

**Saleziáni a animátori na Miletičke uvádzajú:**

**Birmovanecký tábor 2010  
26.07.-01.08.2010**

*Slovenská dedina*



**Hotel Lesák, Tajov**

## Animátori - skupinky:

|    |                    |                |                 |
|----|--------------------|----------------|-----------------|
| 1. | Danka Polakovičová | Jozef Peržel   | Eva Volajová    |
| 2. | Mírka Vizvaryová   | Michal Chlebiš | Lukáš Schmidt   |
| 3. | Veronika Drobná    | Pavol Sendek   | Rado Polakovič  |
| 4. | Bea Drobná         | Matej Mydla    | Marka Ondrušová |
| 5. | Majka Mydlová      | Matej Palenčár | Hana Ondrušová  |
| 6. | Majka Grebečiová   | Michal Staňák  | Andrej Kosnáč   |

SDB:

Fero Kubovič  
Dano Imriška  
Peťo Kanský  
Duško Vilhan  
Vlado Sopkanič

## Pondelok

Príchod **13.35 do BB**, odchod tromi autobusmi na táborisko cca 20 min – **14:15**

**Privítame** ich chlebom a soľou – **Duško** hrá na fujare, v krojoch 2 páry. Musia si kúpiť **chlieb a soľ** (biele auto po ceste)

Deti si odnesú veci do vestibulu – prejdú von

### 14:30 - 16:30 - Stanovištia na ubytovanie – Veve + Hanka + Marka

Ubytovať sa môžu, až keď získajú 50 bodov. (body sa im môžu premeniť na vstupný kapitál do celotáborovej hry).

Všetkým deckám rozdáme lístky s povolaním - každý sa stane MLYNÁROM, HROBÁROM, PÔRODNOU BABICOU, KRAJČÍR alebo ROĽNÍKOM. V areáli bude rozmiestnených asi 40 papierov s „rôznymi tancami“. Každý tanec môže tancovať len isté zoskupenie povolaní (napr. 3 mlynári, 5 kováči a 1 hrobár). Tanec je zaznamenaný v rôznych znakoch, ktoré vyjadrujú rôzne pohyby: „dupidup, kroksunkrok s rukami v bok, výskanie, výskok, odzemok, buchanie do nôh, tlesk“ v rôznom poradí a frekvencii. Tanec sa musí celé zoskupenie naučiť tancovať ako jeden muž a musia ho bezchybne predviesť animátorovi, ktorý bude mať tabuľku s tancami, kde môže tanec skontrolovať a každému napíše fixkou na kartičku, aké číslo tanca odtancoval a koľko a pridelí každému bodovú hodnotu uvedenú na zadání tanca. Tancuje sa na ľudovky.

### 17:00 - hra behavá, radostná na 30-45 min, typ sedánek – Mat'o Palenčár

### 18:00 - večera

**19:00 - učenie sa spevov, zoznamovačka** – zvieratá sa hľadajú podľa zvuku, skupinka sa stretne a povie sa téma, o čom sa porozprávajú – **Mat'o Mydla** (pripraviť otázky a zvieratká, deti si donesú šatky)

## Večerná modlitba

### 22:30 - Nočná hra: Sendy, Josif

Popis: Rozdelenie do 3 skupín. Odchod na 3 rôzne miesta v lese. Pri ohni sa rozprávajú horory. Účastníkov púšťame v rovnakých časových intervaloch so sviečkou, +3 zápalky + škrtátko. Na ceste budú plniť zopár krátkych rekreačných úloh.

Niekoľko animátorov môže byť ukrytých v lese, môžu dbať na to, aby nikto zle neodbočil. Dodržujeme silencium.

Cieľ: Dôjsť do tábora s čo najviac zápalkami.

1. Úloha: Zvrieskni do plechového vedra...narob hluk

2. Úloha: Vyšplhaj sa po lane, získaj 1 bonusovú zápalku

3. Úloha: Zapamätaj si ľubovoľnú dvojicu veršov (až do tábora)

*Kde východ rodí sa tajmo z vetvíc vysokej polnoci  
prv skvetom ľalie, v okamžení však i skvúcim ovocím;*

*Ty ale, Duchu svätý, duchu, ktorý na Horeba  
kre skvitols' vatry ružou a ohňostĺpom kráčal si na púšti,*

*skiad' svetlo vyletáva krd'om holubíc bez počtu,  
každá v ružovom zobáčku nesúc ratolesť víťazstva;*

*kde všetkého zárod i národ, vzniku i trvania tajomstvo,  
kde zákon vševládny dlie, milosť plaje nad zákonom;*

4.Úloha: V nádobe si nájdeš ďalšiu jednu zápalku

5.Úloha: Múmia – iba prechod cez chodbu

Add 2: Lano je priviazané na konári, na ňom vrecúško so zápalkami.

Add 4: Čakať ich bude prichystaná nádoba so zápalkami plná bahna (pomií).....v žihľave/na ceste

Add 5: Spoločné pre všetkých. Prebieha to v 1 miestnosti v tábore. Uvádza to animátor. Rozdáva dodatočne zápalky za zapálenú sviečku a za správne zapamätaný text (úloha 3)

**Potrebný materiál:** 3x lano, 3x vedro, 3x nádoba, zápalky a škrtátka, handry na múmiu  
3x texty s úlohami (viď hore)

**Animátori sa prvý večer nestretajú!**

## Utorok

**8:00 -- budíček**

**8:15 – rozcvička** – ľudovky hrať, spievať, fujara

**8:30 – modlitba**

**8:45 – raňajky**

**Pošta** – vrecúška

**Dopoludnia ľudové remeslá**

### 1. Drôtikárstvo - Lukáš

Poháre, drôtičky

### 2. Rezbárstvo: Mišo Ch

Mlyn, luk, orezať palicu, miska, prak, ruženček z paličky, nožíky, **lyžička**

Potrebujeme – každý musí mať vlastný nožík

- 2 sekery
- 2 pílkys
- 2 rezbárske dlátka (ešte dokupime)
- Rep šnúrka 4m (ešte dokupime)
- Klinec 2x na vypalovanie
- Kliešte 2x
- Vrták 1x (na dierku do lyžičky)
- Šmirgel' 4x jemný, hrubý
- Prípadne striekací lak na záver...ale ešte sa poradím

Postup – z konárov o priemere cca. 5/6 cm, ktoré sa prepolia a dĺžka 20/30 cm začnú chlapi vyrezávať lyžičku podľa predlohy (najlepšie)

Vydlabú si z dlátkom vyhlbeninu, na konci urobia dierku na šnúrku a môžu si klincom, ktorý bude v ohni vypáliť niečo pekné na lyžičku☺ a dohľadiť šmirgľom.

3. **Tkanie kobercov: Majka M** - zháňať handričky

4. **Pletenie košíkov:** z bieleho papiera z 2% - **Veve**

5. **Kraslice:** atrament, zmizík, včelí vosk, voskovky, bavlnky, vajíčka 60 ks, kahančeky, ceruzky, špendlíky s hlavičkou, tekuté lepidlo (wurstol, Herkules) – **Danka**

6. **Vyšívanie:** panama, bavlnky, ihly – **Majka G.**

## 7. Bič: Peťo K.

Obed

**Popoludnie**

**Športové netradičné hry: Mišo Staňák a Andrej Kosnáč**

Omša pred večerou

**Večer:**

**Rozdelenie rodín – Maťo Palenčár** – vytvorené rodokmene – deti skladajú rodokmene podľa farby, nácvik piesní, **vysvetlenie celotáborovej hry**, hry vonku – rekreácia, príde sviňa

Každý dostane lístok so svojim menom, ktorý je vlastne kúskom z rodokmeňa. Každá rodina je napísaná inou farbou. Musia teda nájsť svoju farbu a poskladať obrázok rodokmeňa naspäť. Budú sa orientovať podľa čiarok do strán k súrodencom, čiar hore k rodičom a čiar dole k deťom a pod. Zlepenec sa niekde vyvesí a bude vidieť do konca tábora. Ako najstarší rodičia budú vystupovať animátori.

Pomôcky: papier, farbičky, nič zvláštne

Sedliak

táborová hra

Cieľ: Vizualizovať hru o body a urobiť ju napínavejšou.

Mapa: Veľkosť A0 predstavuje farebnú krajinu s fliačkami stromov, lesom, cestičkami a potôčkami. Je naznačená jemne štruktúra šesťuholníčkou (hexov). Dedinu v strede mapy a po stranách priestor na polia. Rieky sa zbiehajú do tvaru znaku mercedesu. Je krásna a pekne sa na ňu pozerá (a keď to píšem ešte neexistuje)

Cieľ hry: Mať na konci najväčší rodinný statok, teda mať najviac polí.

Polia s nakupujú za peniaze. Tieto peniaze je možno získať dvoma spôsobmi. Buď v priebehu dňa v aktivitách, alebo predajom dopestovanej úrody. Polia sú v tvare hexov. Cena je 40 za pripojené a 50 za nepripojené pole. (K už rodinou vlastnenému poľu)

Víťazná rodina dňa by mala dostať cca 100. Posledná rodina cca 40.

Úroda vyrastie za jeden deň. Sú tri pestovateľné plodiny.

Zemiaky: zemiaky na sadenie stoja 3 a úroda sa predá za 8

Obilie: osovo stojí 4 a úroda 12 také pole ale musí susediť so strašiakom (vid' stavby)

Tekvice: semiačka stoja 6 a úroda sa predá za 16 vyžaduje strašiaka a zavlažovanie (vid' stavby)

Stavby: Je možné si za peniaze kupovať stavby a stavať ich na rozhrania hexov. Môžu byť nevyhnutné pre plodiny, alebo dávať nejakú výhodu v reálnom živote a podobne. Zavlažovanie je nutné priviesť od nejakého vodného toku.

*Strašiak:* Stavia sa tam, kde sa stretávajú tri hexy. Je nevyhnutný pre pestovanie obilia.

*Zavlažovanie:* Stavia sa na hranu, kde sa stretávajú dva hexy. Nevyhnutné pre pestovanie tekvice. Musia viesť od vodného toku.

*Večierka:* Umožňuje nakupovať v bufete aj po večeri.

*Monument:* Dáva peniaze každý deň

*Dažďová veža:* Chráni úrodu pred ničivými dažďami

Budov bude možno viac a budú mať ďalšie funkcie.

Pomôcky: papier A0 farby, tvrdé papiere s vytlačenými poľami a budovami inak nič zvláštne

### Streda

**Doobeda:**

**Zabíjačka a zemiaky – Danka a Evka.** Bude sa piecť mäso, zemiaky a cibuľu. Každá rodina sa postará o obed. Najlepšie 6 ohnísk

**Poobede:**

**Stánky („Veľká hra“) –Maťo Palenčár**

Charakteristika: Strategicko behacia hra.

Hráči: Skupinky o 5-6 členoch predstavujú obchodné cechy.

Prostredie: Na ploche kruhu s polomerom cca 100 m (čím viac, tým je viac behavá) sú rozmiestnené stanovišťa – mestá v ktorých prebiehajú trhy. Je to 8 miest: Harmanec, Kremnica, Banská Bystrica, Horná Štubňa, Turčianske teplice, Mošovce, Malachov, Podkonice. V mestách sa nachádzajú 1 – 2 animátori. Mesto zhruba kruh s polomerom 5 metrov.

Priebeh hry: Hra sa delí na 7 etáp- dní, prvá trvá 15-20 minút ostatné 10 – 15 minút. Prechod etáp sa ohlasuje písťalkou, alebo vopred v presne stanovených časoch. Po poslednej etape je koniec a vyhodnotenie.

Náplň: V mestách sa predáva nasledovných 6 rôznych tovarov: Kožky, Hrnčeky, Plátno, Náradie, Košíky, Pálenka plus v Kremnici Bambitka. V mestách a v rôznych dňoch sa ceny líšia. Každá skupina má určitú štartovaciu sumu, ktorú sa snaží zveľadiť prevážaním tovaru z mesta, kde je lacnejší do mesta, kde ho predajú drahšie.

Pohyb medzi mestami nie je vôbec jednoduchý, lebo v lese je veľmi ľahko sa stratiť. Preto mimo mesta sa pohybujú zásadne dvojice, alebo trojice držiace sa za ruku tzv. vozy . Ak sa rozpoja, tak musia odhodiť všetok tovar, čo majú aj peniaze a prísť do najbližšieho mesta. Každý voz odvezie maximálne 3 tovary.

Z mesta nemôže vyraziť voz v tom istom zložení, ako doň vošiel. Teda musia sa prestriedať, niekoho pribrať a podobne. Ak to ne je možné, tak musia počkať v prístave kým príde niekto, s kým je možno vytvoriť novú kombináciu. Je možné vytvárať aj kombinácie s inými cechmi. Za akých podmienok je vecou ich dohody.

Namiesto tovaru je možno zakúpiť bambitku. Je možné mať teda až 3 bambitky. Je možné, že keď sa mimo mesta spozorujú dva vozy, tak jeden z nich môže v minimálnej vzdialenosti 10 m vykriknúť hrr na nich a začať druhý voz naháňať. Keď ho chytí, tak si porovnajú počet bambitiek. Ak majú rovnako, tak sa nič nedeje. Ten voz, ktorý má menej bambitiek musí vydať víťazovi všetky peniaze a tovar, ktorý si vyžiada. Peniaze je možné získať teda aj „zbojstvom“. Voz, ktorý má 3 bambitky sú zbojníci.

Je možné, že niekedy bude vypravená aj strážna hliadka, ktorá je špeciálnou animátorskou zbraňou na príliš deštruktívne zvrhávanie sa hry. Táto hliadka môže zhabávať peniaze a bambitky zbojníkom. Na ostatné vozy nemá účinok.

V mestách, aby predali tovar resp. dovolili obchodovať môžu dať správcovia všelijaké úlohy (pomodliť sa desiatok, rozprávať iba určitou rečou a podobne.) Mali by byť vtipné, ale veľmi nezdržovať.

Cenníky aktuálne platné pre danú etapu v meste musia byť vyvesené aj na mieste mimo mesta, aby bolo možné si ho preštudovať bez vstúpenia do mesta.

Pomôcky: všetky peniaze z oratka, natlačené suroviny, nič špeciálne

**Večer:**

**Divadlo – Majka a Hanka** - rozprávky

## Štvrtok

**Celodenná túra** – Josip a Danka

– na Skalku, pri hoteli sa zahráme, po ceste pohár s olejom, šušušu si mŕtvy, bomba, potopa,...

Ideme skôr spať

## Piatok

**Slovenské ráno**

**Budenie a ráno** – Andrej Kosnáč

- 05:30 budíček formou kohútieho kikiríkania cez reproduktory

- nasleduje vyhánanie oviec na pašu, ovce bežia po štvornožky k potoku a snažia sa byť čím viac pri sebe, psi sa ich snažia naopak oddeliť od seba, celé to môže byť formou súťaže rodín

Umytie v potoku

6:00 **Sv. omša**

- dievčatá – príprava raňajok

- chlapci - kosenie lúky, súťaže o najkvalitnejšie pokosenú časť, o najrýchlejšie pokosenú časť

**Potrebné veci:** mp3 s kohútím kikiríkaním, papieriky s popisom byliniek, dostatočný počet kôš!

**8:00 Doobeda: Hra – na Ostrove – Peťo Kanský**

Obecné informace

Hráči se rozdělí do několika družstev (minimálně 2), které představují různé skupiny, které ztroskotaly v jedné obzvláště velké bouři. Každá skupina má vymezenou svoji základnu, nejlépe v různých koutech hrací plochy.

Každá skupina má dva válečníky, jednoho náčelníka a zbytek sběrače (při menším počtu dětí ve skupině lze odebrat náčelníka či jednoho válečníka).

Na ostrově se nachází následující stanoviště: les, potok, pastvina a vrak lodi. Na každém stanovišti je jeden vedoucí, který obstarává výdej surovin.

### Sběrači

Sběrači jsou nejdůležitější profesí skupiny. Jejich úkolem je chodit do jednotlivých stanovišť a získávat tam suroviny. V lese se získává dřevo, v potoce voda, na pastvině se loví maso a ve vraku lodi se získávají užitečné poklady, za které jsou na konci body.

Surovinu lze získat tak, že sběrač přiběhne k danému místu, například k lesu, a "natěží" si surovinu - udělá tři dřepy. Suroviny následně odnáší do chýše. Sběrač unese pouze jednu surovinu a když nějakou má, musí ji pořád držet v natažené ruce nad hlavou tak, aby to všichni viděli. Získávání surovin u vraku musí být podstatně delší, například pět dřepů a odříkání Skákal Pes.

### Válečník

Válečník má srolované noviny a bojuje - snaží se jimi plácnout soupeřovy sběrače. Plácnutý sběrač je zraněný - musí odevzdat surovinu, kterou zrovna nese, válečnickovi, zvedne obě ruce nad hlavu a musí se jít vyléčit na základnu - udělat tam tři dřepy. Proti válečnickovi se sběrači mohou bránit tak, že se chytanou za ruce - chytanou-li se alespoň tři (při vyšším počtu dětí čtyři či pět) sběrači za ruce, válečník na ně nemůže. Ale pozor - v jednom řetězci chyceném za ruce se smí nést pouze jedna surovina!

### Náčelník

Náčelník je vůdce skupiny. Má přehled o stavu zásob říká, které suroviny jsou zrovna potřeba. Může také obchodovat s ostatními náčelníky. Jeho nejdůležitější funkce je ale přeměna surovin na dvě hlavní věci:

- 3x vodu a 3x maso může přeměnit na oběd

- Za 3 dřeva může postavit, nebo vylepšit chýši. Chýše má několik stupňů: malá, střední, větší, velká, obrovská.

Náčelník takto přeměňuje takovým způsobem, že přinese potřebné suroviny jednomu vedoucímu a ten vydá patřičnou poukázku.

### Události

Oběd i chýše jsou samozřejmě velmi užitečné věci - pomáhají totiž přežít v nehostinném prostředí ostrova. Jednou za čas se totiž může přihnat bouře nebo oběd :-). Tyto události se uskuteční tak, že jeden z vedoucích zakřičí: "Blíží se...!" a napočítá do pěti. V té chvíli musí být všichni na schování na svojí základně, buď aby se naobědvali, nebo aby se schovali před bouří.

Oběd: "Blíží se oběd, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši a náčelník musí zaplatit jeden oběd. Nezaplatí-li, každý člen skupiny si hlady ukousne jednu nohu a až do příštího oběda či bouře musí skákat po jedné. Každý, kdo není v chýši, si také ukousne jednu nohu a navíc musí vrátit všechny poklady, které zrovna má (i válečník).

Bouře: "Blíží se ... bouře, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši, která musí být alespoň tak velká, jak velká je bouře. Bouře může být stejně jako chýše malá, střední, velká, větší a obrovská. Není-li chýše dostatečná, všichni ze skupiny promokli a onemocněli a do dalšího oběda či bouře mohou pouze lézt po čtyřech. Ten, kdo se nestihl schovat do chýše, přijde o všechny suroviny a také onemocněl. Ultimátní verzí bouře je ještě tsunami - před ním se lze schovat do jakékoli chýše, ale po této vlně jsou všechny chýše všech skupin zničeny.

### Vrak lodi

Vrak lodi je místo, odkud mohou sběrači vynášet různé cenné předměty, které se jim budou na pustém ostrově velmi hodit - například sirky, baterku, baterie, knoflíky atd. Za každý předmět, který se jim povede odnést na základnu, získávají na konci hry určitý počet bodů. Poklady z lodi dostávají děti naprosto náhodně. Body lze také zvýšit, pokud se dětem podaří vytvořit nějaký lepší set, například jehla + nitě + knoflíky je hodnotnější, než jehla + benzín + baterie :-). Toto přidává také další dimenzi do obchodních možností náčelníků.

Je třeba děti trochu honit, tato hra je simulací boje o přežití a účelem rozhodně není, aby se pouze stály fronty u vraku lodi. Z počátečního volného tempa je tedy třeba po chvíli přidat a metat obědy, bouře a tsunami jednu za druhou, jen ať se děti před večerkou utahají. Kombinace tsunami a obrovské bouře, která přinutí chvíli všechny běhat po čtyřech, má také své kouzlo :-)

12:00 oběd

### **Poobede: vodné hry**

- ostreľovanie sa – Na tričko zvnútra prilepia potravinovú farbu – na 3 miesta. Keď si tričko oblečú a niekto ho do nich strelí, tak sa farba rozpije. Keď sa rozpijú všetky 3, vypadáva
- behanie v gumákoch s vodou
- kotúle so sáčkom na chrbte

- kruh s lístočkom – do neho sa dá dostať, ale v ceste stoja animátori s nafarbenými rukami. Keď sa ťa dotnú, musíš ísť sa umyť do „umývarne“
- hadica
- družstvo musí vyžmýkať zo seba do 6 fliaš. Namáčajú tričko, seba, vlasy,...

## Večer

### Večerné spevy – Bea, Mirka, Mišo

Večerné spevy budú prebiehať formou vyzývačiek, ktoré sa ale spievania netýkajú. Detská budú súťažiť vo svojich skupinách (rodinách). Úlohou každej skupiny bude splniť výzvu, avšak za splnenú ju budeme pokladať len vtedy ak počas nej bude stále minimálne jeden zo skupiny spievať nejakú ľudovú pieseň. Počas plnenia výziev musí byť celá skupina pokope, nemôžu sa rozdeliť. (aspoň jeden animátor si kontroluje svoju skupinku, či počas plnenia spieva a či je pokope)

Výzvy:

(Čo najskôr mať ako skupina na strope dve ruky a tri nohy)

Za 7 minút vyšľahať vidličkou sneh z vajčička, tak aby sa nevyklopil z misky (testovať to budeme nad hlavou nejakého člena skupinky)

Čo najskôr napísať básničku s piatimi veršami typu ABCAB.

Čo najskôr priniesť 67 ml vody z jazierka

Za 5 minút postaviť, čo najvyšší domček z karát na stole, ktorý držia nad zemou členovia družstva. (hodnotí sa domček, ktorý stojí na konci piatej minúty)

Čo najskôr napísať 50 slov, v ktorých sa nachádzajú dve písmená, ktoré si vylosujú. (úloha sa plní maximálne 10 minút)

Roztrhnúť na polovicu Zlaté stránky. (úloha sa plní maximálne 7 minút)

## Adorácia – Fero

### Pašovanie koní – Andrej a Lukáš

- po adorácii o 22:00 nástup na hru

- hra na štýl pašerákov

- mužstvá sa rozdelia podľa rodín, v rodinách si určia ktorí členovia budú predstavovať kone a ktorí pašerákov, každá rodina bude mať svoju konskú ohradu, z tejto ohrady vyrážajú pašeráci po kone do cudzích ohrád, keď dorazia do cudzej ohrady a chcú prepašovať koňa musia ho najprv naložiť na voz, pašerák a kôň súťažia vyťahnutím šatky spoza pásu, ak vyhrá pašerák naloží si koňa na plecica (voz) a musí ho preniesť do svojej ohrady vtedy získava rodina bod, ak vyhrá kôň, pašerák si musí ísť odsedieť trestné 2 minúty do žalára

- v hre sa môže viac pašerákov naraz snažiť ukradnúť koňa, ale kôň sa môže brániť len jeden, taktiež môže viac pašerákov pašovať naraz jedného koňa (môžu ho ľubovoľne niesť), koňa ktorého prepašujú, im môže ukradnúť iná rodina

- pri strete pašeráka z jednej rodiny s pašerákom z druhej rodiny rozhoduje tiež ťahanie šatky, porazený odchádza tiež do žalára (výherca ho udal ☺)

- pašeráka ktorý nesie koňa nie je možné obráť o šatku

**Potrebné veci:** šatky

**Trvanie:** 22:00-podľa potreby

## Sobota

8:30 budíček

Silné raňajky

**Celodenná hra – Maťko Mydla, Miško Chlebiš, Veve a Bea** – Cesta hodnôt. Pôjdu náročným okruhom – 4 hodiny, niešť budú záťaž – 6 a viac kíl. Po ceste musia byť ticho a budú mať stanice – kde môžeš vymeniť kilá za pomoc. Po ceste budú 2 stanovišťa na zamyslenia. Cieľ je doniesť do cieľa, čo najviac kíl a zamyslieť sa nad hodnotami – nakoľko si vážim zdravie, krásu,... Po ceste sa zamyslieť

Okruh Kordíky – Štefanová - Kordíkovské sedlo – Kordíky

Treba tašky a flaše

Výdatná desiata

15:00 obed

## Diskusia

Večera – grilovačka

### Večer – veselica – Majka G. a Josif

1. úvodná scénka – úvod z domáceho prostredia (animatori)  
5 minút
2. úvodný tanec – 1. animatori, 2. richtár + richtárka( resp. jeho žena)  
5 minút
3. Stoličkový tanec  
10 minút
4. Balónový tanec ( 10 minút)
5. Metlový tanec (10 minút )
6. tanečné kolo choreografií jednotlivých rodín – 5 minút (príprava) + 15 minút prezentácia (rekvizity), všetci majú spoločnú hudbu a tanec vymýšľajú podľa zvyklostí (typu, tradície) odlišnosť(remeslo) rodiny ma odlišovať jednotlivé prevedenie, starejší „boduje“ (šikovný moderátor)
7. štamperlíková súťaž (čas?)
8. Klobúkový tanec – stávka dievčat (10 minút?)
9. vyrábanie chlebov – stávka chlapcov (masný chlieb s cibuľou, štamperlíky (bazový sirup), ukážkový chlieb, porota (10 minút?)
- 10.skákanie cez (do ohňa) oheň – ja josip (outdoor) nejaká pripravená poriadna vatra. spontánne skákanie, kto sa na koľko cíti v rámci určitých bezpečnostných pravidiel.
- 11.sviečkový tanec – romantika pre dievčatá
- 12.riekanky
- 13.spoločný spev tanec (polka)

### Tance:

**LÍSTOČKOVÁ** - Tanečníci normálne tancujú, pritom medzi nimi putuje obálka s lístami na ktorých sú napísané rôzne úlohy. Behom tanca sa hudba náhle preruší a pár, u ktorého je práve obálka si jednu úlohu vytiahne a musí ju splniť. Vedúci to okomentuje a hra pokračuje až do vyčerpania lístkov.

**TANEC S BALÓNIKMI** - 1. Každá dvojica drží nafúkaný balónik. Musí zničiť balóniky ostatných dvojíc, bez toho, aby prišla o ten svoj. Zničením balóniku vypadáva dvojica z hry. 2. Každému tanečníkovi sa priviaže k nohe balónik. Pri tanci musia zničiť balónoky tých druhých, ale dávať pozor, aby neprišli o svoje. K deštrukcii nesmú byť použité ruky. 3. Medzi tanečné páry je vhozený balónik. Ich úlohou je udržiavať ho stále vo vzduchu. Ten pár, ktorý mal posledný dotak pred pádom balónika na zem, alebo ho preskne, vypadáva. K bodu 2. je vhodné použiť taký druh hudby, pri ktorom sa tanečníci musia stále držať: valčík, foxtrot, polka...

**TŮLAVÝ KLOBÚK** - hudba hraje nejaký rýchly tanec, pri ktorom sa páry musia držať. vedúci hry dá nejakému chlapcovi na hlavu klobúk, ten sa ho snaží čo najskôr zbaviť, tak, že ho dá na hlavu inému. Klobúk sa môže držať v ruke maximálne 5 sekúnd a musí neustále kolovať. Keď hudba prestane hrať, pár, ktorý má klobúk, vypadáva. Vypadáva aj ten pár, ktorému klobúk spadne, alebo oba páry (predávajúci i preberajúci) ak sa nedá jednoznačne určiť, ktorý pár klobúk pustil. Vyhráva posledný pár, ktorý ostane.

**STOLIČKOVÝ TANEC** - V miestnosti sa rozostavia do kruhu, alebo do radu stoličky. o jednu menej, ako je zúčastených párov. Všetci začnú tancovať nejaký rýchly tanec, pri ktorom sa páry musia držať. Vo chvíli, keď hudba prestane hrať, musia sa všetci snažiť obsadiť si stoličku. Ktorému páru sa to nepodarí, vypadáva z hry. Hraje sa kým nezostane jediný víťazný pár. Môže sa hrať aj individuálne

**METLOVÝ TANEC** – Tancuje sa v pároch. Jeden chlapec nemá pár a tancuje s metlou. Hudba hrá a po prerušení odhodí od seba metlu, páry sa musia vymeniť a nájsť si pár s ktorým by tancoval.

**Nedeľa**

**Hodnotiaci formulár** – škálovanie + formulár - **Majka G. a Veve**. Po skupinách. List domov