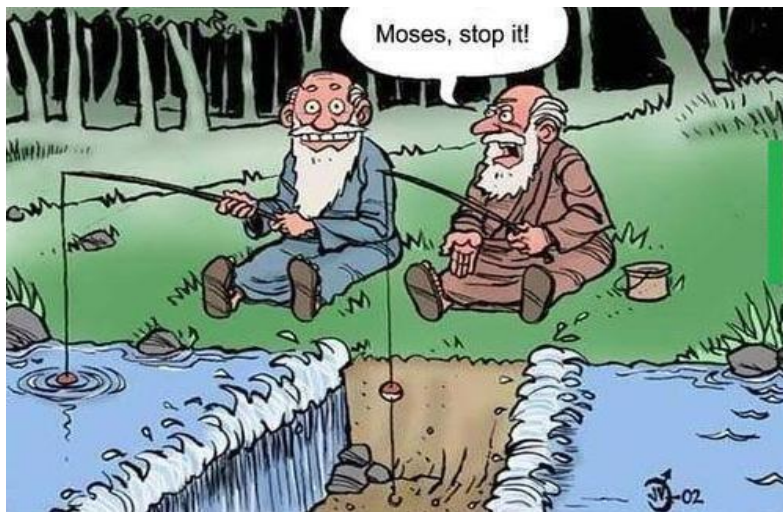


Mojžíš, vyslobodenie izraelitov a cesta do zasľúbenej zeme

Birmovanecký tábor 2017

Miletička

24.7.-30.7.2017



Meno animátora:

Deň	Dej	Divadlo	Program	Pripravujú	Myšlienka
Pon. poobedie	Narodenie Mojžiša, zabitie Egyptčana, útek z Egypta	x	Hra o ubytovanie	Rado	x
Pon. večer		Narodenie Mojžiša, výchova, vražda Egyptčana, útek z Egypta	rozdelenie do skupiniek, predstavenie celotábtorovej hry, nočná skúška odvahy	Maco	
Utorok doobedie	Príchod do Madianskej zeme, žena Cipora, pasie ovce, horiaci krík, rozhovor s faraónom, 10 egyptských rán	scénka dej (nápad s horiacim kríkom za chatou počas rozcvičky)	Hebrejská olympiáda – športový doobedie	Ad'o + Rado	Povolanie
Utorok poobedie		Pri obede zamietnutie odchodu Izraelitov faraónom	Súperenie s faraónovým tímom, netradičné športy		
Utorok večer		x	Akčná (pašeráci/ stavanie pyramíd)		
Streda doobedie	Pokračovanie egyptských rán, prísľub pustenía	x	Faraónov (PEŤApatrin) memoriál	Rado	Znášanie ťažkostí

Streda poobedie		x	Taktická/akčná hra	Peťa + Ado	
Streda večer		Prísľub faraóna (pri večeri/hodnotení) Faraón sa rozhodne nepustiť	Pomazanie verají/osôb inak trest (ukradnutie paplána)		
Štvrtok doobedie	Smrť faraónovho syna, vyhnanie z Egypta, prechod cez Červené more, výstup na Sinaj, tabule s desatorom	x	Zohrať prechod cez červené more	Miki + Števo	Trpezlivosť
Štvrtok poobede	Vojna s Amálekom, manna, medený had,	x	Hra na výlete boj s Amálekom		
Štvrtok večer	Vyslanie zvedov	odohratie deja toho dňa (určité časti), vyslanie zvedov do zaslúbenej krajiny	Diskusia v kruhoch chlapci x dievčatá	Rado	
Piatok doobedie	Návrat zvedov, narazenie Mojžiša na kameň na dvakrát	Návrat zvedov, narazenie Mojžiša na kameň na dvakrát	Ručne dielne	Miki	
Piatok poobedie	Smrť Mojžiša, nájdenie zaslúbenej -	Možno smrť Mojžiša	(akčná, taktická hra)	Rado	

Piatok večer	Sme v zasľúbenej zemi	x	Spoločenské hry	x	
Sobota doobedie + časť poobedia	x	x	Život, diskusia o aktivite Život	Fero + Peťa	x
Sobota poobedie	JUDEpolis – stavba mesta	x	Taktická hra s celkovým hodnotením (podobne Indianapolis)	Maco	
Sobota večer	x	x	Vonku pri ohni opekanie, húfnica	x	
Nedeľa doobeda	x	x	Písanie listov	Fero	Čo teraz? (so životom)
Nedeľa poobedie	x	x	odchod	x	

CELOTÁBOROVÁ HRA

Hra sa bude hrať každý večer okrem soboty (v sobotu poobede to vyvrcholí).

Hra bude napodobeninou stolovej hry Dominion, budú vlastne názvy kartičiek a bude digitálna.

Pocas večerov staci jeden notebook pri večerných celotaborových hodnoteniach, v sobotu počas veľkej hry (kedy to ma vyvrcholit) bude treba 2 notebooky (2 skupinky sa budu na jednom striedať).

Pravidla hry:

Každá skupinka ma svoj balicek kariet (na začiatku rovnaky), ktorý pozostava z 3x Dom a 7x Egyptak. Na začiatku sa balicek zamieša. Od tohoto momentu su 2 balicky - pouzity a nepouzity (na úplnom začiatku je pouzity balicek prazdny a nepouzity ma 10 kariet).

Keď pride skupinka na ťah, tak si zoberie prvých 5 kariet z nepouziteho balicku. Tieto karty moze počas tahu nejako pouzít (vysvetlim neskor) a na konci tahu vsetky karty, ktoré si

potiahla z balicka, da do pouziteho balicka (aj ked nejaku kartu z nich vobec nepouzila). V pripade, ze skupinka chce zacat svoj tah a teda si chce potiahnut 5 kariet, ale v nepouzitom balicku je menej ako 5 (napr 2), tak si zoberie tie dve, potom pouzity balik zamiesa a zoberie si dalsie 3 z tohoto baliku. Pouzity balik je po zamiesani nepouzity. To je sposob, ako sa recykluju karty.

Karty rozdelujeme na 4 typy:

- bodove: to su karty, ktore su nam pocas hry uplne nanic, iba zavadzaju, lebo si ich clovek potiahne zo svojho balicka a nemoze nijako vyuzit... tieto karty su ale naopak jedine, ktore sa na uplnom konci hry pocitaju ako body.
- mince: to su karty, ktore vyuzivame asi najviac, hlavne v prvotnych fazach hry ... za tieto karty si kupujeme dalsie karty pocas tahu
- zbytocne: to su karty typu bodovych, ktore maju hodnotu 0 bodov, takže su 100% zbytocne
- akcne: pocas tahu moze skupinka pouzít tieto karty na dosiahnutie roznych cielov, zalezi od karty

-bodove: Dom, Chram, Pyramida, Jama

-mince: Zidak, Egyptak, Faranak

-zbytocne: Balvan

-akcne: Vyjednavac, Balvanar, Hrobka, Most, Fiskus, Ekonom, Karavan, Myto, Kamenolom, Mystik

Ako vyzera tah:

Skupinka ma povolenie - 1x nakup, 1x akcia. Vyuzitim mincovych kariet (ale aj niekorych akcnych) moze spravit nakup - virtualne zaplati a kupenu kartu hned odklada do pouziteho balika (uvidi ju teda az pri dalsom recyklovani balika). Predtym alebo potom (nezalezi na poradí) moze pouzít jednu z akcnych kariet, co ma na ruke. Niektore karty davaju rozne bonusy pocas tahu, napr +2 akcie. To znamena, ze ked tuto kartu pouzijem (ako prvu akcnu kartu v mojom tahu), tak som si minul svoju akciu, ale dostal som dve dalsie, takže mozem pouzít (po pouziti tejto mojej) este dalsie 2 karty. Dalsia bezna vec pri akcnych kartach je funkcia minci - pri pouziti karty sa mi pripocitaju k aktualnemu tahu nejake mince (podla karty), ktore mozem pouzít pri nakupe (ak mi este nejaky ostal). Tretia funkcia karty moze byt potiahnutie dalsich kariet z nepouziteho balicka a pripadne tie karty hned v aktualnom tahu pouzít (ak sa daju). Stvrta funkcia moze byt zvyssenie poctu nakupov. Posledna funkcia akcnych kariet je nejaka specialna vlastnost karty (napisana na karte).

Ked skupinka skonci svoj tah, tak vsetky karty, ktore mala na ruke, da do pouziteho balika.

Priklad tahu:

- potiahol som si 5 kariet: dom, egyptak, faranak, zidak, karavan .. takže mam 6 minci, jednu zatiaľ zbytocnu kartu a jednu akcnu kartu.
- pouzijem karavan: dostal som +1 kartu a +1 akciu
- potiahnem si jednu kartu (z karavanu): dostal som Balvanara (este mam stale jeden nakup a jednu akciu)
- pouzijem balvanara: vsetci okrem mna dostali do balicka kartu balvan a uz nemam ziadnu akciu
- teraz je rozumne ist nakupovat, lebo viem, ze z akcnych kariet uz ziadne mince nebudem mat (lebo mi zostalo 0 akcií).

-kupujem fiskusa: je fajn kupovat co najdrahsie karty, lebo po konci tahu mi mince prepadnu ... fiskus ma stoji 6 minci, ja mam 6 minci, takže som spravil najlepšie, ako som mohol a týmto koncom tah

-svojich 6 kariet (ktore som pouzil pocas tahu) a este 1 (co som prave kupil) si odkladam do svojho pouziteho balika a na tah ide dalsia skupinka

Koniec hry:

Hra standardne konci minutim kariet, ktore sa daju kupit. V nasom pripade bude taborova hra kazdovecerne "prerusovat" po niekoľkých kolach (v závislosti od vykonu skupinky pocas dna). V sobotu bude hra uz koncit casovym limitom. Budu 2 notebooky a 4 skupinky, takže ak bude "dvojica skupiniek" fakt rychla, tak ziska obrovsku vyhodu oproti druhej dvojici skupiniek, ktore budu hrat pomalsie. Ked animator ohlasi koniec, tak notebooky sa beru a skupinky uz nehrajú.

Scitavanie bodov - na konci hry su dolezite len a len bodove karty, takže nezalezi na pocte kariet, na hodnote ostatnych kariet, zalezi len sucet bodov (aj negativny). Karty, ktore sa beru do uvahy: dom, chram, pyramida, jama, karavan

Moj navrh - moze sa upravit podla potreby ... nech kazdy vecer hrajú podla poradia skupinky 6,5,4,3 kola (najprv zahra vitazna skupinka 6 kol, potom druha 5 kol, ...). Limit na jeden tah bude 45 sekund, potom sa proste tah digitalne uzavrie a nebude sa moct zadavat dalsie akcie alebo nakupy.

Karty:

1, Zidak, +1 minca

3, Egyptak, +2 mince

6, Faranak, +3 mince

2, Dom, +2 body

5, Chram, +5 bodov

8, Pyramida, +8 bodov

0, Jama, -1 bod (nie je na predaj)

0, Balvan (nie je na predaj)

2, Vyjednavac, +1 karta, +2 akcie

3, Mystik, prechodi pouzite karty do nepouzitych a zamiesia ich

4, Most, +3 karty

4, Ekonom, +2 mince, +1 nakup

4, Karavan, +1 akcia, +1 karta, +3 body

4, Kamenolom, ziska Egyptak na koniec nepouziteho baliku (vzdy, ked sa kamenolom pouzije)

5, Balvanar, +1 karta, +1 akcia, da ostatnym skupinkam do pouziteho balika balvan

6, Hrobka, da ostatnym skupinkam do pouziteho balika jama

6, Fiskus, +4 mince

6, Myto, +3 akcie, +1 nakup, +2 mince

Pondelok 24.7.

Narodenie Mojžiša, zabitie Egypťana, útek z Egypta

- odchod 14:15 autobusom od oratka
- odhadovaný príchod 16:00
- príchod privítanie faraónom ako otrokov egypťanom
- **ubytovacia hra:**
- **LOV RÝB** (*Rado*)
- Trochu ekohra, trochu stratégie, simulace lovu ryb ve velkém
- *Pravidla*
- Podle počtu hráčů vytvoříme skupiny, my jsme hráli po trojicích. Každý v trojici představuje jednu loď z jejich mateřské rybářské korporace. Na jednom místě zvolíme přístav, ve kterém bude mít každé družstvo svůj dok, kde shromažďuje naložené ryby. Dále vytvoříme trh, kde sedí výkupci. Všude po louce (světovém oceánu) jsou rozházeny kartičky s názvy ryb a paryb (humři, sardinky, tresky, makrely, tuňáci, žraloci) a savců (delfíni, keporkakové, velryby grónské a plejtváci).

Úkolem rybářů je tyto živočichy lovit. Skupinka chodí u sebe a hledá lístečky, lodě jsou ale malé a tak může mít jeden člověk u sebe najednou pouze jednu kartičku, tzn. družstvo o třech hráčích nasbírá tri ryb a musí se vrátit do přístavu vyložit náklad. Když tam mají už dost ryb, vyrazí s nimi na trh. Tady je potřeba více šikovných výkupců, kteří si sami určí cenu (je jasné že za humra dám méně než za tuňáka). Získané peníze jim zapíší do tabulky

Lov delfínů, keporkaků, velryb a plejtváků je samozřejmě zakázán a oficiální trh je nevykupuje, ba co víc, hlásí je na policii. Policie (několik vybraných vedoucích) se pohybuje na rychlých člunech a má právo kohokoli zkontrolovat. Jednoduše přijde a nechá si předložit všechny ulovené ryby na palubě. Pokud nese někdo více ryb než je povoleno, ryby zabaví a uloží pokutu, a nebo má na palubě zakázaný náklad (velrybu). Existuje možnost, jak velké mořské savce

lovit legálně, a to tak, že na oficiálním trhu zakoupí povolení k lovu pro vědecké účely. Toto povolení, se jim zapíše do kartičky, kterou se při policejních kontrolách prokazují. Pokud toto povolení nemají, je ještě možnost prodat je na černém trhu - jeden z vedoucích, který se pohybuje po herní ploše, ale nesmí se nechat napájit od policejních volavek vydávající se za obchodníky.

-
- V hře je ještě postava dražitele který raz za čas vytvoří konkrétní ponuku ryb které chce a kdo přijde první a dá mu ich tak mu vypíše šek na výhodnější sumu ako sa predávajú vo verejných obchodoch.

Pokud je v oceánu málo ryb, stačí aby vedoucí hry zašel na trh a vykoupené ryby znovu vypustil po oceánu. Hra končí po vypršení časového limitu, vyberou se kartičky a vítězí ten, kdo má jako vždycky nejvíce peněz.

Takže ještě pro zopakování, jaké role jsou pro vedoucí:

- výkupčí na oficiálním trhu
- jeden na černý trh
- policistů podle počtu hráčů (jeden z nich se stará o navrácení ryb z trhu do moře)
- dražitel
- **Pomůcky: papířky s názvy ryb, potvrzení o možnosti lovu cicavců, velká tabula dva krát, cenníky dvou predajcov ryb, fixy, papíře**
-
- ubytovanie
- večera
- **večerný program:**
 - o Divadlo – narodenie Mojžiša, výchova, vražda Egypťana, útek z Egypta
 - o rozdelenie do skupiniek (rody) !!!
 - o predstavenie celotáborovej hry: JUDEon (Maco)
 - o **Kvíz (Zuzka)**

Nočná hra: Skúška odvahy (Maco)

- Nocna hra bude skuska odvahy "Najdi Mojzisa". Príbehovo ho pojdu hladat do lesa (vo dvojiciach) po sviečkach. Bude 5-6 sviečok (podla počtu animatorov) a strasenie (aspon zvukove). Na konci (posledna sviečka) bude v tieni animator, ktory im ukaze listok, kde Mojzis odkazuje, ze musel odist, ale ze sa vrati, nech sa trpezlivi. Potom ich animator posle dalej (nech sa nestretnu s tymi, co este hladaju) do chaty, kde ich bude dalsi animator odchyvat.

1. Bonus: posledna "sviečka" moze byt aj ohnik, ak sa najde fajn ohnisko
2. Animatori:
3. -jeden, co deti parikuje a vypusta
4. -jeden, co caka pri poslednej sviečke a odovzdava im spravu
5. -jeden, co deti uklada spat/odchyta pri chate
6. -ostatni podla potreby, treba aj strasit a treba aj dozerat na deti a sviecky
7. -nech sa faraon/knazi nehraju na zidov -> nech radsej strasia alebo dozeraju
- 8.
9. Pomocky:
sviecky, kahance, zapalky, papierik od Mojzisa, (prípadne aj strasiace zvuky), baterka v prípade nudy

- o **Pomôcky: sviečky, fakle, olej do fakiel, sekery, reproduktory, autá, vlečka, masky - kukly, laná, baterky**

Utorok 25.7. (Ad' a Rado)

Príchod do Madianskej zeme, žena Cipora, pasie ovce, horiaci krik, rozhovor s faraónom, 10 egyptských rán

- ráno: rozcvička – scénka – s horiacim krikom za chatou alebo v blízkom lese –

pomôcky: zápalky, drevo, noviny, hlas Boha (nahratý/ hovorený)

- modlitba

- raňajky: scénka – rozhovor Mojžiša s Faraonom o prepustení izraelitov

- **Doobedie: Hebrejská olympiada – športové doobedie**

- frisbee, bejzball, biges, ringo

Pomôcky: frisbee, lopta volejbalova, kužele, sekera, kladivo, ringo 2x, sieť/ lano

Obed: Scenka: Vyzvanie na súťaženie proti egyptanom.

Poobede: súperenie vo frisbee a bejzbale proti animatorom

- netradične športy – petanque, vyťahovanie farebných šatiek spoza chrbta súperom,

biges s menším počtom hráčov, štafeta,

Pomôcky: petanque, laná, papiere perá

Večera

Večerný program: **Pašeráci** – (*Rado*) *Keďže faraónovi sa nepáči že izraeliti vymýšľajú. Musia v noci získať množstvo obilia ktoré im po tomto prestal faraón dodávať.*

V tejto hre hrá každý za seba. Každé dieťa dostane papier na ktorom ma svoj úvodný kapitál 50 židákov, za tieto peniaze si môže kúpiť rôzne predmety ktore bude obchodovať najprv na jeden strane ihriska zahraničie to bude kupovať (2-3 animátori) a následne pašovať do Egypta kde to bude za drahšie predávať (2-3 animátori).

V priestore medzi nákupným a predajným miestom ich môžu chytiť strážcovia hraníc (animátori). Dieťa je chytené keď sa ho animátor dotkne. Keď je dieťa chytené tak animátor mu zoberie papier s nakupeným zbožím a hodnotou ktorú má. Pokiaľ ma dieťa nakúpené škrtá mu všetko nakúpené zboží prípadne ak nemá nič tak mu odoberá polovicu peňazi. Hra trvá asi hodinu až hodinu a pol. 5 min pred koncom sa oznámi 5 min do konca a vtedy je čas kedy môžu vymenovať židákov za obilie v egyptských obchodoch. Jednotlivé ceny produktov počas hry môžu byť rôzne v rôznych obchodoch. Na konci sa zráta kolko ktorá skupina mala stohov obilia v súčte.

Pomôcky: papierove tacky (100x), perá 20x, baterka pre každého animátora, 6x cenník 3 pre zahraničie 3 pre Egypt,

Streda 26.7.

Pokračovanie egyptských rán, prísľub pustenja

Ráno: rozcvička, modlitba, raňajky

Doobedie: **Faraónov (Peťapartrin) memoriál**

Keďže sa izraelitom nepodarilo poraziť faraónov tím/ nepresvedčili ho musia dnes ďalej bojovať o získanie slobody. Faraón vyhlási Faraónov memoriál aby súťažili rody medzi sebou a následne aj proti faraónovi.

Faraónov memoriál: Pretek vlastnoručne vyrobených vozov počas ktorých musí byť odvezený jeden člen tímu cez nejakú dráhu na vozidle ktore vyrobili.

Pomôcky: sekery, kince, lepiace pásky, kladivá, pilky, nožnice, nožičky na rezanie, špagáty

Bude súťažiť aj faraónov tím. (Rado)

Obed

Poobedie:

POOBEDNÁ HRA FARAÓNOVE PYRAMÍDY- Izrealiti sú stále v moci faraóna a robia mu otrokov. Faraón dnes chce, aby sme začali so stavbou pyramíd. Tak ideme na to...

CIEĽ HRY: postaviť čo najväčšiu a čo je najdôležitejšie KOMPLETNÚ pyramídu. Vyhrá tá skupinka, čo má kompletnú pyramídu a je najvyššia. To znamená, že skupinka ak má vyššiu pyramídu ako ostatné skupinky, ale je nedokončená...tak skončila horšie ako tie ostatné.

AKO POSTAVIŤ PYRAMÍDU: Tá sa bude stavať z kvádrov, ktoré majú obchodníci v prístave na Níle- tieto kvádre sú najkvalitnejšie na svete, to znamená, že nie sú lacné. Treba si ich kúpiť. Pyramída sa môže skladať z maximálne 9-tich poschodí(čísla od 1 po 9). Môže sa aj z menej. Je na každej jednej skupinke, akú veľkú pyramídu chce postaviť faraónovi. Taktika tiež na vás. Prvé poschodie je číslo 1 a tak ďalej...nemôžete preskakovať. Prístav bude v lese a ten stráži prístavník. On vás tam pustí. Tam sa sebou budú obchodníci s kvádrami na pyramídy (obálky s číslami od 1 po 9). Môžete zobrať maximálne 1 kváder(jedno akej hodnoty) a potom si ho kúpiť u prístavníka za istý počet surovín. Čím väčšia hodnota kvádra, tým je drahší. Cenník nižšie. Tieto kvádre môžete vymeniť za tieto suroviny- kameň, tehla, drevo, slama, ovca a zlato. Zo zlata je iba vrch pyramídy. Každý kváder stojí podľa toho, čo každý obchodník potrebuje. Môže sa to zmeniť počas stavby pyramídy.

1- kameň

2- tehla, ovca

3- drevo, tehla, slama

4- kameň, ovca, slama

5- drevo 2x, tehla, kameň

6- ovca 2x, slama, drevo

7- zlato(drevo, tehla, kameň, ovca, slama)

8- zlato, tehla 3x

9- zlato 2x

AKO ZÍSKAŤ SUROVINY: suroviny budete ťažiť(ovce chovať). Budú sa získavať ako v Osadníkoch z Katanu. V strede lúky bude stolček, na ktorom bude hracia plocha. Sú tam políčka s týmito surovinami. Na každom políčku je číslo od 2 do 12. Ak na 2 hracích kockách padne to číslo a máte tam postavenú svoju dedinu alebo mesto, tak získavate danú surovinu.

ZAČIATOK HRY: tí, čo sú podľa faraóna najhorší(posledný v celotáborovej hre), začínajú. Postavia si na hracom pláne svoju dedinu s jednou cestou, potom idú

predposledný, druhý a prvý. Potom prvý si postaví druhú dedinu, potom si druhú dedinu postaví druhý, potom tretí a na záver posledný. Dostávajú tie suroviny, tam kde ste si postavili svoju druhú dedinu. Dediny musia byť minimálne 2 vzdialenosti ďaleko.

PRIEBEH HRY: vždy príde 1 z každej skupinky k hraciemu plánu. Posledná skupinka (celkovo) začína. Ten, čo prišiel k hraciemu plánu z poslednej skupinky hodí kockami. Padne číslo a pridelia sa suroviny. Takto sa vystriedajú všetci štyria z každej skupinky. Potom sa so získanými surovinami vrátia k skupinke. A ide niekto iný zo skupinky k hraciemu plánu- takto sa to strieda do konca hry. Vždy sa musia vystriedať, nemôže chodiť stále ten istý. Akurát číslo 7 je špeciálne. Ak niekto hodí 7, tak presúva zlodeja. Zlodej musí byť presunutý. Zlodej tam kde je postavený, tak to políčko neťaží suroviny, kým tam je zlodej. Ten čo presunul zlodeja si ťahá jednu surovinu od okradnutého.

KONIEC HRY: presne stanovení čas, priebežne budem hovoriť. Sú to 2 alebo 2,5 hodiny.

MOŽNOSTĽ: odporúčam využívať. Za získané suroviny si nemusíte hneď stavať pyramídu. Môžete si postaviť cestu, dedinu, mesto alebo kúpiť zlato na najvyššie poschodia v pyramíde. Cesta- môžete stavať hocikde. Nová dedina môžete stavať minimálne 2 cesty od vašej dediny. Alebo si môžete vylepšiť dedinu na mesto. Potom ak padne číslo a vy tam máte mesto, tak zarábate 2 suroviny, nie jednu. Ale priorita je postaviť pyramídu. Cesty, dediny a mestá si staviate u mňa. Najprv hodíte kockami a poviete mi, či si chcete postaviť jednu z týchto možností a dáte mi suroviny. Potom ide ďalší a hádže kockami.

Cesta- drevo, tehla

Dedina- drevo, tehla, ovca, slama

Mesto- 2x slama, 2x kameň

Zlato- drevo, tehla, slama, ovca, kameň(získava sa špeciálne u správcu trhu)

Obed- ovce 2x, slama 2x

TRH: potrebujete nutne nejakú surovinu, ale máte smolu a nepadá vám potrebné číslo. Tak môžete vyslať jedného člena skupinky na trh a vykšeftovať si tú surovinu od inej skupinky. Je to na vašej dohode. Trh má na starosti správca trhu- animátor so stolčekom. V podstate nebude nič robiť. Jedna osoba zo skupinky chodí pravidelne na trh. Keď vám to nikto nechce vymeniť, tak si to môžete vymeniť u správcu. Ale má nevýhodný pomer 4:1. Za 4 ľubovoľné suroviny dostanete 1 čo chcete. Ale na hracom

pláne na okraji sú špeciálne prístavy, ktoré ponúkajú lepší kurz pre vás. Ak si postavíte dedinu v nejakom prístave, získate lepší kurz. Ja vám dám potvrdenie(papierik s kurzom), ktoré predložíte správcovi trhu a fungujete na lepšom kurze pre vás. Sú rôzne prístavy. Napr. 3:1- 3 ľubovoľné suroviny za 1, alebo 2:1 2 konkrétne suroviny za jednu- oplatí sa ak jednej suroviny máte strašne veľa.

ROLE SKUPINKY: 1-2 ľudia sú mozog tímu. Riešia taktiku, čo bude skupinka stavať, menežujú hru

1 osoba- ten čo chodí pravidelne na trh

2 osoby- chodia do prístavu po kvádre na pyramídu

Zvyšok- chodia k hraciemu plánu po suroviny

BONUS: každých 10 minút vám od faraóna bude chodiť slama. Ale potom scénka Mojžiš a faraón. Mojžiš žiada prepustenie ľudu a faraón zamieťa. Faraón sa našte a zruší prídel slamy pre Izraelitov. Nech si ju zháňajú sami, ale nech stále postavია tú istú pyramídu

UDALOSTI: vyvoláva faraón. Prichádzajú na jeho rozkaz.

OBED: stojí 2x ovca, 2x slama. Faraón, zvolá obed- hocikedy. Ak nemáte búrame 2 prvé stupne pyramídy. Stojí to menej ako ten obed. Obed sa im neoplatí(nehovoriť).

DANE: každých 20 minút musíte platiť dane faraónovi. On to vyhlasi a príдете mu zaplatiť 3 ľubovoľné suroviny.

ZLODEJ: faraón si zmyslí a zoberie každej skupinke menšiu časť surovín(nespomínať túto udalosť, príde len tak). Spraví to dvakrát.

APOKALYPSA: príde apokalypsa. Faraón, ktorý sa hrá na Boha príde k hraciemu plánu a presunie pár políčok. Tiež nespomínať túto udalosť. Faraón to spraví iba raz.

Večera: Prísľub faraóna že ich prepusti! *Na oslavu toho budeme hrať divadla pre faraóna.*

Večer: **Divadlo (Zuzka)**

rôzne žánre a scény na tento spôsob napr: rozhlasová hra/horror ...

Po divadlách scénka: Keď decká idú spať faraón prechádza po chodbách a hovorí že nepustí izraelitov a že budú otročiť pre neho na veky. Keď faraon odide treba pomazať všetkých ktorí chcú ostatým bude v noci zobratá perina.

Štvrtok 27.7.

Smrť faraónovho syna, vyhnanie z Egypta, prechod cez Červené more, výstup na Sinaj, tabule s desatorom, Vojna s Amálekom, manna, medený had, Vyslanie zvedov

Ráno: modlitba, raňajky po raňajkách vyhnanie izraelitov po smrti svojho syna.

Doobeda. Odchod na výlet: (*Miki a Števo*) miesto vyletu: ???

Vysvetlenie výletu - tematické - faraón nás pustil, tak teda ideme, konečne, z otroctva do zasľúbenej zeme! + praktické - ideme z tábora (ešte domyslíme že kam) a nech sa zbalia (nejakých 15-20 minút)

Divadlo tesne pred odchodom - faraón vidí, koľko to je tých izraelitov, čo odchádzajú a rozmyslí si to, pustí sa za nimi s celým vojskom (faraón len kričí a akože tam je vojsko)

Ex 14, 5-14

Prechod cez Červené more - nájdeme miesto s nejakou roklínou, cez ktorú Miki spraví lanovku, ktorú môžeme spoločne napnúť. Najprv sa prečíta stať z Písma, tak napneme lanovku a postupne cez ňu všetci prejdú "cez Červené more"

Ex 14, 15-31

Manna - v priebehu výletu sa zastavíme na divadlo o manne + pozbierame a rozdáme si mannu (zbytky z hostí)

Ex 16, 1-18

Výstup na Sinaj - výlet bude končiť niekde pod vrcholom niektorého kopca v M. Karpatoch, tak prestávka na suchý obed

Po prestávke - divadlo, ako Mojžiš vyjde hore a dostane desatoro, potom zíde dole k Izraelitom a vysvetlí im, že dostal od Boha prikázania no nemôžu byť v celom národe len na jednom mieste, preto by si ich mali skupinky prepísať, aby ich mali so sebou a dokázali podľa nich žiť.

Desatoro - bežný Izraelita však nevie písať, preto si môžu to desatoro len znázorniť nejakými obrázkami. Každá skupinka si nájde kameň (alebo viac, podľa toho aké veľké) a dostanú štetec a farbu. Mojžiš bude diktovať prikázania a postupne si ich skupinky budú kresliť, s tým, že sa po 30 sekundách musí vystriedať ten, kto kreslí. Bude sa hodnotiť, kto to najlepšie vystihol.

Ex 19,20 - 20,21 (al. 20, 1-21)

Vojna s Amalekom - Mojžiš sa postaví niekde uprostred lúky (podľa toho, kde bude lúka) a okolo neho sa urobí kružnica, na ktorú sa rozostavia animátori - Amalekiti.

Úlohou je vbehnúť do kruhu bez chytenia Amalekitmi a podprieť Mojžišovi ruku s palicou na 20 sekúnd, potom z kruhu vybehnúť. Mojžiš si zapisuje, z ktorej skupinky mu prišli podprieť ruku a tá skupinka dostáva bod (čiže hodnotí sa). Od prvého podoprenia musí byť Mojžišova ruka s palicou neustále podopieraná, čiže stále keď niekto skončí svojich 20 sekúnd, musí už čakať ďalší, ktorý ho hneď vystrieda. Ak je niekto chytený Amalekitom, stráca "život" a musí ísť ku jednému vzdialenému animátorovi po nový (bude jeden pre všetky skupinky). Ak sa stane, že Mojžiš nebude mať podporetú ruku, tento animátor sa začne ešte viac vzdďaľovať (to nechceš). Ex 17, 8-16

Suchý obed

Večer: Scénka odohratie dej dňa

Pokec v kruhoch chlapi dievčata (*Rado*)

Piatok 28.7.

Návrat zvedov, narazenie Mojžiša na kameň na dvakrát, Smrť Mojžiša, nájdenie zasľúbenej, Sme v zasľúbenej zemi

Ráno: Rozcvička, Modlitba, Raňajky – návrat zvedov

Doobedie: **Rúčne dielne: ???** (*Miki*)

Obed

Poobedie : **Pandemic** (*Rado*)

Boj sveta so zákernými chorobami, ktoré sa rýchlo šíria

Pravidla

Abstrakt

Každý hráč reprezentuje jedno mesto vo svete, v ktorom sa nebezpečne rozširujú štyri druhy chorôb. Úlohou hráčov je liečiť svoje mestá a objaviť lieky na jednotlivé choroby skôr, ako choroby svet definitívne zničia. Ide o kooperatívnu hru - hráči nesúťažia medzi sebou, ale musia spolupracovať, aby sa im podarilo poraziť hru. Hra je inšpirovaná doskovou hrou Pandemic.

Pred začiatkom hry sme nechali účastníkov otvoriť Pandorinu skrinku, z ktorej sa - ako inak - do sveta rozšírili štyri smrteľne nebezpečné choroby - Antrax, Ebola, SARS a MERS. Svet tvoria navzájom poprepájané mestá - teda samotní účastníci.

Každý účastník predstavuje jedno mesto, v ktorom sa môžu šíriť štyri choroby

- antrax - modrá,
- ebola - zelená,
- SARS - červená,
- MERS - čierna.

Každá z chorôb môže mať stupeň 1 (najľahší), 2 alebo 3 (najzávažnejší). Farba mesta určuje oblasť danej choroby, teda aká choroba sa v meste môže objaviť. Každé mesto je však spojené s ďalšími 1 až 6 mestami (priemerne tromi), prostredníctvom týchto prepojení sa môžu choroby ďalej rozširovať a tak sa do mesta môže dostať aj iná choroba.

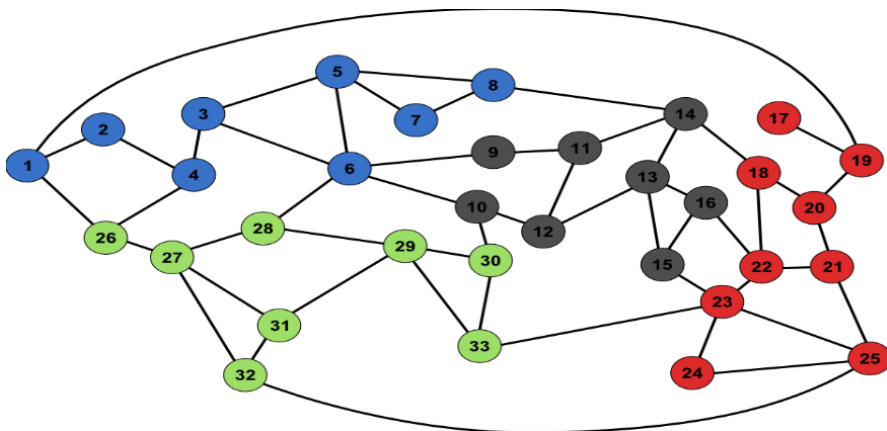
Hráči majú na výber dve akcie: buď môžu liečiť svoje mesto, alebo vyvíjať liek na niektorú chorobu (postupné plnenie drobných úloh), vďaka ktorému sa vedia liečiť efektívnejšie a dokonca nechať niektorú chorobu zaniknúť.

Cieľom hry je vynájsť lieky a zabrániť šíreniu všetkých štyroch chorôb skôr, ako tieto definitívne pohlta celý svet.

Herný plán

Základom hry je herný plán - plánik, v ktorom sa nachádza toľko miest (bodiek), koľko máme účastníkov. Každé mesto má určenú farbu (oblasť výskytu konkrétnej choroby).

Medzi mestami sú nakreslené spojnice, v priemere tri pre každého (viď priložené súbory). Herný plán máme nakreslený na papieri a upevnený na korkovej tabuli, takže stupeň choroby sme jednoducho zobrazovali pomocou zapichnutých pripínáčikov príslušnej farby (potrebujeme pripínáčky štyroch farieb).



Začiatok hry

Najskôr si každý účastník vyžrebuje svoje číslo 1 až 33, čím získa pozíciu na plániku a zároveň región choroby. Mená hráčov dopíšeme do plániku. Pred hrou tiež pripravíme kartičky s číslami 1 až 33, na ktoré dopíšeme meno účastníka, tieto budeme používať na rozširovanie infekcie. Kartičky pomiešame a necháme uložené na kôpke lícom nahor.

Aby to hráči nemali jednoduché, už na začiatku v mestách rozšírime niektoré choroby (podobnej ako v stolnej hre Pandemic): z vrchu kopy postupne vyberieme tri kartičky - tri mestá, ktoré získajú nákazu stupňa 3 príslušnej farby, ďalšie tri mestá s nákazou stupňa 2 a ďalšie tri mestá s nákazou stupňa 1. Vybrané mestá ponecháme na odhadzovacom balíčku.

Všetky získané nákazy vyznačíme na hernom pláne, ktorý musí byť počas hry na viditeľnom mieste.

Koniec hry

VÝHRA: Hráči vyhrajú, keď splnia cieľ - objavia lieky na všetky štyri choroby a zároveň vyliečia všetky mestá (všetkých hráčov). Tým hráči zastavili šírenie chorôb.

PREHRA: Choroby zvíťazia na hráčmi - mestami, ak nastane ľubovoľná z podmienok: postupne nastane 8 pandémieí (resp. určený počet), uplynie určený čas hry (napríklad 2 hodiny).

Obe tieto podmienky motivujú hráčov snažiť sa čo najskôr sa vyliečiť.

Rozširovanie infekcie

Hra prebieha v kolách. Každých približne 5-10 minút (možno voľne škálovať podľa náročnosti úloh pri vývoji lieku) sme zatrúbili, aby sa všetci účastníci stretli pri plániku, kde prebehne ďalšie kolo šírenia infekcie, ktoré pozostáva z niekoľkých krokov.

EPIDÉMIA. Nastáva raz za čas (vždy po niekoľkých šíreniach - napr. keď hodíme kockou a padne 6, resp. podľa aktuálnej situácie v hre). Vznik epidémie znamená nasledovné akcie:

- zvýši sa ukazovateľ infekčnosti 2-2-2-3-3-4-4 (počet miest nakazených pri infikovaní)
- infikuje sa: vezme sa spodná karta z balíčku a do nej sa dá tretí stupeň príslušnej choroby
- odhadzovací balíček miest sa zamieša a dá navrh kopy (tým pádom najbližšie vyberieme niektoré z miest, ktoré už bolo nakazené)

ŠÍRENIE INFEKČIE. Prebehne na konci každého kola. Z kopy postupne vyberieme niekoľko miest (na začiatku 2, neskôr viac - podľa ukazovateľa infekčnosti), do ktorých pridáme 1 stupeň nákazy príslušnou chorobou. Ak máme šikovných a skúsených hráčov, môžeme rozširovanie infekcie zrýchliť (vyberať väčší počet miest v každom kole).

V prípade, že je vynájdený liek na danú chorobu a táto sa už na plániku nenačádza (vymizla), populácia je imúnna a tak sa vo fáze šírenia infekcie už neobjavuje a pripináčik sa do plániku nepridáva.

PANDÉMIA. Počas šírenia chorôb môže v meste vzniknúť pandémia. Ak je v meste choroba stupňa 3 a chceme tam pridať ďalšiu, namiesto toho pridáme nákazu prvého stupňa do všetkých miest, s ktorými dané mesto susedí (sú prepojené). Zároveň sa zvýši počítadlo pandémie, pričom ôsma pandémia znamená koniec hry a víťazstvo chorôb. Počas pandémie môže vzniknúť retacová reakcia, pri nej sa však pandémia vyhodnocuje v každom meste iba raz.

Pohyb účastníkov v teréne

Každý účastník predstavuje jedno mesto, ale v teréne sa môže voľne pohybovať. Avšak ak je jeho mesto nakazené niektorou chorobou, v závislosti od jej stupňa (súčet stupňov všetkých rôznych chorôb v danom meste) je jeho pohyb obmedzený nasledovne:

- 0. stupeň - pohybuje sa ľubovoľne, môže nosiť iných hráčov
- 1. stupeň - nemôže behať

- 2. stupeň - môže skákať na jednej nohe
- 3. stupeň a viac - nemôže sa samostatne pohybovať, v prípade potreby ho musia preniesť ostatní hráči

Zbieranie fazuliek

Počas hry sa hráči môžu liečiť pomocou zázračných fazuliek, ktoré sa dajú nájsť v určitom území lesa. Každý hráč môže mať v jednom čase u seba iba jednu zázračnú fazuľku.

Obvykle používame suchú fazuľku, šošovicu, hrach - tieto môžeme voľne rozhádať na určitom území lesa. Keď hráč zázračnú fazuľku prinesie k medikovi do nemocnice, tento ho môže vyliečiť z jedného stupňa choroby.

Medik

Lieči hráčov. V každom kole môže vyliečiť max. 4 pacientov (keďže má maximálne 4 lôžka), každého najviac raz. Na vyliečenie si hráč=mesto musí priniesť liek z lekárne.

Liečenie prebieha tak, že hráč musí štyri minúty ležať na lôžku pri medikovi.

Keď sa vynájde liek na danú chorobu, medik lieči efektívne a môže vyliečiť celé mesto naraz za 1 fazuľku.

Pred koncom kola medik odoberie z herného plánu mestá a ich choroby, ktoré boli vyliečené (resp. nahlási vysielackou).

Počas hry sme zvýšili maximálny počet pacientov za kolo postupne zo štyroch na 6, 8 a 10, aby sme zlepšili hrateľnosť (zvýšili šance hráčov na výhru).

Vývoj lieku

Vývoj lieku musí byť zdĺhavý, preto pozostáva z niekoľkých krokov - drobných úloh, ktoré postupne graduujú. Kým prvé úlohy poľahky zvládne aj jeden človek, prípadne skupinka 5-6 ľudí, na dosiahnutie neskorších stupňov je nevyhnutná spolupráca väčšieho počtu účastníkov. Jedným z cieľov hry je aby účastníci zistili, že musia spolupracovať.

Úlohy je vhodné prispôbiť štruktúre účastníkov a miestnym podmienkam (či sa hra hrá vnútri alebo v teréne). Jednotlivé lieky nemusia mať presne rovnaký postup vývoja, čo zvyšuje dynamiku hry.

Najskôr treba vybudovať výskumnú stanicu - jednu pre každý druh lieku. Túto potom môžu použiť všetci účastníci nezávisle od toho, kto ju vybudoval. Úlohou je priniesť 5 fazuliek, ktoré sú rozhádzané v určenej časti lesa - platí pravidlo, že každý účastník môže niesť len jednu fazuľku. Päťica účastníkov príde s fazuľkami k hernému plánu a oznámi, pre ktorý liek chce vybudovať stanicu - získa tak "výskumnú stanicu" - teda vedúceho, ktorý sa s nimi presunie do inej časti lesa, napr. do vzdialenosti 50 metrov.

Vo výskumnej stanici môže ten istý liek vyvíjať aj niekoľko skupiniek účastníkov nezávisle na sebe. Každý skupinka získa papier, na ktorý sa zaznamenáva postup vývoja lieku podľa nasledujúceho plánu.

Všeobecná poznámka: Pokiaľ sa účastníkom nepodarí splniť úlohu jedného stupňa počas kola pred fázou rozširovania infekcie, čiastočne splnená úloha sa anuluje a musia začať od začiatku (napríklad ak majú spraviť 1000 drepov a stihnú len 500, tak po zvuku sirény musia začať znovu od 0).

1. stupeň: Objavenie účinnej látky

Úloha: Vedúci si vyberie číslo, ktoré majú 10x hodiť na hracej kočke

2. stupeň: Hľadanie aditív (prímiesi)

Úloha: Doniesť 5 kusov fazuliek rôzneho druhu (napríklad rôzne farby fazule, hrach, šošovica, cícer...) - všetky možno nájsť v lese, každý účastník môže niesť len jednu.

3. stupeň: Testovanie na bakteriálnych kultúrach

Úloha: Nájsť v lese a priniesť 15 rôznych farieb otlačených na papieri A4

Etická komisia.

Pred každým z nasledujúcich stupňov vývoja lieku musia účastníci priniesť súhlas etickej komisie. Etická komisia si vypočuje ich požiadavku, dá im doplňujúce otázky (napríklad koľko potkanov chcú použiť) a následne vydá súhlas (alebo občas aj nevydá - náhodne).

4. stupeň: Testovanie na myšiach

Úloha: Vedúceho musia rôzni účastníci 7x poraziť vo vybranej hre, napríklad súboj medved'ov, kohúti zápas, a pod. Prípadne je každý zápas na tri víťazstvá.

5. stupeň: Test na králikoch

Úloha: urobte 20 štvorklikov (4 hráči tvoria steny štvorca tak, že nohy majú vyložené na remenách ďalšieho hráča a v tejto polohe kordinovane naraz robia klik.)

6. stupeň: Test na prasatách

Úloha: spravte 1000 drepov

Alternatíva: Testovanie na opíciach. Úlohou 20 ľudí je naraz udržať sa na strome aspoň 1 meter nad zemou po dobu 30s.

7. stupeň: Klinická štúdia na ľuďoch

Úloha: 10 ľudí sa musí postaviť na 2 ruky a 4 nohy (prípadne variácie)

8. stupeň: Uvedenie lieku na trh, distribúcia

Úloha: Skupinka aspoň 6 ľudí pripraví song a reklamu na svoj nový liek, musí obsahovať názov lieku, túto reklamu odprezentujú vo všetkých výskumných staniciach a v nemocnici (samozrejme to musia stihnúť do sirény)

Dĺžku hry a jej dynamiku, môže organizátor aj počas hry regulovať nročnosťou úloh a jej počtom.

Závěrečné poznámky

Trvanie hry - hra aj s vysveľovaním pravidiel trvala približne dve hodiny, Zmenou veľkosti herného územia môžeme preškálovať aj trvanie hry, rovnako zmenou postupu vývoja liekov.

Čo pri hre zažijeme? Najmä spoluprácu medzi všetkými hráčmi pri dosahovaní cieľa a vzájomné pomáhanie si. Tým je táto hra iná - hráči nesúťažia, ale spolupracujú.

Pomôcky: krokova tabuľa, farebne pripínačky, listočky s menami hráčov, trúbka, rôzne druhy fazuliek, hracie kocky, papiere, vytlačené úlohy na plnenie pri výskume, vyslačky

Večera

Večer: **Spoločenské hry – pobrať – Osadníci, Dominion, 6bere...**

Sobota 29.7.

Ráno: rozcvička, modlitba, raňajky

Doobedie + Poobedie:

Raj srdca labyrint sveta

Čas na aktivitu: Sobota dopoludnia + hodnotenie v skupinkách popoludní

Charakteristika aktivity:

Inscenačná hra. Účastníci prechádzajú symbolicky životom. V každe obdobia 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 vracat 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 koničky 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 zapsání osudových zásahov), pre každého

je prichystný zápisník a pero. V priebehu hry budú Anjeli účastníkom vždy pri návrate do Rája srdce odebírat kartičky a lepít 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 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 Ráji 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 (přísní a nestranní).
MUDRCI - (kostým starce)

Prevádzajú hrou, väčšinou zostávajú v Ráji. Poznajú presný priebeh a radia nerozhodným, vysvetľujú nechápavým. Je hlasom múdrosti, ktorú každý nachádza predovšetkým v Ráji svojho srdca.
POMOCNÉ SILY - Pomáhajú kde je teeba, robia zmeny vo svete.

1.etapa narodenie - 6 rokov- Ranné detstvo

- škôlka- vymaľovávanky; hračky- barbie, autička, 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, autička, plyšáci, detské pesničky, koberec autičkový, 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), tvarovaci 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, okena, 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 stretková diskusia o hodnotách života s tým, že iniciačná aktivita prebiehala celé dopoludnie
- bolo by fajn mať príjemné miesto, keksiky ... 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 späť 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?

Poobedie:

Vyvrcholenie JUDEon-u, odohratie viacero kôl za sebou a na koniec vyhodnotenie poradia.

Večera

Večer: vyhodnocovanie tábora s deckami odovzdávanie darčeka, opekačka, hufnica, chillik pri ohniku ☺

Nedeľa 30.7.

Ráno: modlitba, raňajky

Doobedie: písanie listov: píšú list sami sebe ktorý im príde niekedy v začiatkom budúceho kalendárneho roku aby si pripomenuli spomienky na tábor.

Pomôcky: papiere, obálky, perá, spomienky 😊

Obed

Poobede: odchod hneď po obede.

