

Birmovanecký tábor

Ozeáš

Lom nad Rimavicou

Miletička, 2013



Ciele: Izraeliti neposlúchajú a hľadajú si iných bohov, Ozeáš si musí vziať prostitútku, aby ukázal ako žijú izraeliti. Zažiť lásku k Bohu a vrátiť sa k Ozeášovi. Ukázať príklad v rozhodovaní pre Boha v každodenných skutkoch. Bibliu aplikovať na program. Príbeh kuchára Kúřátka. Prvedenie témy? Vytvorenie atmoséry? Aktivity dlhšie, zážitkové. Debaty.

Témy tábora

- **vernosc' / poslušnosť** Bohu Oz 3,1-2, **dôvera** – čo prináša do života, prečo majú **pravidlá, askéza, zriekanie, obetovanie, poslušnosť** nejaký zmysel
- Odmietnutie, zrušenie Pánovej zmluvy, **nevera Bohu**, slobodné utiekanie sa k iným Bohom- **modloslužba**, moji bôžikovia: **workoholizmus**,
- **úprimnosť** (budem rovnaký v situáciách svojho života, prežívanie života s Bohom neustále, nie len v oratku, kostole,...), **kľamstvo / falošnosť** Oz 4,2 a 12, prirodzenosť v správaní (žiadna faloš alebo pretvářka)
- **smilstvo a cudzoložstvo** – vzťahy, predmanželský sex, pudovosť
- **pýcha**, "ja sám si vystačím, nepotrebujem Boha", spoliehanie sa na vlastné sily- oddanie sa hriechu, **nebojácnosť sa Boha a trestu za hriech**, opovrhovanie Božou láskou, Boží trest, spravodlivosť (Boh ako spravodlivý vládca zlo ktoré robíme prináša bolesť a trest), byť rozumný a dopredu rozmýšľať nad následkami činov
- **Pán znovu zhromaždil svojich**, spása Božia láska Oz 11,3-4 / 14,5-9 dôvera v Boha, **Božie milosrdenstvo** (zachrániť nás môže dôvera v Boha, utiekanie sa k nemu a prosenie ho o milosť) **hodnota - cena človeka (jedinečnosť)**

Cesta

Tam

22.7. Bratislava hl.st.	10:03	 R 833 Tekov /1846
Banská Bystrica	13:34 13:40	 Os 7713
Brezno	14:45	

Spät'

28.7. Brezno	12:17	 Os 7712
Banská Bystrica	13:25 14:25	 Zr 1849 Borišov /834
Bratislava hl.st.	17:57	
28.7. Brezno	15:19	 Os 7716
Banská Bystrica	16:20 16:25	 Zr 1851 Blatnica
Zvolen osob.st.	16:51 17:02	 R 814 Dmica R
Bratislava hl.st.	19:57	

Týždenný program

	doobedie		poobedie		večer	
Po			ubytovacie hry	Miška	strategická rozbíjačka	Roman + Maťo
Ut	Lovecké Safari	Drobec	mapa	Johnny	meditácia v lese + nočná hra (smrtka)	Drobec + Maťo
St	olympiáda	Miška, Majka, Roman	olympiáda	Miška, Majka, Roman	scénky	Maťo
Št	výlet		výlet	Drobec	večer vzťahov	Dominika K.
Pia	práca v dedine	Fero	hra	Anička	adorácia + vedomostný večer	Fero + Maťo
So	hra o zmysle života	Zuzka + Dominika Š.	vodná hra (Bolešov)		zábavno-tanečný večer	Johnny + Tomáš
Ne	omša + hodnotnie	Fero				

Program dňa

7:15 – budíček

7:30 – rozcvička

8:00 – modlitba

8:15 – raňajky

9:00 – 12:30 – dopoludňajší program

12:30 – obed

15:00 – 17:00 – popoludňajší program

17:00 – sv. omša

18:15 – večera

19:00 – 20:30 – voľný program

20:30 – 22:0 – večerný program

22:00 – spánok

Pondelok – Vernosť / poslušnosť

Ubytovacie hry

Téma: pravidlá, poslušnosť, vernosť, dôvera, askéza, zriekanie sa

Dorazili sme na miesto a každý sa teší na ubytovanie. To však nebude len tak! Rodičia síce za tábor zaplatili, ale treba si vybojovať jednotlivé dôležité veci, bez ktorých by bolo asi náročné byť na tábore.

Bude to vo forme stanovíšť, na ktorých mi budeme inštruovať a dozerat', že ich naozaj splnili. Keďže téma je askéza, aj oni sa budú musieť niečoho vzdať a síce: celá hra bude prebiehať naboso (resp. v starých ponožkách keby bola zima chodiť bosí).

(Miška+Drobec) Po vystúpení z autobusu sa v čo najkratšom čase budú musieť (animátori si zatiaľ nachystajú stanovištia)

- zoradiť sa od najmenšieho podľa čísel topánok aké nosia, vyzuť suseda (ten mu nepomáha)
- potom si každý musí vytiahnuť staré ponožky + šatku na oči, bez zmeny miesta
- nakoniec posunie topánky suseda ďalšiemu atď až to príde na jednu veľkú kopy na konci, tj budú si tie topánky podávať, to isté s batohmi – nech sa pomiešajú

Vysvetlia sa pravidlá a sami sa porozbiehajú na jednotlivé stanovištia, v ľubovoľnom poradí. Na niektorých je možné, že budú musieť čakať kým prídu na rad. Do ich repertoáru sa zide:

1. Izba (Dominika Š): v miestnosti do ktorej ich pustíme ma 15sek si zapamätať čo najviac vecí, potom ich vymenovať za 45, kto nevymenuje aspoň 15 neprešiel a nedostáva izbu, musí prísť znova keď získa všetko ostatné
2. Posteľ (Drobec): doniesť svoj spacák a z lesa jeden konár, stačí malý
3. Vankúš (Majka): navliecť (perinu a) vankúš so zavretými očami za čo najkratší čas – musí to byť dobre navlečené, ak by tam náhodou boli už navlečené obliečky tak ich najprv vyzlečú
4. Perina (Johnny+Roman): Skákanie so zavretými očami (animátori nadvihujú lavičku z ktorej musí skočiť = skúška dôvery, alebo ak je to náročné pre animátorov, tak hádzanie sa „ do periny“ t.j dozadu na animátora, s tým že vzdialenosť sa zväčšuje, každý 3x
5. Elektrina (Anička): zápalky - hlavolam
6. Kúpeľňa s vodou (Dominika K.): stopovanie, koľko najdlhšie vydržím mať tvár pod vodou
7. Okná (Maťo P.): urobia 15 sloníkov a potom majú zrátať počet okien na celej budove (musia ju obísť, žiadna tipovačka)
8. Lampa (Zuzka+Jožko): aké by to bolo v noci bez nej? To si vyskúšajú pri chôdzi so zavretými očami a to len podľa hmatu nôh (prejsť určitý úsek po lane so zviazanými očami za čo najkratší čas bez vybočenia) – v izbe nejakej

9. Strava (Tomáš+Pexo) : dokážem sa vzdať niečoho svojho? priniesť svoju sladkosť z ruksaku (ak má a nemusí všetky)
+ pitie v stojke na rukách – koľko z pohára vypijem bez pomoci rúk? Animátor pridržá nohy aby nespádli

Kto to všetko splní (budeme im to zapisovať podpismi), ten si ide získať topánku a má možnosť si vybrať izbu medzi prvými (ak sa bude dať vybrať a nebude to už pridelené)

Pomôcky: lano, drevo dlhé poriadne resp. lavička (poprosím zohnať tých ktorí idú autom), lavór s vodou (možno aj dva), poháre naplnené celkom doplna vodou, stopky, šatky navyiac, hocijaké veci na porozkladanie na 1., každému papierik a pero na stanovište, deťom papieriky, zápalky

Večer – Strategická rozbíjačka:

Majstrovstvá sveta pašovaní: Hre predchádza libreto, ako boli vybraté elitné 4 pašerácke skupiny: Tora-bora z Afganistanu, Biely slon z Thajska, Čierna hrdosť z Konga a Čerený úsvit z Bolívie...

Krátka charakteristika: Hra pašeráci s lego-kockami, ako artiklom ozvláštnené nutnosťou vytvoriť originálny model na záver.

Miesto: Lúka – 2 možnosti: Lúka, kde sa odohrala záverečná fáza operácie Market garden – kde sa nacisti používali kovový mínomet, alebo lúka členitejšia tým smerom, ako išli poslepiačky pomedzi... míny... keď oslepli, ako Tóbi.

Cieľ: Fyzická námaha a čiastočne taktika a tvorivosť.

Popis: Hra bude rozčlenená na 3 etapy po cca 15 minútach. V každej etape sa budú snažiť zo svojich základných stanovišť preniknúť na miesta, kde sa nachádzajú lego-kocky (animátormi kontrované miesta, kde ich nemožno chytať). Takéto miesta budú 3, čím ďalej, tým zaujímavejšie kocky. Kto bude chytený, prichádza o kocku a musí sa vrátiť do základného tábora. Každý hráč má na sebe štipec, ako život. Kto je chytený, musí odovzdať štipec. Nový štipec dostane v základnom tábore (aby utiekali pred chytačmi aj cestou za kontrabandom, nie iba cestou späť) V prvej etape musia behať po dvojiciach chlapec - dievča. V ďalších etapách sa toto pravidlo zruší. Prestávky majú zmysel, aby sa vydýchali a dohodli sa, aké kocky chcú získať, na zachovanie dynamiky hry a aby sme to mali pod kontrolou – môžeme vyhlásiť nové pravidlo, aby sme podchytili nejaký nedostatok vyvstanúci počas hry. Na záver sa hodnotí jednak počet kociek a vynásobí sa koeficientom za umelecký dojem za model, čo vytvorí... teda ako komplexné a originálne dielko je to.

Utorok – Nevera Bohu

Lovecké safari. Miloš Zapletal HRY v lese str. 145

Úvod.

V africkom národnom parku sa premnožili zvieratá a oblasť ich už nemôže uživiť. ZOO posielajú svojich zástupcov, aby nakúpili zvieratá. Tieto zvieratá lovia profesionálni lovci. V národnom parku sú však aj pytliaci. Lovia bez výberu povolenia a ohrozujú i profesionálnych lovcov. Ich vyčistiť sa snažia zabrániť ozbrojení strážcovia divých zvierat.

Hrá sa v lese vedľa chaty, územie lesa je národný park a lovná oblasť, všetko naokolo je správne stredisko. V správnom stredisku sú sústredené tieto inštitúcie:

- správa národného parku
- obchody
- banka
- nemocnica
- väzenie

Roly v hre:

Divé zvieratá, lovci, strážcovia divej zvere, pytliaci, pracovníci správneho strediska.

Hodnota zvierat a farba lístkov:

nosorožec	čierna	2000
hroch	hneda	1800
slon	šedá	1600
lev	červená	1400
žirafa	žltý	1200
zebra	biely	800
antilopa	zelený	600
pavián	modrý	400

Ceny zvierat sa v priebehu hry môžu meniť. (budú pripravené rôzne formáty cenníkov) Tarify sú voľne prístupné v obchode a mení ich podľa uváženia vedúci obchodu.

Každý lovec dostane na úvod 2000 libier.

HRA

Lovec ak chce ísť loviť zvieratá, musí si zakúpiť licenciu stojí 2000 libier a platí 30min. správca národného parku napíše na licenciu čas kedy prestane platiť. Strážca zastaví lovca

alebo pytliaka zakričaním "STOJ + meno" . Ak mu lovec predloží platnú licenciu môže ísť ďalej, ak nemá licenciu alebo je neplatná zaplatí 3000 libier pokutu(môže si požičať v banke) alebo ide do vedenia na 10 min. Každého lovca ohrozujú pytliaci. Ak "oslovený" neuposlúchne výzvu STOJ je považovaný na pytliaka a začína po ňom strážca paľbu. Stráž má neobmedzený počet streliva a po zasiahnutí sa musí zasiahnutý zastaviť a podrobiť sa prehliadke.

Ak pytliak zasiahne lovca v hernom území musí mu lovec vydať všetky lístky ktoré ma pri sebe, zvieratá aj peniaze. Napadnutý lovec sa môže brániť papierovou guľou, má však iba jednu pytliak má dve. Pri prestrelkách sa môžu zbierať gule zo zeme, ale vždy iba v max počet ktorý daná postava môže niesť. Strážca musí byť zasiahnutý 2 guľami, aby bol vyradený z hry a musí sa odobrať do ošetrovne, po navštívení ošetrovne sa hneď zapája do hry. Zasiahnutý pytliak zaplatí pokutu 3000libier zoberú sa mu všetky lístky zvierat a ide na 10 min do vedenia a ošetrovne. Pytliaci nemôžu zvieratá predávať v obchode, ale môžu ich predať lovcovi, samozrejme na čiernom trhu a za nižšiu cenu akú si zjednávajú s lovcami. Obchody prebiehajú mimo hraníc herného územia.

Lístky ktoré zabaví strážca parku s príležitostne vracajú "zvieratám".

V banke si ukladajú a požičiavajú peniaze všetci na všetko.

Obchodný dom:

uloženie vecí hráčov a občerstvenie. Nakup streliva 1000libier, nákup tekutín 2000libier, nákup jedla (desiata) 2000 libier

Nemocnica:

každý zasiahnutý lovec alebo pytliak sa tam lieči za 1000libier ak nemá nemôže hrať, alebo si požičia v banke.

Rozdelenie ľudí:

Africké zvieratá: 16

Lovci: 16

Pytliaci: 10

Strážcovia: 7

Správne stredisko : animátori.

Poobedie – Mapovanie územia

na začiatku dostane jednotlivec (alebo dvojica) 2x čistý papier A4 s tvrdou podložkou (kniha, kartón) a pustí sa do prieskumu vopred určeného územia okolo chaty, prípadne v lese. Úlohou je čo najvernejšie dané územie zakresliť na čistý papier formou mapy (forma prejavu je ľubovoľná). Na zakreslenie je obmedzený čas – podľa rozsahu územia 30-45 minút (alebo až hodinu), ohlásí sa to megafónom alebo si každý zladí hodinky ☐ V tomto časovom intervale je zároveň potrebné na druhý papier A4 ukryť "poklad", ktorým je nejaké posolstvo do života, citát z Biblie, myšlienka, hocičo...Tento poklad treba následne dobre ukryť na miesto, na ktorom sa dvojica dohodne a zaznačiť ho do mapy krížikom x. Mapy sa zozbierajú, zamiešajú

a rozdájú sa dvojiciam tak aby žiadna nedostala svoju mapu. Na hľadanie pokladu je tiež určený čas – 20-30 minút, cieľom je nájsť poklad zaznačený do mapy.

Myšlienka: kresťan musí objavovať bohatstvo Cirkvi a svojej viery, tradíciu, ktorá sa k nemu dostala prostredníctvom jeho blízkych, známych, okolia. Tieto poklady sú často ukryté, prípadne zahalené dennodennými starosťami, lenivosťou...

Treba zabezpečiť: 100xA4 papier (50 ak budú dvojice), 50xA4 kartón (25 ak budú dvojice) alebo iná podložka, 50x ceruzka (25 ak budú dvojice)

Večer – Čarodejnica, resp. hra o hodnotách:

Krátka charakteristika a cieľ: Hra, kde si majú účastníci vybrať, čo má ich živote skutočnú hodnotu.

Popis:

- Podľa potreby aktivita na rozhybanie po večernej sieste. Dostanú 5 papierikov (a pero)
- Rozdelíme ich do 4 skupín. V každej im animátor vysvetlí o čo pôjde: Budú mať priesťator na to, aby si vybrali 5 hodnôt, ktoré ich životoch zastávajú popredné miesta. Škola? Internet? Priatelia? Boh? Rodina? Peniaze? Hodnota je to, prečo človek žije...
- Skupina sa odoberie do lesa, kde sa rozdelí, každý bude osamote, aby na druhého nevidel, aby sa vzájomne nerušili. Budú mať cca 30 minút, aby napísali na 5 lístočkov 5 hodnôt ich života.
- Cestou späť do tábora ich animátor bude postupne o hodnoty pripravovať. S tým, že si musia vybrať iba 4 najdôležitejšie, jednu budú musieť zahodiť (odovzdať), potom 3, až prídu k ohňu, kde bude čakať Fero budú mať len 2 lístky. Tu im Fero povie (ako budú skupiny postupne prichádzať, tak to Fero povie každej skupine zvlášť), že nakoniec im zostali dve pre nich dôležité veci, ale skutočnosti si môžu nechať len jednu... tú hodia do osudia... Tú druhú spália.
- Nasleduje vyhodnotenie po skupinkách.

Nočná hra Smrtka:

Krátka charakteristika: Nočná hra s riešením logických úloh pod tlakom.

Ciele: logické úlohy pod psychickým tlakom, tímová spolupráca

Popis: V rámci prípravy sa večer pred namaľuje tak 50-60% účastníkom na chrbát ruky čierna bodka fixkou permanentkou. Všetkým sa odoberú spacáky a karimatky. Vytvorí sa miestnosť s nebeskou výzdobou, príjemnou tichou hudbou, prípadne rozprávkami, anjelikmi...

V hlbokej noci cca medzi 2-3 hodinou všetkých účastníkov zobudia postavy v bielych plášťoch dvaja až traja. Jeden je doktor a sú prevolávané počty mŕtvych v jednotlivých obciach. Medzi postavami sa pohybuje smrtka a nejako hrôzostrašne sa smeje a má kosu. Vyselektujú sa Tí s čiernymi bodkami. Sú nakazení. Dajú sa do karantény, teda do 4-5 miestností rovnomerne. Zdraví do miestností nesmú vstúpiť, ale vo dverách sa môžu s chorými rozprávať

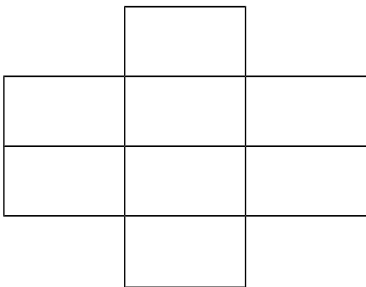
a podávať si papiere. Každú 2-3 minúty jeden nakazený zomrie a jeden zdravý sa nakazí a ide do karantény. Do miestnosti mierne vzdialenej od karantény sa umiestni výskumná stanica, kde sedí doktor. Zdravým sa dajú chemické vzorce, ktoré treba objaviť, dešifrovať. Bude ich cca 1-1,5x toľko, čo účastníkov. V momente, keď bude vylúštených cca 80%, tak je objavený liek. Vzorce sú reprezentované logickými úlohami a hádankami na papieroch. Každá bude trojmo. Zdraví dostanú pomiešané úlohy a musí sa objaviť liek (vylúštiť 80% úloh) skôr, ako posledný zdravý ochorie. Chorí v karanténe sa môžu podieľať na riešení úloh, ale nesmú opustiť karanténu. Zdraví môžu lúštiť a musia slúžiť, ako poslovia medzi karanténou a výskumnou stanicou. Všeobecnú tenziu posilňuje smrčka ktorá chodí okolo a berie si postupne nakazených. Zaviažu sa im oči a sú odvedení preč. Živí nevedia kam. Sú odvedení do neba. Do miesta, kde je im pripravený nocľah, k živým sa pripoja až ráno.

Je možno interval umierania meniť podľa situácie, ako im to pôjde. Keď budú dobre spolupracovať a nestane sa, že budú plytvať silami na úlohy, ktoré už vylúštil niekto iný, tak sa im liek podarí vyrobiť a všetci sú vyliečení a smrčka odchádza...

Mohol by sa naokolo pohybovať aj kňaz a utešovať nakazených...

Príklady úloh:

1. Vpíš do tohto kríža čísla od 1 do 8, aby sa žiadne neopakovalo a aby spolu nesusedili, ani rohom políčka v ktorých sa nachádzajú susedné čísla. (teda jednotka z dvojkou, päťka zo šesťkou a štvorkou a podobne)



2. Máte 3 rovnaké poháre a desať mincí. Rozdeľte mince do pohárov, aby v každom pohári bol nepárny počet mincí. (Roman to spravil asi za 15 sekúnd o siedmej ráno po prebdenej noci)

10 úloh na deň:

potreby: špagátu aspoň 2m pre každého, pero a 2 A4 pre každého

- Vytvor šnúru, ktorá má 1 yard a 2 stopy. Každá stopa vyznačená veľkým uzlom a každý palec malým.
- Pomodli sa ruženec
- Nájdi všetkých ľudí, s ktorými máš spoločnú krvnú skupinu
- Sprav menný zoznam krstných mien všetkých ľudí v tábore
- Nájdi 10 listov roznych rastlin, ktore vieš pomenovať

- Nájdi človeka, ktorého meno si pred táborom nepoznal a porozprávaj sa s ním na tému obľúbený film/ na čo sa cez prázdniny najviac tešíš/ čo si v detstve chcel robiť/ aké máš obľúbené internetové stránky/ akú husbu počúvaš
- Napíš rok 2013 v dvojkovej sústave
- Nájdi 10 slov, ktoré sa rýmujú s Tvojim menom
- Sprav 100 drepov
- Napíš v morzeovke svoje meno a priezvisko

Streda – Úprimnosť

(budem rovnaký v situáciách svojho života, prežívanie života s Bohom neustále, nie len v oratku, kostole,...), **klamstvo / falošnosť** Oz 4,2 a 12, prirodzenosť v správaní (žiadna faloš alebo pretváрка)

DOOBEDIE: Paraolympijské hry (Maja, Miška, Roman)

Deti rozdelíme do ďalších „náhodných“ skupín, ktoré ale už potom ostávajú po celý zvyšok tábora (nevedia o tom).

V chate a jej okolí budú prichystané 4 dráhy rôzneho typu:

- v lese
- vnútri v chate (schody + chodba)
- prekážková dráha vonku
- vodná dráha vonku

Na každej dráhe je vždy prítomná jedna skupinka, ktorej úlohou je prejsť danú dráhu v súlade s jej pravidlami.

Pri prvých troch typoch je úlohou celej skupinky prejsť dráhu s tým, že každý člen nesmie používať 2 zo svojich častí tela, ktoré si náhodne vylosuje (oči, pravá/ľavá ruka, pravá/ľavá noha, uši, ústa atď.). Všetky deti si môžu navzájom pomáhať tak, aby sa všetkým podarilo prejsť danú dráhu bez dotyku prekážok. Stopuje sa čas, od momentu, keď vstúpi do dráhy prvý člen skupinky až dovtedy, kým posledný z nich nepríde na koniec.

Vo štvrtej dráhe je úlohou skupinky naplniť 2 litrovú fľašu vodou, ktorú budú deti prenášať cez dráhu s rovnakým pravidlom ako pri ostatných troch dráhach – s postihnutiami, ktoré však budú prispôbené tomu, aby bolo možné vodu nejakým spôsobom prenášať. Cez dráhu je nutné prechádzať zakaždým, ako sa bude prenášať voda. Cestou naspäť možno ísť povedľa dráhy a bez nutnosti dodržiavania postihov. Skupinka opakovane prekonáva dráhu, pokiaľ nie je fľaša naplnená. Rovnako sa bude stopovať čas, za ktorý sa skupinke podarí úlohu splniť.

[**pomôcky:** stopky, prekážky – špagát, lepiaca páska, nábytok, haraburdy..., papieriky s postihmi, 2l fľaša]

Naháňačka (ak ostane nejaký čas do obeda)

Súťaží vždy jedna skupinka proti druhej a hrá sa na kužeľmi vymedzenom štvorcovom/ obdĺžnikovom ihrisku. Cieľom skupinky je pochytať všetkých členov z druhého tímu. Skupinka, ktorá drží v rukách loptu chytá. Na to aby mohol niektorý člen tejto skupinky chytiť súpera, musí sa ho loptou dotknúť. Avšak pritom, ako niekto drží loptu v rukách, nesmie urobiť ani jeden krok (maximálne vykročiť s jednou nohou stále fixnou na 1 mieste). Hráči si teda loptu prihrávajú tak, aby pochytili všetkých súperov. Keď však niekomu lopta spadne na zem, všetci pochytaní súperovi hráči sa vracajú na ihrisko a stáva sa z nich chytajúce družstvo. Hrá sa na čas, počas ktorého sa rátajú body – za jedno pochytenie 1 bod.

POOBEDIE: Športové turnaje (Maja, Miška, Roman)

Počas poobedia prebiehajú 2 kolá športov. V jednom kole sa odohrajú 2 celé turnaje v 2 rôznych športoch – každá skupinka proti každej. Po prvom kole nasleduje prestávka na olovrant atď. a potom prichádza na rad druhé kolo. Výsledky sa zapisujú do tabuliek pre konkrétne športy. Pri každom športe je 1 určený animátor rozhodcom.

Jednotlivé športy:

1. kolo:

- Živé calcetto: Ihrisko je kužeľmi rozdelené na štvorcovú sieť, pričom v každom štvorci je umiestnené 1 človek. Každý sa môže pohybovať iba v hraniciach svojho štvorca, ktorý nesmie opustiť. Na ihrisko je vhozená lopta a hrá sa klasický futbal na góly. Kto dá za určený čas viac gólov, vyhráva.
- Baseball: Ihrisko má 4 méty. Tím, ktorý odpaľuje, stojí mimo ihriska, pričom si volí 1 pálkara a druhý tím stojí v poli, pričom si vyberie 1 nadhadzovača. Nadhadzovač nadhadzuje volejbalovú loptu do priestoru medzi pálkarovou rukou a hlavou a ten ju rukou/baseballovou palicou odpaľuje čo najďalej. Zatiaľ čo tím beží po loptu, odpaľovačov tím beží čo najďalej, pokiaľ ho niekto nestopne. 1 hráč, ktorý obehne celý okruh (4 méty) získava 1 bod. Po polovici času sa tímy vymenia.

2. kolo:

- Prehadzovaná: Hrá sa na volejbalovom ihrisku klasická prehadzovaná s tým, že sú pridané 3 upgrady. Tie spočívajú v tom, že pri každom prehode lopty cez sieť môže hráč zakričať číslo 1,2 alebo 3. Hráč, ktorý loptu chytá musí ešte pred jej chytením urobiť činnosť, ktorá sa skrýva za jednotlivými číslami: 1 = drep, 2 = tlesknutie a 3 = vykriknutie mena toho, čo loptu hádzal. Keď sa pomýli, alebo nestihne vykonať danú činnosť, získava bod družstvo, ktoré loptu hádzalo.
- Frisbee: Klasická hra 2 tímov proti sebe s lietajúcim tanierom s cieľom chytiť prihrávku v endzóne.

Večer scénok: Shakespearovský večer

Budú sa hrať 4 scény, ktoré si každá skupina vylosuje, na prípravu budú mať hodinu a pol. Samotná scénka bude trvať maximálne 5-10 minút.

Vylosujú si žáner a názov hry:

Žánre: muzikál – všetky texty sa musia spievať, rozhlasová hra – za plachtou iba zvuky, nemý film – bez slov, môžu občas preblesnúť slová na tabuľkách a v pozadí hrať hudba, poľský dabing

Hry: Hamlet, Sen noci svätajánskej, Othello, Richard III.

K hrám budú mať ich zhrnutie deju...

Štvrtok – Smilstvo a cudzoložstvo

Výlet – k prameňu Ipl'a

Večer vzťahov

Táto aktivita, diskusia o vzťahoch, sa bude odohrávať v skupinkách, kde ju budú viesť jednotliví animátori. Na začiatku vysvetlím pravidlá:

- diskusia bude prebiehať v štyroch kolách,
- počas prvého kola budú činní iba chlapci, tí sa posadia do kruhu a rozprávajú sa, vyjadrujú svoje názory, postrehy a skúsenosti k diskutovaným otázkam
- počas tohto, prvého kola sú dievčatá nečinné, samozrejme sedia poblíž, no mimo chlapčenského kruhu, a počúvajú ako sa vyvíja téma, nijako do diskusie nezasahujú, ani na vyjadrenia chlapcov nereagujú
- v druhom kole sa úlohy vymenia – dievčatá sedia v kruhu a diskutujú a chlapci sa stávajú nemými poslucháčmi
- tretie kolo má podobný scenár ako prvé kolo a štvrté zasa ako druhé.

Otázky budú rozdelené na 2 časti – spoločné pre 1. a 2. kolo a spoločné pre 3. a 4. (s jednou výnimkou – jedna otázka bude pre dievčatá už v 2. kole a pre chlapcov bude táto otázka až v 3. kole). Otázky sú formulované pre chlapcov (v zátvorkách pre dievčatá):

1. a 2. kolo:

Čo si všímaš/ všimneš na dievčatách (chlapcoch)?

IBA PRE DIEVČATÁ (v 2. kole): Čo si najviac ceníš na chlapcoch?

Čo ťa najviac odradí na dievčatách (chlapcoch)?

Čo myslíš, čo dievčatá (chlapci) najviac oceňujú na chlapcoch (dievčatách)?

Čo si myslíš, v čom sú si dievčatá a chlapci podobní?

V čom sú dievčatá a chlapci odlišní?

3. a 4. kolo:

IBA PRE CHLAPCOV (v 3. kole): Čo si najviac ceníš na dievčatách?

Myslíš, že existuje veľmi dobré priateľstvo medzi chlapcom a dievčaťom?

V čom sa odlišuje veľmi dobré priateľstvo s dievčaťom (chlapcom) a chodením s ním?

Čo myslíš, kedy je najlepší vek pre začiatok chodenia s dievčaťom (chlapcom)?

Podľa čoho spoznám, že mám začať s tou dotyčnou (tým dotyčným) chodiť?

Myslíš, že každé chodenie skončí manželstvom? Alebo podľa čoho spoznáš, že je čas rozísť sa?

Čo myslíš, aké telesné prejavy lásky majú svoje miesto počas chodenia a aké až počas manželstva?

Piatok – Pýcha

Doobeda

Práca v dedine

Poobede – Beh v lese

Aktivita prebieha v 8 skupinkách (každá skupinka sa rozdelí na polovicu). Cieľom je prejsť všetkých 12 stanovišť v čo najkratšom čase. (Sčítava sa čas celej skupinky).

Na začiatku hry dostane každá skupinka mapu – po konzultácií s Drobcom skôr náčrt územia na ktorom sa budú pohybovať-, na ktorej bude vyznačených 36 bodov aj očíslovaných (z toho len 12 sú skutočné stanovištia, ostatné sú slepé body do ktorých sa dostanú ak vyriešia zle úlohu na stanovišti.) V mape budú všetky miesta označené úplne rovnako. V lese bude na normálnom stanovišti úloha, na slepom bode milý odkaz. Všetkých 12 stanovišť tvorí kruh, to znamená že skupinka skončí vtedy ak sa dostane opäť na stanovište na ktorom začala.

Na stanovištiach je potrebné vyriešiť logickú úlohu, pričom je možné si vždy zvoliť z 3 možných odpovedí. Pri každej z týchto odpovedí je napísané na ktoré číslo treba pokračovať (vzorová úloha v príklade, samozrejme správna odpoveď nebude označená).

V lese nie sú vyznačené žiadne cesty, sú označené len stanovištia ako normálne tak aj slepé a to všetky rovnako, až po príchode na miesto zistia čo je tam napísané. Ak sa dostanú do slepeho bodu musia sa vrátiť a zvoliť inú (podľa možnosti správnu) možnosť.

Hru začínajú hrať všetky skupinky naraz avšak v iných východiskových bodoch.

V prípade, že sa na stanovišti stretnú dve skupinky, môžu úlohu riešiť obe naraz môžu si aj pomáhať, je to na nich ako sa dohodnú, čo si myslia že sa im viac oplatí (pomáhajú tým súperovi). Tí čo tam boli prví teoreticky majú možnosť nárokovať si súkromie avšak tento nárok druhá skupinky nemusí uznať záleží ako veľmi budú presvedčiví.

Príklad:

Hodiny naposledy ukazovali správny čas o polnoci (00:00). Potom sa spomaľovali, pričom každú hodinu vykazovali ďalšie 3,5 minútové meškanie. Zastali pred 2,5 hodinami a vtedy ukazovali čas 13:11. Hodiny išli chybné menej ako 24 hodín. Koľko hodín je teraz ?

- a) 15:41 pokračuj na číslo 24 (toto vedie do slepoty)
- b) 16:30 pokračuj na číslo 31 (ak pôjdu sem nájdú opäť ďalšiu úlohu)
- c) 14:55 pokračuj na číslo 10 (aj toto vedie do slepoty)

Večerná vedomostná hra:

Krátka charakteristika: Hra, kde majú možnosť vyniknúť nielen svalovci...

Cieľ: precvičiť mysle a spojiť informácie v komplexnejšie vedomosti.

Priebeh: Každá skupina zasadne k stolu. Stoly v polkruhu. Každá skupina dostane obnos bodov, ktoré získajú v krátkom úvodnom teste, ktorý bude ľahký. Vypracúvajú spoločne. Je predostrených 5-10 tém. Na každú tím nominuje troch borcov. Príklady názvov tém: Pubertálna hudba, Somálska ponorková flotila, Svine, Čaj, Nebezpečné severoafrické cicavce a pod. Borci postúpia dopredu. V téme bude 8 otázok. Skupina vybaví svojich borcov počtom bodov, ako uznajú za vhodné, ako im doveruju. Jedna skupina dostane otázku. Ak chce odpovedať, tak musí na nu vložiť polovicu bodov, čo dostala od skupiny. Ak odpovedajú správne získajú rovnaký počet bodov čo vložili. Ak nebudu riskovať a neodpovedia, tak nič ne strácajú a ide skupina po ich pravici, až kým nieje otázka zodpovedaná. Každá skupina má 2x otázku položenú im ako prvým. Borcovia sa nesmú opakovať prívami. Maximalne 2x... podľa počtu tém.

Podstatne zvoliť otázky tak komplexné. Napríklad. Koľko rebier má prasa? Koľko námorných míľ prejde somálska ponorka rýchlosťou 24 uzlov za hodinu keď je ponorená? A podobne...

Sobota – Pán znovu zhromaždil svojich

Raj srdca labyrint sveta

Čas na aktivitu:

Sobota dopoludnia + hodnotenie v skupinkách popoludní

Charakteristika aktivity:

Inscenačná hra. Účastníci prechádzajú symbolicky životom. V každom období majú možnosť zvlášť zažiť typickou aktivitou. V čase medzi jednotlivými obdobiami premýšľajú nad svojimi krokmi, nad zážitkami

Úvod:

O chvíľu sa narodíte do nového života. Záleží na vás, aké rozhodnutia spravíte, aké máte priania, záleží na vás, ako dokážete tento svoj život naplniť.

Teraz ste ešte nenarodení, ale už ste v raji svojho srdca. Tam vonku na vás čaká celý svet a tento svet je Labyrintom najrôznejších skúšok, prekážok, ale aj úspechov a šťastia. Vždy sa však budete vracieť do späť do raja svojho srdca, kde jedine môžete nájsť pokoj, lásku, porozumenie a odpoveď na všetky otázky.

Do Labyrintu sveta, kam sa o chvíľu narodíte, pôjdete vždy žiť určitú etapu života a je len na vás, ako sa rozhodnete ju prežiť. Čaká vás tu práca, vzdelanie, rodina, priatelia, vaše koníčky a podobne. Záleží len na vás, ako naplníte tieto etapy svojho života. Za každým, keď budete vstupovať do Labyrintu sveta, musíte sa napiť vody života na znamenie zaistenia základných životných potrieb, pretože bez vody nie je život. Všetko ostatné je už vecou vašej voľby.

Potom vás pozvem späť do Raja srdca, kde budete môcť premýšľať o práve prežitej etape, písať si do denníka dôležité zážitky, skúsenosti, môžete písať listy svojim blízkym, môžete hľadať odpovede na otázky, na ktoré ste na svojej ceste životom narazili. Taktiež tu môžete plánovať svoj ďalší život, určovať si ďalšie ciele..Potom vás pošlem do ďalšej etapy vášho života. Tak prežijete celý svoj život. Určitá etapa v Labyrinte sveta a medzičas- čas ticha- v Raji srdca.

Teraz už nastáva čas vášho vstupu do života. O chvíľu vás uvediem do Labyrintu sveta. Narodíte sa a prežijete prvú etapu vášho života.

etapa- 15 minút

čas v Raji srdca- 15 minút

Prostredie:

Raj srdca - útulná miestnosť, teplo, tichá meditačná hudba. Na stene visí mapa Labyrintu, veľký životopis (zvisle dole mená hráčov, vodorovne etapy- kolonky musí byť dostatočne veľké pre kartičky zo stanovísk a zapsaní osudových zásahov), pre každého je prichystný zápis-

níček a pero. V priebehu hry budú Anjeli účastníkom vždy pri návrate do Raja srdce odebírat kartičky a lepíť je do životopisu.

Labyrint sveta - okolité miestnosti. Jednotlivá stanovišťa by mali vytvárať atmosféru, charakter prostredia. Je možné, aby na niektorých stanovištiach boli organizátori. Úplne však postačí jednoduché označenie stanovišťa a niekoľko rekvizít - dávame tým hráčom viac priestoru pre rozvíjanie fantázie. Na všetkých stanovištiach sú kartičky (farebne odlišené), z ktorých jednu si každý vezme a odovzdá po návrate do Rája srdca.

Roly:

Animátori zabezpečujú chod aktivity v niekoľkých základných úlohách:

OSUD - Fero

Pohybuje sa (okrem úvodu) v Labyrinte sveta a zasahuje do životov účastníkov (viď ďalej). Voľbu robí buď náhodne, alebo ako dôsledok konania jedincov (napr. ten, kto príliš pracuje, môže dostať infarkt). Rola Osudu vyžaduje znalosť účastníkov. Pozor na atmosféru pri udeľovaní handikepov - musí byť cítiť osudovosť, nie škodoradostnosť. Musí prebiehať rýchle.

ASISTENTI OSUDU – ANJELI

V Raji odoberajú lístky, lepia ich do životopisov (lepidlo, fixy) a zapisujú osudové udalosti, vyhodnocujú zásahy Osudu. V Labyrinte sú pomocníkmi Osudu pri jeho zásahoch. Povahovo sú rovankí - konejší a utišujú v Ráji srdce, pri asistenci pomáhajú Osudu v Labyrintu dle situácie (prísni a nestranní).

MUDRCI - (kostým starce)

Prevádzajú hrou, väčšinou zostávajú v Raji. Poznajú presný priebeh a radia nerozhodným, vysvetľujú nechápavým. Je hlasom múdrosti, ktorú každý nachádza predovšetkým v Raji svojho srdca.

POMOCNÉ SILY - Pomáhajú kde je teeba, robia zmeny vo svete.

1. etapa narodenie - 6 rokov- Ranné detstvo

- škôlka- vymaľovávanky; hračky- barbie, autíčka, detské pesničky, autíčkový koberec
- starí rodičia- detské knihy- rozprávky, detská výživa, piškóty, staré fotografie, kakao

2. etapa 6 - 14 rokov- Detstvo

- ZŠ- učenie sa písať; šlabikár, prvácke zošity
- hudobné krúžky- noty, hudobné nástroje (gitara, flauta,..)
- športový krúžok- lopta, švihadlo, frisbee
- jazykový krúžok- taliančina, nemčina, francúzština, angličtina, ruština (knihy a pracovné zošity)

3. etapa 14 - 17 rokov- Adolescencia

- priatelia- vyrobiť darček (plastelína, orgiami, náramky priateľstva, rýchlo tvrdnúca hlina)

- doma- domáce práce –háčkovanie / štopkať ponožky (dievčatá); chlapci – PC hry, mobily, komiksy, vtipy
- škola- naučiť sa báseň, príklady

4. etapa 17 - 25 rokov – Mladšia dospelosť

- animátor- vymyslieť stretko
- diskotéka- hudba, disko guľa, drinky
- krčma- nealko pivo
- brigáda- manuálna práca- zametanie dvora, umývanie dlážky a okien

5. etapa 25 - 45 rokov - Produktívny vek

- práca - pohovor
- rodina- prebalenie detí, umývať riad, žehliť, umyť záchod

6. etapa 45 - 60 rokov - Zrelosť

- doma- TV- telenovely, športový záznam, noviny
- wellness- máčanie nôh, uhorky, škrabka hlavy
- priatelia- kaviarnička, noviny

7. etapa 60 - 75 rokov- Dôchodok

- doma- čas s vnúčatami- uvariť puding, rozprávkové knihy
- cestovanie- do dediny s 1 eurom a foťákom, mapy

8. etapa 75 – smrť- Staroba

- nemocnica
- kopanie hrobu
- modlenie pred smrťou

OSUD: strata práce, smrť manžela, ochrnutie, vyhodenie zo školy, autonehoda, oslepnutie, smrť blízkeho, výhra v športke, narodenie trojičiek, dedičstvo, hádka s rodinou, duchovné povolanie, muž alkoholik, dieťa droguje, podvádzanie, týraná žena, choré dieťa , narodenie súrodenca, nájdeš svojho životného partnera/partnerku

Čo potrebujeme:

Vymaľovávanky, farbičky, voskovky, hračky- barbie, autíčka, plyšáci, detské pesničky, koberec autíčkový, leporelá, detské knihy- rozprávka, detská výživa, piškóty, staré fotografie, kakao, šlabikár, prvácke zošity, noty, hudobné nástroje, lopta, švihadlo, freesbe, taliančina, nemčina, francúzština, angličtina, ruština (knihy a pracovné zošity), farebný papier – kniha

orgiami (návod), tvarovaciú hlinu, bavlnky- kniha Náramky priateľstva, bavlnky na háčkova-
nie, háčiky na háčkovanie, ponožky na štopkanie, komiksy, vtipy, báseň – Ján Botto (Žltá ľa-
lia), Samo Chalupka (Mor ho!), Ivan Krasko (Otcova roľa), príklady z matiky, Itineráre, pa-
piere, perá, knihy s hrami,, Hudba, disco guľa, slamky, džúsy (drinky) repárky, mp3, Nealko
pivo (radler), Vinea – červená, biela, Metla, lopatka s metličkou, švédka handra, okená, ved-
rá, bábiky, Plienka, horčica, kečup, jar na riad, lavór, hubka na riad, savo na záchod, žehlička,
žehliaca doska, Stiahnuť nejakú telenovelu, PC, projektor, športový záznam, noviny, aspoň
5 lavórov, uhorky na oči, škrabka hlavy, Čokoládu varenú, cappuccino, noviny, časopisy, čaj,
keksy, Rozprávky, puding (zalievaný s vodou), 1 euro, foťák, mapy, Fonendoskop, biely
plášť, obvazy, paličky do úst, šumivé tabletky (vitamíny), rýľ, lopaty, modlitebné knižky,
modlitby k sv. Jozefovi za dobrú smrť, blok na zapísanie svojich pocitov pre každého účast-
níka, perá, flipcharty, výkresy

Hodnotiaca diskusia

- niečo ako streková diskusia o hodnotách života s tým, že iniciačná aktivita prebiehala celé dopoludnie
- bolo by fajn mať príjemné miesto, keksíky ... pohodka
- dávať pozor na »bezpečie« - denničky sú nedotknuteľné pre iných, počas dopoludnia sa odvažovali veľmi snívať - neobnažiť ich sny, prešľapy ...
- porozprávať im aj o sebe, najmä nakonci o tom ako to vidím a robím ja, ako vážne beriem svoj život – svoje hľadanie hodnôt, toho kto som (povolania) JA

1. kolo – pocit a postoj účastníka k hre (vžitie sa)

ako ste sa cítili, ako sa vám podarilo vžiť sa do tejto hry, čo bolo fajn, čo bolo veľmi náročné, ...

2. kolo – racionalizácia aktivity, verbalizácia čo som prežíval-a

ako jednotlivé obdobia života,

bolo ľahké sa rozhodnúť, kde budem to obdobie žiť ... (pozerajúc spätne na svoj životopis ??
kde som prežil väčšinu života, v akom prostredí, s akými ľuďmi, KTO je pre mňa dôležitý?),

kto kedy zomrel – bolo to prekvapujúce?,

ako som »prežil« do konca aktivity, bolo to náročné iba pozorovať?,

bol by som spokojný s takto žitým životom? Čo by som zmenil?

3. kolo – zovšeobecnenie na reálny život

čo z toho funguje v reálnom živote?

čo by mohol znamenať Labyrint sveta a čo Raj srdca

čo živá voda, jednotlivé postavy ...

Hovorí sa, že mladosť je najdôležitejšia etapa života. Prečo?

S kým sa rozprávam o svojom živote, potrebujem vôbec niečo s niekým riešiť? (Možno by mohli aj animátori porozprávať ako to robia :)

Kde v tom všetkom mojom snívaní bol Boh?

S kým sa porovnávam ...aký by som mohol byť, čo by som chcel zanechať ... ?? A čo iní veľkí ľudia ... Kristus, Mária, don Bosco ..., animátori?

Tanečný večer – bude formou zábavných disciplín

1. **Balónový tanec** – spoločenské tance v pároch, každý chalan má na nohe priviazaný nafúkaný balón, cieľom je sa popri správnom prevedení spoločenského tanca sústrediť na prasknutie balóna ostatným nepriateľským partnerom, vyhráva pár, ktorému ostane poslednému balón na nohe.
2. **Tanec s jabĺčkom** (neviem či úplne vhodný) – pár tancuje s jablkom medzi čelami, jablko nesmie spadnúť, vyhráva pár, ktorý vydrží držať jablko spolu najdlhšie. (môže to byť aj tenisová loptička)
3. **Metlový tanec** – spoločenské tance - jeden chalan tancuje s metlou, ostatní s dievčatami, hudba hrá, akonáhle hudba hrať prestane, všetci si musia vystriedať partnerky a jednému opäť ostane metla – tancuje sa kým je chuť
4. **Plachtové spoznávanie** – za plachtou je na jednej strane skupina dievčat a na druhej skupina chalanov. Po odštartovaní si vyberú baby najprv jedno dievča, ktoré pošlú chalanom a to takým spôsobom, že spoza plachty vystrčí určenú časť tela – ruku, nohu a chalani majú uhádnuť, o aké dievča ide – vždy je iba jeden pokus. Podobne sa postupuje aj v prípade chalanov – vyberú si spomedzi seba jedného a baby spoločne hádajú o koho išlo (majú 10-15 sekúnd na to aby sa dohodli, potom musia povedať meno). Vyhráva tím, ktorý uhádne viac ľudí

Treba zabezpečiť: 25ks balónov, 25ks tenisových loptičiek alebo jablko, metlu, veľkú nepriehľadnú plachtu(alebo deku)

Nedeľa

odchod+ hodnotenie (dotazníky), listy