

Asterix & Obelix

Olympijské hry



Animátor:

DENNÝ PROGRAM TÁBORA

7:30 BUDÍČEK

7:45 ROZCVIČKA

8:00 RANNÁ MODLITBA

8:15 RAŇAJKY

9:15 DOOBEDNÝ PROGRAM

12:30 OBED

VOLNO

15:00 POOBEDNÝ PROGRAM

17:00 OMŠA

18:15 VEČERA

20:00 VEČERNÝ PROGRAM

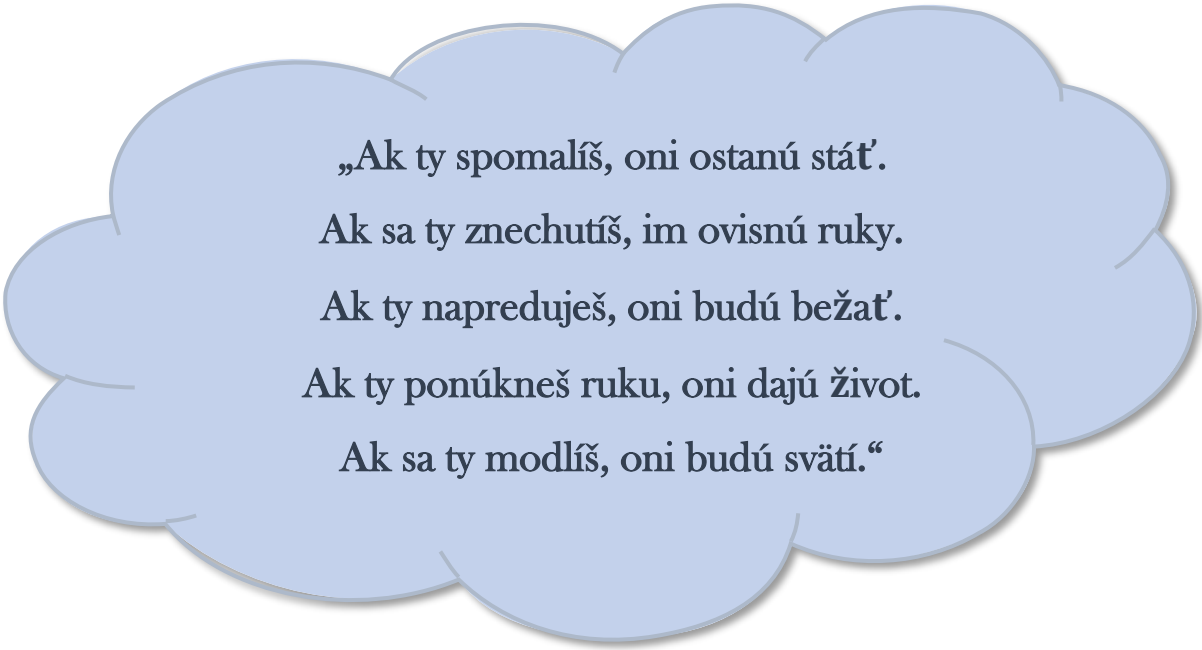
21:30 VEČERNA MODLITBA

22:00 DOBRÚ NOC

CIEĽ TÁBORA

- Utuženie kolektívu
- Spoločenstvo
- Spoznať sa navzájom
- Spoznať seba samého
- Silnejší kontakt s vierou a jej každodenné prežívanie
- Kresťan je normálny človek
- Nezabudnuteľné zážitky s prežitím a vtipné
- Vedieť si obhájiť svoju vieru

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:



„Ak ty spomalíš, oni ostanú stáť.
Ak sa ty znechutíš, im ovisnú ruky.
Ak ty napreduješ, oni budú bežať.
Ak ty ponúkneš ruku, oni dajú život.
Ak sa ty modlíš, oni budú svätí.“

DOOBEDIE: UBYTOVACIA HRA

AREÁL – KLAUDI, SISA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60min.

CIEĽ HRY: Splniť podmienky ubytovania a vybrať si chatku.

PRAVIDLÁ HRY: Na plagáte budú vypísané všetky podmienky ubytovania, ktoré deti musia splniť. Bude 14 stanovišť, zamerané na spoznanie Grécka v rôznych oblastiach (viď. nižšie). Za splnené stanovište budú deti dostávať body. Na to, aby sa mohli ubytovať, musia absolvovať každé stanovište minimálne jedenkrát a zároveň získať dostatočný počet bodov. Každý bude zbierať body sám za seba, no na výber chatky musia mať splnené podmienky všetci členovia chatky. Následne sa všetci členovia chatky poberú za rozhodcom Olympijských hier (Fero), aby im odovzdal pergameny totožnosti – Ela bude fotiť, lepiť a vysvetlí pravidlá nosenia pergamenu . Až potom sa budú môcť nastáňovať do svojej chatky. Rozlišujeme 2 typy stanovišť: jednotlivé, vyzývačky.

Jednotlivé (samostatne):

1. Sudoku (Pytagoras)
2. Z daných slov vymyslieť básničku (Sokrates)
3. Ku obrázkom priradiť ich názov (hudobné nástroje)
4. Z 3 olejov zistiť ktorý je olivový (jedlá)
5. Pribiť klince (sila)
6. Zošiť 2 látky (šikovnosť)
7. Poskladať origami (staviteľia)
8. Vymenovať 5 Gréckych miest/ukázať na mape (moreplavci)

Vyzývačky (1+1 – nie dvaja z rovnakej chatky!!):

9. Grécke písmená-pexeso (grécka abeceda)
10. Otočiť sa 20krát okolo vlastnej osi a prejsť po rovnej čiare (ostrážitosť)
11. Hodiť určité číslo na kocke (kocky sú hodené)
12. Indiánska palička (grécka palička)
13. Skákanie vo vreci (atleti)
14. Pre 2+2!!! Jeden zaviazané oči (kôň) druhý na ňom sedí a naviguje ho-musia doniesť daný predmet (Trójsky kôň)

POMÔCKY NA HRU: knižka sudoku + perá, perá + malé papiere, obrázky hudobných nástrojov + názvy, olivový olej, slnečnicový olej, kokosový olej, lyžičky 5ks, klince, kladivá, dosky, ihle, nite, látky, papiere + návody origami, mapa, pexeso gréckej a slovenskej abecedy, lano, hracie kocky, šatky

POOBEDIE: ZOZNAMOVAČKY

AREÁL – JOHI, MONI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60-90 min, podľa toho, koľko bude treba

CIEĽ HRY: zoznámiť sa medzi sebou tí, ktorí sa nepoznajú a prelomiť ľady

PRAVIDLÁ HRY:

1. Zoznamovačka: Povedať si mená

Všetci stojíme v kruhu a povieme si mená. Na konci bude musieť nejaký odvážlivec skúsiť povedať mená všetkých.

Cieľ: povedať si mená ešte pred pexesom

2. Zoznamovačka: Živé pexeso

Z detí sa stanú kartičky pexesa, ktoré tvoria dvojice a sú postupne odkrývane.

Hru hráme v dvoch skupinách – Rimania zvlášť a Galovia zvlášť

Pravidlá:

Vyberú sa dvaja hráči pexesa a idú niekam, odkiaľ nevidia ostatných (za dvere), ostatní sú kartičky pexesa, ktoré vytvoria dvojice. (Je lepšie, ak to nie sú najlepší kamaráti, je to moc okaté.) Každá dvojica si vymyslí krátku scénu, môže to byť zvuk, čokoľvek... (spravia drep, zaspievajú prvé slova známej pesničky, napodobnia zviera, povedia hlášku z filmu,...fantázii sa medze nekladú!) Dôležité je, aby oba z tej dvojice spravili fakt to isté. Potom sa „zamiešajú“ a rozostavia ako pexeso do radov a stĺpcov. Prídu hráči, strihnú si a kto vyhrá, ten ako prvý "otáča" kartičku a hľadá dvojicu. Pexesová kartička po vyvolaní predvedie, to čo si s partnerom pripravila. Vyhráva hráč, ktorý získa najviac dvojíc. Poslední "neotočené" kartičky idú za dvere a hra pokračuje.

3. Zoznamovačka: Speed-zoznámenie

Keďže sme sa už zoznámili v našich „národoch“, chceme sa zoznámiť aj s našimi protivníkmi na olympijských hrách.

Vytvoria sa 3 skupiny, v každej skupine bude jedna galská a jedna rimanská skupinka. Každá zo skupín vytvorí dva kruhy, jeden vonkajší a jeden vnútorný tak, že oproti sebe vždy stojí jeden Riman a jeden Gal. Stanoví sa čas (napr. 1 minúta) a otázka/téma a oproti sebe stojaci ľudia sa majú vždy rozprávať na danú tému. Po uplynutí času sa kruhy otočia o jedného človeka a Gal sa rozpráva s iným Rimanom na inú tému.

Otázky/témy dostanú animátori včas pripravené.

PÔMOCKY NA HRU: otázky/témy na „speed-zoznamovačku“

RIMANIA & GALOVIA

AREÁL – REBEKA, SIMA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ: 30-60min., prispôsobené podľa predošlej aktivity

- tvorba charakteristického oblečenia a tričiek (viď nižšie)
 - Rimania – biele plachty, zlaté vzory
 - Galovia – zapletané opasky, farebné vzory
- každá skupinka si robí svoju vlajku na ceremoniál
- vymýšľanie názvu skupinky !!!

Tričká:

POSTUP: Tričko zviažeme špagátom a oblejeme savom. Potom rozviažeme a necháme vyschnúť

POMÔCKY: savo, špagát, tričko (červené – Rimania / zelené - Galovia), látky, farby, plachta/látka na vlajky, fixky, nožnice, lepiace pásky

VEČERNÝ PROGRAM: QUIZ

JEDÁLEŇ – SISA, KATKA



DOOBEDIE : STANOVIŠTIA alias VYZÝVAČKY

AREÁL, LÚKA– ELA, JURO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 2 hod.

CIEĽ HRY: Splniť všetky stanovištia a získať, čo najlepšie skóre.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka bude chodiť po stanovištiach tak ako budú mať napísané v rozpise. Niektoré stanoviská sú zameraná na celú skupinku, iné na spoločne vybratého jedinca.

Stanovištia:

- 1. Pankration**
 - kohútie zápasy
 - vyzývačky 1na1
- 2. Diskovolia „Hod diskom“**
 - hod ringom do terča, postupne vzdialenejšie
 - zo skupinky ma každý jeden pokus
 - na body
- 3. Kravgí „Hurónsky rev“**
 - hutututu
 - vyzývačky
- 4. Diaulos**
 - štafeta na rýchlosť
 - celá skupinka
- 5. TRIX-TRAX**
 - prezliekanie trička
 - skupinka sa postaví do radu za seba a jeden vybraný človek zo skupinky postupne prezlieka tričko cez celú skupinku
- 6. Saigon**
 - vyzývačky
 - na 2 body



POMÔCKY NA HRU: ringo, laná, kužele, 2x šatky, hula-hoop kruhy, nejaká palička na štafetu, tričko XXL, krepák, rozpis hier, píšťalky

POOBEDIE: IDENTIFIKÁCIA ZLOČINCOV

AREÁL – TOMÁŠ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 90 minút, podľa šikovnosti, môžeme prispôbiť

CIEĽ HRY: identifikovať všetky tváre zločincov

PRAVIDLÁ HRY: Po danom území sú rozmiestnené podobizne 40 zločincov. Každá skupinka dostane hárok do ktorého bude zaznamenávať jednotlivé tvárové črty (vlasý, ústa, nos, tvar hlavy, oči, uši, fúzy) ktoré si zapamätajú. Je dôležité aby s týmto hárokom nebehali po areály ale mali ho stále pri svojej základni kde bude niekto zapisovať získané údaje. Hra skončí ak ideálne všetci vyplnia svoj záznamový hárok. Hodnotiť sa bude správnosť údajov a čas za ktorý to stihli.

POMÔCKY NA HRU: papiere a perá

VEČERNÝ PROGRAM: SCÉNKY – Predstavenie rodného kraja

JEDÁLEŇ – JOHI, MONI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ: cca. 90 minút

CIEĽ HRY: Vymyslieť scénu, v ktorej predstavia svoj rodný kraj

PRAVIDLÁ HRY:

Galovia a Rimania, ktorí prišli na olympijské hry majú mimo olympijských hier v rámci večerného kultúrneho programu predstaviť kraj, z ktorého pochádzajú.

Pripravte si teda scény, v ktorých predstavia napr. zvyky, obyčaje, tradície, legendy, ľudovú slovesnosť, tradičné piesne, jedlá, tance, literárne diela (eposy, básne, atď.), alebo čokoľvek iné zo svojho rodného kraja. Scény odohrajú a predstavia zvyšným skupinkám za ctenej prítomnosti čestných účastníkov olympijských hier (Asterix, Obelix, Brutus a ďalší)

PÔMOCKY NA HRU: rekvizity z divadielka

DOOBEDIE: NEPOVEDZ “ÁNO”

VÝLET NA VEĽKÝ LYSEC - DALIBOR

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Hrá sa iba cestou na Veľký Lysec

CIEĽ HRY: Donútiť protihráča povedať slovo “ÁNO”

PRAVIDLÁ HRY: Na začiatku výletu, animátor odovzdá každému členovi skupinky 5 zápalkiek. Cieľom bude počas túry donútiť ľubovoľným spôsobom svojho protihráča povedať slovo “áno”. Ak niekto povie “áno” musí dať svoju zápalku tomu, kto ho k tomu podujal. Ak nejaký hráč príde o všetky zápalky, môže požiadať niekoho zo svojej skupinky, aby mu nejaké podaroval. Po príchode na Veľký Lysec sa hra končí a každý animátor pozbiera zápalky za svoju skupinku. Každá skupinka bude mať u animátora obal kde na konci hry uložia zápalky, aby sa mohli porátať.

Po príchode na miesto, Galovia privítajú Rímanov vo svojej osade. Ako ospravedlnenie za podvod pri hrách si pre nich pripravili hostinu. Bude nasledovať spoločný obed.

POMÔCKY NA HRU: zápalky (1 člen= 5ks), euroobal pre každú skupinku 1ks

OBED: vlastný



POOBEDIE: CESTA DO TÁBORA alias HOR SA DO RÍMSKÝCH KÚPELOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Cesta do tábora cca 2:30 hod. Cestou sa pomodlíme po skupinkách Slávnostný ruženec.

Prosby k preddesiatku: a) ... Ježiš, ktorý nech usporadúva naše myšlienky.

b) ... Ježiš, ktorý nech riadi naše slová.

c) ... Ježiš, ktorý nech spravuje naše skutky.

1. ... Ježiš, ktorý slávne vstal z mŕtvych.
2. ... Ježiš, ktorý slávne vystúpil do neba.
3. ... Ježiš, ktorý nám zoslal Ducha Svätého.
4. ... Ježiš, ktorý ťa, Panna, vzal do neba.
5. ... Ježiš, ktorý ťa, Panna, v nebi korunoval.

VEČERNÝ PROGRAM: FILM „The Social Dilemma“

JEDÁLEŇ – JOHI, MONI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ: 94 min (film) + cca 60 min (diskusia)

CIEĽ HRY: Zamyslieť sa spoločne nad tým, ako fungujú sociálne siete

PRAVIDLÁ HRY: Spoločne si pozrieme film Sociálna dilema (The Social Dilemma) a bude nasledovať diskusia o tom, čo sme videli, ale aj čo žijeme každý deň.

Otázky k diskusii pripravíme na daný večer.

PÔMOCKY NA HRU: film, dataprojektor, počítač, otázky k diskusii

DOOBEDIE: POINTELIZMUS**REBEKA, SIMA****ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 2 hod.

PRAVIDLÁ HRY: Tímy hráčov maľujú veľké pointilistické obrazy. Farby však môžu transportovať k plátnu iba na zadaných častiach tela. Hráči sú rozdelení do skupín po 5 - 7 členoch. Každá skupina má vlastný "maliarsky ateliér", kde sú nachystané farby, ostatné pomôcky a maliarske plátno vzdialené asi 10 - 20 metrov. Každá skupina si vyberie predlohu, podľa ktorej bude tvoriť obraz.

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

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

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

Jednotlivé fázy hry:

1. fáza - (10 min.) : Skicovanie – maľujú sa iba obrisy a priestorové rozvrhnutie obrazu; maľuje sa iba palcom pravej ruky. Reflexia v ateliéri (3 min)
2. fáza (10 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a lakťami. Reflexe v ateliéri.(3 min.)
3. fáza(10 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a palcom na nohe (povolené je nosenie na chrbte. Reflexia v ateliéri (3 min.)
4. fáza (10 min.): Dokončovanie - posledné úpravy na obraze, maľuje sa všetkými prstami..

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

Metodické poznámky:

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

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

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

POMÔCKY NA HRU: Veľké baliace papiere, igelit, farby riediteľné vodou - napr. Remacol, kelímky, handry, štetce, lepiaca páska, predlohy obrazov, hudba, plavky, staré tričká/rímske oblečenie – ale rátať s tým, že sa zničí, voda v blízkosti

POOBEDIE: VAVRDOV MEMORIÁL**LÚKA – MATEJ FABIAN SDB, ŠAŇO****ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** (cca. 90 - 105 minút, 15:00 – 16:45)

CIEĽ HRY: Preteky vlastnoručne vyrobených vozov počas ktorých musí byť odvezený jeden člen tímu bez toho, aby sa dotkol zeme hocijakou časťou svojho tela.

PRAVIDLÁ HRY: Hra bude rozdelená na tri časti. Hráči sa rozdelia do družstiev podľa skupín, v ktorých sa zúčastňujú na OH.

Prvá časť hry trvá polhodinu. Hráči dostanú k dispozícii pomôcky a majú za úlohu vyrobiť si „voz“ (nosidlá). Voz držia ostatní členovia tímu (môžu sa striedať) a musí udržať jedného hráča vo vzduchu tak, aby sa nedotýkal zeme počas pretekania nijakou časťou svojho tela.

Druhá časť sú preteky cez náročnú trať – v kopci, medzi stromami v lese, cez priekopu a pod. podľa možností terénu. Podľa morálnej vyspelosti závodníkov môže (ale nemusí) ísť s každým družstvom jeden rozhodca kvôli kontrole dodržovania pravidiel.

Tretia časť bude jednoduchý okruh na lúke bez prekážok, len majú za úlohu viackrát absolvovať daný okruh. Skupiny štartujú podľa toho, ako sa umiestnili v druhej časti. Ak sa hráč pri pretekoch dotkne nejakou časťou tela zeme, čaká celé družstvo na danom mieste, až kým ich nepredbehne nejaké iné družstvo.

Až keď ich dobehne a predbehne dané družstvo môžu vyštartovať. Ak sa skupine voz rozpadne, tak musia ísť do depa, kde budú pripravené nástroje a materiál na opravu vozov. Prechod štartom pri tomto presune sa nepočíta a po dokončení opravy pokračujú z depa ďalej. Víťazí družstvo, ktoré ako prvé prejde určený počet kôl.

POMÔCKY NA HRU: sekery, kince, lepiace pásky, kladivá, píly, nožnice, nožičky na rezanie, špagáty, drevo (z lesa), stopky, poznámkový blok

NOČNÁ HRA: PÁTRAČKA

MATEJ FABIAN SDB, DALIBOR

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ: 5 hod.

CIEĽ HRY: Pomocou GPS súradníc prejsť trasu a pri tom viesť ostatných členov skupinky, ktorí majú zakryté oči. Následne nájsť Ceasara a Panoramixa, ktorí boli unesení barbarmi, vylúštiť tajný odkaz a vrátiť sa sami naspäť do tábora.

PRAVIDLÁ HRY: Všetci hráči budú rozdelení na dve skupinky po cca. 25-30 osôb. Rimania a Galovia. Každá skupinka dostane GPS navigáciu a prvú súradnicu, ktorá ich dovedie k ďalšej. Trasy sú rozdielne pre každú skupinu. Hráči spravia rad za sebou a chytia sa za ramená. Všetci hráči okrem prvého si zaviažu oči šatkou. Pri každej novej súradnici sa členovia v skupinke vymenia tak, že ten, čo mal odkryté oči a sprevádzal skupinku si oči zakryje a zaradí sa do radu na posledné miesto. Ten, čo bol druhý, si naopak oči odokryje, prevezme GPS navigáciu a vedie skupinku za ďalšou súradnicou. Toto sa opakuje až kým neprejdú trasu cez 25-30 bodov, kde na konci nájdú Ceasara (Panoramixa). Ten im odovzdá tajný odkaz a nepozorovane sa siahne do ústrania (lesa), tak aby ho skupinka nevidela a nemohla nájsť, ale on aby ich videl a najlepšie, aby aj počul o čom sa rozprávajú. Potom je už nočná hra úplne ponechaná na hráčov samotných. Je to najdôležitejšia fáza hry. Skupinka vyhodnocuje situáciu a podľa vlastného uváženia sa rozhodne konať. Animátori z diaľky, v čo najväčšom utajení, kontrolujú skupinky. Pokiaľ to situácia **nevyhnutne nevyžaduje**, a nie je ohrozený život, alebo zdravie účastníkov, nezasahujú ďalej do hry. Hráči by sa mali snažiť vrátiť naspäť na chatu. V najlepšom prípade si spomenú, že posledný, ktorý mal odviazané oči, pozná cestu od poslednej GPS súradnice (od miesta nájdenia Ceasara a Panoramixa) a môže ich ňou zaviesť. Podobne si môže pamätať cestu ďalší, ktorý bol predposledný „vidiaci“. Hra končí, keď sa všetky deti vrátia naspäť do tábora. Straty nie sú povolené. Animátori musia dávať pozor, aby sa deti v lese nestratili na príliš veľkú vzdialenosť, ale určité poblúdenia sú možné.

POMÔCKY NA HRU: šatky/ bufky cez oči, 50-60 hárkov papiera A4 s napísanými súradnicami vyznačujúcimi dve trasy, pripínačky 50-60x, GPS navigácia 2x, tajný odkaz 2x, animátori telefóny kvôli komunikácii, občerstvenie na mieste nájdenia Ceasara a Panoramixa, čierne oblečenie pre animátorov, baterky pre animátorov



DOOBEDIE: VODNÉ HRY

AREÁL – SISA, KATKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: (60-90minút) - hra sa dá prispôbiť podľa času aj na dlhšie

CIEĽ HRY: Prejsť všetky vodné stanovišťa a spoluprácou dosiahnuť čo najlepší výsledok.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka sa sama za seba snaží prejsť 9 stanovišť, ktoré sú zamerané na spoluprácu. Spoluprácou sa snažia dosiahnuť čo najlepší výsledok na každom stanovišti. (Ak ostane na konci veľa času, môžu stanovišťa navštíviť aj viackrát a tým prekonávať svoje výsledky-uvídime počas hry podľa toho akí rýchli budú).

Stanovišťa sú nasledovné:

1. plachta+balóniky – čo najviac prehodov
2. text pod vodou (lavórom) – zapamätať si dlhší text tým, že sa za radom ponoria a každý si zapamätá nejakú časť
3. držanie lavóra nohami – čo najdlhšie, animátor na stanovišti sa ich snaží počas toho rozosmiať
4. plávanie na suchu – na namydlenom igelite sa snažia čo najrýchlejšie plávať, majú k dispozícii 3 minúty a cieľom je, aby igelit „preplávalo“ čo najviac ľudí zo skupinky (animátor na stanovišti môže „meniť“ plávacie štýly, ktorými musia plávať nech je to väčšia sranda)
5. aquabella vystúpenie – vymyslieť si vlastnú choreografiu
6. postaviť zo seba loď a prejsť určenú dráhu za čo najrýchlejší čas
7. zadržanie dychu
8. prelievanie ponad hlavu- prelievajú si kýbel vody ponad hlavu jeden druhému a cieľom je, aby voda vydržala čo najdlhšie
9. otázky s vodou nad hlavou (balónik + ihla)- musia do 10 sekúnd správne zodpovedať otázky, ak nevedia majú možnosť sa poradiť s človekom po pravici a po ľavici (stoja v rade vedľa seba)

Za každé stanovište si animátor zapíše body a vyhodnotí poradie skupiniek. Na konci hry to dáme dokopy a vznikne celkové poradie (1.-6.) za celú doobednú hru. Poradie bude rozhodujúce pri poobednej hre.

POMÔCKY NA HRU: 2x plachta, balíček balónikov, text na zapamätanie, 4x lavór (prípadne kýblik), väčší igelit, 2x mydlo, ihla, otázky na zodpovedanie, veľa vody

POOBEDIE: VYKÚPENIE PRSTEŇA ALIAS „PRÍSTAVY“

SLAVO, KLAUDI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: čas hry je nami regulovateľný, závisí od kôl (zmeny kurzov), ktoré prebehnú a tiež od množstva peňazí, ktoré si zozbierajú (60 - 100 minút)

CIEĽ HRY: Rimania a Galovia musia spolupracovať a zhromaždiť, čo najviac peňazí tým, že budú obchodovať so zahraničím (európske a zaoceánske zahraničné trhy). Peniaze zbierajú na to, aby vykúpili ukradnutý Caesarov pečatný prsteň, ktorým potvrdzuje úradné listiny a ktorý je potrebný na potvrdenie listiny slobody pre Galov.

PRAVIDLÁ HRY: Podstata hry vychádza z klasickej táborovej hry Prístavy resp. Pašeráci. Decká kupujú a predávajú tovar na rôznych miestach (prístavoch), pričom kurz pre daný tovar je medzi prístavmi rôzny a v priebehu hry sa mení. V tomto prevedení obchodujú medzi dvoma typmi prístavov – európsky a zaoceánsky (pozri nižšie). Pre obchodovanie na zaoceánskom trhu potrebujú splniť niektoré podmienky a jednou z nich je **licencia**. Každá skupinka dostane 3 licencie (nejaké kartičky, krepáky, čokoľvek, čo ich odlíši) – 2 licencie na obchodovanie a 1 licencia na chytenie (pozri nižšie). Licencie si skupinka rozdelí na začiatku hry a počas hry sa môžu meniť. Ďalšou funkcionalitou hry je **banka**. Slúži na uchovávanie peňazí a tiež na ich požičiavanie (pozri nižšie). Na začiatku hry majú skupinky dve možnosti: 1) body, ktoré získajú v doobednej hre si v banke zamenia za peniaze a tým získajú úvodný kapitál, ktorý si v skupinke rozdelia a tým začnú obchodovať 2) ak skupinka nenazbierala dostatok bodov, prípadne chcú počas hry urýchliť obchodovanie, môžu si požičať peniaze z banky, ktoré však musia pred skončením hry vrátiť naspäť do banky so 100% úrokom. (požičajú si 5€, no musia vrátiť 10€). Počas hry je možné zapracovať rôzne obdobia, ktoré zvýšia jej dynamiku (žiadne chytenie, kríza, potopenie lodí, prírodné katastrofy...) – ovplyvní to kurzy a následné obchodovanie.

PRÍSTAVY: Existujú dva typy prístavov: **európsky** a **zaoceánsky**. Európskych prístavov bude 5 a zaoceánske budú 3. V každom prístave bude jeden animátor, ktorý bude sprostredkovať transakcie (zapisuje na papier obchodníkov (detí), čo predali (kúpili) a koľko im ostalo peňazí).

Európsky – obchodovať medzi nimi môžu všetci bez rozdielu a nepotrebujú na to, nič špeciálne. Prichádzajú tam samostatne. Lacnejší tovar.

Zaoceánsky – okrem toho, že budú vo väčšej vzdialenosti, tak na to, aby sem niekto mohol prísť obchodovať musí mať najprv licenciu. Licencie dostane každá skupinka dve a je iba na taktike tej ktorej skupinky, komu zverí licenciu. Ďalšou podmienkou obchodovania na zaoceánskom trhu je, že do každého prístavu musia prísť spoločne jeden Riman a jeden Gal. Predávať a kupovať už môžu samostatne, každý podľa svojej potreby, ale ich cesta a príchod do prístavu musia byť spoločné. Čo sa tovaru týka, tak sa obchoduje s drahším tovarom.

CHYTAČ: Každá skupinka si určí jedného chytača, ktorý dostane licenciu na chytenie. Bude mať papier a pero a nemôže sa zúčastňovať na obchodovaní. Jeho úlohou je chytať obchodníkov, ktorí sa pohybujú medzi prístavmi. V prstencovom okolí prístavu nie je možné obchodníka chytiť. Chytiť niekoho znamená dotknúť sa ho a dbáme o fair play. Akonáhle niekoho chytač chytí, dostáva od dotyčného obchodníka podpis v závislosti od tovaru a peňazí, ktoré má obchodník v tom čase pri sebe:

1. Ak obchodník v čase chytenia disponuje tovarom a peniazmi chytač získa od neho 2 podpisy.
2. Ak obchodník v čase chytenia disponuje iba peniazmi, tak chytač od neho získa 1 podpis.
3. Ak obchodník nemá v čase chytenia ani tovar a ani peniaze, tak chytač od neho nezíska žiadny podpis.

Podpisy, ktoré získa chytač počas hry sa pripočítavajú skupinke, to znamená, že nie sú viazané na postavu chytača, ale na skupinku. Po zmene postavy chytača sa prenášajú všetky podpisy získané predchádzajúcim chytačom na toho ďalšieho, tak to postupuje až do konca hry. Na konci hry sa podpisy získané skupinkou sčítajú a následne percentuálne zvýšia zárobok skupinky. Jeden podpis bude predstavovať 0,1%. Podľa toho, koľko podpisov skupinka získa, tak takým koeficientom sa vynásobí ich výsledná zarobená suma (príklad: ak skupinka získa 30 podpisov, tak ich zarobená suma sa vynásobí koeficientom 3)

BANKA: Okrem požičiavania peňazí slúži banka aj ako trezor, a teda zarobené peniaze si skupinka môže kedykoľvek uložiť a tiež kedykoľvek vybrať a ďalej s nimi obchodovať. Ide o to, že banka bude zárukou toho, že o svoje peniaze neprídu (krach burzy, dane z príjmu...), ak však má daná skupinka v banke pôžičku, tak prvé uložené peniaze pôjdu najprv na jej splatenie a až po jej splatení si budú môcť ukladať zarobené peniaze. Všetky peniaze, ktorými skupinka disponuje a nie sú uložené v banke, nebudú po skončení hry započítané do celkovej zarobenej sumy. Peniaze sa pripočítavajú každej skupinke samostatne.

POMÔCKY NA HRU: kartičky pre obchodníkov – papierové tácky 100ks, písacie potreby do prístavov (8ks), do každého prístavu zoznam tovaru a jednotlivé kurzy, 6ks pier (fixiek) rôznej farby pre chytačov, 18ks licencií (kartičky/krepák), perá a 6 papierov do banky (pre každú skupinku jeden)

VEČERNÝ PROGRAM: ČURBES



DOOBEDIE**AREÁL, LÚKA – VŠETCI****Charakteristika aktivity:**

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

ÚVOD:

O chvíľu sa narodíte do nového života. Záleží na vás, aké rozhodnutia spravíte, aké máte 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 Labyrinthom 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 odebírať kartičky a lepiť je do životopisu.

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

ROLY:

Animátori zabezpečujú chod aktivity v niekoľkých základných úlohách:

OSUD - Fero

Pohybuje se (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 rovnakí - konejší a utišujú v Ráji srdca, pri asistenci pomáhajú Osudu v Labyrintu dle situácie (prísni a nestranní).

MUDRCI - (kostým starca)

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 treba, robia zmeny vo svete.

1.etapa narodenie - 6 rokov- Ranné detstvo

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

2.etapa 6 - 14 rokov- Detstvo

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

3.etapa 14 - 17 rokov- Adolescencia

- priatelia- vyrobiť darček (plastelína, orgiami, náramky priateľstva, rýchlo tvrdnúca hlina)
- doma- domáce práce –háčkovanie / štopkať ponožky (dievčatá); chlapci – PC hry, mobily, komiksy, vtipy
- škola- naučiť sa báseň, príklady

4.etapa 17 - 25 rokov – Mladšia dospelosť

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

5.etapa 25 - 45 rokov- Produktívny vek

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

6.etapa 45 - 60 rokov- Zrelosť

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

7.etapa 60 - 75 rokov- Dôchodok

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

8.etapa 75 – smrť- Staroba

- nemocnica
- kopanie hrobu
- modlenie pred smrťou

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

POMÔCKY NA HRU: vmaľovávanky, 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), tvarovacia hlinka, 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, švédska 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, keksíky ... pohodka
- dávať pozor na »bezpečie« - denničky sú nedotknuteľné pre iných, počas dopoludnia sa odvažovali veľmi snívať - neobnažiť ich sny, prešľapy ...
- porozprávať im aj o sebe, najmä nakonci o tom ako to vidím a robím ja, ako vážne beriem svoj život – svoje hľadanie hodnôt, toho kto som (povolania) JA

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

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

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

ako jednotlivé obdobia života,

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

kto kedy zomrel – bolo to prekvapujúce?,

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

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

3. kolo – zovšeobecnenie na reálny život

čo z toho funguje v reálnom živote?

čo by mohol znamenať Labyrint sveta a čo Raj srdca

čo živá voda, jednotlivé postavy ...

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

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

Kde v tom všetkom mojom snívaní bol Boh?

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

