 10 sekúnd).
4. Hutututu

PŔMOCKY NA HRU: popísať písmom Calibri, veľkosť 9, čierna farba pomôcky na hru - aj počet (laná 6x, vlajky 18x, mapa 6x...)

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: V núdzi spoznáš priateľa

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) Kde sa ocitla Matka Tereza? Čo tam založila? Vytvárame si pirátsky skupinkový pokrik (na motív Matky Terezy ofc)

PRÍBEH: V hĺbinách Indického oceánu, medzi vlnami sýtej modrej, sa ocitla žena odvážneho srdca menom Matka Tereza. Bola ako pirátska kapitánka, preplavovala oceány v hľadaní pokladu - pokladu, ktorým bola láska a pomoc. Jedného dňa, v núdzi a búrke, loď Matky Terezy narazila na skalnatý ostrov, sústredila sa na chudobným v Kalkate, no bez financií a sama. Osamotená a bezradná, stretla mnohých dobrovoľníkov, ktorí sa zjavili ako anjeli v temnote. Ich srdcia boli plné súcitu a ochoty pomôcť. Ukázali Matke Tereze pomocné ruky a vytvorili zásoby, ktoré mali pomôcť všetkým. Zachránili ju pred neprajníkmi a poskytli jej útočisko v náročných časoch. Ich priateľstvo rástlo ako prílivová vlna. Spoločne sa vydali na morské cesty, aby pomohli tým, ktorí boli v núdzi. Ich pirátska loď sa stala záchranným člnom, ktorý prinášal lásku a nádej do srdca tých, ktorí strácali vieru. Matka Tereza a obyčajní ľudia dokázali, že aj v pirátskom svete, plnom nebezpečenstva a chamtivosti, môžu objaviť pravých priateľov. Ich láska a obetavosť boli silnejšie ako akýkoľvek poklad. A tak sa Matka Tereza naučila, že v núdzi spoznáš pravého priateľa. Jej život sa zmenil výrazne vďaka založeniu rehole, vďaka týmto skutkom. Ich pirátske priateľstvo bolo ako prístav v búrke. Ich príbeh sa rozšíril medzi pirátmi a ich meno sa stalo legendou. Matka Tereza a jej Kongregácia misionárov lásky ukázali, že dokonca aj v najtemnejších vodách existuje miesto pre srdcia plných lásky a priateľstva. A ich pirátske dobrodružstvá svedčili o tom, že láska a pomoc môžu premeniť každého obyčajného piráta na hrdinu.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

AKTIVITA POBEDE: POMOC CHUDOBNÝM ĽUĎOM NA ULICI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 minút

CIEĽ HRY: premiestniť do „nemocnice“ čo najviac ľudí a postarať sa o nich

PRAVIDLÁ HRY: v strede ihriska bude „mesto“, v ktorom je na ulici veľa chudobných ľudí, ktorí potrebujú pomoc (animátori). Matka Tereza sa o všetkých sama nezvládne postarať, potrebujú odvoz do nemocnice. Decká budú behať k zámožnému pánovi a pýtať od neho almužnu (budú 3 zámožní páni po obvode ihriska, môžu si vymyslieť nejakú úlohu, napr. Zabav ma/povedz vtip/drepy/ niečo, za čo im dajú saleziánskej peniaz). S peniazmi utekajú na základňu (môžu ich chytať animátori a brať im peniaz). Keď budú mať dosť, môžu ísť kúpiť nosítka alias sieť/plachta/niečo podobné. Prenesú zraneného na základňu a musia sa oňho postarať (priniesť mu tri veci – jedlo, obväz na obviazanie rany a deku). Všetky tieto veci niečo stoja, nájdu ich v meste.

Keď bude postarané o 1 zraneného, môžu ísť po ďalšieho.

Nosítka – 120 saleziánov

Obväz – 50 saleziánov

Jedlo – 40 saleziánov

Deka – 60 saleziánov

PŮMOCKY NA HRU: 4x nosítka, jablká, 6-8x deky/uteráky, obvazy

6. DEŇ, PONDELOK, 10.6. – BUĎ VŽDY RADOSTNÝ- ŠÍR RADOSŤ (A LÁSKU)

CELOTÁBOROVÝ VÝLET

OBED: vlastný

STRETKO

TÉMA: Buď vždy radostný - Šír radosť (a lásku)

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) Kedy pociťuješ radosť? Čo si pod roznášaním radosti predstavuješ? Ako by si to robil/a? (Môžeme to dať ako grupkový pokec overall - posledná otázka)

PRÍBEH: V dávnych časoch, v hlbokých vodách Atlantídy, žila Matka Tereza. Aj keď bola obklopená krásou morského sveta, cítila sa osamelá. Túžila po priateľovi, s kým by mohla zdieľať svoju radosť i smútok. Jedného dňa, keď sa potápala v blízkosti mohutných zrúcanín, objavila podivné stvorenia - atlantských delfínov. Ich hravosť a nežnosť okamžite pripútali jej srdce. Tieto delfíny, majstri plávania a ochrancovia morských tajomstiev, sa stali jej vernými priateľmi. Matka Tereza a atlantskí delfíni spolu objavovali hlbiny Atlantídy, odhaľovali jej skryté poklady a pomáhali osamelým morským tvorom. Ich priateľstvo prinášalo radosť a lásku do ich života. Keď sa Atlantída ocitla vo veľkom nebezpečenstve, Matka Tereza a jej delfíni spojili svoje sily, aby chránili svoj domov. S odvahou a odhodlaním bojovali proti ničivým silám a zachránili Atlantídu pred zánikom. Matka Tereza sa poučila, že aj v núdzi spoznáš pravého priateľa, ktorý ťa podporí a chráni. Jej priateľstvo s atlantskými delfínmi bolo symbolom vzájomnej pomoci a oddanosti. A tak, keď sa vynorila na povrch, priniesla so sebou túto múdrosť a šírila radosť a lásku medzi ľuďmi. Jej príbeh nám pripomína, že v núdzi a osamelosti môžeme nájsť priateľstvo a podporu. Stačí len otvoriť svoje srdce a veriť, že v tajomstvách sveta sa skrývajú pravé vzťahy a spojenia, ktoré nám prinášajú radosť a súciť. A tak ako Matka Tereza našla priateľov v Atlantíde, aj my môžeme objaviť skryté poklady v ľuďoch okolo nás a spoznať pravé hodnoty priateľstva.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

7. DEŇ, UTOROK, 11.6. – HODNOTA ŽIVOTA

KÚPALISKO ROSNIČKA

CESTA: 9 na trnavske potom 4 Horné Krčace

OBED: vlastný

STRETKO

TÉMA: Hodnota života

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) Predstav si, že si na dovolenke a nájdete s rodinou psa s poranenou nohou. Máš 2 možnosti, zobrať psa k veterinárovi, i keď nemusíš rozumieť jazyku v tej krajine alebo ho nechať napospas osudu, čo by si spravil/a? Prečo?

PRÍBEH: V hlbokých vodách Jadranského mora, kde sa skrývali tajomstvá morského sveta, objavila Matka Tereza niečo úžasné - zázračnú kvapku života. Táto kvapka bola symbolom všetkého života a hodnoty, ktorú si Matka Tereza vážila nadovšetko. Rozhodla sa ju chrániť a šíriť jej poslanstvo na celom Balkáne. Svojím neúnavným úsilím a oddanosťou sa zaslúžila ochrane toho najcennejšieho - života samotného. Pomáhala morským i ľudským tvorom v núdzi, liečila ich rany a prinášala im lásku a nádej. Matka Tereza vedela, že hodnota života je neoceniteľná. V každom tvorovi sa skrýva jedinečný dar a účel. Preto sa snažila odhaliť krásu a bohatstvo v každom stvorení, či už

bolo veľké alebo malé. Jej misia priniesla zmenu vo svete. Ľudské bytosti sa začali cítiť uznane a dôležité. Oči Matky Terezy žiarili radosťou, keď videla, ako sa jej láskavosť a starostlivosť prejavovali na všetkých tvoroch okolo nej. Hodnota života sa stala centrom jej poslania. Matka Tereza si uvedomovala, že každý moment je vzácny a každá osoba má potenciál priniesť zmenu a radosť do sveta. Preto sa každý deň venovala tomu, aby šírila posolstvo lásky, starostlivosti a uznania voči životu. Jej príbeh z Balkánu je príkladom toho, ako jedna žena s veľkým srdcom a oddanosťou dokázala priniesť hodnotu života do každého kútu sveta, či už bol suchý či plný vôd. A tak ako Matka Tereza objavila zázračnú kvapku života v Jadrane, aj my môžeme objaviť a oceniť hodnotu života okolo nás a prinášať radosť a lásku do životov druhých.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

8. DEŇ, STREDA, 12.6. – VEDIET PRIJAŤ POMOC

CENTRUM MESTA – STRÍŽO, JAMAL, SERAFÍNKA,

*od Saleziánov 9 na kapucínsku

AKTIVITA DOOBEDA: SCAVENGER HUNT

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 105 minút

CIEĽ HRY: Získať v prvom rade čo najviac podpisov od animátorov a popri tom splniť čo najviac úloh = získať čo najviac bodov

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka dostane papier s úlohami a mapku označeného teritória v ktorom sa môžu pohybovať ich primárne ciele – animátori. Skupinky teda chodia sami a snažia sa získať ich podpis. Ich terče sa však pohybujú. Od jedného animátora môžu nájsť viackrát, avšak aby mohli od neho dostať druhý podpis musia medzi tým nájsť ďalších min. 4.

Questy:

Jeden podpis animátora

dvaja a viac animátorov spolu aj z fotkou (veľa bonusových bodov)

Centy z fontány (minimum 10 centov)

táborový tanec na námestí (video)

Refrecher - glupe otázky - aspoň od 5 ľudí (nahrať audio) za každého

Čo máte oblečené a koľko to stalo?

Čo ste mali dnes na raňajky?

Koľko hodín ste dnes spali?

Myslíte, je teória plochej zeme je pravdivá? dokážete

Čo si myslíte o Koleníkovej postave v tejto seriály Dunaj?

5 cudzincov (odfoť sa) za každého

3 bary - odfoť sa z čašníkmi (aspoň 5)

Aspoň z jednou rehoľnou sestrou/bratom, kňazom

bonusové body za biskupa (podľa ranku sa zvyšuje počet bonusových bodov)

doniesť :

- 8% kyselina octová
- kryštáliky NaCl
- aspoň 3 predmety ktoré sa rýmujú
- výrobky s krstnými menami animátorov

Prejdi na dĺžku Hlavné námestie – zahrajte si pružinky*

Chodte aspoň do 3 galérií a spýtajte sa ich kedy boli naposledy v divadle

Pomodli sa (s babkami) - ruženec

nájdite štvorlístok

nájdite a odfoťte si policajné auto/sanitku/hasičov

nájdite 3 žlté autá a odfoťte ho

Navštívte najobľúbenejšiu pamiatku alebo budovu mesta a urobte si turistickú selfie (poproste nejakých turistov, napr. japoncov čo pôjdu okolo).

Nájdite aspoň 3 sochy svätých, ktoré sú vonku (ideálne nie v kostole) a odfoťte ich
Nájdite niekoho miestneho, kto venčí svojho psa, a požiadať ho o autogram alebo fotografiu psa.
Odfoťte stavbu miestnej cesty alebo značku práce na ceste.
Nájdite vonkajšie hodiny a odfoťte ich.
Nájdite niekoho, kto pochádza z obce za Popradom, a získajte jeho fotografiu alebo meno (nesmie to byť niekto z vás alebo animátorov)
Odfoťte sa s niekým kto má tričko Star Wars

*pružinky: deti sa postavia do radu vedľa seba a nahlas hláskujú slovo Pružinka – každý povie jedno písmeno a pri tom poskočí. Keď prvý spraví tento úkon, prejde na koniec radu, takýmto spôsobom sa pohybujú. Slovo Pružinka opakujú toľko krát kým na dĺžku neprejdú celé Hlavné námestie

Obed – Hviezdko
Do 12:15 lovíme animátorov
O 12:30 všetci na námestí

PÔMOCKY NA HRU: vytlačené papiere s úlohami a mapkou (pešia zóna iba - dokončiť) pre každú skupinku, deti potrebujú mobily, animátori - chill náladu :)

OBED: vlastný (o 12:30 Hviezdko)

STRETOKO:

TÉMA: Vedieť prijať pomoc

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) budeme potrebovať aspoň 4 (najlepšie 8, ale nesilme to) obväzov a trojuholníkových šatiek a budeme sa učiť jeden druhému previazat členok, ruku a podobne = vedieť prijať pomoc

PRÍBEH: V tichých uličkách starobylého japonského mesta, Sanya, stretla Matka Tereza záhadného ninju menom Hiro. Hiro bol majstrom tajomných umení a ochranca slabých, najmä v slume ako je Sanya, kde bolo mnoho opitých. Videl, že Matka Tereza je unavená z neustálej starostlivosti o iných a ponúkol jej svoju pomoc. Spočiatku si Matka Tereza nebola istá, ale Hiro jej ukázal, že vedieť prijať pomoc je tiež prejavom silnej povahy. Svojimi ninja zručnosťami jej pomáhal efektívnejšie a rýchlejšie pomáhať tým, ktorí to potrebovali. Matka Tereza sa naučila dôverovať Hirovi a prijímať jeho pomoc so vďačnosťou. Spoločne utkali silnú väzbu, kde matka Tereza prinášala lásku a Hiro poskytoval ochranu. Ich tímová práca priniesla zázraky do životov ľudí. S Hirovou pomocou sa Matka Tereza stala "ninjom lásky" - zlatým spojením lásky a chrabrosti. Takto naučená, Matka Tereza začala podnecovať aj iných, aby prijímali pomoc od ostatných. Učila ich, že nie je slabosťou požiadať o pomoc, ale je to prejav múdrosti a schopnosti využiť dostupné zdroje. Jej príbeh ako "ninja lásky" sa rýchlo rozšíril medzi ľuďmi a stala sa inšpiráciou pre všetkých, aby sa naučili vedieť prijať pomoc a zároveň byť ochrancom pre druhých. Matka Tereza a Hiro ukázali, že spoločným úsilím a vzájomnou pomocou môžeme dosiahnuť zázraky a prinášať svetu viac lásky a sily. Takto sa matka Tereza a Hiro stali neporazitelným tímom a ninja lásky, šířili radostnú silu spolu s pomocou a ochranou. Ich príbeh sa stal legendou, ktorá nám pripomína, že prijať pomoc je odvážne a múdre, a že v spolupráci s ostatnými môžeme prekonať všetky prekážky a priniesť svetu skutočnú zmenu.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

AKTIVITA POBEDE: CESTA DOMOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 70 min

CIEĽ HRY: dostať sa na Miletičku bez toho aby ťa zbadal súper

PRAVIDLÁ HRY: Každému dieťaťu bude pridelený istý kód, ktoré si nalepí na viditeľné miesto na svojom tele. Ich úlohou je dostať sa pešo na Miletičku, avšak nesmie ich vidieť skupinka súperov, chceš vidieť ty ich. Akonáhle niekoho zbadajú, odfoťia si ho a zapíšu číslo. Kto získa, čo najviac súperových čísel a, získava najviac bodov (nejde o rýchlosť, snažíme sa prekabátiť nepriateľa a získať čo najviac bodov). Popri tom môžu ešte plniť úlohy z predpoludnia.

PÔMOCKY NA HRU: fixky, papier, lepiaca páska

9. DEŇ , ŠTVRTOK, 13.6.2023 – PRIJAŤ POCHVALU S POKOROU

JUMP ARENA – AMY

Cesta: z Trnavského mýta **61** na letisko parkovisko odtiaľ 10 min peši
Alebo **71/9** a potom **96**

11:00- 12:30 vstup v JUMP ARENE
Treba tam byť skôr!!!

OBED: vlastný – pôjdeme si zjesť obed do Avionu

STRETKO

TÉMA: Prijat' pochvalu s pokorou

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) Čo je pre teba pochvala? Ako ju vieš dať a ako prijať? Je pre teba dôležitejšie ju dostať alebo povedať? Prečo je dôležitá pokora pri prijatí a láska (nie partnerská lol, to im vysvetlite) pri rozdávaní? Musíme vždy prijať pochvalu? Viem ju aj odmietnuť?

PRÍBEH: *pár jej vyznamenaní (s tým, že akože ona to nerobila pre to)*

- V roku 1971 získala Medzinárodnú cenu pápeža Jána XXIII. za pokoj vo svete, ktorú jej vo Vatikáne odovzdal Svätý otec Pavol VI.
- V roku 1972 prebrala z rúk indického prezidenta v New Delhi Nehrovu cenu.
- V roku 1973 bola laureátkou Templetonovej ceny v sume 88 tisíc dolárov, ktorú jej v Londýne odovzdal vojvoda z Edingurgu.
- V roku 1979 prijala Balzanovu cenu mieru v Ríme z rúk prezidenta Pertiniho.
- V roku 1979 prebrala z rúk nórskeho kráľa Olafa Nobelovu cenu mieru v sume 193 tisíc dolárov. Matka je šiestou ženou sveta, ktorú odmenili Nobelovou cenou, nie za vynálezy ani za literárne dielo - ale za prázdne dlane, ktoré otvorila svetu.
- V Spojených štátoch bola Matka Tereza v roku 1986 jednou z trinástich poctených, ktorým v americkom Kongrese odovzdali uznanie Medal of freedom. (na Štedrý deň '85 otvorila "Dom lásky" - prvý dom pre chorých na AIDS, v NYC)
- Najvyššiu poctu Indie (Jewel of India) - prebrala Matka z rúk svojej priateľky Indiry Gandiovej - premiér

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

10. DEŇ , PIATOK, 14.6.2023 - BYŤ PRÍKLADOM PRE INÝCH

PARK PRI VALENTKOVCOCH - ELI, MAŤO,

cesta: peši alebo 9

AKTIVITA DOOBEDA: Kapitán a špión

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 90-120 minút

CIEĽ HRY: Chytiť vlajku súpera v súlade s pravidlami, mať na konci kola v hre čo najviac postáv s najvyšším rankingom

RANKING	POSTAVA	FUNKCIA
10	kapitán (max. 1 hráč)	- chytá všetkých - hlavný ochranca vlajky hlavne pri konci hry
10	špión	- má možnosť odhaliť postavy ranking 9, 10, +, - chytá všetkých
9	generál (max. 1 hráč)	- chytá všetkých okrem kapitána
9	<u>miner</u> (max. 2 hráči)	- zneškodňuje bombu - chytá všetkých okrem kapitána
8	alchymista (max. 1 hráč)	- odhaľuje špióna(špión vypadáva) - chytá všetkých okrem kapitána, generála a <u>minera</u>
8	minister (max. 3 hráči)	- chytá všetkých okrem kapitána, generála, <u>minera</u> a špióna
1	pešiak (zvyšní hráči)	- chytá vlajku
+	bomba (max. 2 hráči)	- nikoho nechytá = chytajú iba ju - zneškodňuje všetky postavy OKREM MINERA - <u>miner</u> zneškodňuje bombu
+	vlajka (max. 1 hráč)	- nikoho nechytá - všetci okrem bomby chytajú vlajku

PRÁVIDLÁ HRY:

Deti sa rozdelia na 2 družstvá (1 družstvo = 2 skupinky). Každé dieťa dostane charakter postavy na základni podľa ich vzájomnej dohody – každú hru majú možnosť sa prestriedať. Animátor na základni je zodpovedný: dať každej postave PEŠIAKA hrací plán, dať každému dieťaťu kartičku s jeho postavou a rankingom. Deti chytajú vlajku ale aj iné postavy podľa hracieho plánu. Postavy s rankingom 8,9,10,+, vypadávajú po chytení do konca hry. Postava pešiaka je po chytení 1 minútu (animátor stopuje) na základni, potom sa vracia do hry. Pri stretnutí postáv s rovnakým rankingom idú deti za voľne behajúcimi, označenými rozhodcami (animátori), a pred nimi si dajú kameň/papier/nožnice = kto prehrá vypadáva. Deti sú povinné pri každom stretnutí ukázať kartičku s postavou a rankingom - nehovoriť nahlas, postavy sa navzájom neprehrádzajú. V hre sú obmedzenia.

Obmedzenia:

Potopa- utekaj na základňu

Zemetrasenie- žabie skoky

Piesková búrka- chrbtom

Hmla- nikto nebehá, iba krokom

Hrá sa na 3x30 minút kola – po každom kole ideálne prestávka na pitie. Hra končí po chytení vlajky druhého tímu alebo po skončení 30 minútového bloku.

AB-CD

AC-BD

AD-BC

Výhra = 1 bod , **Prehra** = 0 bodov => Dostávajú obe skupinky na výhernej strane.

Po 30min. stopneme hru a vyhráva družstvo s najviac hráčmi v hre (+ body za hodnoti)

POMÔCKY NA HRU: plánik postáv (pre každého pešiaka v skupine cca 20), kartičky s postavami, označenie pre rozhodcov(krepak okolo ruky),

OBED: pripravený

STRETKO:

TÉMA: Byť príkladom pre iných

ÚVODNÁ MODLITBA: vlastná (Otčenáš, Zdravas)

AKTIVITA/ OTÁZKY: (klasik, vždy po príbehu) rozstrel num. dos, 4 otázky, čo za to???? (cukrík?)

4 hádanky?: Kedy MT získala nobelovku a za čo? ('79, za mier - za humanitnú pomoc), Čo je "Dar lásky"? (prvý dom pre chorých na AIDS v NYC, 24.12.'85), Kto ju vyhlásil za blahoslavenú a kto za svätú? (blah- Ján Pavol 2. = 19.10.2003, sv - František = 4.9.2016), Máme aj my v blízkosti nejakú možnosť stretnúť misionárky lásky? (Áno aj nie, majú jeden zo svojich domov v Petržalke, no starajú sa tam o chorých, je ich tam okolo 7, sú tu vyše 20 rokov, prvý dom založila osobne MT v '90 v Čadci a potom sa presťahovali do Za)

PRÍBEH: V dávnych časoch, kráľovstvom plnom hrdinských rytierov, prechádzala Matka Tereza, vyznávajúca hodnoty lásky a služby. Bola ako rytierka, ktorá nebojovala so zbraňou, ale so srdcom plným dobroty. Matka Tereza sa stala vzorom pre ostatných rytierov, pretože jej činy odzrkadľovali rytiersku česť a spravodlivosť. Bez ohľadu na to, či išlo o bohatého či chudobného, chorého či zraneného, Matka Tereza sa starala o všetkých bez rozdielu. Svojím príkladom inšpirovala aj iných rytierov, aby nasledovali cestu lásky a služby. Ukázala im, že skutočná sila rytiera spočíva nielen v schopnosti bojovať, ale aj v schopnosti byť dobrotivým a pomáhať tým, ktorí to potrebujú. Matka Tereza viedla svojich spoločníkov k tomu, aby nezabúdali na hodnoty, ktoré rytierstvo zastupovalo. Učila ich, že byť príkladom pre iných znamená vykročiť vpred, keď ostatní váhajú, poskytnúť pomoc, keď ostatní odvracajú zrak, a byť láskavým, keď ostatní sa prejavujú sebecky. Jej rytierska viera a oddanosť priniesli svetlo do životov mnohých ľudí. Jej príklad ukázal, že aj malé činy lásky a úsmev môžu mať veľký vplyv na svet. Matka Tereza nás učí, že každý z nás môže byť rytierom vlastného života, prinášať radosť a útechu iným a byť príkladom pre ostatných. Jej príbeh nám pripomína, že rytierstvo nie je iba o boji so zbraňou, ale o neustálej snahe byť láskavým a pomáhať, čo môže zmeniť svet.

ZÁVEREČNÁ MODLITBA: vlastná (kolečko vďák/prosieb, Sláva Otcu, pod Tvoju ochranu, ...)

AKTIVITA POBEDE: záložná hra(oratko)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30-60min.

CIEĽ HRY: prejsť všetky úlohy po trase za čo najkratší čas

PRAVIDLÁ HRY: každá skupina má mapu kde má poradie aktivít kde musí plniť úlohy. Na stanovisko musí prísť celá skupina. vyhráva skupinka so splnenými všetkými úlohami v poradí za najkratší čas.

AKTIVITY:

1. napísať básničku
2. hádzanie na kôš-musia trafiť nejaký počet košov dokopy ako skupinka
3. vytriediť hrášok,šošovicu,fazuľu...
4. zaspievať táborovú hymnu + zatancovať tanec
5. hádanky + hlavolamy
6. recitovať niečo naspamäť

POMÔCKY NA HRU: 4x rôzna trasa pre skupiny, papiere a perá, lopty, strukoviny + nádoby, hádanky, hlavolamy, básničky,

KONIEC TÁBORA

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

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

1.Chyť chvost draka

Deti vytvoria rad (draka) a na konci zástupu, posledný človek sa stáva chvostom a do nohavíc (vrecka) si dá šatku/opasok ako chvost. Prvá osoba radu (hlava) sa snaží chytiť chvost posledného hráča. Keď sa hlava dostane ku chvostu, hlava sa stáva novým chvostom. Druhý v poradí sa stáva novou hlavou. Vylepšením môže byť viacero drakov, ktorí naháňajú chvost iného draka.

POMÔCKY: šatky pre drakov

2.Samuraj

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

POMÔCKY: žiadne

3.Dvojička, kde si ☺

Decká vytvoria 2 sústredné kruhy, tak aby každý mal dvojičku a zapamätal si svojho partnera. Hrá hudba a kruhy sa začínú 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 dvojičky, ktoré nevypadli.

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

4.Čínsky futbal

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

POMÔCKY: lopta na futbal

5.Opitý bežec

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

POMÔCKY: žiadne

6.Raz, dva, tri, Buldog!

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

POMÔCKY: žiadne

7.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.

POMÔCKY: žiadne

8.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.

POMÔCKY: žiadne

