

BIRMOVANECKÝ TÁBOR

22. – 28. júl 2019

Jedliny

VIKINGOVIA



MENO ANIMÁTORA:

CIELE TÁBORA

- Utuženie kolektívu
- Spoločenstvo
- Nezabudnuteľné zážitky s prežitím
- Človek môže byť kresťan tam kde žije
- viesť k zodpovednosti vo viere aj bez vonkajších podnetov
- Rast v zodpovednosti

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

MOJA SKUPINKA

Pane ďakujem ti za birmovancov, ktorých mi tento týždeň zveruješ. Daj, aby sa počas toto tábora bližšie priblížili k Tebe a mohli lepšie spoznať Tvoju lásku.

PREHĽAD DNÍ

DEŇ	ČASŤ DŇA	AKTIVITA	ZODPOVEDNÍ
PONDELOK	Doobeda	<i>Príchod</i>	<i>Všetci</i>
	Poobede	<i>Identifikácia</i>	<i>Simi, Zuzka</i>
	Večer	<i>Prístavy</i>	<i>Aďo</i>
UTOROK	Doobeda	<i>Vylepši si osadu!</i>	<i>Lucka, Kali</i>
	Poobede	<i>Stavanie vikingských lodí</i>	<i>Adam Varga</i>
	Večer	<i>Kvíz</i>	<i>Tomáš, Simi, Zuzka</i>
STREDA	Doobeda	<i>Výlet</i>	<i>Slávo, Peťa</i>
	Poobede	<i>Súboje osadníkov</i>	<i>Slávo, Peťa</i>
	Večer	<i>Vikingské divadlo</i>	<i>Maťa</i>
ŠTVRTOK	Doobeda	<i>Vikingské hry</i>	<i>Ela, Adam Dulín</i>
	Poobede	<i>Lodičky</i>	<i>Lenka, Rado</i>
	Večer	<i>Nočná hra</i>	<i>Ela, Boško, Adam Varga</i>
PIATOK	Doobeda	<i>Výlet na hrad</i>	<i>Peťa</i>
	Poobede	<i>Výstavba a vojna lodí</i>	<i>Rado, Aďo, Stríža</i>
	Večer	<i>Vikingské tancovačky</i>	<i>Zuzka</i>
SOBOTA	Doobeda	<i>Labyrint srdca</i>	<i>Fero</i>
	Poobede	<i>Pointilizmus</i>	<i>Lucka</i>
	Večer	<i>Voľný program</i>	<i>Všetci</i>
NEDEĽA	Doobeda	<i>Písanie listov</i>	<i>Všetci</i>
	Poobede	<i>Odchod</i>	<i>Všetci</i>

PONDELOK 22. 7. 2019

DEJ: Vikingovia sa vracajú z ich prvého nájazdu z Anglicka, kde vo veľkom vyhrali a vyrabovali kláštor, väčšinu kňazov tam vyzabíjali, priniesli si veľké bohatstvá a dokonca aj dvoch kňazov ako otrokov. Sú to pre nich len otroci, vysmieávajú sa z ich krížov, oblečenia, ponižujú ich, pľujú a smejú sa hlavne z ich Boha. Teraz ešte nie sú podstatní a sú utláčaní. Po návrate z nájazdu sa začnú prejavovať nejaké konflikty, mocenské boje medzi jednotlivými jarlami. Niektorí sa nechcú podriaďiť svojmu kráľovi a dosadili by za neho najradšej niekoho iného. Iní jarli však podporujú vládu svojho kráľa. Toto je dlhodobý problém a počas dňa sa jemne ukazuje kto na koho strane je.

PROGRAM DŇA:

príchod + obed

čas na ubytovanie

poobedie: Vyrábame kmeňové znaky, pokrik, vlajku, oblečenie...Potom máme spoločný rituál, uvítací, kde ich pomenujeme, musia sa napiť z drevenej čaše krvi a ešte ich ňou potrieme na tvári.

večerné stretnutie(THING): hovoríme o tom aké sme dosiahli bohatstvo vďaka nájazdu, ďakujeme kráľovi, niekto spomenie, že by sme mali ísť znovu, ale ešte sa o tom nedohodneme.

večerná hra: chceme pobudovať svoju osadu, skupinku, obchodovať s ostatnými.

AKTIVITA DOOBEDA: PRÍCHOD, OBED, UBYTOVANIE

AKTIVITA POBEDE: IDENTIFIKÁCIA

SIMA, ZUZKA

OKOLIE ZARIADENIA JEDLINY

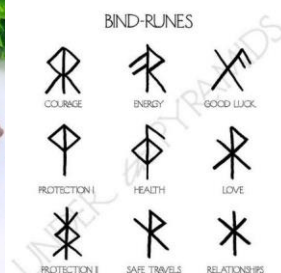
ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: celé poobedie, cca od 15:00 – 18:30

CIEĽ HRY: tvorba spoločných znakov (vlajky, pokriku, odevu,...), stotožnenie sa so skupinkou/s témou, zoznámenie a spriatelenie s ostatnými:

- Tvorba vlajky
- Tvorba pokriku
- Tvorba oblečenia (**dievčatá:** tuniky, účesy, čelenky, **chlapci:** ramenná pokrývka, čelenka, prilba)
- tetovanie



- Vikingské kamene – maľovanie runovým písmom – láska, šťastie, zdravie
Ukážka:



A=	ƿ	SIGNALS	O=	⊗	SEPARATION
B=	ᚨ	GROWTH	P=	⊞	INITIATION
C=	<	OPENING	Q=	<	OPENING
D=	ᚩ	BREAKTHROUGH	R=	ᚱ	JOURNEY
E=	ᚱ	MOVEMENT	S=	ᚲ	WICKLENESS
F=	ᚦ	POSSESSIONS	T=	ᚰ	WARRIOR
G=	X	PARTNERSHIP	U=	ᚷ	STRENGTH
H=	ᚨ	DISRUPTION	V=	ᚷ	JOY
I=		STANDSTILL	W=	ᚷ	JOY
J=	ᚩ	HARVEST	X=	⊞	OPENING/WICKLENESS
K=	<	OPENING	Y=	ᚰ	DEFENSE
L=	ᚰ	FLOW	Z=	ᚷ	PROTECTION
M=	ᚰ	THESELF	TH=	ᚰ	GATEWAY
N=	ᚷ	CONSTRAINT	NG=	⊞	FERTILITY

PRAVIDLÁ HRY: tvoríme po skupinkách všetci naraz na oddelených stanovištiach

PÔMOCKY NA HRU: kartón, plachty, iné látky (béžové/hnedé), opasky (akože kožené), gumičky na účesy, vrecovina, tetovačky, špagát, kamene, temperové farby

Počas času na vymýšľanie pokriku a vlajky si prečítajú aj o týchto vikingských dobyvateľoch, ktorých veľmi uctievať a sú im vzorom. TU ↓↓↓ (vytlačíť!)

<https://historyweb.dennikn.sk/clanky/detail/sedem-najvacsich-vikingov>

+ UVÍTACÍ RITUÁL

SIMA, ZUZKA

VNÚTRI ZARIADENIA JEDLINY – spoločenská miestnosť

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: od cca 19:00, trvanie max. 1 hodina

CIEĽ HRY: vikingské uvítanie krvou

AKTIVITA VEČER: OBCHODNÁ HRA PRÍSTAVY

AĎO

V LESE ZA TMY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 120 minút

CIEĽ HRY: My vikingovia potrebujeme rozšíriť svoj obchod do iných častí sveta, lebo sme veľmi obmedzení iba na našom území - Škandinávia. Ideme do sveta obchodovať. Hra v lese, pri ktorej hráči obchodujú, aby zarobili, čo najviac peňazí a zároveň musia dávať pozor na nebezpečných pirátov a aj floydov, v prípade ak pašujú ilegálny tovar.

HRÁČI: Na začiatku sa vyberie niekoľko zdatných jedincov na rolu pirátov (zhruba 1 na každých 8 normálnych hráčov, čiže v jednej skupine asi 2 piráti), piráti budú označení baterkou, aby bolo v tme jasné kto je pirát. Ostatní hráči sú obchodníci, každý z nich dostane kartičku, kam sa budú zapisovať jeho obchodné transakcie. Piráti sa môžu meniť.

ÚZEMIE: Budeme hrať v lese za tmy. V strede územia je banka (pozri nižšie), tá predstavuje našu Vikingskú ríšu. Hrá sa na pomerne veľkom území, prístavy (pozri nižšie) bývajú v lese celkom zašité, aby ich obchodníci najprv museli nájsť a toto územie je zakázané opustiť. Prístavy a banka budú označené v lese fakľami. Na orientáciu, že ktorý prístav je ktorý, môžu použiť mapu.

MAPA: Klasická slepá mapa, kde budú označené prístavy. Daný prístav sa bude dať určiť pomocou svetových strán. Napr. som v banke (Škandinávia označené červenou) a chcem ísť do prístavu v Byzantskej ríši, ktorá je na juhu. To znamená, že fakľa na juhu je Byzantská ríša. Sever bude označený v základni, že ktorým smerom je, prípadne bude aj kompas. Prístavy sú na mape označené čiernou farbou.

PRÍSTAVY: Najbližšie známe prístavy pre Vikingov mimo nášho územia sú v týchto krajinách (reálne v lese), v ktorých sa predáva celkovo 8 druhov zboží, ale v jednom prístave sa obchoduje maximálne so 4 druhmi zboží a v každom prístave za iné ceny (od 1 do 8 zlatých mincí – nemýliť si zlaté mince a zlato ako zboží).

ZBOŽÍ: Toto je zboží, s ktorým budeme obchodovať: kožušina, korenie, medovina, hodváb, zlato, diamanty, drahokamy, jantár (zvyšok živice z ihličnatých stromov v trefohorách, drahý kameň).

ZOZNAM PRÍSTAVOV AJ SO ZBOŽÍM:

- Shetlandy (ostrovy severovýchodne od V. Brit.): kožušina, korenie, medovina, hodváb
- Byzantská ríša (južne od ríše Vikingov): zlato, diamanty, drahokamy, jantár
- Island (západne od ríše Vikingov): kožušina, korenie, zlato, diamanty
- Vinland (západne od nás, pobrežie Ameriky): medovina, hodváb, drahokamy, jantár
- Anglicko (juhozápadne od ríše Vikingov): kožušina, jantár, korenie, drahokamy
- Rusko (východne od ríše Vikingov): medovina, hodváb, zlato, diamanty

KURZ V PRÍSTAVOCH: Ak sa podarí, tak nahovorím Maca, aby nakódił aplikáciu alebo internetovú stránku. Tam sa bude meniť kurz jednotlivého zboží v daných prístavoch. Bude sa meniť napr. každých minút. Budeme môcť korigovať aj čas menenia aj samotné kurzy. Dôležité je, aby v každom prístave na jedno zboží bol iný kurz. Napr. zlato v Byzantskej ríši bude mať hodnotu 2 zlatiek, na Islande 5 zlatiek a v Rusku 8 zlatiek. Ako vyriešiť, že kúpim za lacno nejaké zboží v jednom prístave a čakám, kým v tom prístave bude mať to zboží vysokú hodnotu? Alebo dať klasickú verziu bez menenia kurzu.



BANKA: V banke si obchodníci môžu uložiť peniaze, aby ich neokradli piráti, uloženie peňazí je bezplatné. Alebo si tu môžu požičať peniaze, to už je spolplatnené 100% úrokom – treba vrátiť dvakrát toľko. V banke pracujú bankári (animátori), bude ich tam 6. Banka bude od prístavoch v tme rozlíšiteľná, budú tesne pri sebe 2 fakle.

Každý obchodník si na začiatku musí požičať peniaze z banky, aby mohol začať hru. Je iba na uvážení každého jednotlivca, že koľko peňazí si požičia. Peniaze mu bankár (animátor) zapíše do kartičky a sám si jeho pôžičku tiež poznamená. V prístavoch obchodník nahlási, čo chce kúpiť alebo predať a príslušný obchodný pracovník prístavu (animátor) transakciu zapíše do jeho kartičky. Jeden obchodník unesie obmedzené množstvo zboží - iba 5 kusov, ale peňazí môže mať koľko chce. Zboží ani peniaze si hráči medzi sebou nemôžu žiadnym spôsobom vymieňať, predávať... Potom je možnosť si za peniaze kúpiť väčšiu loď, ktorá unesie viac zboží. Každý obchodník si môže povedať, že koľko kusov jeho loď unesie. Maximálny počet 10. Ak chcem, aby moja loď uniesla 6 vecí, tak to stojí 6 zlatiek. Ak chcem 7 vecí, tak stojí 7 zlatiek atď. Ak už mám kúpené, že moja loď unesie 7 vecí a chcem, aby uniesla 9 vecí, tak musím k 7 zlatkám, ktoré som už zaplatil pridať 9 zlatiek.

PIRÁTI: V lese číhajú piráti. Ak pirát chyť obchodníka (dotkne sa ho), tak obchodník je porazený a pirát túto skutočnosť zapíše do karty obchodníka. Je nutné jednoznačne napísať, že o čo bol obchodník okradnutý a ktorým pirátom - pirát sa na kartičku podpíše. Pirát obchodníkovi ukradne všetko, čo má v danú chvíľu pri sebe aj peniaze aj zboží. Preto je výhodné ukladať peniaze do banky. Piráti nesmú obchodníkov prepadať v prístavoch a v banke. Iba piráti z detí majú pero (vo farbe svojej skupiny?). Pirát musí mať pri chytaní zapnutú baterku, aby bolo v tme jasné kto je pirát. Ak pirát chyť obchodníka a nemá zapnutú baterku, tak obchodník môže odísť bez ujmy ďalej.

ČIERNY TRH: Po území budú pobežovať 2 díleri čierneho trhu, ktorý budú predávať ilegálny tovar. Princíp je úplne ten istý ako v prístavoch – iné kurzy na tovar. Akurát platí, že ilegálny tovar je drahší ako legálny. Komodity čierneho trhu majú hodnoty 1-12. Čiže môžem kúpiť ilegálny tovar u jedného dílera za 1 zlatku a predať za 12 u druhého. Čierny trh kontrolujú floydí (animátori), floydí budú 3. Rovnako ako pri pirátoch, tak aj floydí budú mať zapnutú baterku.

ILEGÁLNE ZBOŽÍ: mrožie kly, slonová kosť, veľrybí tuk

KONIEC HRY: Po uplynutí časového limitu vyberie vedúci od hráčov ich kartičky a urobí súčet všetkých peňazí, ktoré obchodník zarobil plus (alebo mínus, keď niečo dlhuje banke) jeho konto v banke. U pirátov urobí súčet, koľko toho nakradli (za peniaze, kusov zboží, všetko po jednom bode). Potom urobí súčet za jednotlivé skupiny.

Perá majú u seba počas hry iba majiteľia prístavov, bankári a piráti!

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Máme k dispozícii 16 animátorov. 6 animátorov bude v prístavoch, jeden animátor v jednom prístave. 3 animátori budú floydí – tí ktorí kontrolujú čierny trh. 2 animátori budú díleri čierneho trhu. Zvyšných 5 animátorov budú bankári. Na začiatku hry floydí budú mať úlohu bankárov, aby sa hra začala, čo najrýchlejšie.

PÔMOCKY NA HRU: kartičky pro obchodníkov – papierové tácky cca 100 kusov, písacie potreby do prístavov, pre pirátov (odlišné farby podľa farby skupiny) a pre bankárov – cca 35 pier, baterky na odlišenie pirátov a floydov (ideálne čelovky) – cca 25 bateriek, mobily s aktuálnym kurzom – 7 mobilov s aplikáciou, fakle na prístavy a banku – cca 8 faklí, kompas kde je sever, 6x vytlačené mapy a v nich označené prístavy.

UTOROK 23. 7. 2019

DEJ: Zobudili sme sa do nového dňa, v ktorom narastá súťaženie medzi nami, ale hlavne sa vostrujú vzťahy medzi jarlami a kráľom. Preto doobeda zveľaďujeme našu osadu a snažíme sa zvýšiť svoju moc, vedíme medzi sebou dialóg, ale je to už agresívnejšie. To vyústi do toho, že cez obed sa dohodneme, že pôjdeme na ďalší nájazd, lebo sme chamtiví. Rovnako sa začnú tvoriť tajné línie odporcov a podporovateľov kráľa. Jeden z kňazov nám totiž omylom prezradil, že v Anglicku sa nachádzajú ešte väčšie bohatstvá. „Premyslíme“ si to cez pauzu a poobedie otvoríme tým, že potrebujeme lode. Lode postavíme, chválime sa, že máme najlepšiu. Večer plánujeme nájazd a stratégiu. Aby všetko dobre vyšlo, obetujeme bohom jedného z nás. Mimo toho kresťanskí otroci počas dňa majú malé tajné dialógy s deťmi aj animátormi o svojom Bohu, vysvetľujú im prečo je dobrý a majú prvé tajné stretnutie (s omšou?), učia ich o Bohu.

PROGRAM DŇA:

Budíček: 7:30

rozcvička: Peťa a Lenka

raňajky: 8:00

doobedie: Pohybovo-logická hra

obed

poobedné voľno

poobedie: Stavíme lode, ktoré sa musia udržať na jazere (bazén). Súťažíme, kto má najlepšiu a sme pyšní na svoje osady.
večerné stretnutie (THING)

AKTIVITA DOOBEDA: VYLEPŠI SI OSADU!

**LUCKA, KALI
LÚKA/LES**

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 – 180 min

CIEĽ HRY: Dostavať si vo svojej časti osady či najviac nových stavieb. Vyhráva skupinka, ktorá ma postavené stavby spolu za najviac bodov.

PRAVIDLÁ HRY:

Deti sa rozdelia do 6 skupín (tak ako sú rozdelení celotáborovo). Každá skupinka začína hrať s počtom surovín, koľko si počas predchádzajúceho dňa nazbierala (ulúpila počas rabovačky). Suroviny sú: drevo, kameň, lano, železo, zlato.

Úlohou skupiniek je získavať čo najviac surovín na stavbu budov. Tieto suroviny (farebné papieriky) získavajú na rôznych miestach rozmiestnených cca 30 – 50 m od hlavnej mapy osady (stred hracej plochy). Pre získanie suroviny stačí dobehnúť k miestu, kde sa nachádzajú a vziať si (vždy sa berie len po 1 surovine).

Po nazbieraní potrebného počtu surovín príde člen skupinky k animátorovi s fixkami, odovzdá suroviny a podľa predlohy tej ktorej budovy si nakreslí jej príslušnú časť na malý štvorčekový papier (druhy budov pozri nižšie). Budovy je potrebné stavať postupne od základov, tak aby bola nová časť budovy vždy spojená aspoň jedným bodom s nižšou časťou budovy. Stavby niektorých budov budú podmienené existenciou iných budov. Keď bude mať skupinka postavený (nakreslený) celý dom, dá si naňho farbu svojej vlajky (lepiaci papierik) a nalepí si ho na mapu osady.

Takýmto spôsobom sa snažia skupinky postupne stavať čo najväčšiu časť osady. Počas hry budú môcť skupinky medzi sebou zápasit' o už postavené budovy. Jedna skupinka bude môcť vyzvať druhú na súboj o budovu s tým, že ak vyhrá danú aktivitu získa budovu od druhej skupinky. V prípade ale, že vyzývateľ súboj prehrá, bude musieť odovzdať vyzvanej skupinke budovu, ale o stupeň nižšiu ako tú, o ktorú zápasil. Tieto aktivity sú odstupňované podľa náročnosti vzhľadom na vzácnosť budov o ktoré sa zápasí. (zoznam hier pozri nižšie). Vyzvať tú istú skupinku na súboj o rovnaký druh budovy (rovnaká aktivita) bude možné iba v prípade, keď vyzývacia skupinka podstúpila od posledného súboja s touto skupinkou boj s aspoň 2 inými skupinkami.

TECHNICKÉ VECI:

Suroviny: drevo (hnedá), kameň (čierna), železo (šedá), lano (oranžová), zlato (žltá)

Druhy budov:

dom, sklad, mlyn (potrebný sklad), maják (potrebné 3 domy), prístav (potrebný maják a sklad), veža (potrebné 2 mlyny), hrad (potrebné 2 veže)



PÔMOCKY NA HRU: suroviny (farebné papieriky), mapa osady (6 plagátov), farebné fixky, malé štvorčekové papiere na budovy, lepký ako zástava na budovy, lepiace pásky (môže byť aj papierová), nožnice, pomôcky na aktivity pre súboje skupiniek

AKTIVITA POBEDE: STAVANIE VIKINGSKÝCH LODÍ

ADAM VARGA

PRI BAZÉNE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 min

CIEĽ HRY: Cieľom je postaviť loďku na ktorej sa budú môcť preplaviť do Anglicka.

PRAVIDLÁ HRY: Musí udržať aspoň jedného človeka z ich skupinky bez toho, aby sa rozpadla. Keď zvýši čas môžeme sa kúpať.

PÔMOCKY NA HRU: Špagát, lepiaca páska, laná, kartóny a čo nájdú v lese.

AKTIVITA VEČER: KVÍZ

SIMI, ZUZKA, TOMÁŠ

JEDÁLEŇ

STREDA 24. 7. 2019

DEJ: Ideme sa pripraviť na nájazd a na boj, plavíme sa do Anglicka, aby sme dobili nejaké územie a získali bohatstvo. Avšak Angličania nás už čakajú, napadnú nás a dôjde k boju. Boli sme s nimi schopní len uzavrieť mier, na základe ktorého nám dovolili si tam vybudovať vlastné osady, aby sme mohli farmárčiť na ich úrodnejšej pôde. Vrátime sa teda do svojich osád a v Anglicku necháme tam niekoľkých (kto?) vikingov farmárčiť. Večer sa rozprávame prečo sme na nájazde neboli úspešní. Zisťujeme, že asi sme slabí a musíme trénovať boj. Prídeme k záveru, že sme ich mohli poraziť, nemali sme s nimi uzatvárať mier a veriť im, lebo sú to kresťania a veria falošnému Bohu. Máme slovné podozrenia, že sme málo oddaní bohom, dávame to za vinu kresťanskému vplyvu, hovoríme o tom čo je na tom zlé, čo s tým je a nie je v poriadku.

PROGRAM DŇA:

Budíček: 7:30

rozcvička: Rado a Ad'o

raňajky: 8:00

výlet + hra : Stavanie osady na nájazde. Dobýva každý sám za svoju osadu.

večerné stretnutie: Scénky o vikingských bohoch.

AKTIVITA DOOBEDA: VÝLET

SLÁVO, PEŤA

LES

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: tak 4 hodinky

CIEĽ HRY: vyjsť na kopec

PRAVIDLÁ HRY: veľa piť, držať si tempo, nesťažovať sa na strmý kopec

PÔMOCKY NA HRU: asi 6 litrov vody lebo deti si zabudnú, topánky, ruksak, obed

AKTIVITA POBEDE: SÚBOJE OSADNÍKOV

SLÁVO, PEŤA

LES

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 minút

CIEĽ HRY: odhaliť všetky „hodnosti“ druhej skupinky

PRAVIDLÁ HRY: Túto hru budeme hrať v 3 väčších skupinách – náhodne vylosované vždy dve skupinky proti sebe (hry budú prebiehať súčasne). V každej skupinke si hráči zvolia nasledujúce hodnosti:

Konungr, Hrafn, Purs, Gorsimi, Heimr, Skjoldr, Hofdingiar, Kerling, Sorgr, Maer (3x alebo podľa počtu ľudí v skupinke) a Bondi (hodnosti sú zoradené tak ako sú tu napísané od najvyššej po najnižšiu). V súboji (vysvetlenom nižšie) môže zraniť iba vyššia hodnosť nižšiu. Jediná výnimka je Konungr, ktorého môže zraniť iba Bondi (Bondi- ho môžu zraniť všetci).

ÚVOD HRY

O týchto hodnostiach v skupinke vedia iba oni a animátor, ktorému odovzdajú papier s napísanými hodnosťami a menami. Každá skupinka bude mať svoje vyznačené územie a niekde v strede medzi nimi sa bude nachádzať „bojisko“ – kde budú prítomní dvaja animátori.

JEDNO KOLO

Táto hra bude prebiehať po kolách, pričom jedno kolo vyzerá nasledovne:

Z každej skupinky si vyberú jej členovia 3 hráčov, ktorí pôjdu na bojisko. Čiže na bojisku sa stretnú šiesti. Postavia sa traja a traja oproti sebe a prebehne súboj – každý hráč vystrelí na jedného konkrétneho súpera. Ide sa po rade (vystrelí jeden z jednej skupinky, potom jeden z druhej, potom druhý z prvej skupinky, atď.). Animátori prítomní na bojisku si zapíšu kto na koho vystrelil aj v akom poradí. Skupinky sa môžu vopred dohodnúť a ak to uznajú za strategicky vhodné tak aj vystrelí dvaja na toho istého (alebo aj traja). Strieľa sa veľmi jednoducho – namierim prstom na protihráča, na ktorého chcem vystreliť a zakričím vikingský pokrik TUNGA!

Animátori na bojisku následne vyhodnotia, ktorý hráč ktorého zranil (podľa hodností vyššie uvedených).

Pr. Ak vystrelí Hrafn na Kerlinga tak ho zranil, ak Sorgr na Heimra tak sa mu nič nestalo. POZOR! Záleží na poradí výstrelov. Napr. ak vystrelí Hrafn na Heimra, a potom tento Heimr na Sorgra. Tak Heimr je zranený ešte skôr ako vystrelil, a tým pádom sa Sorgrovi nič nestane, aj keď je nižšia hodnosť. Animátori na konci kola LEN vymenujú zranených, nič viac! (nepovedia kto koho zranil ani nič k hodnostiam). Potom pošlú zranených do vikingskej nemocnice – tzv. Bekkjum a ostatných späť do svojej skupinky.

VIKINGSKÁ NEMOCNICA-BEKKJUM

Tu sa budú nachádzať ďalší dvaja-traja animátori. V nemocnici si hráči pobudnú tak dlho, podľa toho, koľký krát sa tam ocitnú. Keď sú tam prvý krát tak jedno kolo, keď druhý, tak dve, keď tretí tak tri, a pokiaľ sa stane, že sa tam niekto ocitne štvrtý krát tak už zomrel a zostáva tam nastálo (už sa nevráti do svojej skupinky). V tejto vikingskej nemocnici budú musieť splniť nasledovné úlohy:

Keď sú tam prvý krát – plazíť sa určitú dráhu bez pomoci rúk aj nôh. Ak druhý – budú musieť aspoň 2 minútu držať s vystretými rukami fľaše s vodou, a potom spraviť 30 drepan. Ak tretí – vydržať opretý o strom v sede čo najdlhšie (aspoň minútu). Ak štvrtý – 100 drepan s výskokom (alebo akokoľvek inak ich týrať).

KONIEC HRY

Keď si už niektorá skupinka myslí, že na základe výstrelov a zranených odhalila všetkých z druhej skupinky, tak to spíše do tabuľky a prinesie animátorom na bojisko. Ak majú všetko správne, hra sa končí a oni vyhrali. (hru môžeme skončiť aj skôr ak by to dlho trvalo a vyhodnotíme, koľko správnych hodností zatiaľ majú).

PÔMOCKY NA HRU: papiere, perá, vytlačené tabuľky s hodnosťami

AKTIVITA VEČER: SCÉNKY

MAŤA

JEDÁLEŇ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 min

CIEĽ HRY: Rozosmiať divákov

PRVIDLÁ HRY: Deti dostanú zadanie so scénkou, ktorú majú zahrať v nejakom štýle, ktorý im bude určený.

PÔMOCKY NA HRU: Papieriky so zadaniami

ŠTVRTOK 25. 7. 2019

DEJ: Po slabom útok v Anglicku si potrebujeme pocvičiť kondičku na boj, aby sme boli naďalej obávaní a vedeli sme si ustrážiť územia v Anglicku. Ale počas pokojného obedu príde posledná loď z Anglicka, ktorá sa zachránila. Prinesie nám správu, že v Anglicku nás oklamali a hneď ako sme odišli vyzabijali všetkých našich druhov v osadách a upálili ich ako pohanov. V nás vzkypí krv a veľmi sa nahneváme. Zarytí Vikingovia začnú nadávať na kresťanov, majú na nich nervy, slovné útočia na kňazov, že ich Angličania oklamali. Kresťania sa začnú trošku obraňovať, pokresťančení Vikingovia zmiernujú hnev fanatických Vikingov, bránia im ubližovať kresťanom, ale máme potrebu ich nejak potrestať. Preto na výstrahu ich niekam priviažeme a necháme hladovať. Všetok hnev pretavíme do ďalšieho plánu znovu zaútočiť a pomstiť sa. Chceme naplánovať útok a stratégiu. Večerné stretnutie už nie je pokojné. Fanatické Vikingovia si vyžadujú prehľadanie celého kráľovstva. Všetkých osobne prehľadajú, odhalia nejakých kresťanov (nejaký animátor a dieťa napr.) a potrestajú ich. Myslia si, že prišli na všetkých zradcov, ale počas noci, keď pôjdu obetovať bohom zistia, že je medzi nami viac kresťanov.

PROGRAM DŇA:

Budíček: 7:30

rozcvička: Maťa a Ela

raňajky: 8:00

doobedie: športové

obed

poobedné voľno

poobedie: Strategická hra
večerné stretnutie
nočná hra



AKTIVITA DOOBEDA: VIKINGSKÉ HRY

ELA, ADAM D.
IHRISKÁ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: (cca 180 minút)

CIEĽ HRY: Vyhrať všetky súboje a byť najsilnejší viking.

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa majú pripraviť na nasledujúci nájazd, musia sa posilniť a vycvičiť sa. Preto vytvoríme rozpis súbojov po skupinkách. Súboje sa budú hrať na 4 ihriskách.

Budú pozostávať z 3 hier:

I. HUTUTUTU

- odhad jedného súboja je 30min.
- skupinky sa postavia proti sebe na ihrisku, ich úlohou bude dostať čo najviac súperových ľudí na svoju polovicu
- skupinky sa budú striedať po jednom, akonáhle vybehne dieťa zo skupinky za stredovú čiaru, čiže na súperove územie, musí neustále hovoriť hutututututu a počas toho sa bude snažiť niektoré dieťa zo súperovej skupinky fyzicky stiahnuť na svoju polovicu. Nemôžu sa počas toho nadychovať, ak im bude dochádzať dych budú sa musieť, čo najrýchlejšie dostať naspäť na svoju polovicu. Každý prechod naspäť na svoje územie sa bude počítať iba tak, že dieťa bude celým telom za stredovou čiarou.

II. RINGO

- hra sa hrá na 3 sety; prvý set bude ukončený keď jedna skupinka získa 15bodov
- v tejto hre ak sa bude dať, rozdelíme obe skupinky na polovicu (čiže bude hrať jedna polovica skupinka s druhou polovicou - potrebné budú teda 2 ihriska)
- keď deti už rozdelíme, postavíme skupinky oproti sebe a medzi ne do určitej výšky natiahneme šnúru, kto bude predstavovať hranicu, nad ktorú budú musieť deti prehadzovať ringo kruhy
- každá skupinka dostane 1 ringo kruh (počas niektorého setu môžeme pridať aj viac, aby bola väčšia zábava) a ich úlohou bude prehadzovať tento kruh na súperovu polovicu v snahe o to, že to nechytia a spadne im na zem. Akonáhle nastane takáto situácia, skupinka, ktorej sa podarilo hodiť kruh tak, že ho súper nechytil a spadol mu na zem, získava 1 bod.

III. FRISBALL

- jeden súboj 30min. (každá skupinka má čas 15min.)

PÔMOCKY NA HRU: šnúry/laná, frisbee, ringo kruhy, kužele

AKTIVITA POBEDE: LODIČKY

LENKA, RADO
LÚKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 110 minút

CIEĽ HRY: Každá skupinka bude mať svoj veľký plán 15x15, na ktorom budú súper odhaľovať políčka a ničiť im lode. Na malý plán s tabuľkou si každá skupinka strategicky rozmiestni vodorovne a zvislo všetky určené lode. Princíp hry je, samozrejme odhaliť čo najviac súperových lodí zo všetkých skupín, v základni má každá skupinka okrem svojho plánu aj malé plány iných skupín na zakresľovanie a lepenie uhádnutých modelov lodí. Bodujú sa zostrelené celé lode-nalepené modely lodí. Skupinka, ktorej lode budú všetky zostrelené, nepokračuje v hre. Hru vyhráva skupinka, ktorá zostrelila najviac lodí, plus má najmenej lodí zostrelených.

PRAVIDLÁ HRY:

Priebeh: jednotlivec ide s 1 strelou (získavanie striel vid' v časti Škodlivka) „zaútočiť“, povie súradnice (C7..), **animátor** pri veľkom pláne zo súperovej skupinky zakreslí políčko-vodu(vlnka) alebo loď(obtiahne). V prípade, že jednotlivec trafil vodu, **animátor** ho za trest ošpiecha. Ak trafí loď, ide do svojej základne, kde nadiktuje/zakreslí políčko do príslušného plánu spolu s ďalšími zisteniami. Pri odhalení celej lode animátor políčka vyfarbí. Body získava tá skupinka, ktorá odhalí celú loď, teda

posledné políčko z lode. Ten šťastlivec si odnáša od animátora od súperovho plánu model nalepovacej lode, ktorú si nalepí do príslušného malého plánu. Je na skupinke, koho si nechá na základni, koho vyšle získavať strely v škodlivke, koho útočiť a akú zvolia taktiku.



Škodlivka

Na to, aby hráči mohli útočiť na súperove lode, musia získať strely, ktoré nadobudnú po hre s kockami. Na začiatku sa vytvorí mix 12 skupín po 4 hráčoch a hrajú škodlivku s 5 bodmi života - pri **animátorovi**. (8 ľudí zo skupinky hrá škodlivku, 3 sú na základni a rozmýšľajú). Na začiatku hodom kocky rozhodnú kto pôjde prvý. Postupne ako hráči vypadávajú dostávajú svoje strely. 1. vypadnutý - 1 strela, 2. vypadnutý – 2 strely atď. V prípade zdĺhavej jednej hry škodlivka je možné všetkým hráčom znížiť body o 1, o 2.. podľa potreby. Získané strely hráči donesú do základne, kde sa môžu dohodnúť na útokoch, jednotlivec ide útočiť vždy len s 1 strelou! Hra škodlivka prebieha počas hry, keď sa pri animátorovi s kockami nazbierajú 4 hráči.

Rozdelenie animátorov: pri veľkých plánoch je 1 animátor zo skupiny, ostatní škodlivka.

PÔMOCKY NA HRU:

100kociek (podľa počtu detí), hracie plány veľké, malé, fixky, modely lodiek, vodné pištole animátori, voda

AKTIVITA VEČER: NOČNÁ HRA

ELA, ADAM V.

LES

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: ---

CIEĽ HRY: uniesť deti a vyhrať nad nimi :DDDDD

PIATOK 26. 7. 2019

DEJ: Doobeda ideme na hrad. Poobede vzťahy medzi kresťanmi a Vikingami vyvrcholia do obrovskej bitky prívržencov kresťanov a fanatických Vikingov. Vyhrajú kresťania a Vikingovia sa pokúsia s tým uspokojiť, kresťania im ponúknu, že môžu uctievať svojich bohov, ale musia sa aj učiť o tom ich. Všetci sa obrátia, juchúú.

PROGRAM DŇA:

Budíček: 7:30

Rozcvička: Adam D. a Slávo

Raňajky: 8:00

Doobedie

Obed

Poobedné voľno

Poobedie: Veľká bitka

Večerné stretnutie: Vikingské tancovačky

AKTIVITA DOOBEDA: VÝLET

VŠETCI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: celé doobedie

CIEĽ HRY: Cieľom hry je dostať sa na hrad a potom späť na chatu



PRAVIDLÁ HRY: Môžeme s deťmi hrať po ceste nejaké hry: Napríklad nemôžu povedať áno, nie. Ak povedia tak stratia život čo bude zápalka, čo im dáme, mohli by sme to zakomponovať do večerného stávkovania?

PÔMOCKY NA HRU: Zápalky

AKTIVITA POBEDE: VÝSTAVBA A VOJNA LODÍ

AĎO, RADO

OKOLIE CHATY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: (130 - 180 minút)

CIEĽ HRY: Cieľom hry je postaviť čo najväčšie množstvo lodí v najväčšej hodnote a následne vyhrať v záverečných súbojoch súperove lode.

PRAVIDLÁ HRY: Hrá ma dve časti:

1. Časť: Deti rozdelíme na dve skupiny v našom prípade kresťania vs Vikingovia tieto skupiny rozdelíme ešte na dve menšie ale tie medzi sebou nesúťažia, na začiatku dostane skupinka náhodné vygenerovane suroviny na výstavbu a zaobstaranie lodí. Suroviny sú – voda, obilie, drevo, oceľ – v tomto poradí je aj ich hodnota. Každá skupinka musí postaviť každých 10minút presne jednu loď a každých 10 minút dostane aj náhodné zloženie ďalších surovín. Pre získanie ďalších surovín sú tu vyzivačky kde bojujú kresťania proti Vikingom. Musia prísť s rôznymi surovinami (môže byť rôzne množstvo). Okrem toho že vyhrajú od súpera surovinu tak víťaz dostane jednu náhodnú surovinu navyše.

Vikingské lode sú zoradené podľa sily takto: snekkar, knarry, drakkar, Tuneskip, Gokstadskip, Osebergskip

Snekkar – 3x voda, 2x drevo, 1x oceľ – 1b

Knarry – 2x obilie, 1x drevo, 1x oceľ – 2b

Drakkar – 5x voda, 2x obilie, 2x drevo, 2x oceľ – 3b

Tuneskip – 10x voda, 4x obilie, 3x drevo, 3x oceľ – 4b

Gokstadskip – 8x voda, 3x obilie, 5x drevo, 4x oceľ – 5b

Osebergskip – 10x voda, 7x obilie, 6x drevo, 5x oceľ – 6b

Vyzivačky: Sú 3 druhy vyzivačiek – športové, rozumové, špeciálne. Deti si môžu vybrať ľubovoľné, na ktoré pôjdu. Bez obmedzenia. Dokopy je 24 typov.

ŠPORTOVÉ: označené S (sport) a číslom

S1 – udržať 1,5l fľašky vody v rukách, čo najdlhšie

S2 – opretie sa v sede 90° o stenu, čo najdlhšie

S3 – dráha na kolobežke s prekážkami (slalom,...); prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

S4 – spraviť, čo najväčší počet klikov za časový limit 1 minúta

S5 – spraviť, čo najväčší počet drepov za časový limit 1 minúta

S6 – sprint; prebehnúť dráhu za, čo najrýchlejší čas

ROZUMOVÉ: označené R (rozum) a číslom

R7 – hra Logic; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R8 – kvíz na tému (vikingovia) + zaujímavosti; vyriešiť, čo najúspešnejšie

R9 – vyriešiť zápalkový hlavolam; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R10 – vyriešiť hlavolam; vyriešiť, čo najrýchlejšie

R11 – logická hra Smart IQ Puzzle Pro; vyriešiť, čo najrýchlejšie

ŠPECIÁLNE: označené X a číslom

X12 – Skupinový závod min. 6 ľudí: skupina v kruhu si musí, čo najrýchlejšie holými nohami podávať banán

X13 – prejsť dráhu s banánom medzi kolenami; prejsť dráhu za, čo najrýchlejší čas

X14 – zjesť 10 soletiek bez vody, čo najrýchlejšie

X15 – vypiť 0,3l vody, čo najrýchlejšie

X16 – dieťaťu sa zaviažu oči a musí uhádnuť aký druh ovocia práve zjedol, bude ich cca 10

X17 – deka, pod dekou je veľa vecí (blbosti); úloha je, aby si dieťa zapamätalo, čo najviac vecí

X18 – odhad stopovania času; animátor stopuje 30 sekúnd a dieťa ho má zastaviť

X19 – minigolf dráha 1; prejsť, čo najúspešnejšie

X20 – minigolf dráha 2; prejsť, čo najúspešnejšie

X21 – minigolf dráha 3; prejsť, čo najúspešnejšie

X22 – popoluška; treba roztriediť veci, čo najrýchlejšie

X23 – trafiť šipky

X24 – búranie chrámu (pyramída z plechovky) tenisovými loptičkami

Na konci má každá skupina podľa počtu 10 minútových intervalov počet lodí (60min = 6 lodí, 80min = 8 lodí a pod.) V prípade že skupinka do 10minút nedodá loď je im predchádzajúca ponížená o dva stupne.

2. časť: Na základe získaných lodí ide spoločná súťaž v našom prípade má každá skupinka 8 lodí do stredu príde zástupca s loďou s ktorou idú bojovať tieto lode sa zoradia podľa sily a podľa toho môžu do súboja zapojiť nejaký počet bojovníkov. Príklad: Do súboja príde skupinka A(vikingovia) s drakkarom, B (vikingovia) s Gokstadskipom, C(kresťania) s drakkarom a D(kresťania) s snekkarom tak A a C si hodia kockou lebo majú rovnake lode. C hodilo vyššie číslo čiže v hre bude mať bojovníkov ako keby prišlo so silnejšou loďou. Následne si vylosujú typ boja. Na príklad vylosujú preťahovanie lanom: každá skupinka môže zapojiť počet bojovníkov podľa poradia: B – 5 bojovníkov, C- 4 bojovníkov, A – 3 bojovníkov a D – 2 bojovníkov. Takéto boje prebiehajú dva naraz. Čiže v našom prípade sa odohrajú 4 kolá po dva súboje zároveň. Skupinka ktorá vyhrá získava všetky lode do záverečného zráčavania, tieto lode už nemôže opätovne použiť, musí byť použitá každá loď ktorú skupinka získala v prvej časti hry. V našom prípade záverečné zráčavanie bude kresťania vs. Vikingovia nie každá skupinka samostatne.

Typy bojov: preťahovanie lanom, vytlačenie z kruhu, kohutie zápasy, IQ smart, minigolf draha – musia sa striedať 3 hraci v každom tíme, vyrátanie príkladov, najkrajši/efektnejší skok do bazena, prebehnut prekazkovu drahu 4 krát – prvá skupinka má na to 4 ľudí, 2. skup – 3 ...

Po každej hre jedna skupina vyhrá všetky ostatné lode ktoré sú zarátane do záverečného zúčtovania. Po skončení všetkých kôl si skupinka zráča počet lodí a zráčajú sa kresťanské dokopy a vikingské a kto bude mať viac bodov vyhráva celkovo.

PŔMOCKY NA HRU: suroviny: 250x voda, 200x obilie, 150x drevo, 100x oceľ

4x 1,5l fľaša, 10x kužeľ, 2x hra logic, zápalky, 2x smart IQ, 10x banány, 2 baliky slane tyčinky, rôzne typy ovocia (jablka, banány, hruška čerešne, pomaranč, citrón, hrozno...), deka, minigolf, 1 balik hrach, 1 balik šošovica, tenisové loptičky, kávové dózy, šípky, 3x laná, príklady 4x na papieri

AKTIVITA VEČER: VIKINGSKÉ TANCOVAČKY

ZUZKA

CIEĽ HRY: Zabávame sa a tešíme sa z dobrého vychádzania kresťanov a Vikingov.

SOBOTA 27. 7. 2019

PROGRAM DŔA:

Budíček: 7:30

rozcvička: Stríža a Maťo

raňajky: 8:00

doobedie: Labyrint srdca

obed

poobedné voľno

poobedie: Diskusia labyrint srdca + pointilizmus

večerné stretnutie

AKTIVITA DOOBEDA: LABYRINT SRDCA + DISKUSIA POOBEDU

FERO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: celé doobedie + diskusia poobede

CIEĽ HRY: 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.

PRAVIDLÁ HRY:

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 vracáť 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 stanovíšť a zapsaní osudových zásahov), pre každého je prichystný zápisník a pero. V priebehu hry budú Anjeli účastníkom vždy pri návrate do Raja srdca odebírať kartičky a lepiť je do životopisu.

Labyrint sveta - okolité miestnosti. Jednotlivá stanovíšťá by mali vytvárať atmosféru, charakter prostredia. Je možné, aby na niektorých stanovíšťách boli organizátori. Úplne však postačí jednoduché označenie stanovíšťá a niekoľko rekvizít - dávame tým hráčom viac priestoru pre rozvíjanie fantázie. Na všetkých stanovíšťách 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 a konejší a utišujú v Raji srdca, pri asistenci pomáhajú Osudu v Labyrintu dle situácie (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 tebeba, 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 stretnutie

- 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

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 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?

PÔMOCKY NA HRU: 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, švédská 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

AKTIVITA POBEDE: POINTILIZMUS

LUCKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Cieľom hry je spoločným úsilím skupinky nakresliť na papier vopred zadaný obrázok za pomoci častí tela.

PRAVIDLÁ HRY: Skupiny dostanú k dispozícii farby a vodu, kde si budú namáčať animátorom určenú časť tela a tou časťou tela sa budú snažiť nakresliť zadaný obrázok.

PÔMOCKY NA HRU: Voda, tempery, akrylové farby, veľké papiere 21x.

AKTIVITA VEČER: VOĽNÝ PROGRAM

VŠETCI

NEDEĽA 28. 7. 2019.

PROGRAM DŇA:

budíček: 7:30

raňajky: 8:00

doobedie: Písanie si listov

obed a odchod

AKTIVITA DOOBEDA: PÍSANIE LISTOV

JEDÁLEŇ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 min

CIEĽ HRY: Napísať sám sebe list.

PÔMOCKY NA HRU: Papiere, perá, obálky.



KONIEC TÁBORA