

# Stredoškolský tábor 2011

Račková dolina

## *Eliáš*



Brožúrka pre animátorov

## **Pondelok 25. 8. – Izraelské kráľovstvo - úvod**

---

Príchod okolo 16:00

### ***HRA O UBYTOVANIE***

**Vierka + Sendy**

Počet animátorov: 2

#### Priebeh:

##### **1. Aktivita – boj chlapci vs. dievčatá**

Aktivita sa bude konať vonku, batohy si zložíme na kopy – kto bude chcieť môže svoj použiť pri nasledujúcej úlohe.

Decká rozdelíme na dievčatá a chlapcov. Dievčenská skupinka odíde za chatu, kde nebudú nič vidieť. Každá skupinka dostane svoju úlohu – tajne, s jasnou inštrukciou čo najrýchlejšie vykonať. Úlohy:

Pre **dievčatá**: Zhostiť sa chlapčenskej obuvi, ktorú majú teraz na nohách.

Pre **chlapcov**: Nepripustiť si dievčenské pohlavie k telu, akonáhle sa ho nejaké dievča dotkne – vypadáva. Aby však dievčatá mali šancu vyhrať – musia mať rozviazané šnúrky na topánkach (aby sa im akože zle utekalo).

Vyhradí sa územie, a chlapcom sa dá 5 minút ak si chcú pripraviť z batohov nejakú obranu. Potom sa hra odštartuje a očakáva sa, že spoza rohu sa vyroja dievčatá so svojím cieľom. Keď si však všimnú zarárožených chalanov budú si myslieť, že chalani si svoje topánky kryjú a nechcú dať a podľa skúseností sa začne boj. Ak začnú spolu komunikovať a prídu na to, tak to môže trvať 10 minút, inak aj pol hodku a viac – veľmi závisí od situácie.

#### Cieľ hry a hodnotenie:

Jeden animátor bude stavať **dievčenský víťazný rad** – to znamená, dievča, ktoré získalo chlapcovu topánku ako prvé sa postaví na čelo a za ňu sa budú stavať ďalšie a ďalšie šikulky.

**Chlapčenský rad** sa bude stavať presne naopak: chlapec, ktorého sa dievča dotkne ako prvého sa postaví nakoniec, pred neho ten, čo bez dotyku vydržal dlhšie,...a tak ďalej. To znamená, že výsledkom budú 2 rady. V prípade hromadnej bitky budú viac tvorené grupami ako jednotlivcami. Rady sami o sebe nebudú vyhodnotené –ale budú využité v ďalšej aktivite.

##### **2. Aktivita – boj o izby a kľúče**

Teraz sa im vyplatí miesto kde stoja. Postupne tak ako stoja ich po 3 budeme púšťať na lúku (ihrisko, les), kde budú rozstratené papieriky s číslom postelí na izbe – zvlášť farba chalanské izby, zvlášť babské. Prví majú pár sekundový náskok – využijú to, že patrili medzi tých šikovnejších a zároveň ťahajú za spolupartákov, ktorí môžu byť síce úplne vzadu ale tvoria partiu, chcú byť spolu na izbe a teda sú v tom spolu...Tým pádom si partie tvoria úplne sami,

a ich jedinou úlohou je nájsť si tomu adekvátnu izbu.

Kto nájde papierik s číslom ktoré nechce- musí buď hľadať ďalej, alebo využiť podnikavého ducha a vymeniť si papierik (spolu s čokoládou, robením čašníka pri obede,...) s niekým, kto tam žiadané číslo má. Môžu tu využiť priateľské vzťahy, a tým pádom závisí voľba a výsledky úplne od nich – majú vek na to, si to zmanagovať sami.

Kto má vytúžený papierik s číslom, ide ku Ferovi/ animátorovi – vymení papierik za ozajstný kľúčik a ide sa ubytovať.

2. Variant je, že nebudú papieriky s číslami, ale iba papieriky – ako posteľe, a izby si budú musieť podľa vyhlásených inštrukcií a týchto „postelí“ „vyskladať“.

## **18:00 večera**

## **20:00 – ZOZNAMOVAČKY**

**Danka + Matej**

Počet animátorov: všade stačí 1 na vysvetlenie hry

### Priebeh:

#### **BINGO S VLASTNOSŤAMI**

Čas: < 20 min.

Pomôcky: dostatočný počet papierov s bingom

Každý hráč dostane papierik, kde bude znázornená tabuľka o rozmeroch 5x5 políčok.

V každom políčku bude napísaná nejaká vlastnosť, špecifická pre niektorého z hráčov (napr. rád loví ryby). Úlohou hráčov je zistiť ktorému z hráčov daná vlastnosť patrí a napísať do príslušného políčka jeho meno. Vyhráva ten, komu sa najskôr podarí doplniť všetky správne mená ku správnym vlastnostiam. Dôležitá je vo fáze prípravy zamyslieť sa nad vhodnými jedinečnými vlastnosťami ľudí, ktorý sú nimi charakteristický.

#### **SOM BANÁN A VIEM ...**

Čas: < 20 min.

Pomôcky: žiadne

Hráči sedia v kruhu a jeden z nich začína. Začínajúci hráč sa predstaví a gestami, alebo pohybmi ukáže ostatným, čo vie urobiť. Napríklad začne Banán a povie: „Som Banán a viem toto.“ A potom spraví napríklad stojku na rukách. Potom ide ďalší hráč v kruhu, ktorý musí postupne predstaviť 3 (alebo 5) hráčov, ktorí boli pred ním takto: „Toto je Banán a vie spraviť toto“ (Spraví stojku), „Toto je Konrád a vie spraviť toto“ (spraví, to čo spravil Konrád). A nakoniec hráč predstaví seba a spraví nejaké typické gesto pre seba. Takto každý hráč (dáme iba pár decák) najprv predstaví niekoľkých predchádzajúcich hráčov a potom seba.

#### **JEDINEČNÉ VLASTNOSTI**

Čas: < 30 min.

Pomôcky: žiadne

Hráči sedia v kruhu a jeden začína. Začínajúci hráč sa predstaví a povie nejakú svoju vlastnosť (niečo o sebe), ktorá je pre neho charakteristická. Ostatní počúvajú a keď povie niečo, čo je rovnaké pre viacerých, tak tí, ktorých sa to týka si na toho hráča, ktorý hovorí, postupne posadajú. Úlohou rozprávajúceho hráča je nájsť takú vlastnosť (charakteristiku), pri ktorej si na neho nikto nesadne. Potom môže ísť ďalší, až sa vystriedajú všetci.

#### MORE – HORY

Čas: < 20 min. (Podľa počtu otázok)

Pomôcky: pripravené vhodné otázky a 2 až 4 možné odpovede

Animátor prečíta otázku a hráči sa podľa možných odpovedí rozmiestnia do rohov miestnosti (alebo iných vyznačených priestorov). Po prečítaní otázky animátor povie aké sú možné odpovede a kde sa majú postaviť hráči pokiaľ sa z jednou z nich stotožňujú. Hráči, ktorí sa nestotožnia so žiadnou navrhnutou odpoveďou môžu zostať v strede miestnosti. Napríklad otázka a odpovede: „Kde by ste radšej strávili prázdniny? Pri mori, alebo na horách? Tí čo by chceli pri mori, sa postavia do toho rohu a tí, ktorí by chceli na horách sa postavia do toho rohu.“ Keď sa hráči rozmiestnia, bolo by vhodné nechať chvíľu na to, aby sa pozreli, kto sa ako rozhodol.

#### OBUJ SVOJU PARTNERKU

Čas: < 20 min.

Pomôcky: papieriky na rozdelenie do dvojíc

Hráči sa rozdelia do dvojíc chlapec-dievča (ak nie je rovnaký počet, môžu byť spolu aj dve dievčatá alebo chlapani). Chlapci idú von z miestnosti, aby nevideli, čo sa tam deje. Dievčatá sa vyzujú a nahádzu svoje topánky na jednu kopy do rohu miestnosti. Potom si posadajú na stoličky vedľa seba na opačnú stranu miestnosti. Chlapci vojdú do miestnosti a ich úlohou je nájsť topánky svojej partnerky a obuť ju. Deje sa to takto. Chlapec príde ku dievčaťu s topánkou (pokloní sa) a dievča len prikývnutím alebo pokrútením hlavou naznačí, či je to jej topánka. Dievča nemôže prehovoriť, ani sa postaviť a ukazovať chlapcovi, kde má topánku, ani robiť iné gestá. Musí počkať kým chlapec nepríde a neukáže jej nejakú topánku. Vyhráva dvojica, ktorá je obutá prvá. A prehráva posledná obutá dvojica.

#### BOMBA A ŠTÍT

Čas: < 20 min.

Pomôcky: Hudba, Možno papieriky, kde si hráči budú zapisovať zvolenú bombu a štít

Hráči sedia (stoja) v kruhu a každý z nich si v mysli vyberie jedného človeka, ktorý bude pre neho bomba a jedného človeka, ktorý bude pre neho štít. (Môže si ich napísať na papierik a skryť.) Potom sa začína hra. Pustí sa hudba a hráči sa prechádzajú po miestnosti. Musia sa však snažiť byť na jednej priamke so svojou bombou a štítom tak, že štít sa nachádza medzi hráčom a bombou. (Bomba – Štít - Hráč). Keď sa zastaví hudba, alebo animátor zvolá „Výbuch!“, tak hráči musia zostať stáť a ten ktorého pred bombou na jednej priamke nechráni štít vypadáva z hry (Vybuchuje). Zostávajúci hráči sa opäť postavia do kruhu a zvolia si nové bomby a nové štíty a pokračuje druhé kolo hry. Hra pokračuje až kým nezostane iba zopár hráčov.

#### DOTKNI SA ŽELEZA

Čas: < 15 min.

Pomôcky: vymyslené netradičné veci, ktorých sa treba dotknúť v danom priestore.

Animátor hovorí čoho sa majú hráči dotknúť a hráč, ktorý sa daného predmetu nedotkne skôr ako animátor 3x zatlieska, alebo nejakým spôsobom odpočíta čas, tak vypadáva. Napríklad animátor hovorí: „Dotkni sa železa“. Úlohou hráčov je dotknúť sa akéhokoľvek železného predmetu. Víťazia hráči, ktorým sa podarí najdlhšie zostať v hre.

### ŠTAFETOVÉ PRETEKY

Čas: < 20 min.

Pomôcky: pripravené méty, ihly (alebo gombíky) a nite (lanká)

Hráči sa rozdelia do 2 až 4 družstiev a zoradia na štart. Na dráhe sú pre každé družstvo rozmiestnené 3 méty, okolo ktorých sa musí každý bežiaci hráč 5x obtočiť. Potom keď sa hráč vráti do cieľa musí tam navliecť na niť (lanko) jednu ihlu (gombík) a až potom môže štartovať ďalší hráč. Vyhráva družstvo, ktoré najrýchlejšie navlečie svoje ihly (gombíky).

ZALÚBENÍ (Možno vhodnejšie na „spoločenský večer“)

Čas: < 30 min.

Pomôcky: žiadne

Vytvorí sa menší počet (napr. 5) dvojíc chlapec-dievča, ktorých úlohou bude zahrať scénu podľa nasledovného scenára: Zalúbení pár sedí na lavičke a rozprávajú si príhodu, zrazu sa diskusia stáva napätejšou a prechádza do ostrej výmeny názorov. Nakoniec sa pohádajú a otočia sa k sebe chrbtom a nerozprávajú sa. Potom ona začne zisťovať, či sa on ešte hnevá. On najprv odpovedá mrzuto, ale pozvoľna sa mierni až sa napokon obaja zmieria. Počas celej scény však nikto nesmie povedať nič iné okrem : „ňala ňala ňala la“ alebo „jeden, dva, tri, štyri, päť“. Teda všetko musia vyjadriť iba tónom, farbou a intenzitou hlasu, gestami.... Ostatní bodujú a posudzujú herecký výkon dvojíc.

ROZPRÁVANIE ROZPRÁVKY (Možno vhodnejšie na „spoločenský večer“)

Čas: < 15 min.

Pomôcky: Rozprávač (animátor) s veľkou fantáziou

Každý si vymyslí jednu osobu (známu aspoň časti skupiny, nemusí byť ani živá) a jeden citát (napr. „Bez práce nie sú koláče“, alebo „To je ale pekné počasie, že?“ alebo hocijaký iný). Osobu povie človeku po svojej pravici, a citát človeku po svojej ľavici, ktorú si to musia zapamätať a nikomu nepovedať. Potom rozprávač začne hovoriť nejaký príbeh a keď sa dostane na miesto, kde by mohol vložiť nejakú osobu alebo citát, tak na niekoho ukáže a ten povie osobu alebo citát, ktorý si musel zapamätať od človeka sprava a zľava.

## **22:00 – NOČNÁ HRA**

**Paťo + Banán**

Necháme sa prekvapiť...

## Utorok 26. 8. – Eliáš pri potoku Karit a Sarepta

---

**9:00 BUDÍČEK**

**10:00 – 13:00 - TVORIVÁ HRA: VODA NA MLYN**

**Mat'o SDB + Kocka**

Počet animátorov: ?

Priebeh:

**3 hod./príroda**

Skupina sa rozdelí do párov (prípadne do trojčlenných skupín – musí byť aspoň jeden člen opačného pohlavia) čím vznikne tím. Animátor má pripravené zadanie úloh – buď v obáľkach, alebo ho komunikuje ústne. O čo pôjde: Ste tím ktorí sa snaží zabodovať a získať tak čo najlepšie ocenenie. No zároveň chcete investovať aj do vašich vzťahov v tíme, vytvoriť pohodičku, povzbudzovať sa. Niektoré úlohy – aj tie ktoré sú zverené mužovi alebo žene, vyžadujú poradenie sa s tímovým kolegom alebo s kolegyňou.

Úloha pre ženu:

**Žena:** vyberie si jedno zamestnanie – ktoré sa jej najviac páči a spracuje k nemu pripravenú úlohu (písomne) podľa inštrukcie:

1. zamestnanie = **sociálna pracovníčka** – má pripraviť písomne podklady na základe ktorých bude rozhodnuté, či dvoj ročný syn istej rodiny, bude odobraný rodičom – ktorí si neplnia svoje základné povinnosti (alkohol, násilie...). V podkladoch bude opísaný príbeh (vymyslí ho) a jej úvahy pre (aby bol syn rodičom zobraňovaný) a proti. (poradí so svojím tímovým kolegom o veci...)

2. zamestnanie = **redaktorka** dievčenského časopisu. Odpovedá na problémy dievčat, ktoré jej píšu. Má napísať do časopisu odpoveď ako radu na nasledovný list.

*Milá redaktorka.*

*Mojím problémom je nos. Bol príliš veľký a cítila som sa kvôli nemu zle, tak som si nechala urobiť plastiku. Doktor to však zbabral a musela som si nájsť ďalšieho chirurga. Teraz je to ešte horšie.*

*Môj nos je teraz do hora a som veľmi nápadná. Nemám preto žiadne kamarátky a som z toho veľmi nešťastná.*

*Nerad' mi prosím aby som navštívila psychiatra. Už som to urobila, ale on mi povedal, že problém je v mojej hlave. Ale moje myslenie ten problém nie je, problémom je nos.*

*Čo mám robiť?*

*Zn. Lepší nos*

(poradí so svojím tímovým kolegom o veci...)

3. zamestnanie = **moderátorka** relácie „pošta pre teba“ – pripraví si scenár relácie. Príbeh ľudia týka otca, od ktorého ušla dcéra pred 15 rokmi (musí ho vymyslieť). Dnes sa majú po

15 rokoch stretnúť. V scenári budú otázky ktoré chce položiť otcovi a dcére. Má dôjsť k zmiereniu medzi nimi.

(poradí so svojím tímovým kolegom o veci...)

Keď je hotová so svojou úlohou ponúkne svoju pomoc kolegovi.

Úloha pre **muža**:

**stavia hydroelektrárňu**: postaviť funkčnú mini turbínu (mlynské koleso, mlynček, koleso s lopatkami) a prívodné potrubie na vodu. Má k dispozícii päť plastových 2 l fľaš a materiál na výrobu kolesa a 7 l vody (dovolené je použiť aj iný prírodný (nachádza sa v prírode) materiál. Úloha priviesť vodu na turbínu prívodným kanálom tak, aby sa mlynček čo najdlhšie točil. Musí použiť všetkých päť fľaš. Najprv premýšľa a robí plán na papier, ktorý predstaví tímovej kolegyni a požiada ju o názor.

**Vzájomné úlohy**:

Okrem toho, že pracuje každý sám, myslí na toho druhého a prekvapí ho niečím. Darček, báseň, pripraví občerstvenie...

**Povinne** jedno povzbudenie spracuje písomne a pošle ho „poštou“. V liste bude vyjadrené ocenenie za to, že sa dotýčny(á) namáha a pracuje pre tím.

Po uplynutí 2 30 hod. nasleduje vyhodnotenie. Ženy i muži predstavia „diela svojich rúk“ a porota zostavená aj s animátorov aj s birmovancov boduje.

**Vysvetlenie**:

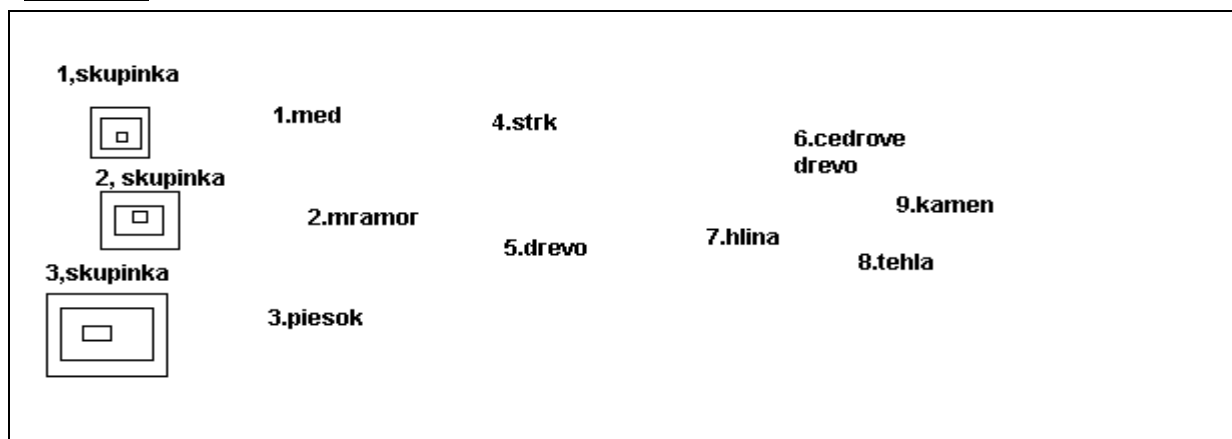
Človek si nikdy nevystačí sám. Sme stvorení aby sme sa dopĺňali a pomáhali si. Táto myšlienka je ukrytá za symbolickým názvom aktivity „voda na mlyn“. Ak si vieme navzájom vážiť to čo každý z nás robí a vieme to aj vyjadriť, povzbudzuje nás to.

## 15:00 – 17:00 – HRA PYRAMÍDY

Peter SDB + Paťo

Počet animátorov: 5

Priebeh:



Cieľom hry je postaviť čo najhodnotnejšiu štvorcovú pyramídu z papierikov rôznych surovín respektíve hodností.

Suroviny a ich hodnoty: (podľa hodnôt sú aj umiestnené v okolí Štrkovca, podľa obrázku)

Z každého druhu 85 lístočkov

- |           |                  |
|-----------|------------------|
| 1. meď    | 6. cédrové drevo |
| 2. mramor | 7. hlina         |
| 3. piesok | 8. tehla         |
| 4. štrk   | 9. kameň         |
| 5. drevo  |                  |

Jedno podlažie pyramídy môže tvoriť vždy iba jedna surovina a musí byť štvorcové. Ak spodné podlažie bolo veľkosti 6 x 6 tak nasledujúce podlažie nad ním musí byť veľkosti 5 x 5 a nasledujúce 4 x 4 atď. Ak podlažie má hodnotu  $n$ , tak nasledujúce podlažie pyramídy môže byť iba hodnoty  $n+1$  alebo  $n-1$  a zároveň celá pyramída musí byť typu  $n+1$  alebo  $n-1$ .

Všetky skupinky budujú svoju pyramídu na stanovišti a z neho vybiehajú pre papieriky so surovinami. Papieriky budú v lese na vyznačenom mieste v obálke. Každý môže niesť maximálne iba jeden papierik so surovinou, ktorý si môžu podávať. Za každú surovinu, ktorú prinesú do svojho základného stanovišťa dostanú kváder príslušnej hodnoty a z týchto kvádrov už budujú reálnu pyramídu. Ak je na konci hry pyramída kompletná a súmerná získavajú bonus nasledujúce spodné podlažie.

Body sa rátajú nasledovne:

šírka podlažia x dĺžka podlažia x hodnota podlažia + znova šírka x dĺžka x hodnota ďalšieho podlažia + ...

napr. ak máme podlažie šírky 4 kvádre a dĺžky (samozrejme musí byť štvorcové) takže 4 kvádre a bude celé z hlíny, ktorá má hodnotu 7 tak získajú  $4 \times 4 \times 7 = 112$  bodov  
 Babylončan je špeciálna postava v hre, ktorá zadáva akčné úlohy. Za splnenie úlohy získajú kartu, ktorá zhodnotí ľubovoľné podlažie v hre x 2. Tieto úlohy môžu splniť iba dvojice z jednej skupinky a každá skupinka môže získať maximálne 2 karty.

**17:00 – SV. OMŠA**

**20:00 - 22:00 – „PARTIČKA“**

**Hanka + Mara**

Počet animátorov: ?
---------------------

Priebeh:

**Spoločensko-zábavný večer**

Bude rozdelený do nasledovných blokov:

1. *Vedomostný kvíz*

Moderátor uvedie otázku a skupinky sa radia na správnej odpovedi. Kto vie správnu odpoveď, vyšle jedného člena skupinky do stredu miestnosti, kde bude fľaša alebo kolík z junglespeedu, kto skôr chytí kolík, má právo odpovedať.



Otázky:

1. Koľko kníh má nový zákon?
2. Matematický príklad...
3. Kto povedal: „Veni, vidi, vici.“?
4. Koľko dverí je na prvom poschodí?
5. Kto skončil na 2. mieste v 3. sérii Slovensko hľadá superstar?
6. Ktorý z apoštolov 3krát zaprel Ježiša?
7. Ktorá kosť je najmenšia v ľudskom tele?
8. Koľko zdolala Barcelona Manchester vo finále Ligy majstrov?
9. Mesto Caracas je hlavné mesto ktorého štátu?
10. Na akej vysokej škole študoval František Kubovič?
11. Prečo človek zíva?
12. Ako sa volá zakladateľ facebooku?

Za každú správne zodpovedanú otázku skupinka získava bod.

## 2. *Pantomíma*

Každá skupinka si určí jedného, ktorý bude pantomimicky znázorňovať slovo, ktoré mu ukáže moderátor. Jednotlivci ukazujú naraz každý svojej skupinke, kto uhádne prvý, má bod. Takto sa vystrieda každý zo skupinky.

## 3. *Opisovanie slov*

Prebieha ako pantomíma, lenže v tomto prípade sa slová budú opisovať.

## 4. *Abeceda*

Každá skupinka dostane papier a za 2 minúty musia napísať čo najviac slov – podstatných mien, nie vlastných - na jedno písmeno abecedy, ktoré si vylosujú. Kto napíše najviac slov, vyhráva.

## 5. *Príbeh*

Vystúpi z každej skupinky jeden hráč. Postupne začnú hovoriť príbeh. Každý môže povedať len jedno slovo. Slová sa musia hovoriť plynule, kto urobí veľkú pauzu alebo sa inak pomýli (povie dve slová, opraví sa...) sa musí vymeniť z ďalším zo skupinky. Komu sa prvému minú všetci hráči, prehráva.

## 6. *Hádaj kto som*

Každej skupinke sa zadá jedna postava, osobnosť. Na túto osobnosť musia prerobiť, zamaskovať niekoho zo skupinky tak, aby ostatné skupinky uhádli o koho ide. Môžu použiť rôzne veci, čo majú k dispozícii, čo si doniesli z domu, oblečenie atď. Na prípravu majú cca 6 minút. Potom postavu predvedú ostatným skupinkám a skupinky píšú na papier svoje dohady. Vyhráva tá skupinka, ktorá uhádne najviac postáv.

- postavy – Paťo Gálik, Mojžiš, Marge Simpsonová, Hannah Montana, IbiMajga

Pomedzi jednotlivými blokmi sa budú premietat' videá – paródie na reklamy z youtube, vtipné videjka, poprípade ak máme nejaké videá z minuloročného tábora.

**Bodovanie:** body sa budú zapisovať na tabuľu – veľký baliaci papier, kto má najviac bodov – logicky – vyhral.



## **Streda 27.8. – Obeta na Karmeli**

---

### ***CELODENNÁ VYSOKOHORSKÁ DLHŠIA TÚRA***

výstup, po ceste by sa mohli skryť veci (potraviny, sladkosti, pitie v lese a na stromoch), bez zbytočného zdržovania

**Andrej + Matej**

#### Priebeh:

1. trasa : Cieľ - Bystrá

Čas: 00:00 – ústie Úzkej doliny

- Úzka dolina - modrá 0:30

- Račkova dolina – žltá 2:45

- Gabrova dolina – zelená 0:45

- odbočka na modrú – modrá 0:45

- bystré sedlo – modrá 0:45

- BYSTRÁ

Z Bystrej – po žltej Bystrou dolinou 3:00 hod.

- potom sa dostaneme na magistrálu a po červenej sa vrátíme späť – 1:15 hod

Čas trasy bez zastávky – 9:45

## Štvrtok 28.8. – Eliáš na vrchu Horeb

### **DOOBEDA: STANOVIŠŤOVÁ HRA – HLADANIE POKLADU**

Roman + Vierka

Počet animátorov: 11
----------------------

#### Priebeh:

Na začiatku animátor rozdá každej skupinke papier, na ktorom bude 200 až 300 očíslovaných voľných políčok, ktoré predstavujú text, ktorý hovorí o tom ako nájsť poklad. Vyplnený text má k dispozícii iba jeden animátor – poskytovateľ, odmeňovateľ :D Úlohou skupinky je získať dostatočné množstvo písmeniek na to, aby zistili ako nájsť poklad. Tieto písmenká však môžu získať iba, ak na ne vynaložia určitú snahu, za ktorú získajú body v podobe kartónových štvorcov vymeniteľných v pomere 1 bod za 1 ktorékoľvek zvolené písmenko. Body možno získať na týchto stanovištiach rozmiestnených po okolí chaty, kde budú súťažiť vždy proti určenému počtu členov inej skupinky (iba víťaz obdrží body) :

- „Hod cestom“ – 1 vs. 1, spoza určenej čiary hádžu cestom do diaľky – 1 pokus
- „Zápas v kruhu“ – 3 vs. 3, do kruhu (z lana) s priemerom asi 8 metrov postavíme hráčov tak, aby každý vedel kde stojí, potom každému zaviažeme oči a po odštartovaní sa snažia vytlačiť súperových hráčov z kruhu, vyhráva družstvo, ktorého člen zostane posledný v kruhu
- „Mince do pohára“ – 2 vs. 2, každá dvojica má 6 jednocentových mincí, pred nimi stojí vedro napustené vodou, vnútri ktorého je malý pohár, súťažiaci striedajú sa hádžu mince a snažia sa ich trafiť do pohára, vyhráva tím, ktorý trafil viac mincí do pohára, pri rovnosti sa hádže ďalej po jednej minci (ako jedenástky vo futbale)
- „Volejbal“ – 4 vs. 4, hrací čas je 2 minúty, úlohou skupinky je prihrávať si loptu volejbalovým spôsobom do štvorca bez padnutia lopty na zem, vyhráva tá skupinka, ktorá mala za časový limit najlepší pokus
- „Origami“ – 2 vs. 2, obe dvojice dostanú rovnakú predlohu orgiami a papiere na skladanie, vyhráva skupinka, ktorá rýchlejšie poskladá tvar správne podľa danej prílohy
- „beh o život“ 1-3 vs. 1-3, vybiehajú po jednom, medzi štartom a cieľom sú 3 méty – kolíky rôznej veľkosti – hráč vždy chytí kolík a 5 krát sa otočí, potom sa snaží dobehnúť čo najrýchlejšie do cieľa a na dôkaz svojej sviežosti musí navliecť niť na ihlu
- „zbieranie listov/ predmetov“ –2 vs. 2 dajú sa názvy 10 stromov/ 20 vecí, a ktorá skupinka donesie za určitý časový limit čo najviac vyhráva
- „turkmenská hra“ 1 vs. 1 animátor má v ruke 5 čiernych a 5 bielych kameňov – vyhodí všetky a povie, ktorá farba sa chytať má – jeden kamienok = jeden bod, ak niekto chytí kamienok nesprávnej farby stráca doteraz nadobudnuté body- cieľ nazbierať 10 bodov

- „chodule“ 2 vs. 2 – prejsť do cieľa bez spadnutia
- „boj s jablkom“ 2 vs. 2 – musia prejsť spoločnú prekážkovú dráhu, a pri tom musia byť obaja neustále zakusnutí do jedného spoločného jablka
- „zápas o šatku“ – 3 vs. 3 – skupina vytvorí hada so šatkou na konci – cieľom je nestratiť svoju a zmocniť sa súperovej šatky

## **POOBEDE: ŠPORTOVÉ POPOLUDNIE**

**Banán + Monča**

Počet animátorov: 5
---------------------

### Priebeh:

Športový deň sa bude skladať z viacerých hier, kde bude urobený rozpis zápasov každej skupiny. Každá skupinka dostane rozpis zápasov, ktorú hru a s kým bude hrať, resp. proti komu bude súťažiť. Budú tieto športové disciplíny: lakros, ringo, ruský bassetball, biges.

### Lakros:

Na lakros potrebujeme ihrisko veľké asi ako je to čo máme pred orátkom. Nie to veľké futbalové ale to menšie. A tam by bolo super ak by sme mali aj nejaké také bránky, ale ak nebude tak budeme musieť improvizovať. Pri lakrose sa používajú hokejové bránky, ale ak nebudeme mať také bránky, tak sa môžeme dohodnúť že gól platí do výšky pása rozhodcu. Hrací čas by bol 2x 10min, resp. sa to možno zvýši na 2x 15min. to sa ešte upresní.

Lakrosové pátky sú v sklade v hnedom kufríku. Brankári majú väčšiu tú pátku a môžu ňou chytať, len d nej môžu chytať alebo sa postaviť telom do strely. Mužstvá si môžu na začiatok strihnúť kto bude začínať, a mužstvo začína potom rozohrávkou ako na futbale. Ak má hráč loptičku v pátku, teda v sieťke môže kludne prebehnúť aj celé ihrisko. Ostatní hráči mu ju vybijajú zo spodu. Môžu mu troška brániť aj telom. Ale nie veľmi potom sa to píska ako faul, a faulované družstvo má loptu. Hráč musí loptičku do bránky hodiť, resp. streliť, nie ju tam položiť s pátkou. Ak loptička padne na zem pri prihrávke, má ju mužstvo, ktorého hráč ju prvý prikryje na zemi pátkou. Potom nasleduje rozohrávka cez prihrávku spoluhráčovi. Čo sa týka počtu hráčov tak by bolo naj ak by hrali všetci naraz. Nechávam to na kompetentnom animátorovi. Môže byť aj jeden na striedanie.

Ľudia: 2 animátori, rozhodcovia

materiál: vytvorenie ihriska nejaké 4 kolíky alebo akokoľvek, lakrosové pátky, tenisová loptička (aspoň 3ks)

### Ringo:

Ringo sa hrá s dvomi či tromi kruhmi, ktoré sa prehadzujú cez šnúru. Ringo nesmie padnúť na zem. Komu padneš na zem, súper získava bod.

môže sa hrať na čas, alebo na dva víťazné sety, to je lepšie. Takže dva víťazné sety do 21.

Keďže je to veľkosť volejbalového ihriska, tak by som odporúčal max. 7 hráčov.

Ľudia: 1 animátor – rozhodca

materiál: ihrisko veľkosť volejbalového, niečo na vymedzenie ihriska, kruhy ringo, šnurka na vytvorenie prehadzovanej šnúry

Ruský bassebal:

Ruský bassebal je odlišný od normálneho bassebalu iba v tom, že sa odbíja rúk, so zavretou päťou. Ináč sú pravidlá tie isté. Ihrisko do tvaru V. jeden nadhadzovač ostatný chytajú v poli, druhé družstvo je na pálke. Hrá sa na 3 strike, po ktorých hráč vypadáva. Končí. Ak hráč odpáli loptu a sper je chytí z prvej do rúk, hráč je out. Hrá sa na 2 víťazné výmeny do 15. Čo sa týka počtu hráčov tak hrajú všetci.

Ľudia: 1 animátor – rozhodca

materiál: niečo na vytvorenie ihriska, nič komplikované iba tri rohy to stačí, a aspoň 3 tenisové loptičky

Biges:

Hra biges je jednoduchá zaujímavá pálková hra. Hraje sa na ihrisku tvaru bassebalového ihriska takže písmeno V. Biges sa hrá s bigou, je to drevené palička o veľkosti 10-15 cm priemeru max tak 4cm. Približne od oka ;) v začiatku ihriska v rohu ja nabitý kolík resp. palica na ktorej je položená biga. Každý hráč si z lesa alebo z okolia nájde vlastnú pátku, palicu na pálkovanie a chytanie. Ideálna je pátko veľká asi ako predlaktie takže nejakých 40cm. Hrá sa to podobne ako bassebal. Na pátko je mužstvo. Druhé je v poli a chytá bigu. Hráč odpákuje bigu z podstavca čo najďalej a hlavne do ihriska. Bigu chytajú hráči druhého mužstva avšak iba za pomoci vlastnej pátky. Ak ju trafia s pátkou hráč je out. Ak biga padne na zem, hráč chytajúceho družstva ju vezme a hádže ju do kolíka, podstavca na ktorom bola biga položená, a z ktorého bola odpájkovaná. Ak hráč trafí podstavec, odpaľujúci hráč je out, ak netrafí nasleduje odhad. Keď bude chytajúci hráč hádzať bigu do podstavca, hráč ktorý odpaľoval sa môže snažiť bigu odbiť preč. Ak hráč netrafí podstavec nasleduje odhad. Odpaľujúci hráč schová svoju pátku za chrbát aby chytajúce mužstvo nevedelo akú ma dlhu pátku. Chytajú mužstvo teraz háda, na koľko pálok pátkara je biga od podstavca. Povedia číslo, ak pákujúce mužstvo súhlasí po dohode, lebo vedia akú dlhú ma palku tak sa taký počet bodov prirátava pákujúcemu družstvu. Ak nesúhlasia prikľadá sa pátko odpaľujúceho hráča na zem a ráta sa počet. Ak je to menej ako povedala chytajúce družstvo tak to číslo čo povedali sa prirátava im (chytajúcemu družstvu) ak je to viac ako tipli tak potom sa to prirátava palkujúcemu družstvu. Družstvo je na pálke kým im nevyradia všetkých hráčov a zároveň tak aby každý hráč bol raz na pálke. Potom sa vymieňajú. Hrajú všetci. Čas na hru je pol hodka.

Ľudia: animátor

materiál: ihrisko, niekde pri lese aby si našli pátky, spraviť bigu a stoja na ňu, vymedziť ihrisko.

**VEČER: OPEKANIE + OHENĽ**

**Sendy + Juraj**

opäť sa necháme prekvapiť...

## **Piatok 29.8. – Nabotova vinica**

---

### **CELODENNÁ KRATŠIA TÚRA – DO 17:00 HOD**

**Andrej**

**Priebeh:**

2. trasa: Cieľ – Jakubina

Čas: 0:00 – ústie Úzkej doliny

– Úzka dolina - modrá 0:30

- potom po zelenej priamo na Jakubinu 3:30 hod

- JAKUBINA

- z nej 0:15 na Hrubý vrch, stále po zelenej

- potom 0:15 do sedla – zelená

- z neho 0:55 do odpočívadla Záhradky – zelená

- zo Záhradiek Jannickou dolinou 1:45 – modrá

- dostaneme sa na rázcestie a potom znova Úzkou dolinou po modrej do campu 0:30

Čas trasy bez zastávok – 7:35 hod

### ***HRA NA LÚKE***

**Danka + Matej**

Počet animátorov: ?

**Priebeh:**

**RAMBO DRÁHY**

Čas: min. 30 min. (závisí od trate, dá sa aj viackrát za sebou opakovať)

Pomôcky: žiadne

Hráči sa rozdelia do družstiev a musia spolu ako družstvo naraz prejsť vopred vyznačenú trasu (jednu spoločnú, alebo pre každé družstvo zvláštnu). Družstvo, ktoré prejde vyznačenú trasu najrýchlejšie vyhráva. Čas sa stopuje.

Je možné vydať sa na trať niekoľkými spôsobmi.

Buď idú tak, že sedia za sebou v rade a každý hráč drží členky hráča za sebou a pohybujú sa tak, že vždy zadný hráč prebehne dopredu a sadne si, zaradí sa. Vybehnúť môže až keď je predchádzajúci hráč už zaradený na čele družstva.

Alebo sa chytia postojacky tak, že zadný hráč chytí pravú ruku hráča pred sebou prevlečenú medzi nohami svojou ľavou rukou. A takýmto štýlom chytení bežia cez celú trať.

Alebo sa dajú do rebríka, každý medzi dva stupienky, a takto zakliesnení sa snažia prejsť danú trasu (najlepšie medzi stromami)

Večer: film – **Banán** (horor v prírode o medveďovi s myšlienkou, čo ešte nevideli☺)

pokračujeme vo večeroch plných prekvapení...





## Sobota 30.8. – Nanebovzatie Eliáša

### **DUCHOVNÁ AKTIVITA – DO 15:00**

Mirka + Juraj

Počet animátorov: 10 - 12
---------------------------

#### Priebeh:

#### **JA AKO BOŽIE DIEŤA**

**0. na úvod** si po skupinkách nacvičia a predvedú jednu detskú riekanku/ukazovačku. Môžete sa inšpirovať aj týmito: Moje malé svetielko, Oli oli Janko, Kolo kolo mlýnske, Hlava ramená kolená palce, Zlož svoju starosť na Pána, Kto stvoril?, Pane Bože Tebe spievam, Keby som bol kengurou, Ty si najvyšší... atď.

**1. Neviditeľné deti** – krátky film o rozdieloch chudobných a bohatých detí

**2. Detský domov** – deti z detského domova našim napíšu ich najkrajší zážitok života, aktivítka: vyrobiť pohľadnicu pre konkrétne dieťa – na obálke vyobrazený nejako najkrajší zážitok toho dieťaťa a dokoňovať k nemu slnko alebo anjela, forma – tvorivé dielne, budú k dispozícii aj vzory pohľadníc. Alternatíva – to isté len pre deti zo škôlky

**3. ukážka lásky rodičov k deťom** – filmíky : I can only imagine – otec postihnutého syna, Vierka - Familia

**4. ako Boh miluje svoje deti:** Mk 10, 13-15; Rim 8, 14-17a; Ef 1, 4-5; 1 Jn 3, 16n. Formou hry – majú nájsť v okolí porozhadzované papieriky s ich farbou a poskladať z nich citát (jeden z tých vyššie uvedených). Potom sa s animátorom veľmi stručne tak na 10 min zamyslia nad tým výrokom a vycucnú z tadiaľ to, ako konkrétne ich Boh miluje ako svoje deti na základe tohto citátu (ku každému citátu dodáme tú pointu animátorovi)

#### **OBED**

#### **5. Hlavný blok: zamyslenie a workshop**

Zamyslenie:

Každý dostane papier a pero. Na jednu stranu papiera napíšu **A.) čo dostávam ako Božie dieťa** a **B.) čo robím ja ako Božie dieťa** (čo by som ináč možno nerobil) – v poradí podľa dôležitosti. (aspoň 10 vecí). Potom papier otočia. Predstavíme situáciu budúcnosti – napredujeme v duchovnom živote, na ceste ku svätosti, máme blízko k Pánu Bohu... úlohou je napísať teraz to isté (**A.) čo dostávam ako Božie dieťa** a **B.) čo robím ja ako Božie dieťa**) ale do budúcnosti – ako to môže vyzeráť v prípade veľmi peknej budúcnosti. (tiež 10 vecí).

Podelenie: Účastníci sa rozdelia na skupiny po 8 ľudí. Urobíme jedno kolečko – každý povie nejakú vec (nemusí byť najdôležitejšia): čo dostáva od Boha, čo robí ako Božie dieťa, z jednej aj z druhej strany, dokopy +-4 vecí aj s krátkučným komentárom. Druhou časťou podelenia je povedať aký je rozdiel medzi ich súčasnou a budúcou (ideálnou) situáciou. Nakoniec sa všetkým spolu predstaví graf vnímania sa ako Božie dieťa priemerného mladého človeka, kde budú vypísané aj jednotlivé workshopy.

Workshopy – budú si môcť vybrať dva a postupne na ne ísť. Bude to 2x45 min., každý workshop má limit 16 ľudí a budú ho prevádzkovať 2 animátori. Workshopy pozostávajú z aktivity(20 min), prednášočky a diskusie (25min). Témy workshopov vychádzajú z toho, čo ako Božie dieťa dostávam a čo dávam (vycuclí sme to z písma), podkladom bol tento zoznam:

*Čo dostávam: sloboda (nie otrok), pomoc od Boha, Záujem (Ježiš a deti), vyvolenie, sláva, vie po čom túžim (Duch Svätý), Láska a pokoj*

*Moja odpoveď = čo dávam :skončiť s hriechom, zachovávať prikázania, znášať utrpenie, prenasledovanie (nepochopenie), milovať bratov ako Boh miluje, chrániť sa zlého sveta – skúmať duchov = čo Boh chce odo mňa zisťovať*

Konkrétne témy workshopov: (tu uvádzame len rámcovo, animátor stanoviska bude mať detaily)

### 1. Prenasledovanie a Božia pomoc

Aktivita: *Majú pripraviť vo štvoriciach scénu zo školského prostredia – prečo neísť v piatok na žúrku, diskotéku alebo pod. keď všetci tam idú a myslia si, že tí, čo tam nepôjdu sú divní. Akými argumentmi sa dá obstať voči kritike spolužiakov.*

Pokec a diskusia: Aké sú najčastejšie ich problémy pri ktorých sa stretávajú s nepochopením od spolužiakov/kamarátov. Ako to riešia? Aké majú argumenty? Má tu nejaké slovo aj Boh? Ako im v týchto situáciách môže pomôcť?

### 2. Sloboda a skončenie s hriechom

Aktivita: *Ruleta: účastníci dostanú 10 zápaličiek – môžu ich stavať.. prebehne 10 kôl. V záverečnej fáze hry, sa im za každých 5 zápaličiek dá pekný štipec – za ktorý si môžu kúpiť “mačku vo vreci” - kde nebude nič. Len ten, kto neprestávkuje majetok, a nenechá sa zlákať na mačku vo vreci si odnesie pekný štipec.*

Pokec a diskusia: Hriech je to, že si otrokom vecí, ktoré sa zdajú byť dôležité a príjemné (mačka vo vreci), ale v skutočnosti sú to len odrobinky, narozdiel od radosti ktorá je pri Bohu (bez hriechu) = hlúposti, ktoré sa zdajú byť super = otroctvo.

Dokonalosť nie je byť bez hriechu ale vstať po páde.

Sloboda – život pri Bohu, vnútorná radosť, pokoj, možnosť voľby dobra (vs. otroctvo hriechu – nemožnosť voľby).

### 3. Vyvolenie a skúmanie duchov

Aktivita (skupina sa rozdelí na dve časti): *urobiť štvorec z lana so zaviazanými očami, majú 20 minút, môžu si to rozdeliť na plánovanie postupu a na realizáciu*

Pokec a diskusia: ako som sa prejavoval pri aktivite? Ktorá časť mi išla, bavila ma, ktorá nie? Na čo mám talent? Počúval som druhých, robil som podľa seba?

Aké mám dary od Boha? Kde asi Pán plánuje mam mať? Počúvam Ho? A aj robím podľa toho, čo mi ukazuje?

Do Božieho plánu sa netreba nasilu vtesnať (postoj: keď už mi to Pán vymyslel, čo už, musím to robiť aj keď by ma možno viac bavilo niečo iné...) ale ho nájsť a tešiť sa z neho (postoj: objavujem čo mi Pán pripravil, lebo verím, že to vymyslel tak, že budem šťastný/á).

### 4. Láska, pokoj, poznanie Boha a zachovávanie prikázaní

Aktivita: *4 družstvá postupne nasledujú trasu z indícií a s indíciami zbierajú vlastnosti Boha vypísané na papierikoch. Po zdĺhavom chodení okolo viditeľnej falošnej odmeny sa dostanú k pravému, skrytému cieľu. (paralela k zachovávaniu prikázaní a nájdeniu pravej odmeny).*

Pokec a diskusia: Ako môžem poznať Boha a jeho lásku? Z druhých, udalostí, Písma, v modlitbe. Modlitba – rozhovor s Bohom – vrátiť sa k Eliášovej modlitbe v scénkach – aké boli jej prvky?

Ak spoznám Boha je úplne samozrejímavá snaha zachovávať prikázania, ktoré ma dovedú bližšie k Nemu.

### 5. Milovať bratov ako Boh miluje a Boží záujem o mňa

Aktivita: *majú každý na chrbte papierik a píše si navzájom svoje pozitíva, čo sa im na tom druhom páči*

Pokec a diskusia: Miluj svojho blížneho ako seba samého. Keď mám toľko dobrým vlastností určite som milovaniahodný. Boh je prvý kto ma miloval. Ako milovať blížneho tak ako Boh – čo konkrétne to znamená – na príklade toho ako ma miluje Boh (čo sa dozvedeli za doobedie).

## **VODNÁ HRA- PÚŠTNA BÚRKA**

**Monča + Mara**

Počet animátorov: ?
---------------------

### Priebeh:

#### **Hodnosti:**

1. Belzebub (Maršal)
2. Zochelet (Generál)
3. Jojád (Major)
4. Abysag (Kapitán)
5. Semej (Poručík)
6. Mahanaj (Seržant)
7. Ramot (Špión)
8. Tamar (Vlajka)

**Bonus:** Hevej (Granát)

#### **Pravidlá:**

1. Z jedného družstva môže ísť na bojisko minimálne 1, maximálne 3 ľudia;
2. Každý má 1 náboj- každý strieľa za jedno kolo 1x, ale na jedného môžu vystreliť aj viacerí;
3. Tamar musí ísť na bojisko minimálne 1x za 3 kolá (**kolo keď je v nemocnici, sa neráta!**)
4. Keď je niekto mŕtvy prvýkrát- ide na jedno kolo do nemocnice, druhýkrát na 2 kolá, ...
5. **Hevej**- špeciálna vlastnosť- každý hráč môže využiť vlastnosť 1x za hru okrem TAMAR; (vlastnosť **heveja**=zrkadlo- kto na Teba vystrelí, ten je mŕtvy);
6. **Osud** vyhodnocuje každé kolo- čo povie osud to PLATÍ!
7. V Gichonskom prameni je možnosť doplniť si vodu za splnenie úloh (1. krát v prameni:2 úlohy, 2.krát: 4 úlohy);
8. Kto odchádza z Púštnej búrky živý, môže si na základni doplniť vodu z vodovodu;

**Postup:**

Osud zvolá družstvá, postavia/sadnú si oproti sebe, každý hráč má v ruke fľašu a pri jeho výstrele musia zasiahnuť cieľ fľašou (jeho problém ak sa netrafi). Osud je ten, kto hru ovláda 100% (Paťo, Monča, Marka...). Osud určí ortieľ- oznámi mená mŕtvych, ktorí idú automaticky do Gichonského pramena.

**Cieľ:** hrá sa na počet kôl, ktoré si určíme.

Vyhráva družstvo, ktoré odhalí všetky hodnoty súpera.

**Gichonský prameň (nemocnica):**

Animátori riadia úlohy a dohliadajú na ich korektnú kontinuitu. Úlohy plní jednotlivec sám za seba.

1. „**úlovok**“: Hráč musí vyloviť cukrík z dna kýbla vlastnými ústami.
2. „**prekvapenie**“: Hráč musí vyloviť prekvapenie z dna kýbla, v ktorom je zmes múky, vody a iných ingrediencií :)
3. „**bodyshoot**“: Hráč musí pomocou špongie nsiaknutej vodou trafiť animátorovi časť tela. (ľubovoľnú), vo vzdialenosti min. 5 metrov.
4. „**terč**“: Úlohou hráča je trafiť striekačkou naplnenou vodou do stredu terča. Má 3 pokusy.
5. „**potápač**“: Úlohou hráča je prečítať text pomocou potápačských okuliarov. Text je nalepený na boku kýbla naplneného vodou.
6. „**chrbát**“: Hráč má na chrbte plastovú misku s vodou, dá sa do pozície fúrika. Spoluhráč mu chytí nohy. Pomocou rúk má prejsť vzdialenosť 10 metrov bez rozliatia.
7. „**0,5l**“: Povinnosťou hráča je vypiť 0,5l tekutiny zvanej voda, za čas  $t = 20$  sekúnd (1/3 minúty)

**VEČER: DISCO V TEPLÁKOCH**

**Hanka + Roman, oheň**

záverečné prekvapko...

## Nedeľa 31.8. - Elizeus

---

### 9:30 – HODNOTENIE + LIST

Mirka + Fero

Počet animátorov: 4, resp. toľko, koľko bude skupín

#### Priebeh:

Každá skupinka osve hodnotí na odľahlom mieste tábor v okruhoch:

Čo si najviac pamätáš z tábora?

#### **UBYTOVANIE: 5 min**

Ako hodnotíš chatu a ubytovanie?

Ako hodnotíš jedlo?

Ako si spokojná/ý s personálom chaty?

Ako hodnotíš prostredie (Tatry)?

#### **PROGRAM: 10 min**

Čo by si chcel robiť aj nabudúce z toho, čo bolo na tábore?

Čo by si nabudúce pridal do programu?

Čo by si do budúcnosti zmenil a ako?

Čo by si nabudúce už určite nechcel?

#### **ANIMÁTORI: 5 min**

Ako hodnotíš celkovo partiu animátorov?

Ako hodnotíš animátorov svojej skupinky?

Čo by mali pokračovať robiť?

Čo by mali začať robiť?

Čo by mali prestať robiť?

#### **SKUPINA: 10 min**

Ako sa mi páčilo v našej skupine?

Aký mám pocit z našej skupiny?

V čom sme boli dobrí?

Čo by sme mohli nabudúce zlepšiť?

#### **JA: 15 min**

Čo mi osobne dal tento tábor?

Čo som o sebe zistil?

Čo som urobil super?

Čo by som nabudúce asi už neurobil tak ako teraz?

Čo mi tento tábor priniesol do môjho prežívania kresťanstva?

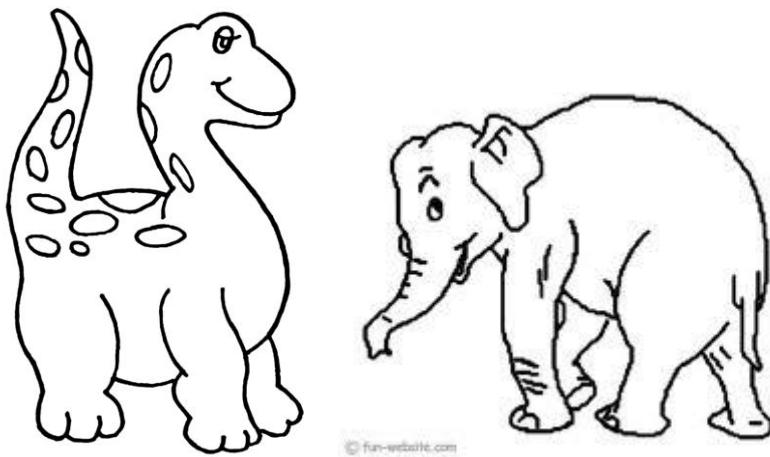
Aký máš celkový pocit z tohto tábora?

*Na záver si každý osve napíše list sám sebe o tábore.*

**10:30 – SV. OMŠA**

**11:30 – OBED**

**12:30 – ODCHOD**



Slon sa pýta dinosaura

- Ty Dino, pridal si ťa Noe na facebooku medzi priateľov?
- Nie...prečo?
- Tak si asi v keli, kamarát...