

Birmovanecký tábor

Miletička 2015

Biele Vody, Hriňová

Western

Pondelok

Poobede – ubytovacia hra (Rado)

Obchodovanie na divokom západe

Ciel hry: Zarobiť cielené množstvo peňazí aby sa mohli ísť ubytovať do izieb.

Pravidlá: Hru hrá každý sám za seba ale na konci sa sčítavajú body izby dokopy. Každý jedinec disponuje obchodnou kartou, na nej sa zaznamenáva každá činnosť.

Obchod a mestá: Každý záprah začína hru so základným vkladom 50\$. Za tento kapitál sa snaží lacno nakupovať a drahšie predáť v inom meste. Obchoduje sa s 9 Rôznymi komoditami: čaj, hodváb, kožušiny, koreniny, nástroje, víno, zlato, otroci, pušky v rôznych mestách ktoré sú rozmiestnené v priestore. Cena pre nákup a predaj v meste je vždy rovnaká!

Skladové priestory: Každá záprah má **3 skladové priestory**. Tento priestor je možné rozšíriť až do maximálneho počtu **5**. Dodržovanie tohto pravidla kontrolujú obchodníci v mestách alebo šerifovia. Porušenie pravidla sa trestá **stratou všetkých komodít v záprahu**.

Obchod s otrokmi: Je **nelegálny**. Pokiaľ chce záprah obchodovať s otrokmi musí mať zakúpené povolenie. Pokiaľ záprah obchoduje bez povolenia na obchod s otrokmi riskuje chytenie šerifom a odobratie všetkých komodít a pokutu. Obchodníci (animátori v mestách) nelegálny obchod ignorujú.

Banditi: Každý záprah na základe svojho rozhodnutia sa môže stať banditom. Každý záprah sa môže stať banditským záprahom keď obsahuje aspoň jednu pušku. **Puška taktiež zaberá priestor pre komodity**. Ak chce banditský záprah okradnúť iný musí zakričať „Hijoooo ty mrcina“ a musí sa to odohrať vo voľnom priestranstve mimo mesta. Keď chytia súpera nastáva imaginárny súboj kde na svojich obchodných kartách ukážu oba záprahy koľko majú pušiek ak majú zhodne rozchádzajú sa bez ujmy. Ak má jeden záprah vyšší počet pušiek tak ten vyhráva. Porazený záprah sa musí nehať odvieť do banditských miest(budú dve). Kde bude časť ich peňazí a časť ich tovaru prenesená do vlastníctva víťazovi súboju. Negatívum banditov je že môžu obchodovať len v banditských mestách (sú 2/6). Ak má záprah dve alebo viac pušiek je považovaný za banditský. Ostatné okrem dvoch banditských miest ihneď tieto záprahy vykážu.

Šerif: Dohliadá na pravidlá. Posádka pred šerifom nemôže utekať.

Koniec hry: Nastáva postupne keď trojice/dvojice nazbierajú cieľnú čiastku na ubytovanie.

Špeciálne ponuky: Ponúkajú ich rôzne mestá napr.: hazard, pôžičky alebo vylepšovaním svojich záprahov. Tieto informácie budú uvedené na informačných papieroch konkrétne v mestách.

Pondelok večer (Maťo a Maco)

Deti na začiatku rozdelíme do malých skupiniek. Počas večera budú prebiehať aktivity.

Aktivity budú prerušované vsuvkami. Po rade by sa mali tieto všetky veci udiť:

1. Motivačné videjko
2. Mustang (tanec My Pony)
3. Hodnotenie I
4. Varecha - hra
5. Hodnoty
6. Pantomíma – hra
7. 3+1 vety
8. Uhádni osobu – hra
9. Hodnotenie II
10. Videjko na koniec

Mustang – je to obyčajný This is the story of my Pony, len miesto Pony sa spieva Mustang.

Hodnotenie I – V štyroch kategóriach si budú musieť spísať, ako sa vidia teraz a ako sa chcú vidieť o 10 rokov. Kategórie sú: rodina, duchovný život, kariéra (škola, práca), sociálny život.

Varecha – Hrá sa vo dvojici. Obom sa zaviažu oči šatkou a dajú si do úst lyžicu. Vysvetlí sa im, že hra spočíva v tom, že musia toho druhého trafiť lyžicou po hlave. Keď sa už má začať hrať, vtedy animátor jednému z nich rozviaže oči a dá miesto lyžice varechu do ruky. Všetko samozrejme potichu. Teraz je už len na hráčovi, ako sa zachová – či udrie, alebo neudrie.

Hodnoty – podobná aktivita ako na predposlednej sšpa. Na zem po miestnosti sa rozloží asi 20 papierikov. Na každom bude nejaká hodnota, vlastnosť, atď. Úlohou detí je prechádzať sa po miestnosti a zapísať si 4 hodnoty, ktoré sú pre neho

najdôležitejšie v jeho živote. Potom bude v skupinkách diskusia, že prečo si kto čo vybral.

Pantomíma – niekoľkí pôjdu za dvere. Tam sa im vysvetlí, že majú zahrať niečo (konkrétne, čo im povieme). V miestnosti zatiaľ ostatným povieme, že títo ľudia sa budú snažiť zahrať niečo iné (ako sme im povedali). Potom sú zavedení do miestnosti, kde zahrajú svoju pantomímu.

3+1 vety – aktivita z poslednej sšpa. Každý si o sebe premyslí 3 pravdivé kuriozity a jednu nepravdivú. Niekoľkí sa vylosujú, prednesú svoje 4 vety. Ostatní majú zistiť, čo je nepravda.

Uhádni osobu – v kruhu sa bude posúvať škatuľa, v ktorej bude zrkadlo. Úlohou detí je uhádnuť, čo je v škatuli. Povieme im, že je tam obrázok jedného človeka. Majú povolené hádať len vtedy, pokiaľ ešte nedržali škatuľu. Keď aktuálne niekto drží škatuľu, tak musí povedať jednu vlastnosť o tej osobe (resp. o sebe). Nemôže však nič iné prezradiť, ani nijako inak naznačiť.

Hodnotenie II – to isté ako hodnotenie I. Chceme ale, aby počas večera prehodnotili svoje videnie sa. Práve preto majú ešte jednu šancu upraviť si svoj životný „plán“.

Utorok

Doobeda (Dominik)

Wavrdov memoriál

Poobede (Maťo)

Stavba Vodných mlynov

Skupinka má za úlohu postaviť vodný mlyn, ktorý bude pozostávať z vecí ktoré nájde v prírode, plus jedna špeci vec, ktorú dostane každá skupinka a musí ju zakomponovať do svojho mlynčeka, pričom nie je podstatná efektívnosť ale efektnosť. Z mlynu musí byť taktiež spravená aj kvázi kladka, musí byť natoľko schopná, aby zdvihla závažie na šnúrke, ktoré bude pripevnené o časť mlynčeka. Ide o čas, skupinka ktorá zdvihne závažie čo najrýchlejšie vyhráva. Taktiež sa hodnotí aj vizuál :)

Majú na to cca 1,5 hod.

Večerný program (Viki)

Diskusia v kruhoch

Vytvorí sa dva kruhy chlapci budú vo vnútornom dievčata vo vonkajšom, položí sa otázka pre chlapcov, postupne ju budú zodpovedať a dievčata nebudú môcť nič povedať, ako aby tam neboli, len počúvať budú

Otázky pre chlapcov:

- Co si všimneš na dievčati ako prvé?
- Co sa ti na dievčati najviac páči?
- Máš radšej keď je dievča aktívne, alebo radšej sám spravíš prvý krok?
- Máš rád športovo založené dievčata?
- Myslíš si, že by sa dievčata mali chrániť a mal by si im/jej pomáhať, alebo myslíš „Ze je to už pase?“
- Co si myslíš je pre vzťah lepšie keď sú chlapec a dievča kamaráti a postupne sa „Seba zalúbia, alebo je lepšia táka tá láska na „prvý pohľad,?“

Otázky pre dievčata

- Co si všimneš na chlapcovi ako prvé?
- Co sa ti na chlapcoch najviac páči?
- Ako si predstavuješ dokonalé rande?
- Koho by si si skor vybrala, futbalistu alebo bubeníka v kapele?
- Co si myslíš je pre vzťah lepšie keď sú chlapec a dievča kamaráti a postupne sa „Seba zalúbia, alebo je lepšia táka tá láska na „prvý pohľad,?“
- Páčilo by sa ti keby tá chlapec chránil a pomáhal ti, bol k tebe zdvorilý, alebo ti to „Pripadá ako zbytočne a divne?“

Cajovna

??Súťaž(može/nemusi byť)??

-Kto vydrží dlhšie tancovať bez pomyšlenia rôzne tance

Zatancujeme si oficiálny táborský tanec a naučíme sa ho poriadne 😊

Potom to bude také voľnejšie, budú sa púšťať všetky tance oratóvské, plus bude možnosť tancovať na ten x-box, táka voľnejšia zábavicka 😊

Nočná hra (Tomáš)

Budú pripravené 3 cesty lesom. Ku každej ceste prídu 2 skupinky. Najprv sa vyberie cestou iba jedna skupinka a druhá zostane čakať. Animátor bude viesť skupinku lesom a postupne bude nechávať v lese jednotlivých členov skupinky. Vždy im ponúkne možnosť, že kto je ochotný sa obetovať za skupinku a zostať tu v lese sám. Počas toho ako budú sedieť v lese, tak ich ďalší animátori budú strašiť. Postupne sa animátor zbaví všetkých členov a vráti sa na začiatok. Na začiatku vyzdvihne druhú skupinku a postupne ich bude nechávať tiež v lese a popri tom vždy vyzdvihne člena prvej skupinky a odvedie celú prvú skupinku na koniec. Potom sa animátor vráti s prvou skupinkou na začiatok a nechá ich tam čakať. Potom vyzbiera aj druhú skupinku a vráti sa s ňou na začiatok. Jedna cesta zo začiatku na koniec by mohla trvať takých 15 minút.

Ak uznáme za vhodné, tak miesto suchého návratu môžeme skupinku rozdeliť do trojíc. Dvom z trojice zaviažeme oči a jeden ich bude držať za ruky a musí ich doviestť až do tábora.

Streda

športové dopoludnie/ divoká olympiáda (Rado)

- Bejzball
- Americký futbal
- firsbee
- biges/ ringo

Pomôcky: volejbalová lopta, šiška, kužele, tanier, ringo, sieť

Poobede

Priateľstvo

- Spoznanie svojich priateľov, spoločenstva
- Vedieť odhadnúť svoje postavenie v spoločnosti
- Príbeh – Chesley vyráža na cestu do pevnosti, nevie však, ako sú na tom jeho priatelia ... zatiaľ čo on čelí mnohým nebezpečenstvám, musí veriť svojim priateľom, že to nerobí zbytočne

Hra na stanoviská (Maco a Dominik)

čas (cca): 14:30 - 17:30

Hneď poobede pripomenieme deťom, aby sa rozdelili do trojíc, (ak sa dá) aby boli so svojimi najlepšimi kamarátmi (alebo s tými, čo ich najlepšie poznajú!

Hra začína registráciou trojíc, aby sme vedeli, ako sa rozdelili. Za celé poobedie budú môcť získať dokopy 200 bodov. 100 bodov budú môcť získať za stanovištia a druhých dvesto za jednu veľkú hru.

10 stanovišť (potrebujeme 10 animátorov!)

1.Blackjack – hrá sa klasický Blackjack. Animátor rozdáva karty a trojica hrá.

Bodovanie: 5=01 4=23 3=45 2=67 1=89

2.Rybárčenie – v lavóre alebo vo vaničke s vodou budú nasypané Jojo cukríky (rybičky) a úlohou detí ich je vybrať čo najviac za 30 sekúnd.

Bodovanie: 5=50 4=40 3=30 2=20 1=10

3.Mlieť kávu – deti majú za úlohu rozomlieť zrnká kávy za určitý čas. To čo rozomelú ide cez sitku a na váhu.

Bodovanie: 5=50g 4=40g 3=30g 2=20g 1=10g

ALEBO

5=100g 4=80g 3=60g 2=40g 1=20g

4.Obchodovanie – za každé stanovište dostávajú body, ktoré sa im spisujú na papier. Na tomto stanovišti si majú možnosť vybrať z troch zakrytých bodov 5,3 a 1. Vyberú si a zistia, či zarobili alebo prerobili.

5.Pokladanie koľajníc – 3 kusy dreva sú položené za sebou v určitej vzdialenosti (prvé je najbližšie a posledné je najďalej). Deti sa samé rozdelia podľa kondičky, kto zabehne po najbližšie drevo a kto po to najďalej. Keď ich všetky donesú, postavia ich za seba ako koľajnice. Stopuje sa im čas na sekundy.

Bodovanie: 5=30 4=45 3=60 2=75 1=90

6.Ponny espres – klasická behačka

7.Mastičkár – budú zakryté rôzne ingrediencie. Každý člen trojice si vyberie niečo a vyrobia z toho mastičku, ktorou si natrú tvár.

8.Hudba – naučiť sa text pesničky Bedna od whisky (prvé tri slohy, každý jednu) a potom spolu zaspievať na karaoke verziu.

Bodovanie: 5=bezchyby 4=1 chyba 3=2 chyby 2=3 chyby 1=4 a viac chýb

9.Prekladateľ – dešifrovať macoliku

10.Píliť drevo – deti píliť konáre/drevo za určitý časový úsek.

Bodovanie: 5=5 4=4 3=3 2=2 1=1

- animátor na stanovišti si bodovanie môže klúdne prispôbiť

Druhá časť hry bude prebiehať takto: Každú trojicu rozdelíme na A, B a C. Áčka dáme spolu, Béčka dáme spolu a Céčka dáme spolu. Všetci dostanú 3 otázky (od najľahšej po najťažšiu). Povieme im bodovanie otázok – 3,4,5. Ako trojica majú získať spolu presne 10 bodov, čím dostanú 100 bodov za túto splnenú úlohu. Trojica je oddelená, takže sa medzi sebou nemôžu rozprávať. Ale Áčka, Béčka a Céčka sa medzi sebou rozprávať môžu.

Večerná hra (Maco a Dominik)

čas (cca): 20:00 – 21:00

Hrá sa znovu na Áčka, Béčka a Céčka. Béčka a Céčka odvedieme bokom na dve rôzne strany a uviažeme ich ku stromom. Áčkam povieme, že ich úlohou je vyslobodiť Béčka a Céčka. Finta je ale v tom, že čím neskôr to urobia, o to budú mať viacej bodov. Kto príde po časovom limite, bude diskvalifikovaný (0 bodov). Aby to nebolo také jednoduché, po časových intervaloch budeme Béčka a Céčka mučiť. Spôsoby mučenia: mastička, alpa, múka na hlavu, pierko do nosa.

Štvrtok

Výlet

Piatok

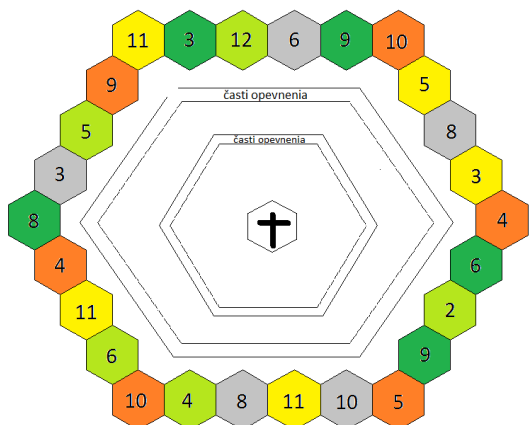
Doobeda (Dominik)

Výroba knižiek

Poobedná hra (Tomáš a Rado)

Cieľom hry je spoločne postaviť kostol, pričom o víťazstve rozhodne v akom poradí postavila skupinka svoju stenu kostola.

Ocitáme sa pri najväčšej bitke, mesto obklúčili nepriatelia a my sa musíme brániť. Postupne sa snažíme postaviť opevnenia a vyhnať nepriateľov z mesta.

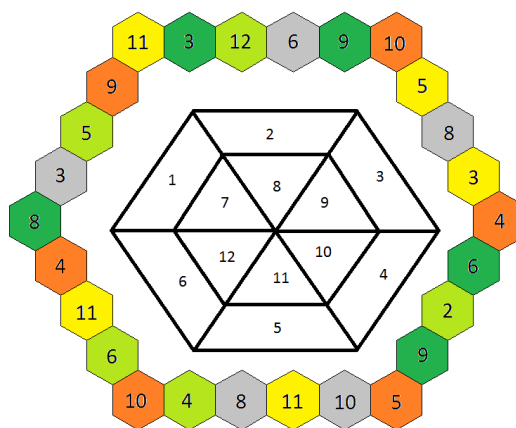


opevnenia. Opevnenie je rozdelené na – rovnaký počet je aj políčok v okolí

Mesto sa delí na 12 trojuholníkov. Ak skupinka postaví časť opevnenia, musí v danom trojuholníku postaviť cestu. Skupinka môže mať postavenú iba jednu časť opevnenia v danom trojuholníku.

Na začiatku kola vedúci, ktorý je na ťahu hodí 2 kockami. Súčet, ktorý padne na kockách určí, ktoré políčka budú ťažiť. To znamená, že ak padne číslo, pred ktorým mám postavenú časť opevnenia získam z neho jednu surovinu. Farba políčka určí o aký typ suroviny ide. Jedna časť opevnenia má vždy dosah na 3 políčka. Napríklad časť opevnenia, ktorá je pred číslami 3-5-9 ťaží pochopiteľne práve z týchto políčok. Opevnenie môže byť prvej úrovne alebo druhej úrovne. Opevnenie prvej úrovne ťaží jednu surovinu a opevnenie druhej úrovne dve. Hneď po hode kocky môže vedúci poslať svojho posla ku skupinke, aby im odovzdal informáciu, ktoré ich políčko ťaží. To je podnet pre ďalších hráčov zo skupinky, aby sa fyzicky vybrali na svoje políčko pre danú surovinu a doniesli ju svojej skupinke. Každý hráč môže nieť maximálne jednu surovinu. Ďalej počas svojho ťahu môže vedúci obchodovať s ostatnými vedúcimi formou výmenného obchodu. Samozrejme môže obchodovať len so surovinami, ktoré má v ruke. Na konci svojho ťahu môže ešte nakúpiť ďalšie časti opevnenia alebo cesty. Ak už chce ukončiť svoj ťah odovzdá kocky ďalšiemu vedúcemu. Potom ako každý vedúci zahrá svoj ťah, odchádza ku svojej skupinke a nahradí ho ďalší.

Každý tím si zvolí vedúceho a posla. Po každom kole môžu posla zmeniť, ale vedúceho zmeniť musia. Na začiatku hry sa stretnú všetci vedúci v strede pri veľkom hracom pláne a postaví si 2 časti



26 častí mesta.

chce najprv

stavebné náklady	drevo	tehla	žitko	kameň	Ovca
cesta	1x	1x			
opevnenie prvej úrovne	1x	1x	1x		1x
opevnenie druhej úrovne			2x	3x	
šerif			1x	1x	1x
stena kostola	3x	3x	5x	3x	3x

Každý vedúci má časový limit pre svoj ťah a zároveň je aj stanovený časový limit pre každé kolo.

Skupinka sa snaží získať 7 bodov. Každá časť opevnenia prvej úrovne má hodnotu 1 bod a druhej úrovne 2 body. Keď skupinka získa 7 bodov, dostane stavebné povolenie a informáciu o stavebných materiáloch potrebných na stavbu svojej časti kostola.

Ak padne číslo 7 prichádzajú banditi. Banditi zatarasia prístup k určitému políčku, čo spôsobí, že dané políčko nebude ťažiť, až dokým sa banditi nepresunú. Banditami môže hýbať aj šerif, ktorého služby si môžu zaplatiť.

Počas hry môžu hráči naraziť na Daltonov – animátori s bičmi, ktorí keď zasiahnu jedného z hráčov hneď stráca surovinu, ktorú niesol a zároveň na 5 minút ide do lazaretu. Počet Daltonov sa počas hry môže meniť.

Večer (Maco)

Kvíz

Deti sú rozdelené do skupín – dajú sa získať body do hodnotenia. Kvíz sa veľmi nápadne podobá na televíznu reláciu Duel.

Úlohy riešia spoločne ako skupina (s výnimkou prvého kola). Vždy odpovedá hovorca skupiny. Môže a nemusí sa vymieňať.

Kvíz má 3 kolá, za každé sa dá získať istý počet dolárov. Vyhráva skupina s najväčším počtom dolárov. Dá sa ísť aj do mínusu.

Prvé kolo:

Z každej skupinky sa vyberú dvaja ľudia. Postupne im budú adresované otázky, ktoré treba zodpovedať. Otázok bude 10 na skupinu, celkový čas je minúta. Čo správna odpoveď, to bod.

Druhé kolo:

Budú ponúknuté témy s otázkami. Na každú tému je 5 otázok s náročnosťou 1-5. Tém je osem. Keď je skupinka na rade, tak si vyberie tému a obťažnosť. Ak správne zodpovie otázku v časovom limite 30 sekúnd, tak získava toľko bodov, aká je náročnosť otázky. V prípade zlej odpovede alebo neodpovedania skupinka stráca body.

Vtedy existuje možnosť, že sa prihlási iná skupinka, ktorá si myslí, že vie odpoveď. Ak ju uhádne, pripíše si ona body. Ak nie, stráca aj ona body. Len jedna skupinka sa môže prihlásiť na odpoveď.

Tretie kolo:

Bude ponúknutých 20 tém s 2 otázkami. Každá téma obsahuje jednu 4bodovú a jednu 8bodovú otázku. Keď je skupinka na rade, tak tému jej vyberie predošlá skupinka, obťažnosť si však vyberie sama (ak je z čoho). Na zodpovedanie majú 20 sekúnd. Rovnako, ako v druhom kole, tiež sa dá odpovedať na cudziu otázku.

Sobota

Raj srdca labyrint sveta

Čas na aktivitu:

Sobota dopoludnia + hodnotenie v skupinkách popoludní

Charakteristika aktivity:

Inscenačná hra. Účastníci prechádzajú symbolicky životom. V každé obdobie 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 prania, 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 stanovišť a zapsaní osudových zásahov), pre každého je prichystný zápisník a pero. V priebehu hry budú Anjeli účastníkom vždy pri návrate do Raja srdca odebírat kartičky a lepiť je do životopisu.

Labyrint sveta - okolité miestnosti. Jednotlivá stanovištia 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 Raja 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 Raji srdca, pri asistenci pomáhajú

Osudu v Labyrintu dle situace (přísní 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 teba, 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, prvécke 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, podvádžanie, 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 háčkovanie, háčiky na háčkovanie, ponožky na štopkanie, komiksy, vtipy, báseň – Ján Botto (Žltá ľalia), Samo Chalupka (Mor ho!), Ivan Krasko (Otcova roľa), príklady z matiky, Itineráre, papiere, 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, vedrá, 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 účastníka, 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« - denníčky 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?

Večer (Dominika)

Kresťan vo svete

- Hrdosť na vieru, evanjelizácia
- Ísť príkladom, proti prúdu
- Príbeh – vrátenie sa do Cheyenne, neprepadnúť svetskej moci, ale držať sa svojich zásad... byť dobrým šerifom

Svadba

čas (cca): 19:00 – 21:00

Ide sa na svadbu. Ale čo je potrebné k dobrej svadbe? **Nevesta, ženích a torta!**

Každá skupinka si spomedzi seba vyberie jedno dievča ako nevestu a jedného chlapca ako ženícha. Ich primárnou úlohou bude obliecť nevestu a ženícha, aby vyzerali čo najlepšie a urobiť čo najlepšiu tortu. K tomuto účelu môžu využiť hocičo nájdú v chate alebo vonku okolo chaty alebo čo si doniesli so sebou. Budú mať aj šancu vyhrať niečo navyše ako bielu látku, kravatu, piškóty, ovocie a tak. A to majú šancu vyhrať v hre – Pexeso. Ide o obyčajné pexeso, ktoré budú hrať dve skupinky proti sebe, len bude vo veľkosti A4. Papiere by mali byť usporiadané na voľnom mieste pred chatou. Dve skupinky stoja a jeden hráč po druhom chodia k pexesu a otáčajú. Skupinky sa striedajú. Hráčovi v poli nesmie radiť jeho skupinka. Keď hráč nájde pár, nájdenu vec dostanú a môžu ju využiť.

Po Pexese majú skupinky čas polhodinku/trištvrte hodinku, aby urobili tortu a obliekli ženícha a nevestu. Potom prídu pred porotu (3/5) animátori, ktorí ohodnotia nevestu, ženícha a tortu.

A čo nesmie chýbať na správnej svadbe? Hudba, oslava a tanec. Tancujú sa spoločenské tance, oratko tance, western tance a moderné. Vyvrcholí to do žúrky (ruka hore až do rána bieleho!).

Nedeľa (Fero)

Upratovanie, písanie listu, zhodnotenie tábora
Sv. omša, obed a odchod

Číslo	CH/D	Priezvisko a meno
1.		Baginová Žofia
2		Bakušová Magdalena
3		Drábová Apolónia
4		Dujničová Miriam
5		Ďuračková Mária
6		Fontániová Simona
7		Gajdošíková Laura
8		Gajdošová Ema
9		Galková Katarína
10		Gleb Anna Mária
11		Hledíková Terézia
12		Hlobiková Lucia
13.		Horváth Roland
14.		Horváthová Silvia
15.		Hrušovská Ema
16.		Chalanyi Tomáš
17.		Jenčová Elena Viktória
18.		Jirásková Laura
19.		Kollár Jakub
20.		Koyšová Klaudia
21.		Kožuško Ján
22.		Krátka Melissa
23.		Kriš Pavol
24.		Kriváňová Olívia
25.		Kytlicová Elena
26.		Lesná Silvia
27.		Letanovský Martin
28.		Letovancová Lenka
29.		Letovanec Ján
30.		Mamonová Kristína
31.		Matušek Alexander
32.		Mihálik Michal
33.		Mihálová Sára
34.		Michalková Tamara
35.		Michniak Urban
36.		Mišurová Juliana
37.		Mojžišová Anna
38.		Okruhlica Adam
39.		Perneschová Denisa
40.		Perneschová Karolína
41.		Petrisková Jazmína

42.		Petrovská Laura
43.		Ravingerová Monika
44.		Reháková Magdalena
45.		Remiaš Matej
46.		Repáš Damián
47.		Repášová Michaela
48.		Sečanská Terézia
49.		Strížencová Veronika
50.		Szaboová Veronika
51.		Valent Michal
52.		Valiček Juraj
53.		Varga Adam
54.		Važanová Dominika
55.		Wachbergervá Daniela
56.		Wachsmannová Ema
57.		Zedek Dalibor
58.		Zelenay Juraj
59.		Ždímalová Michaela
		ANIMÁTORI
1.		Čambalová Dominika
2		Pirošková Viki
3		Šrubařová Dominika
4		Vaňová Veronika
5		Danek Dominik
6		Danek Tomáš
7		Maco Martin
8		Ondruš Martin
9		Vančo Rado
10	SDB	Chodelka Peter
11	SDB	Krupa Ján
12	SDB	Kubovič František
13.	SDB	Podstavek Miro