

Birmovanecký tábor 2012

Prenasledovanie kresťanov

MANUÁL PRE ANIMÁTOROV

V
t
o
m
t
o
z
n
a
m
e
n
í
z
v
í
t
a
z
í
š
!

Ideme spolu nanovo prežiť hlavné udalosti prvých troch storočí po Kr. - **od Turíc po Milánsky edikt**. Aké to boli roky pre vtedajších prvých kresťanov? Často išlo naozaj o život! Ako prežilo mladé kresťanstvo kruté prenasledovanie v pohanskom svete Rímskeho impéria, vo svete mnohých bohov, čudných náuk filozofov, samolúbych cisárov, skorumpovaných senátorov, veštic, otrokov, vojakov bojujúcich s barbarmi, vo svete uvoľnených mravov o pod. ?

Priebeh tábora

Na začiatku budú takmer všetci účastníci pohanmi a otrokmi; budú musieť plniť často nepríjemné rozkazy cisára.

Len zopár z nich bude nezverejnených kresťanov, tajne sa stretávajúcích s „rímskym biskupom“, a ktorí sa budú snažiť aktívne apoštolovať v tábore a získavať pre Krista ostatných osadníkov za intenzívneho prenasledovania pohanských pretoriánov a riskovať tým mučenie a možno aj „život“.

Hlavnými postavami sú **cisár a rímsky biskup**.

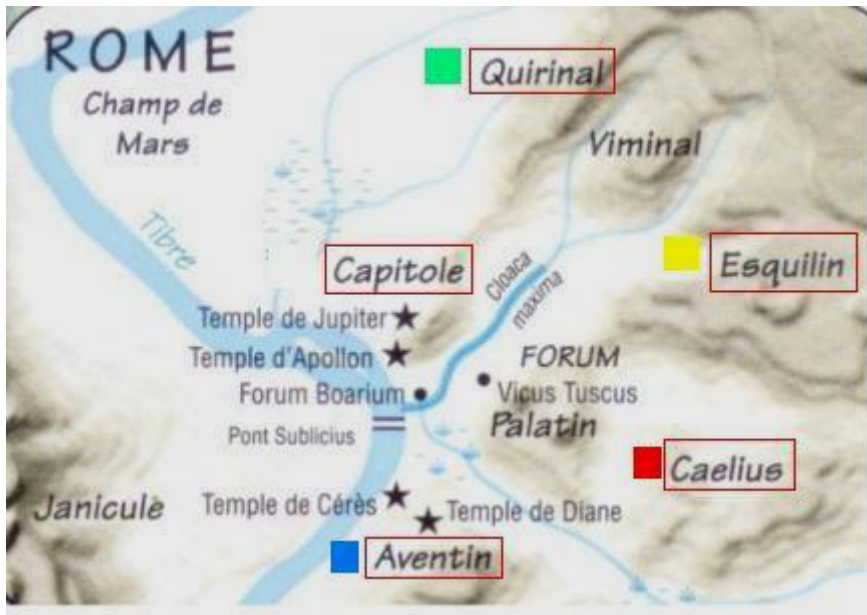
Cieľ tábora:

- kresťanstvo nie je len o chodení do kostola, nie je to formalita
- za vieru musíš bojovať

zopár zásad animátora:

- Rešpektuje autority
- Ochotný, obetavý, zodpovedný (vždy o krok vpred)
- Ako animátori držíme spolu (nehádame sa pred deťmi, nepodrávame si autoritu)
- Vie zaujať, má vždy pripravené krátke hry, kúzla, vtipy, aktivity...
- Prejavuje záujem o deti, pamätá si mená, robí prvý krok, nájde si čas aj na osobné rozhovory
- Je veselý, akčný, hry hrá s deťmi (aj keď nemôže fyzicky tak aspoň naplno motivuje!)
- Stará sa aj o seba (pitný režim, dostatok spánku, ...)
- Nebije ani neponižuje deti –okrem trestov kresťanov

4 Mestské časti



KVIRINÁL

Okrajová štvrť Ríma. Súčasťou sú vinice, olivové sady, polia a lesy.

Kvirinál je sídlom roľníkov, sedliakov, vinárov.

Prekvitá tu obchod. Najbližšia mestská štvrť im je Aventín, nie vzdialenosťou, ale mierumilovnou povahou.

Farba: Zelená

Symbol: kosák

Budovy použiteľné pri hrách: Trhovisko, Obchod, Prístav

Suroviny typu : obilie, víno, olivy ...

ESKVILÍN

Eskvilínčania sú zodpovední za rozvoj infraštruktúry, stavbu ciest, akvaduktov, chrámov, hradieb a veľkých budov.

Úzko spolupracujú s Celiónom.

Farba: žltá

Symbol: kladivo

Budovy použiteľné pri hrách: Cesta, Chrám, Akvadukt, Hradba ...

Suroviny typu : kameň, železo, drevo ...

AVENTÍN

Aventín je mestská časť v centre Ríma, v blízkosti politického a vzellanostného centra Kapitulu.

Prekvitá tu filozofia, politika, štúdium prírody a jej zákonov.

Farba: modrá

Symbol: Kniha

Budovy použiteľné pri hrách: Knižnica, Škola, Divadlo

Suroviny typu: zvitky, knihy, spisy ...

CELIÓN

Mestská časť kde prebýva väčšina legionárov, dominantami celiónu sú turnajové arény a súbojové jamy. Žije tu množstvo kováčov, žoldnierov.

Celión úzko spolupracuje s Eskvilínom, Akonáhle sa Legionárom podarí posunúť hranice impéria, nasleduje dobudovanie ciest, zveladenie infraštruktúry.

Farba: červená

Symbol: meč

Budovy použiteľné pri hrách: Aréna, Súbová jama, Cvičisko

Suroviny typu: Meč, kopija, štít

KAPITOL

Západný pahorok - sídli tu cisár, pretoriáni a senát; pri ňom sa nachádza **FORUM ROMANUM** - hlavné námestie

Hierarchia

Otrok -> slobodný rímsky občan -> kurátor

Otroci

- majú v tábore sťažené podmienky
- majú ťažšiu rannú rozcvičku
- musia vykonávať podradné práce
- spĺňať nepríjemné úlohy
- majú prirážku v bufete
- nemajú právo duple, nemajú právo voliť cisára,
- Slobodu si môže otrok získať splnením rôznych individuálnych úloh a rozkazov, za podmienok a v čase, ktoré stanovuje priamo cisár a on osobne rozhoduje, či dotýchny otrok získa slobodu alebo nie.

Slobodný rímsky občan

- má právo voliť cisára
- z rannej rozcvičky má splniť len povinnú časť
- v táborevom bufete môže nakupovať za normálne ceny príp. so zľavou
- pri vážnom priestupku môže cisár degradovať slobodného občana opäť na otroka.
- V hrách je zvýhodnený.

Kurátor

- Môže sa zúčastňovať zasadnutia senátu
- Tí najvernejší občania sa stanú členmi „CISÁROVEJ GARDY“, ktorá je verejná, a patrične odmeňovaná.

Cisár:

- je "*druhou hlavnou postavou tábora*";
- je to vznešený "imperátor" a zároveň "pontifex maximus" /hlava rímskeho pohanského náboženstva, predsedá kultu rím. bohom/;
- môže dať jednotlivým otrokom slobodu za urč. podmienok, o ktorých sám rozhoduje;
- z vážnych dôvodov môže slobodného občana degradovať na otroka ;
- predsedá súdu a rozhoduje o spôsobe a výške trestu /galeje/;
- počas jeho vlády ho musia všetci v tábore pozdravovať slovami: "Salve imperator!" alebo "Ave Cezar !";
- nato, aby cisár mohol vykonávať svoj úrad, potrebuje mať pri sebe korunu a cis. prsteň, ak oň príde, stráca svoj úrad;

Prefekt

animátorka skupinky:

- Rozcvičky + poriadok - udeľujú body
- Účasť v senáte
- (+ celá tajná línia)

Pretorián

Chalani animátori:

- kontrolujú plnenie úloh dané cisárom
- zabezpečujú cisárovi osobnú stráž;
- prenasledujú biskupa, diakonov, presbyterov a kresťanov + znemožňujú kresťanom činnosť, uväzňujú ich a mučia; ... ale to len v čase, keď cisár vyhlási **prenasledovanie** ... až do odvolania;

Senát:

je "poradným" orgánom cisára, predsedá mu moderátor a patria doň: **cisár**, prétori, pretoriáni, prefekti, a prizvaní kurátori.

Pri zasadnutí sa hodnotí deň, boduje, zvyšuje, plánujú ďalšie výpravy.

Body:

správanie 4,3,2,1 (izby, nástupy, kradnutie vlajok)

hry 8,6,4,2

Chalani animátori:

1.Biskup Vlado

2.Biskup Dono

Nero Andrej

Dioklecián Drobec - bol hlavným prétorom Nera,

Konštantín a potom nechá Nera ako hlavného prétora
Dono
Legát Moderátor senátu Paťo

Zbytok prétoriáni

Dievčatá animátorky

sú prefektky, majú rovnakú úlohu a právomoci ako chalani, ale neprenasledujú.

Niektoré pomáhajú kresťanstvu a jeho šíreniu.

Dievčatá

Pri behavých hrách a fyzicky náročných aktivitách môžeme dievčatá zvýhodniť, napr. môžu preniesť viac surovín, alebo mať viac životov

rozličné stavy

Tieto stavy vyhlasuje cisár alebo moderátor

1. **"pax Romana"** = **mier** = biela vlajka ... v tomto sa neprenasleduje /ale môže sa špehovať, slediť/ ani nebojuje medzi skupinami;
2. **"bellum civium"** = **občianska vojna** = modrá vlajka ... v tom čase prebiehajú súboje medzi osadami; môže byť zvrhnutý cisár
3. **prenasledovanie kresťanov** = červená vlajka ... pretoriáni "horlivo" prenasledujú biskupov a všetkých pokrstených aj za pomoci udavačov
4. **"bellum contra barbarorum"** = čierna vlajka ... boj proti barbarom: Germánom, Britom, Gálom, Skýtom - narušiteľom hraníc

TAJNÁ / ILEGÁLNA DIMENZIA TÁBOROVEJ HRY

Biskup:

- je "prvou hlavnou a najdôležitejšou postavou tábora";
- predsedá pri lámaní chleba, krstí tých katechumenov, ktorých mu privedú a odporúčajú diakoni;
- biskup, ak nestíha, môže nejakého diakona "vysvätiť" za svojho pomocného biskupa;
- biskup, aby mohol vykonávať svoj úrad, musí mať vždy pri sebe "pektorál" /náprsný kríž s retiazkou/; odňatím, stratou alebo zhabaním pektorálu dotýčný biskup stráca svoj úrad a pôsobnosť - považuje sa za mŕtveho; v prípade zlapania pretoriánmi za umučeného; na scénu nastupuje ním určený nástupca - nový biskup;
- nový biskup je uvedený do úradu na tajnom stretnutí **kolégia** diakonov, arcidiakonov, príp. presbyterov, na ktorom musí byť prítomných aspoň 3/4 zo všetkých členov kolégia; až vtedy je nový biskup uvedený do úradu platne;
- nový biskup hneď po nástupe určí arcidiakonov a v tajnom testamente aj svojho nástupcu /v prípade, že ho pretoriáni chytiť a umučia/;
- dáva kresťanom úlohy typu: spolu s diakonom sa má pomodliť krížovú cestu alebo desiatok ruženca alebo Anjel Pána /niekedy v priebehu dňa/; vybudovať krížovú cestu, urobiť niekomu dobrý skutok, niečo hodnotné vyrobiť, niekoho obdarovať, zložiť nábožnú pieseň, evanjelizovať ...
- za splnené úlohy prideluje osadám tajné body tzv. **Petrove haliere**.

Diakon:

- je pomocník biskupa a informačná spojka medzi biskupom a kresťanmi;
- sprevádza katechumena na jeho ceste ku krstu, kontroluje splnenie podmienok pre krst a plnenie úloh uložené osade biskupom;
- vedie ranné modlitby a ranné slovko

Katechumenát - katechumen

- Katechumenát je prípravou a cestou ku krstu, počas ktorého chalan - katechumen musí splniť tieto podmienky, aby mohol byť "pokrstený":
- má dobré / vhodné správanie, badať u neho ochotu, dobrosrdečnosť, poslušnosť, odvahu aj k mučeníctvu, obetavosť, je priateľský, poriadkumilovný, dobroprajný,... a cvičí sa v ďalších čnostiach;
- rád robí dobré skutky a urobil nejaký veľký - významný čin;
- oduševnene plní úlohy biskupa a diakona;
- ovláda nový Otčenáš a Nicejsko - Carihradské vyznanie viery;
- má odporúčanie vlastného diakona a schválenie biskupa.

Krst - Kresťan

- Diakon predvedie súceho a zrelého katechumena pred biskupa. Biskup mu dá zopár otázok, aby si overil jeho súcosť a motívy. Katechumen zloží krstný sľub do rúk biskupa /dialogizovanou formou/ a biskup ho pokrstí "Jánovým krstom pokánia" pri nejakom potoku v okolí tábora. /Formula tohto krstu: "M., kajaj sa a ver evanjeliu!" a pritom mu leje vodu na hlavu/ po krste dostane nový kresťan znamenie ryby a zverí sa mu tajomstvo a heslo. Biskup ho povzbudí k odvahe, vernosti a dobrým skutkom.
- Od tej chvíle sa môže zúčastňovať "lámania chlebov" - tajných stretnutí cirkvi v spoločenstve s biskupom a ďalších kresťanov, a tým získavať ďalšie.
- Kresťanom sa môže stať aj otrok. Mučený kresťan sa stáva **vyznavačom** a umučený kresťan **svätým mučeníkom**.

"Lámanie chleba"

- Je to tajné stretnutie cirkvi, ktoré zvoláva biskup prostredníctvom diakonov. Im dá informáciu o tajnom mieste a čase stretnutia. Diakoni s tým oboznámia kresťanov svojej osady.
- Lámaniu chleba predsedá biskup za asistencie diakonov. Na začiatku biskup privíta zúčastnených, prečítajú sa state z evanjelia, zo Skutkov apoštolov a z nejakého listu ap. Pavla. Následne biskup prednesie krátku reč - povzbudenie. Potom zhromaždenie spoločne vyzná vieru a prednesie Bohu prosby, vďaky a modlia sa modlitbu Pána. Biskup požehná chlieb /z Orientu/, poláme ho na menšie kúsky a dá jesť prítomným. Na záver je Sláva Otcu a prepustenie.
- Takéto stretnutie sa koná minimálne 1-krát za deň.
 - "halierové" skóre cudzích osád a mestských častí ostáva utajené až do vyhlásenia Milánskeho ediktu!;

RÍMSKY PANTEON - KULT

boh - bohyňa	zameranie	obeta
Juppiter	najvyšší boh	Niečo cenné obetovať
Mars	boh vojny a praotec Rimanov	10 min šermovať mečom vo vzduhu
Silván	boh mora, riek a prameňov	Prejsť úsek hore potokom
Flora	b. lesov	Vyšplhať sa na nejaký strom v lese
Venuša	b. umenia, remesiel a múdrosti	Napísať báseň a predniesť je pred senátom
Lemrus	b. nudy, záhaľky a nekonečnej pohody	nosiť pretoriána po tábore
Bakhus	b. médií a verejnej mienky	30 min. čumieť na jeden bod – predmet
Esmeralda	b. nekonečnej prostoty	4 h. sa priblížlo usmievať a nič nehovoriť
Ladinus	b. terorizmu	niekoho niekam uniesť
Nokius	b. komunikácie	10 min sa sám so sebou rozprávať
Globus	b. zeme	10 min pomaly rotovať okolo svojej osi
Sinus Cosinus	b. matematiky	vypočítať 10 goniometrických funkcií

Tresty:

Degradácia na otroka

+

Sladké mámení - sirupová voda s cukrom

Strom - priviazanie o strom reťazami

Olej – natrieť telo maslom

Bojisko – Behanie v kruhu ohadzovaný blatom

Horské hlbiny - priviazaný o rebrík a po krk ponorený vo vode

Väzenie

Posluhovanie cisárovi

Kukučkové hodiny - jeden oznamuje čas, druhý sedí na skrini a kuká

Žobrák - sedenie pri večeri bez stoličky

Jazdec - robí koníka pre animátora - jazdca;

Program:

Pondelok: - Nero

Obed – príchod

Výroba ošatenia, vlajky, obývanie – **Anička, Tomáš**

nočná hra – **Paťo, Drobec**

Ešte v autobuse nastane rozdelenie do mestskch častí a odobratie elektroniky.

- **Občania ríma prídu z vypálených pahorkov a zhromaždia sa na kapitole.**
- **Slávnostné pozdravenie Cisára, moderátor v krátkosti vysvetlí pravidlá, hierarchia bude jasná. Už od začiatku budú varovaní pred kresťanstvom. Cisár hovorí len keď je to podstatné, všetko vybavuje hlavný prétor – Drobec.**
- **Je potrebné znova si vyrobiť ošatenie, vystavať nanovo budovy.**
- **Výroba vlastnej vlajky.**

Vlajky sa môžu krahnúť iba počas vyvesenej modrej vlajky.

Vlajka musí byť nestrážená, a musí ju priniesť kurátor. Pretoriáni počas všetkých aktivít vysvetľujú situáciu, ktorá nastala, systém akým funguje Rím, vytvárajú čo najväčšiu autoritu cisárovi, varujú všetkých pred spolčováním s kresťanmi.

Celý deň sa strieda modrá a červená vlajka.

Cisár je dobre strážený

- **Biskup si počas dňa vyberie prvých 4 kresťanov.**
- **Večer zasadne senát,**
Ak niekto výnimočne makal stane sa slobodným občanom,
udelia sa body

básnenie nad plápolajúcim Rímom, scénka animátorov, ktorá ešte hlbšie vovedie do deja, príprava na nočnú výpravu. Hádka Nera, Diokleciána a niektorých pretoriánov.

Už večer začneme Nerovi nabúravať autoritu. Nero bude neistý, obnovu Ríma začne organizovať Dioklecián.

Nocna hra

Každá skupinka svoje stanovište, kde je prítomný jeden animátor. Ten má šnúrky. Každý národ má inú farbu! Národ začína s 300 surovinami.(špagatami)

-Aventin – Drevo - Chrám

-Celion – Meď - Aréna

-Kvirinál – tehla - Prístav

-Esquelin – kameň - Hradba

Každá farba predstavuje jednu surovinu. Národy priniesli iba svoje hlavné suroviny ale uvedomili si, že sami nič nepostavia. Každý môže teda voľne brať suroviny iných, no naraz iba jednu!!! (Preto je tam animátor a šnúrka. Príklad. - Príde Aventínčan do Celionskeho stanovišťa, animátor zoberie šnúrku a uviaže okolo Aventínskej ruky, aby mu nespadla a nemohol rozviazať a Aventínčan uteká na svoje stanovište) Na svojom stanovišti majú nožnice. Animátor rozstrihne surovinu. Prijmaju iba suroviny, ktoré musí rozstrihnúť.(ochrana proti podvodníkom) Získané suroviny sa nedajú ďalej brať. T.zn., že keď Aventínčan donesie kameň, tento kameň už nemôže nikto ukradnúť. Zo surovín stavajú budovy. Majú základnú budovu(pri surovinách) a aj 4 vedľajšie.(dom, veža, brána, chodník) a jednu bonusovú (oltár). Situáciu komplikujú zbojníci – animátori, ktorí môžu chytať hocikde. Ak chytia díte so surovinou, rozstrihne mu surovinu a vezme si ju. (cca 4 animatori su zbojníci)

Dôležité!:

- na stanovištiach - animator viaže surovinu na pravú ruku

- na trhu – animator v banke a trhu priväzuje na ľavú

(na pravej moze mat decko max. 1 pricom na ľavej viac)

TRH (mapa T)

-možnosť zakúpenia výhod:

3suroviny(cudzie) Imunita voči chyteniu 5min. (biela kartička s časom od kedy mu účinkuje. Ak ho chyť zbojník alebo žoldnier, nedá mu surovinu, ktorú prenáša)

9surovín(cudzích) Žoldnier na 3 min. (ANIMATOR! môže chytať zbojníkov a decká. Ukradnuté suroviny dá tomu, kto ho najal)

Zmenáreň (kanán má oveľa výhodnejší kurz. Každý môže meniť len NIE SVOJE suroviny. Tzn.-kanan iba meď, tehly a kamene, no vymeniť to môže za čokoliek okrem železa)(Platia iba suroviny s uzlíkom) kurz je 1:1

Banka (mapa S)

Ak vložia suroviny, zhodnocuju sa. Cim viac investuju, tym častejšie zarobia 1 surovinu toho typu. Môžu vložiť aj svoje suroviny, ale maximálne 8 jednotiek, čiže zarobí 1 sur. Max kazdu minutu.

Kurz v banke: 3suroviny =2min.
 5surovín =1,5min.
 8surovín =1min.
 16surovín =20sek.
 30surovín =5sek.

Príklad: Ak dá Aventinčan do banky 8 kameňov, každú minútu v banke získa 1 na svoj účet. Hocikedy v priebehu hry má potom právo dojsť pre ňu. Šetria sa, čiže ak vloží 8 kameňov a nepríde do banky pre ne najbližších 15 min. tak môže prísť, má na účte 15kameňov, ale vziať si naraz max. 5.

Výhody povýšených:

1.úroveň – majú prístup na trh a do banky

Barbar (prehádza sa po mape)

Jeden výrazný animátor. Aby bolo jasné, že on je barbar. Predáva železo. 1 železo za 5 cudzích surovín. Nemôžeš doniesť svoje! Povýšený Sýrčan vymieňa za 3 cudzie suroviny. Môžu doniesť aj 5 rôznych. Nemusí to byť napr. 5 tehliel, ale môže byť 2 tehly, 2kamene a 1 drevo. Preda naraz max. 1 zelezo.

System stavania

Kazdy narod stavia jednu budovu z týchto. Stavaju sa urovne.

Uroveň	drevo	tehla	Kameň	Meď	Železo
Plán budovy	1	0	1	2	0
Výkop jamy	2	2	1	4	0
Fixacia jamy	4	2	5	3	0
Základy	3	5	5	3	0
Lešenie	7	5	5	5	0
1.poschodie	6	8	6	6	1
2.poschodie	7	7	7	7	1
Okolie budovy	9	11	9	9	2
3.poschodie	11	11	11	13	3
Schodište	14	14	16	14	14
Strecha	20	18	18	18	5
Kolaudácia	20	20	20	20	8

Bonusová budova

OLTÁR – 6 železa

Stavia sa takto:

Ja ako Aventincan bežím do celionskeho stanovišťa. Tam mi animátor na pravú ruku priviaže surovinu. Bežím naspäť. Ak sme nazbierali dostatok surovín, môžeme postaviť prvú úroveň (nazbierane suroviny dam do jedného mikrotenevoho sacku spolu s názvom úrovne alebo budovy, ktoru staviam. Nakoniec zaviazes sacok spagatom svojej suroviny.

Utorok: - Nero

Rozvička : Ivana + Hanka

Športový deň – Roman, Dominik

Poobede - aréna – Dominik

Kultúrny večer – Hanka, Tomáš

- **Náročná rozvička, cisár príde neskoro**
- **Doobedie sa nesie v štýle záprahových pretekov, muži stavajú záprahy, ženy posluhujú cisárovi**
- **Cisár je neznesiteľný, preruší záprahové hry. Zapáli výťazný záprah. Zruši obed aj večeru.**
- **Je vyvesená červená vlajka, prenasledovanie kresťanov. Biskup vyšle kresťanov aby zmenili vlajku, a podporili zvrhnutie cisára.**
- **Biskupa stihnú pretoriáni chytiť, ale necháme kresťanov zmeniť vlajku a zvrhnúť cisára ukradnutím jeho insignií.**
- **Pravdepodobne vypukne chaos. Prétor zmení vlajku na bielu a urýchlene musí zasadnúť senát.**

- **Poobede je zvolený Dioklecián, dá všetkým najesť slúbi aj večeru, vyhlási športové hry a kultúrny večer spojený so senátom. Môže dovoliť spať vonku. Snaží sa byť čo najmilší.**
- **Senát - vyhodnotenie, Cisár je veľmi prívetivý ... naďalej však zdôrazňuje kresťanstvo ako problém. Diskusia o zajtrajších reformách.**

Doobedie

tam budu vyrabat tie nosidla(vozy bez kolies)
 pocas toho si bude moct cisar volat niektore dievcata, ktorym bude davat rozne ulohy, napr ovievanie, aby ho krmili hroznom, nieco upratat..
 to uz je na cisarovi kolko si ich zavola , ako dlho ich tam zdrzi..
 (treba to potom korigovat aby vyroba nosiediel nebola zase moc rychla alebo moc pomala)
 potom budu zavody.. nosit sa bude vzdy animator skupinky..trat udame podla terenu.

treba na to:

spagaty, lep. pasky, klince, sekery, kladiva, pilky.

Poobedie

bude v style olympijskych hier. posnazime sa dat co najviac disciplin...
 zatiaľ by sme dali (beh 100m, beh 3000m, beh 200 s prekazkami, stafeta 4x200m
 skok do dialky, trojskok do dialky, vrh gulou, hod kladivom, hod ostepom, skok do vysky..) ak nas napadne pridame aj dalsie...
 priebeh je taky, ze kazdy sa moze zahlasit do hociktorej discipliny..absolvuje tu danu disciplinu a pokracuje na inu.. animator si zapise jeho vysledok.. a potom bude slavnostne vyhodnotenie kazdej discipliny...napadlo nas ze kazdy kto bude na prvom

mieste sa stane slob. obcanom..(aspon bude vacsia motivacia).
samozrejme aj pred zacatim by mohol cisar alebo teda jeho pretor
uviest, a vymyslime
aj nejaky jednoduchy uvitaci ceremonial..(nastupenie skupiniek s
vlajkami..kazda
skupinka prednesie slavnostnu rec o tom ako nebude podvadzat a
snazit sa. animatori
ako rozhodcoavia tiez nieco podobne.. a potom cisar alebo pretor
otvori cele olympijske
hry)

Streda: - dioklecián

Rozcvička: Monča + Anička

Hra – **Monika, Janči**

Božské popoludnie - **Majka, Drobec**

Teambildingová hra – **Anička, Janči**

- **Celý deň sa nesie v znamení veľkých Diokleciánových reforiem.**
- **Zavedie veľký poriadok v Ríme.
Prísnejšie bodovanie izieb a dodržiavane časov.**
- **Dioklecián zavedie Tetrarchiu, vládu 4 prétorov a sám sa drží stranou a premýšľa nad reformami.**
- **Striedajú sa všetky vlajky, ale cisár je dobre strážený.**
- **Skupinky fungujú samostatne, všetko koordinujú prétori.**
- **Večer zasadnutie senátu.
Dioklecián je veľmi spokojný, udelí veľa povýšení,
začína spomínať hrozbu zo severu a prejde históriu ich vpádov. Plánuje sa nasledujúci deň.
Vyvesenie červenej vlajky primo počas senátu.**

Doobedie

Úloha: odkryť postupne všetky písmenká nejakej reformy(ktorú určí cisár a oni ju budú musieť uhádnuť), možno by nebolo zlé napísať nezmyselnú vetu, ktorá sa potom pretransformuje do reči Ríma a samozrejme, že to prispôsobíme podľa počtu detí a hráčov atď až keď budeme vedieť konečný počet detí, lebo teraz sa to nedá povedať.

Všetci účastníci tábora sú rozdelení do štyroch (alebo piatich) skupín. Tieto skupiny budú suťažiť každá za seba. Vybíeha sa po jednom človeku zo skupinky, za jedno kolo (10 behov) každý ide raz za kolo. Počet kôl prispôsobíme podľa toho, ako bude prebiehať hra, ale bude minimálne toľko kôl, aby sa vystriedal každý zo skupinky.

Skupina dostane na začiatku určitý počet žolíkov a peňazí, s ktorými bude musieť hospodáriť, ako si to rozvrhne je na nich. Každý beh je možné ísť s nejakým množstvom peňazí, ktoré sa zhodnotí animátormi, ktorí stoja pri reformách. Ten hráč, ktorý prinesie v danom behu najviac peňazí na miesto dostáva písmeno (dve) pre svoju skupinku. Zároveň ale môže mať žolíka nezávislého na tom, koľko peňazí priniesol (napr. môže odkryť, aj keď nemá najvyšší počet peňazí, odkryť dve (viac) písmeniek naraz...). Kto odkryje prvý celý text reformy vyhráva.

Rozvrhnutie žolíkov, a kto kedy a akého žolíka použije je na nich, nech si dohodnú stratégiu a nech sa naučia vidieť dopredu a plánovať si veci, lebo napríklad, budú sa dohadovať, že keď tretie družstvo teraz použilo žolíka s neviem akou funkciou, tak už ho viac krát nemôže použiť a proste pôjdu na to vylučovacou metódou a najlepšie by bolo, keby sa každý do toho zapájal. Žolíkov, aké funkcie budú mať, to ešte spresníme a napíšeme na obrovský papier, aby to každý videl. Aj to, že ktorý žolík má vyššiu moc ako ktorý a tak. Aby to bolo prehľadné, a aby počas priebehu hry nevznikali konflikty.

Samozrejme, že budeme myslieť na dievčatá a dostanú viac dievčenských vymožeností (ako si Paťo prial 😊)

Ešte nejaké Džonyho komentý :

Dostávali by sa výhody za odhalenie kresťana.

Máš tu ešte nejaké poznámky ale tie neviem poriadne prečítať.

Ešte mi napadlo, že keď už dostane hráč právo na odhalenie, že by si mohol sám vybrať ktoré písmená chce odkryť a vyhral by ten čo najrýchlejšie povie tú správu (ani nemusí mať všetko odkryté) ale to je len nápad. Prípadne sa môže použiť na urýchlenie keby to príliš dlho trvalo.

BOŽSKÉ POPOLUDNIE

Materiál:

Potreby pre stavbu oltára, papiere pero, zápalky, prinesené obety, vonne tyčinky alebo tymian.

Čo vlastne chceme:

V božskom popoludní ide o verejné znázornenie kultu uctievania rímskych božstiev. V plnej miere by sa tu mala prejaviť príslušnosť ku kresťanstvu, t.j. rozkol v „duši“ - splniť príkaz cisára alebo „príkaz“ biskupa. Tajná línia by mala poučiť kresťanov o (ne)klaňaní sa cudzím božstvám. Kresťania sa cudzím bohom neklaňajú ani keby za to mali byť potrestaní!!!

Ako na to chceme:

V priestore pred ubytovňou (PANTEON) sa vytvorí na prianie cisára 4 oltáre, každý oltár zastupuje jednu mestskú časť. Oltáre by mali byť vytvorené z kameňov a iných nehorľavých látok a mali by byť pevné, aby vydržali zápalnú obeť a naveky.:)

Úvodné motivačné slovko o potrebe postavenia oltára prednesie cisár alebo ním poverená osoba.

Počas prípravy oltárov a nanosení dreva na zápalnú obeť musí každá mestská časť pripraviť tieto sprievodné programy pre potechu bohov a cisára.

Po „božskom“ programe nasleduje obradné spálenie obiet, ktoré si až teraz musia priniesť, na začiatku nevedia prečo stavajú oltáre. Pretoriani sledujú prinášanie obiet bohom. Ak sa budú kresťania zdráhať priniesť obeť budú sami obetovaní

Hromadne recitovaná óda na božstvo, ktorá musí obsahovať:

1.skupina, Venuša (lat. *Venus*) je bohyňa jari a krásy.

- † 20 veršov
- † Meno boha použiť aspoň 2x
- † Prerývaný rým - vzniká pravidelným spojením určitých veršov, napr. druhého a štvrtého verša, kým ostatné verše sa navzájom nerýmujú (abxb).
- † výrazná prestávka v strede verša – aspoň 2x v celom texte
- † Epifora V básni sa opakujú slová na konci veršov – aspoň 2x

2.skupina, Mars boh vojny a poľných prác.

- † 20 veršov
- † Meno boha použiť aspoň 2x
- † Postupný rým je rýmové spojenie vždy po dvoch veršoch a vyskytuje sa vo väčších strofách alebo v rámci dvoch strof. Má schému: abcabc.
- † Personifikácia je najčastejším druhom metafory. Vzniká tak, že sa neživým predmetom prisudzujú vlastnosti a schopnosti ľudí. V personifikácii predmety ožívajú a konajú ako ľudia – aspoň 2x
- † Hyperbola je slovo alebo slovné spojenie, ktoré má zveličujúci význam.. Expresívne zvýraznia určitú vec, jav alebo vlastnosť. Môžu byť vyjadrené jedným slovom alebo slovným spojením v prenesenom význame. – aspoň 2x

3.skupina Bakchus; boh vína, vinohradníctva, úrody, plodnosti a zábavy.

- † 20 veršov
- † Meno boha použiť aspoň 2x
- † Obkročný rým je v štvorverši rýmové spojenie prvého so štvrtým a druhého s tretím veršom podľa schémy abba.

- † Epiteton básnický prívlastok patrí k obrazným pomenovaniám a vyjadruje príznak podstatného mena. Vyjadruje hodnotiaci vzťah autora k pomenovanému faktu. Pomocou neho odhaľuje autor skryté stránky predmetov a javov. – aspoň 2x
- † Anafora je opakovanie rovnakého slova alebo skupiny slov na začiatku za sebou idúcich veršov alebo viet – aspoň 2x

4.skupina, AESCULAPIUS - boh medicíny, lekárstva

- † 20 veršov
- † Meno boha použiť aspoň 2x
- † Vnútorý rým je druh rýmu, v ktorom sa rýmuje slovo alebo slovné spojenie z prvého polveršia s koncom verša.
- † Metafora (je obrazné pomenovanie založené na prenášaní pomenovaní. Vzniká zámenou jedného slova alebo slovného spojenia iným slovom alebo slovným spojením, a to na základe vonkajších podobných javov, vlastností, pohybu, funkcie a pod. – aspoň 2x
- † Elipsa čiže výpustka je vynechávanie slov, častí vety, ktoré si možno z kontextu domyslieť. Najčastejšie sa vynechávajú sponové slovesá a významové slovesá v spojení s fázovými a modálnymi. (Aký otec, taký syn, aké drevo, taký klin.) – aspoň 2x

Čas na prípravu a hru 3 hod (úprava podľa potreby)

Teambuildingová hra

Teambuildingová hra – veľký poriadok a úspech reforiem sa prejaví na rapídnom rozvoji miest.

Skupinka si rozdelí úlohy:

pričom musia mať vo svojom tíme aspoň 1 otroka, útočníka, obrancu, a staviteľa, ostaté počty sú na skupinke.

Hracie územie pravidelne rozdelíme. Každá skupina začína s 1 osadou a 3 zásobovacími miestami (les, kameňolom, plantáže), z ktorých prúdia do osady suroviny. Suroviny sú získavané pomocou otrokov (z vlastných zásobovacích miest) alebo pomocou útočníkov, ktorí môžu napádať cudzie zásobovacie miesta. ! útočník nesmie brať suroviny z vlastných zásobovacích miest.

Cieľom je aby osada dosiahla čím vyššiu úroveň a po sčítaní bodov za budovy mala najviac bodov.

Úrovne osád:

- Osada
- Dedina
- Mesto
- Rímska metropola

Úlohy:

1. Otrok – získava suroviny z vlastných zásobovacích miest, nemôže útočiť, ani sa brániť, môže s ním chodiť obranca

2. Obranca – môže sa pohybovať v rámci svojej osady (najlepšie je keď sa pohybuje s otrokom), stráži zásobovacie miesta skupinky, keď narazí na útočníka – kameň, papier, nožnice. Ak vyhrá útočník sa lieči tým, že sa vráti do osady. (to isté opačne aj pre útočníka)

3. Útočník – rabuje zásobovacie miesta iných osád, keď zaútočí na otroka – dotkne sa ho, otrok mu musí vydať suroviny, ktoré mal pri sebe, ak nemá nič musí sa vrátiť do svojej osady. Ak sa útočník stretne s obrancom – boj – kameň papier nožnice

4. Staviteľ – má na starosti stratégiu, územní plán...po nazbieraní dostatočného počtu surovín na projekt stavby ide na stavebný úrad, kde je projekt schválený a vydané stavebné povolenie – dostane obálku s geometrickými tvarmi, z ktorých na plánik mesta do šablóny poskladá príslušnú stavbu. (môže získavať suroviny, prípadne sa zapojiť do nejakej inej činnosti ako plánovania a stavania ??????)

Stavby:

1. Kategória – najviac bodované
 - Radnica
 - Amfiteáter
 - Koloseum
 - Bazilika
 - **Mestská hala**
2. Kategória – stredný bodový zisk
 - Chrám
 - Trhovisko
 - Hradby
 - **Akvadukt**
 - Kúpele
3. Kategória – nízky bodový zisk
 - Cintorín
 - Väznica
 - Dom mešťanov
 - Studňa
 - Mlyn

Ešte mi k tým stavbám napadlo, postup do vyššej úrovne je len na základe bodov alebo aj podľa toho aké majú stavby (trebárs by mohlo byť že na postup do vyššej úrovne musíš mať postavenú stavbu z každej kategórie, a potom pri vyhodnotení by sa rátala ako prvé napr. úroveň a potom počet bodov, a teoreticky by mohla vyhrať aj osada s menším počtom bodov na vyššej úrovni, alebo opačne že by rozhodujúce boli body a až potom úroveň a mohla by vyhrať strašne veľa bodová osada pred rímskou metropolou :P neviem ako je to lepšie Alebo postup do ďalšej úrovne závisí len od počtu bodov a tým pádom je to jasné.

Ešte neviem, že či chceme dať rovnomerne rozdelené tie stavby do bodovacích skupín (5, 5, 5) alebo nerovnomerne (4, 5, 6) 6 sú najmenej bodované.

	Kameň	Drevo	Hlina	Slama
Radnica	5x	3x	4x	3x
Amfiteáter	3x	6x	4x	2x
Koloseum	5x	5x	2x	3x
Bazilika	3x	2x	6x	4x
Mestská hala	3x	3x	3x	6x
Chrám	4x	4x	2x	—
Trhovisko	—	1x	5x	4x
Hradby	3x	—	4x	3x
Akvadukt	4x	4x	2x	—
Kúpele	2x	2x	—	6x
Cintorín	4x	1x	—	—
Väznica	2x	3x	—	—
Dom mešťanov	—	—	3x	2x
Studňa	—	3x	2x	—
Mlyn	—	—	1x	4x

(najviac bodované – 15 surovín,....., 10 surovín, 5 surovín)

Ako si si všimol tak sú tam 4 suroviny, je potom viac možných kombinácií tak buď dáme 4 zásobovacie (pole alebo čo) alebo niekam dáme 2 suroviny :P.

Vôbec neviem odhadnúť koľko bodov asi tak stihnú postaviť za ten čas, a ako ťažko sa to bude získavať netuším koľko surovín treba dať dokopy...70 alebo 100 z každého ??? fakt neviem lebo nech ich není moc veľa nech musia trochu kombinovať alebo môžeme spraviť tak, že dáme radšej menej a keď budeme vidieť, že je to fakt zlé tak cisár vyhlási obrodu a dodá ďalšie suroviny, čo si pripravíme do zásoby :P mali by sme to spraviť tak aby nepostavili moc veľa tých stavieb lebo budeme mať veľa prípravy s tými tangramami :P :D takže zasobovanie navrhujem dať daleko do paze

Štvrtok: - dioklecián

Rozcvička: Ivana + Hanka

Celodenný výlet: Drobec, Ivana

- Celý deň sa strieda čierna a červená vlajka.
- Dioklecián začne byť nepríjemný. Príde s reformou delenia légiií, Skupinky sa ešte každá rozdelí na polovicu a vytiahnu do boja na sever proti barbarským kmeňom. Stavanie opevnení, strážnych veží, odrážanie útokov.
- Krátke zasadnutie senátu. Dioklecián je nespokojný, začína byť nepríjemný, tvrdí že hranica nieje dobre zabezpečená, a že zajtra to musia občania odčiniť.

Piatok: - dioklecián

Rozcvička: Monča + Anička

Práca – Monika, Tomáš

Hra THÉBY - chalani

Noc – vlajky so zbraňami – chalani

- Dioklecián nieje spokojný s včerajším dňom. Nariadi nútené práce. Počas poobedia je už neznesiteľný. Zruší večeru.
- Takmer stále červená vlajka.
- Biskup zorganizuje odchod kresťanov z Ríma, tam im dá večeru.

- **Cisár zorganizuje výpravu a začne prenasledovať kresťanov. Za odmenu pre tých čo mu zostali verný vydá večeru.**
- **Večerná príprava na boj**
- **Nočný boj počas ktorého cisár príde o insignie bude vyvrcholením tábora.**
- **Ešte tú noc zasadne senát a zvolí sa Konštantín. Zrušenie otroctva, prenasledovania, rozcvičiek Do bodovania pribudnú Petrove haliere. Dioklecián je degradovaný na občana.**

Sobota: - Konštantín

Lipnicová celodenná hra – **Hanka, Majka**

List sám sebe

Sv. omša

Čurbes, oheň – **Ivana**

Milánsky edikt, pokoj a mier. Slobodné šírenie viery.

Aktivita: Transplantácia srdca

Cieľ hry: Vyvolať diskusiu o dôležitosti ľudských práv a hranici dôstojnosti života, kto môže rozhodovať o význame života ostatných - paralela so životom v starom Ríme, kde si život otroka nevážili, bol v rukách svojho pána a kedykoľvek mohol byť zničený - kresťanstvo prinieslo iný pohľad na dôležitosť života každého, naučiť sa argumentovať, ale i počúvať názory druhých.

Materiálové a priestorové požiadavky: Vytlačené texty s dejom 10x, [pracovný list](#) pre každého hráča, farebné papieriky s geometrickým tvarom na rozdelenie pre každého, krepáky v 3

farbách, pero pre každého, papiere s otázkami na vlastné zamyslenie pre každého, 10 animátorov.

Čas hry: cca 2,5-3 hodiny

Hra bude na začiatku prebiehať spoločne, následne sa hráči podľa farby papierika vyberú do terénu, sledovať budú krepáky v tej istej farbe, ako ich papieriky, tým sa hra rozdelí na 3 skupiny po 16 ľudí.

Každému účastníkovi rozdáme farebný papierik s geometrickým tvarom. Zatiaľ si ho nemá pozerieť. Účastníkov vyzveme, aby sa príjemne posadili do kruhu a zatvorili oči. Vypočujú si prvú časť textu.

1. Prvá časť aktivity:

Každý z vás sa v tejto chvíli stal členom komisie, ktorá má rozhodnúť o pridelovaní financií na transplantácie srdca. Na zozname čakajúcich na nové srdce je 10 osôb. Avšak rozpočet, ktorý ste považovali za istý, ktorý vám garantoval finančne zabezpečiť transplantáciu srdca pre všetkých desiatich čakajúcich na zozname sa znížil. Nie ste už schopní finančne zabezpečiť všetkých 10 operácií, ale musíte vybrať siedmich. Sedem ľudí, pre ktorých ste schopní finančne zabezpečiť transplantáciu srdca. Sedem ľudí, ktorým nové srdce zachráni život. Sedem ľudí, ktorých životy máte vy vo svojich rukách. Sedem, na ktorých sa dokážete zhodnúť s tým druhým.

V tejto fáze vyzveme účastníkov, aby otvorili oči. Majú si pozrieť papierik a podľa neho nájsť spoločníka, s ktorým majú vybrať sedem ľudí na transplantáciu srdca. Musí mať rovnakú farbu aj znak na papieriku. Do skupín sa rozdeľujú pracovné listy. Hráčom sa ponechá čas asi desať až pätnásť minút na rozmyšľanie. Zdôrazní sa im, že ku každému človeku, ktorého do svojho zoznamu vybrali musia napísať aj svoje zdôvodnenie, prečo práve tento človek si srdce zasluhuje.

(pracuje sa v 24 skupinách po dvoch – $24 \times 2 = 48$ účastníkov)

2. Druhá časť aktivity:

Po desiatich minútach upozorníme hráčov na to, že čas na rozmýšľanie končí a oni musia pokračovať ďalej. Ponechajme čas ešte max 5 minút. Keď vyprší čas a majú spísaný svoj zoznam, vyzveme ich, aby sa vo dvojici presunuli podľa farby svojich papierikov po ceste, vyznačenej krepákom v rovnakej farbe až po stanovište, kde stretnú animátora. Ten počká na všetkých 8 dvojíc s rovnakou farbou, vyzve ich, aby zatvorili oči a následne im prečíta druhú časť.

„Vybrali ste siedmich ľudí, ktorým budete schopní finančne zabezpečiť transplantáciu srdca. Situácia sa opäť trochu skomplikovala a na vás čaká ďalšia skúška v podobe nového rozhodovania. V rámci finančných opatrení sa museli dve bratislavské transplantčné oddelenia spojiť do jedného (podľa vyjadrenia ministerstva zdravotníctva je prevádzka dvoch transplantčných oddelení v hlavnom meste Slovenska finančne náročná. Keďže sa musia dve transplantčné oddelenia spojiť do jedného oddelenia, stretáte sa i vy s ďalšou dvojicou, ktorá je na tom rovnako ako vy. Musíte si jednoducho finančné náklady na operácie rozdeliť – spoločne sa vám určite podarí nájsť tých sedem ľudí, ktorí na dočkajú transplantácie srdca. Musíte sa ale dohodnúť, ktorých sedem ľudí to bude. Sedem ľudí, o ktorých ste presvedčení, že práve oni by mali dostať nové srdce. Sedem ľudí, na ktorých sa dokážete spoločne zhodnúť.

Opäť vyzveme hráčov, aby otvorili oči a vytvorili štvorce. Dvojica musí v rámci svojej farby nájsť takú dvojicu, ktorej symboly majú niečo spoločné. Napr. štvorce a obĺžniky alebo kruhy a ovály. Tento krát nechajte hráčom na rozmýšľanie trochu kratšiu dobu – začnite ich upozorňovať na blížiaci sa limit už tak po siedmich minútach. Na svojom zozname majú opäť aj vypísať, prečo vybrali daných siedmich.

(pracuje sa na troch stanovištiach, vždy po 4 štvorčlenné skupinky – $4 + 4 + 4 + 4 = 16$ účastníkov)

3. Tretia časť aktivity:

Potom opäť vyzveme hráčov, vo štvorici pokračovali podľa krepákov k ďalšiemu animátorovi. Ten im prečíta tretie zadanie.

„Konečne sa situácia v komisii trochu ustálila a vám sa aj po spojení dvoch oddelení podarilo vybrať sedem ľudí, ktorým budete môcť finančne zabezpečiť transplantáciu nového srdiečka. Ministerstvo zdravotníctva je spokojné so svojimi finančnými opatreniami a vaša nemocnica konečne funguje podľa stabilného rozpočtu.

Vy sa ale opäť stretáte s novým problémom. Tento krát to už nie sú finančné opatrenia zo strany ministerstva zdravotníctva. Vaším novým „problémom“ je nový riaditeľ nemocnice, ktorý bol práve menovaný do funkcie. Nový riaditeľ sa rozhodol robiť zmeny a zväziť priority nemocnice. Keďže v poslednom období výrazne stúpol počet pacientov s onkologickými ochoreniami, rozhodol sa váš nový riaditeľ urobiť presuny v rozpočte nemocnice. Pridané dostanú predovšetkým oddelenia, ktoré sa starajú o onkologických pacientov. Tento finančný presun sa vykoná na úrok aj vášho transplantačného oddelenia. Z tohto dôvodu už nemôžete zabezpečiť transplantáciu srdca pre siedmich pacientov, ale už len pre štyroch. Z vášho zoznamu siedmich ľudí, ktorých ste vybrali na transplantáciu srdca musíte teraz vybrať len štyroch. Čaká vás náročná úloha, na novom zozname, ktorý bude obsahovať štyroch ľudí, sa musí zhodnúť celá skupina.“

Hráči majú opäť krátke čas na rozmyšľanie. Je potrebné vyzvať hráčov, aby sa rozhodovali veľmi rýchlo. Tentoraz sa nepresúvajú pred štvrtou časťou.

4. Štvrtá časť aktivity:

„Nakoľko na Slovensku nastali predčasné voľby a k moci sa dostala nová vláda, znamená to i zmenu ministra zdravotníctva. Ministerstvo sa rozhodlo, že dve transplantačné oddelenia na Slovensku, ktoré ešte sú v Bratislave a v Banskej Bystrici nie sú

dostatočne vyťažené a postačovať bude len jedno oddelenie v Bratislave. Z uvedeného dôvodu sa opäť musíte spojiť s ďalšou skupinou a spoločne nájsť štyroch ľudí, ktorí sa dočkajú transplantácie nového srdca.“

(pracuje sa na troch stanovištiach, v dvoch osemčlenných skupinách – 8 + 8 = 16 účastníkov)

Na svojich zoznamoch opäť musia zdôvodniť svoj výber. V osmici pokračujú ďalej podľa krepákov na posledné stanovište. Animátor opäť prečíta text. Na rozhodnutie nechá len krátky čas.

5. Piata časť aktivity:

„Nová správa sa šíri celou nemocnicou ako letiaci šíp. Na oddelenie plastickej chirurgie podala nespokojná pacientka trestné oznámenie. Nakoľko nebola spokojná s prácou chirurga a výsledkom plastickej operácie tváre, zažalovala nemocnicu a požaduje finančné vyrovnanie vo výške 5 mil. Sk. A preto nasleduje ďalšie krátenie rozpočtu. Vaše obavy sa napĺňajú. Krátenie rozpočtu sa dotkne aj vášho oddelenia a namiesto štyroch pacientov, môžete zabezpečiť transplantáciu srdca už len pre dvoch pacientov. Dvaja ľudia, ktorý budú môcť začať nový život s novým srdcom. Ktorí dvaja to budú? Toto rozhodnutie je len a len vo vašich rukách, musíte sa však spoločne zhodnúť.“

6. Šiesta časť aktivity:

Konečne nastal deň D a dvaja pacienti, ktorých ste vybrali, podstúpia náročnú operáciu – transplantáciu srdca. Avšak rodina mladého chlapca, ktorý utrpel vážnu nehodu na motorke a ktorý je klinicky mŕtvy si svoje rozhodnutie, darovať jeho srdce a ostatné orgány na transplantáciu iným pacientom rozmyslela a potrebné dokumenty nepodpísali.

Na vás je teraz rozhodnutie, ktorý z dvoch pacientov dostane nové srdce a ktorý je ten, čo bude musieť čakať ďalšie týždne a možno i mesiace. Rozhodnite sa. Keďže nové srdce je už pripravené na

transplantáciu a musí byť pacientovi operované veľmi rýchlo, inak srdce odumrie a nezíska ho ani jeden z pacientov, máte na toto rozhodnutie už iba 2 minúty.

Nasleduje diskusia, prečo sme vybrali toho-ktorého človeka. Diskusia pokračuje o dôležitosť ľudských práv aj v hraničných situáciách, kto môže rozhodovať o význame života ostatných - paralela so životom v starom Ríme, kde si život otroka nevážili, bol v rukách svojho pána a kedykoľvek mohol byť zničený - kresťanstvo prinieslo iný pohľad na dôležitosť života každého, už neexistovali delenia, chudobní boli rovnako ako bohatí - čo viedlo k zrušeniu otroctva. Existujú aj v dnešnej spoločnosti ľudia, ku ktorým sa správame ako k bezcenným? Chorí? Bezdomovci?

Pri diskusii pomáhajú aj animátori z predchádzajúcich stanovišť. Trvá tak 20-30 minút.

Potom im animátor dá všetkým papier s otázkami a pero a pošle každého, aby si našiel miesto pre seba. Následné sa každý vyberie sám na nejaké miesto a zamysli sa, prípadne si aj zapíše:

- Napíš si 5 ľudí okolo teba, ktorých si vážiš
- Napíš 5 ľudí okolo teba, ktorých si nevážiš
- Ku každému vypíš aj vlastnosti, pre ktoré si ho vážiš/nevážiš
- zamysli sa, ako sa ku nim správaš - delíš ľudí okolo seba na cenných a menejcenných?
- Ako by si svoje správanie mohol zmeniť, čo by ti k takejto zmene pomohlo?
- Ovplyvňuje ta v tomto posudzovaní to, že si kresťan?
- Ako mňa posudzujú ľudia? Pred kým sa cítim byť menejcenný, pri ktorých cenený, ktorí ľudia sú pod mnou/nado mnou?
- Prečo sa práve pri nich cítim byť cenný? Čo mi dávajú, že sa cítim byť cenný?

Na zozname čakajúcich na transplantáciu srdca je týchto 10 osôb.

1. 39 – ročná matka 4 detí (12,10, 6 a 2 – ročné), manžel má 48 rokov, je právnikom
2. rímsko – katolícky kňaz, ktorý sa venuje mládeži na okraji spoločnosti (najmä drogovu závislí), 33 rokov
3. nezamestnaný muž, ktorý sa snaží zamestnať, 52 rokov, žena, 2 deti, 3 vnúčatá
4. 61 – ročný profesor, ktorému bola udelená Nobelova cena za mier, momentálne na dôchodku
5. 42 – ročný muž, otec rodiny, ktorého žena má rakovinu, majú spolu 3 deti
6. 7 - ročné dievčatko, ktorému bola z dôvodu ťažkej choroby odložená školská dochádzka, má oboch rodičov a jedného súrodenca
7. alkoholik, momentálne 5 mesiacov na protialkoholickej liečbe, slobodný, 40 rokov
8. dôchodkyňa, ktorá pomáha svojej dcére pri výchove detí, okrem toho má ešte 4 deti a 12 vnúčencov
9. 23 – ročný mladý muž, absolvent právnickej univerzity, chce pracovať ako sudca

10. úspešný športovec - hokejista, ktorý reprezentuje svoju krajinu na Olympijských hrách, 28 rokov

POINTILIZMUS

Charakteristika: Tímy hráčov maľujú veľké pointilistické obrazy. Farby však môžu transportovať k plátnu iba na zadaných častiach tela.

Čas na prípravu: 1 hod.

Čas na hru: 2 hod.

Materiál: Veľké baliace papiere, igelit, farby riediteľné vodou - napr. Remacol,

kelímky, handry, štetce, lepiaca páska, predlohy obrazov, hudba, plavky, staré tričká/rímske oblečenie – ale rátať s tým, že sa zničí, voda v blízkosti

Hráči sú rozdelení do skupín po 5 - 7 členoch. Každá skupina má vlastný "maliarsky ateliér", kde sú nachystané farby, ostatné pomôcky a maliarske plátno vzdialené asi 10 - 20 metrov. Každá skupina si vyberie predlohu, podľa ktorej bude tvoriť obraz.

Úlohou je vytvoriť čo najvierohodnejšiu reprodukciu zadanej predlohy. Maľba musí byť prevedená v pointilistickom štýle, tj. jednotlivými bodkami prstov, lakťov, nosov, a ďalších častí tela.

Hra je rozdelená na niekoľko fáz, s pauzami. V každej fáze môžu hráči k maľbe používať iba zadanú časť tela. Farba sa k plátnu môže transportovať vždy len na označenej časti tela, žiadne pomôcky (kelímky, štetce) nemôžu opustiť ateliér.

Jednotlivé časové obdobia a spôsob maľby oznamuje vedúci hry. V pauzách ostávajú všetci hráči v ateliéroch, majú čas namiešať farby, dohodnúť sa na ďalšom postupe apod.

Jednotlivé fázy hry:

1. fáza - (10 min.) : Skicovanie – maľujú sa iba obrysy a priestorové rozvrhnutie obrazu; maľuje sa iba palcom pravej ruky. Reflexia v ateliéri (3 min)

2. fáza (10 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a lakťami. Reflexe v ateliéri.(3 min.)

3. fáza(10 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a palcom na nohe (povolené je nosenie na chrbte. Reflexia v ateliéri (3 min.)

4. fáza (10 min.): Dokončovanie - posledné úpravy na obraze, maľuje sa všetkými prstami..

Po skončení nasleduje prehliadka obrazov, ich slávnostné predstavenie, fotografovanie apod.

Metodické poznámky:

Deťom je treba zreteľne povedať, čo bude ich úlohou a ako majú postupovať. Dôkladne popísať, ako sa budú pravidlá počas hry meniť a ako dodržiavať spôsob maľby.

- Je dobre mať výrazný hudobný či zvukový prvok na ohlásenie zmeny.
- Je nutné zreteľne oddeliť plochy, kde majú deti farby a zázemie, vytýčiť zreteľne "ateliér" a upozorniť ich, že ak si farby minú, už ďalšie nedostanú, ani si nemôžu požičať od susedov.
- Ku koncu hry sa časové intervaly skracujú, hra je potom dynamickejšia. Je dobre upozorňovať na skracujúci sa časový limit.

V posledných minútach, na úplný záver je možná obmena tak, že môžu farbu prenášať akoukoľvek časťou tela, ale stále môžu vytvárať obraz iba bodmi, nesmú maľovať súvislé linky. Je preto nutné mať pri plátne animátora, ktorý bude kontrolovať práve tento postup maľby.

Nedeľa: - Konštantín

Hodnotenie, upratanie, obed – Fero