

Birmovanecký tábor 17.-22.7.2023, Kostolány pod Tribečom



Animátor: _____

Ahoj 😊 ďakujeme, že si sa rozhodol/ rozhodla, že obetuješ svoj čas aby si mladým ukázal/a a odovzdal/a nášho Nebeského Otca a pomohol/ pomohla im posunúť sa vo viere 😊. Tešíme sa na spolu prežitý čas a tiež sa tešíme na vzájomnú spoluprácu. Veríme, že budeme dobrá partia a pomôžeme deťom viac a viac spoznávať Boha 😊. Ak by ale bolo niečo, kvôli čomu sa nám nebude dariť vytvoriť dobrý kolektív, tak kľudne môžeš za nami prísť a môžeme to skúsiť vyriešiť. Tiež sa chceme tak vopred ospravedlniť za situácie, ktoré možno nezvládneme alebo ich nevyhodnotíme dobre. Modlíme sa za teba a aj mladých, ktorí sú ti zverení.

Mišo, Anuška a Jožo

Denný program

7:30	budíček
7:45	rozcvička
8:00	ranná modlitba
8:15	raňajky
9:15	doobedný program
12:30	obed
	voľno
15:00	poobedný program
17:00	svätá omša
18:15	večera
20:00	večerný program
21:30	večerná modlitba
22:00	dobrú noc

Prehľad dní

DEŇ	ČASŤ DŇA	AKTIVITA	ZODPOVEDNÍ
PONDELOK	Doobedie	<i>Rozdelenie chatiek</i>	Vanda, Janči
	Poobedie	<i>Spoznávačky + Teambuilding</i>	
	Večer	<i>Rituál + Milujem Mafiu</i>	
UTOROK	Doobedie	<i>Rozdelenie do odvetví</i>	Vanda, Samo
	Poobedie	<i>Výroba tovaru + Čierny trh</i>	
	Večer	<i>Voľný program</i>	
STREDA	Doobedie	<i>Výlet + Nepovedz ÁNO, NIE</i>	Paulína, Monika
	Poobedie	<i>Prepad nepriateľskej mafie</i>	
	Večer	<i>Partička</i>	
ŠTVRTOK	Doobedie	<i>Detektívka</i>	Mišo R., Anuška, Jožo
	Poobedie	<i>Dopravné prostriedky</i>	
	Večer	<i>Nočná hra</i>	
PIATOK	Doobedie	<i>Súdny proces + Pointizmus</i>	Mišo Z., Sima, Mišo R.
	Poobedie	<i>Pokladovka</i>	
	Večer	<i>Party/ Čurbes</i>	
SOBOTA	Doobedie	<i>Labyrint srdca</i>	Monika + Všetci
	Poobedie	<i>Reflexia + balenie</i>	



CELOTÁBOROVÁ HRA – MIŠO R.

CIEĽ HRY: V spoločenskej miestnosti bude veľká mapa mesta. To bude rozdelené na 6 častí – každá patrí 1 skupinke. Cieľom skupinky je zarobiť najviac lôve cez mafiánsky biznis. Biznis sa delí na 4 odvetvia: Čierny trh, Hrubá sila/ochrana, špionáž, hazard. Aby hra bola dlhšia, ťahy sa budú robiť aj po obede, aj po večeri.

Hra pozostáva z misií a investícií. Misie sú to čím zarábajú peniaze. Každé kolo budú mať na výber zo 4 (pre každé odvetvie) a z nich si budú môcť vybrať 2. V ďalšom kole bude misia splnená, a budú mať k dispozícii peniaze z nej. Rovnako budú mať znova na výber z ďalších 4 misií.

Investície naopak stoja peniaze, ale vylepšujú biznis. S viacerými investíciami budú dostávať lepšie misie. Keď si skupinka kúpi investíciu, dostáva ju na celú hru. Jej benefit sa ukáže až v ďalšom kole (ako misie). Trik je v tom, že všetky investície sú k dispozícii všetky skupinkám. Takže keď si nejakú kúpi 1, ostatné už nemôžu.

Misia
prepašuj matrož z mexika
odmena: 10 sal

investícia - 20 sal
stávková kancelária
bonus: + hazard

Začiatok hry: Každá skupinka začína s: 1x kasíno, 1x sklad, 2x miesta s ochranou, 50% vplyv na políciu.

1. DEŇ, PONDELOK, 17.7.2023 - PRIJATIE DO MAFIE

VANDA, JANČI

DOOBEDIE: ROZDELENIE CHATIEK

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 minút

CIEĽ HRY: rozdeliť sa do chatiek

PRAVIDLÁ HRY: každá chatka má svoju cenu na základe toho, koľko postelí má, a toho, ako luxusná je. ~~Deťi~~ Mladí dospelí majú za úlohu chodiť po stanoviskách, kde zarábajú peniaze ako jednotlivci. Keď budú mať peniaze, s kamošmi sa dohodnú a chatku si kúpia.

Tréningy na prípravu:

Tréning na otrávenie: Ochutnávka jedla. Cukriky v lavore. Kyslá voda v jednom pohári.

Tréning na prestrelku: Strielanie do papiera s vodnou pištoľou. Zápasy - armwrestling/kohútie zápasy. Hoď loptu do kýbla. Hoď kýbel do lopty. lol, Hoď frisbee do terča.

Tréning na mafiánsky život: Poldecáky na čas. Čistenie krvi z trička. Frázy po taliansky povedať ako vyhrážku. Dych pod vodou, Pantomíma

PÔMOCKY NA HRU: Nejaké lopty, kuželky, vedrá, trička, lekvár, poldecáky, na stanoviská, cenovník s chatkami

Cenník izieb:

1. Izba bez dverí na wécko
2. Izba bez hlavice na sprchu
3. Izba bez kúpelky 50 na osobu
4. VIP lounge s voňavým vybavením 75 na osobu
5. Izba bez perín
6. Izba v prírode
7. All inclusive izba (jedlo navyše)
8. Izba bez vankúšov
9. Izba bez perín
10. Izba Basic
11. Izba bez toaletného papiere

*Získanie Izby basic je za poplatok

POOBEDIE:

SPOZNÁVAČKY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 minút

CIEĽ HRY: spoznať sa navzájom

PRAVIDLÁ HRY: každé dieťa dostane papierik, na ktorom budú napísané riadky typu:

meno: otázka. Dieťa má za úlohu nájsť človeka s menom **meno** a opýtať sa ho otázkou **otázka**, odpoveď má následne zapísať na papier.

Príklad: **Jožko Vajda: Aké je tvoje obľúbené zaklínadlo?**

1. Akému zvieratú si najviac podobný/-á
2. Obľúbený instagramový profil?
3. Najobľúbenejšia rozprávka z detstva?
4. Ak by si mohol/mohla premeniť na akúkoľvek postavu, kto by si bol/a a prečo?
5. Čo je tvoj najväčší sen?
6. Aký najzaujímavejší sen sa ti sníval?
7. Ktorú časť tela potrebuješ najmenej a prečo?
8. Keby máš pozvať nejakú známu osobnosť na večeru, koho by si pozval/a a kam by ste išli?
9. Keby si musel/a jesť celý deň len jedno jedlo, čo by to bolo?
10. V ktorej krajine by si býval/a, keby sa rozhodneš odísť zo Slovenska?

PÔMOCKY NA HRU: papieriky s menami a otázkami, perá

ROZDELENIE SKUPINIEK + TEAMBUILDING

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: do 120 minút

CIEĽ HRY: nájsť si kamarátov

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa rozbehnú po okolí a hľadajú papierik so svojím menom. Keď ho majú, hľadajú deti, čo majú papierik rovnakej farby. To je ich skupinka. So skupinkou následne chodia po areáli a plnia questy od rôznych mafiánov. Questov bude 8: 2 z každého odvetvia

1. Ukradnúť animátora. Napríklad určite nie Vandu
2. Sfalšovať dokument. Napríklad prihlášku do domky alebo Majov vodičák.
3. Zarábiť peniaze v kasíne. Napríklad poker/blackjack
4. **Niečo** na čierny trh, napríklad šnupanie
5. Ukradnúť predmet. Napríklad Igorove ponožky.
6. Sfalšovať pesničku. Deti dostanú prázdne sklenené fľaše. Ich úlohou je naladiť ich - napustiť tam vodu tak, aby sa na nich dala zahrať nejaká jednoduchá pesnička. Napríklad kohútik/prší prší, ale môžu aj iné
7. Ruská ruleta
8. Koktejly

Stanoviská môžu byť nejako bodované. Napríklad čas, alebo originalita.

PÔMOCKY NA HRU: Perá, papiere, hazardné hry, niečo na šnupanie, animátori na kradnutie, už prázdne sklenené fľaše, pištoľ, veci na koktejly

RITUÁL PRIJATIA DO MAFIE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 20 - 30 minút

CIEĽ HRY: prijať mafiánov do partie

PRAVIDLÁ HRY: odtlačiť si svoj prst na plachtu + podpis krv. Nasleduje uvítací strel vzduchovkou

PÔMOCKY NA HRU: Plachtu, farbu, mokré utierky, vzduchovku, sviečky

VEČER: MILUJEM MAFIU

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 minút

CIEĽ HRY: zabaviť sa

PRAVIDLÁ HRY: táto hra je kvíz. Ale nie len taký obyčajný. Je to fakt dobrý kvíz.

V strede je stôl. Každá skupinka k nemu pošle zástupcu - každé kolo iného. Tento musí odpovedať na otázku, čo mu povie porota. Jeho skupinka robí to isté. Pokiaľ správne odpovie zástupca, skupinka má 3

body, pokiaľ správne odpovie skupinka, dostanú 1 bod. Dokopy 4 ak odpovedia obaja dobre. Budú otázky vedomostného charakteru, aby sa nepovedalo. Ale sú otázky aj tzv. kultúrneho charakteru. Napríklad: Čo je toto za pesničku/obrázok/logo/film... Nakoniec sú otázky rýchlostného charakteru napríklad: dones čo najväčší obdĺžnik/čo najviac ponožiek/čo najťažšieho kamaráta... čím lepšie úlohu skupinka splní, tým viac bodov má: od 1 do 5. Prečo do 5, keď sú len 4 skupinky? Bruh. Môžu hrať aj animátori ak chcú. Alebo sa môžu len pozeráť...

PÔMOCKY NA HRU: Asi 30 otázok, každá na 3-5 minút, počítač, projektor, cink, pero a papier, piškoty 6ks, pepsi 5ks

MILUJEME MAFIU - HRAJÚ AJ ANIMÁTORI

1. NAUČME SA KRADNÚŤ

- a. Zožeň najväčší obdĺžnik
- b. Prinies čo najväčšiu vec bez toho aby to bolo vidieť
- c. Prineste Jančoho papuče
- d. Prineste niečo drevené, zelené, plastové a oblé
- e. Prineste čo najlepšie jedlo

2. ZMERAJ SI IQ (píše aj skupina)

- a. Ako sa volá šéf mafie?
- b. V ktorom storočí vznikla Sicílska mafia? (19.)
- c. Ako sa volala hlavná postava z Krstného Otca? (Vito Corleone)
- d. Ako sa volá hierarchická štruktúra moci v mafii? (Krvavá pyramída, Trojuholník Osudu,)
- e. Hlavné mesto Sicílie (Palermo)

3. MILETIČKÁRSKA MAFIA

- a. Odkiaľ pochádza Majo?
- b. Uhadni hádanku: (Aďo)
 - i. Je to animátor
 - ii. Má tmavé vlasy
 - iii. Je najlepšie platený animátor
- c. Uhadni hádanku: (Peťa)
 - i. Je to animátorka birmovancov
 - ii. Bola dobrovoľníčka na Luníku 9
 - iii. Je vydatá.
- d. Uhadni hádanku: (Mišo R.)
 - i. Je na tomto tábore
 - ii. Nemá dušu
 - iii. Jeho obľúbená rozprávka je Kung Fu Panda
- e. Koľko ľudí ide do Lisabonu z nás čo sme tu? (Najbližší tip vyhráva)

4. SKUPINOVÉ

- a. Čo najviac kusov oblečenia na seba
- b. Čo najviac ľudí naskladať na papier/ plachtu/ plochu.
- c. Zahrajte scénu z Titanicu (Použitím 5 ľudí)
- d. Uhádnite nakreslené (Medardova kvapka 40 dní kvapká)
- e. Zjedzte čo najrýchlejšie balík piškót

- f. *BONUS: hodte si medzi sebou 10x fľašu Pepsi a otvorte ju bez toho aby vybuchla. Máte na to celé minútu a za sebou si upracte.*

5. KULTÚRA

- a. Uhádni pesničku (Let it go, Hej Sokoly, Harry Styles, Mission Impossible, NAPADNE NÁM)

2. DEŇ, UTOROK, 18.7.2023 – ZVEĽAŽOVANE BIZNISOV

VANDA, SAMO

DOOBEDIE : ROZDELENIE DO ODVETVÍ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 minút

CIEĽ HRY: deti lúštia listinu, animátori rozdáujú odvetvia

PRAVIDLÁ HRY:

(3 anim. na stanovištiach a 8 na odvetvia)

DETI: Preložiť listinu pomocou legendy. Legenda sa nachádza na 3 stanovištiach. Na stanovišti budú karty (1karta=1pismo) otočené nadol. Deti stoja v rade. Prvé dieťa pride, otočí jednu nahor, pozre sa, otočí nadol, ide preč. Animator dohliada, prípadne môže pomiešať karty.

Animatori:

V 4 dvojiciach: Vo dvojici je jeden iniciátor (IN) a jeden prijmateľ (PR). IN dáva deťom úlohy (aby verboval aspoň 1 z každej sk.) a posielal ich za PR. PR čaká na dieťa kým splní úlohu a povie dieťaťu že je priaté do remesla.

1 Čierny trh: IN:rozdáva sáčky s cukrom. PR prijme a dá ho dieťaťu vyšš-...požiť.

2 Špionáž: IN:povie že má nájsť človeka s charakteristickým znakom. PR bude musieť počuť správne meno osoby.

3 Hrubá sila:IN: Povie dieťaťu drsnú vyhrážku. PR bude musieť zhodnotiť, že to bolo dosť drsné.

4 Hazard:IN:.. PR.(???) Musi vyhrať proti Majovi v BlackJack

PÔMOCKY NA HRU: Listina, legendy na kartach, papier a perá pre deti, sáčky s cukrom, nakresliť znaky na ruku, karty na BJ

POOBEDIE:

VÝROBA TOVARU NA ČIERNY TRH (vlajok)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: max. 40 minút

CIEĽ HRY: spraviť tovar/ vlajky

PRAVIDLÁ HRY: aby si v skupinke spravili čo najviac tovaru (aspoň 5) s ktorým pôjdu na Čierny trh
Podmienky: Musí mať veľkosť cca ako päšť, aby sa to po 10 prehodiach nerozpadlo a aby to malo aspoň trochu estetickú hodnotu. **NEPÍLIŤ ŽIVÉ STROMY.**

PÔMOCKY NA HRU: všetko 4x: špagát, nožnice, páska, pilka

ČIERNY TRH a.k.a. MASÍVNE VLAJKY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: do 120 minút

CIEĽ HRY: Prepašovať tovar zo svojho Veľvyslanectva do svojej krajiny

PRAVIDLÁ HRY: basic vlajky akurát ich bude veľa, keď niekoho chytiť, vráti vlajku a ide na svoju polku. Animátori dozerajú aby sa vracali. Spojíme 2 a 2 skupinky.

PÔMOCKY NA HRU: milion kužeľov a laná, tovar z predošlej aktivity

3. DEŇ, STREDA, 19.7.2023 – VÝLET + ZÁPLETKA **ZRÚCANINA GÝMEŠ - PAULÍNA, MONIKA**

V tento deň nebude rozcvička, po rannej modlitbe (7:45 – 8:00) povieme deťom, že po raňajkách odchádzame a nech sa pomaly prichystajú. Odchod na výlet je o 9:00.

DOOBEDIE: NEPOVEDZ ÁNO, NIE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: hrá sa cestou na Gýmeš (cesta trvá cca 2 hod.)

CIEĽ HRY: prinútiť spoluhráča povedať „áno, nie“

PRAVIDLÁ HRY: Pred odchodom na výlet sa rozdá každému dieťaťu 5 zápaličiek. Cieľom je aby dieťa z inej skupinky (pýtáním sa rôznych otázok) povedalo slovo „áno, nie“. Ak sa mu to podarí, dostáva od neho 1 zápalku. Ak sa zápalky minú, môžu si požičať od člena skupinky. Cieľom je mať čo najviac zápaličiek v rámci skupiny. Po príchode na miesto animátor skupinky vyzberia zápalky od všetkých detí svojej skupiny.

PÔMOCKY NA HRU: zápalky (5 ks pre člena), 6 euroobalov (na odloženie zápaličiek pre každú skupinu)

Odhadovaný príchod na Gýmeš: 11:00-15

SV. OMŠA - hneď po príchode o cca 11:00

OBED: suchý

Cesta do areálu naspäť.

- Majo navrhne inú cestu (Majo ZRADCA – Navrhol cestu naspäť cez cudzie územie !!)
- pôjdeme aj cez dedinu - OMYLOM PREJDEME CEZ CUDZIE ÚZEMIE
- odhadovaný príchod o 15:00-30. Potom by mali chvíľku voľna, aj na kúpanie, cca do 16:00.

O cca 16-tej príde **nepriateľská mafia**, (urobí hurhaj nech vyjdú deti aj z chatiek - čiže hudba a iné zvuky sú vítané) prepadne nás a zajme 6 detí – každé z jednej skupinky. Mafia bude v nasledujúcej hre rozdelená na tých ktorí budú strážiť vo väzení a prijímať výkupné, a na tých ktorí budú “capovia” chytači.

POOBEDIE: PREPAD NEPRIATEĽSKEJ MAFIE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: čas hry je nami regulovateľný, závisí od kôl (zmeny kurzov), ktoré prebehnú a tiež od množstva peňazí, ktoré si zozbierajú (60 - 90 minút)

CIEL HRY: získať naspäť svojho člena zo skupinky a to tak, že musí zaplatiť mafiánovi z nepriateľskej mafie výkupné, ktoré získajú z obchodovania. Skupinky budú bodované podľa poradia vykúpenia svojho človeka a hra sa skončí keď budú všetci ľudia vykúpení.

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 trh– normálny a čierny trh (pozri nižšie). Pre obchodovanie na čiernom trhu potrebujú splniť niektoré podmienky a jednou z nich je licencia. Každá skupinka dostane 2 licencie na obchodovanie (nejaké kartičky, krepáky, čokoľvek, čo ich odliší)(pozri nižšie). Licencie si skupinka rozdelí na začiatku hry a počas hry sa môžu meniť. Ďalšou funkcionalitou hry je banka. Služí na uchovávanie peňazí a tiež na ich požičiavanie (pozri nižšie). Na začiatku hry majú skupinky dve možnosti: 1) body, ktoré získajú v doobedňajšej 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 (kríza, potopenie lodí, prírodné katastrofy...) – ovplyvní to kurzy a následné obchodovanie.

TRHY: Existujú dva typy trhov: normálny a čierny. Normálnych trhov bude 5 a čiernych 3. V každom trhu bude jeden animátor, ktorý bude sprostredkovať transakcie (zapisuje na papier obchodníkov (detí), čo predali (kúpili) a koľko im ostalo peňazí).

Ceny predávaného tovaru na trhoch sa počas hry menia, a to každých 10 minút, čo si musí predávajúci animátor odstrážiť sám. (V praxi to znamená, že každý animátor bude mať približne 6 rôznych papierov, pričom každý bude mať iné ceny tovarov. Každých 10 minút si vymenia papier a predávajú a kupujú s novými cenami.)

Normálne – obchodovať v nich môžu všetci bez rozdielu a nepotrebujú na to nič špeciálne. Prichádzajú tam samostatne a tovar je lacnejší.

Čierne – 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 čiernom trhu je, že do každého prístavu musia prísť spoločne dvaja z rôznych skupiniek. 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.

! bude sa tu dať kúpiť aj fľaša (alkoholický nápoj na omámenie) na obliatie “Capa” teda mafiána chytača z nepriateľskej mafie. Podmienkou je, aby ho reálne obliol, vtedy bude capo diskvalifikovaný na 30 sekúnd a teda nemôže chytať. Musí počkať kým “vytriezve”. Ak ho neobleje a minie sa mu voda, Capo pokračuje v chytaní.

CHYTAČI: chytači budú animátori z nepriateľskej mafie, tzv. Capovia. Ich 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 mu daruje od neho 2 podpisy.
2. Ak obchodník v čase chytenia disponuje iba peniazmi, tak chytač mu dá 1 podpis.
3. Ak obchodník nemá v čase chytenia ani tovar a ani peniaze, tak chytač mu nedá žiadny podpis.

Podpisy, ktoré získa obchodník počas hry sa pripočítavajú skupinke, to znamená, že nie sú viazané na postavu chytača, ale na skupinku. Na konci hry sa podpisy získané skupinkou sčítajú a následne percentuálne znížia zárobok skupinky. Jeden podpis bude predstavovať 0,1%. Množstvo podpisov sa vynásobí 0,1, a vypočíta sa percento zo sumy. Následne sa to odčíta z zo získanej sumy.

(Príklad, lebo to neviem vysvetliť :D: Získali 30 podpisov, to znamená $30 \times 0,1 = 3$. Predstavme si, že získali 1000 peňazí/dolárov \$. 3 percentá z toho sú 30 \$. Čiže $1000 - 30 = 970$ \$. Tým pádom je 970 \$ ich finálna suma, ktorú získali.)

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 musia byť uložené v banke. Keď si prepočítajú svoje peniaze aj po odčítaní z podpisov a budú mať dost peňazí na výkupné, od banky dostane potvrdenie (zmluvu) na základe ktorej môžu vykúpiť svojich spoluhráčov. Každá skupinka sa snaží získať len toho svojho.

PÔMOCKY 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), fľašky s vodou

na konci hry DON CORLEONE vyhlási prímerie!! (aby sa mohli s nami navečerať a tráviť s nami večerný program)

Prímerie môžeme odovodniť tým, že náš prechod cez územie bol neúmyselný, a získali sme svojich ľudí naspäť, tak vytvoríme prímerie, nech si ďalej nesťažujeme život.

VEČER: PARTIČKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 min

CIEĽ HRY: zabaviť sa

PRAVIDLÁ HRY: bude sa hrať po skupinkách, pričom skupinka si vyberie listok na ktorom budú napísane rôzne hry (viď nižšie) a zapojenie do hry nebude povinné, čiže ak by sa stalo, že by sa chceli zúčastniť všetci, tak sa rozdelia na polovicu a budú hrať tú istú hru len s iným motívom.

hry: (všetky sa budú prispôsobovať situácii, počty hercov sú z netu)

pre nepočujúcich - Dvaja herci sa rozprávajú na určitú tému v televíznej relácii, tretí tlmočí ich rozhovor do posunkovej reči.

reklamácia - Hrajú dvaja herci - predajca a reklamujúci. Reklamujúci však nevie, čo reklamuje, a to práve musí zistiť.

blázní - Hru hrajú všetci herci. Traja z nich majú určitú chorobu alebo úchylku, ktorá sa prejavuje pri určitom pohybe alebo vyslovení daného slova. Štvrtý herec musí zistiť na základe čoho robia ostatní podobné úkony.

zoznamka - Jeden herec nepozná aké postavy stvárnajú ostatní herci. Otázkami musí zistiť koho/čo herci predstavujú. Bude sa jednať o predmety napr. zubná kefka

abeceda - všetci sedia vedľa seba a a dorozumievajú sa iba vetami začínajúcimi na písmena, tak ako idú podľa abecedy. a vytvárajú príbeh

otázky - Hrajú dvaja herci, ktorí sa na danú tému dorozumievajú iba otázkou. Akonáhle sa niekto pomýli, strieda ho herec zozadu.

dabing- Herci dabujú nejaký úsek filmu, seriálu alebo relácie.

predvolanie cudzineckej mafie

stop - Hru hrajú štyria herci, z toho dvaja poznajú tému a dvaja sú v zradu so slúchadlami na ušiach a otočení hrajúcim hercom chrbtom, takže nevidia, čo sa na pódium deje. Keď niekto z nich tleskne vymieňa niekoho spredu a pokračuje v tom, čo si myslí, že sa hrá.

PÔMOCKY NA HRU: hry a témy hier na na lístočkoch

4. DEŇ, ŠTVRTOK, 20.7.2023 – DETEKTÍVKA

MICHAL R., ANUŠKA, JOZEF

DOOBEDIE: NOČNÝ ÚNOS

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 – 120 min.

CIEĽ HRY: Vylúštiť záhadu zmiznutia dona Corleoneho a vyslobodiť ho.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka hrá sama za seba. Budú mať HQ vo veľkej sále s nástenkou kde si budú môcť vešať dôkazy a poznámky.

1. ČASŤ: Získavanie fyzických dôkazov. V okolí chatky budú rozhádzané predmety (dole v pomôckach), ktoré hrajú úlohu dôkazového materiálu. Dôležitý je zápisník, v ktorom budú šifry (3. časť)
2. ČASŤ: Vypočúvanie svedkov. 10 animátorov bude hrať civilistov, ktorí majú nejaké informácie o únose. (kostým – okuliare, noviny...) Každý animátor má dve. Úloha detí je chodiť k animátorom (najviac vo dvojici) a pýtať sa. Na to aby im animátor povedal informáciu sa musia správne opýtať. – To si vysvetlíme. Tu si môžu vybudovať predstavu o priebehu únosu. Dôležitá je informácia, že existuje notebook na polícii (4. časť)
3. ČASŤ: Šifry. V zápisníku, ktorý nájdú v okolí chatky budú šifry. Šifry dokopy odhalia heslo od notebooku.
4. ČASŤ: podplácanie polície: Po ukončení 2. časti zistia, že stopy vedú k polícii. Tu treba podplatiť policajta. On bude dávať rôzne úlohy (ruky a nohy, fyzické, hádanky...) Za každú splnenú úlohu im dá 1 dôkazový materiál. Posledný dôkazový materiál je notebook. Keď prvá skupinka získa notebook, hra končí (skoro)

Počas celej hry si budú môcť v HQ informácie zapisovať a vykresľovať príbeh únosu. Tam bude k dispozícii aj detektív, ktorý bude radiť ak budú priveľmi stratení.

Na notebooku budú nahrané videá z únosu, ktoré natočí zlatá mafia v stredu. Po nájdení notebooku a rozlúštení hesla od neho si, už všetci spolu, videá pozrieme. Následne sa vidáme po ceste na videu a nájdeme dona Corleoneho.

Príbeh únosu:

Po spoločnom programe sa išli opiť do lokálnej krčmy. Odišli okolo 2:00 ráno. Odišli a vrátili sa naspäť do domu. Skontrolovali okolie, kde sú kamery atď. 2:30 - Následne išli vypnúť poistky. Išli za Corleonom, ale mal zamknutú izbu, museli nájsť kľúč. Medzičasom záhradník zapol poistky.(3:00) - kamery bežali. Kľúč nenašli, museli sa vlámať cez okno. Keďže kamery bežali, všetko bolo vidno. Igora uspali chloroformom. Izbu odomkli zvnútra a odišli normálne. - 3:30 Naložili ho do auta a odišli k lesu. Vyložili ho v lese a išli preč. Cestou si len tak zprdele vystrelili. 4:30 - Cestou preč ich chytili policajti za rýchlu jazdu a dali im fúkať. Dostali mastnú pokutu, ale nechceli ju zaplatiť, tak začali utekať. Policajti ich dolapili a strčili do väzenia o 5:00, kedy chodí pekáč do práce.

Informácie pre 2. časť:

elektrikár: 1. Počul som výstrel v noci o 4.00, sprevádzali ho radostné výkriky. 2. V noci okolo 2:00 ma zobudila skupinka opitých ľudí. **Teta v drogérii:** 1. Prišlo ku mne 10 draho oblečených mladých ľudí. Myslela som si, že si chcú kúpiť alkohol ale kúpili fľašku chloroformu, dúfam že to nepili. 2. (musia vedieť o naháňačke) Počula som ráno v rádiu, že ich zabásli. **Vagoš:** 1. (pýtajú sa na sáčok) Včera som sypal, niečo fakt nechutné, nikdy viac. Malo to zlatý monogram ZM. 2. Yoooo bráši, také fára sú u fizlov. To musíš checknúť. Museli bustnúť nejakých zazobancov. Dnes ráno som videl. **Záhradník:** 1. Počul som políciu niekoho naháňať asi o 4:30. 2. V noci o 3:00 som zapol poistky, ktoré vyhodilo. Prestala fungovať závlaha, preto som to išiel skontrolovať. **Pumpár:** 1. V noci okolo 2:00 ma zobudila skupinka opitých ľudí. 2. Cez deň u mňa 10 typkov v oblekoch natankovalo plnú nádrž, kúpilo si hrubé lano, baterku do ručnej kamery a taký okuliarnatý si kúpil dve bagety. **Pekár:** 1. (musia vedieť o naháňačke) Ráno o 5:00 keď som išiel do roboty bolo rušno na policajnej stanici. Nejaký vagabundi, ale slušne oblečený, neviem čo si o tom mám myslieť. 2. Spýtajte sa tety z drogerky, ona vie o väčšine vecí. **Krčmár:** 1. (pýtajú sa na fľašu) Poznám značku aukoholu. Lokálny mestský výčap. Je to žbrnda, vraví sa, že sa tam perú peniaze. 2. Boli u mňa 10 ľudia, čo sa bavili o únose. Moc som im neveril, mali dosť vypité. Odišli okolo 2:00. **Zbrojnoš:** 1. Včera ráno som predal zbraň (vodná pištoľ) Myslím, že to bola rodina Iškariotských. Nechcel som si s nimi skřížiť cestu. 2. (musia vedieť o výstrele) je to ZM, ich vedúci sa nazýva Judáš, v tejto časti mesta ale vládne don Corleone. Nemali by tu byť, niečo sa musí diať. **Strážnik:** 1. (Corleoneho uniesli, vypli poistky) - máme ich na zázname, tý vagoši si nevedeli otvoriť a vliezli oknom. 2. (musia vedieť, že sú vo väzení) skúste získať od cajtov dôkazy, na videu vidno, že sa natáčali. **Policajt:** 1. (musia vedieť, že bola naháňačka a že boli opitý a že ich zabásli): hentí? Vyzerajú na amatérskych influencerov. Opití niečo natáčali. Ale mohli by byť skutočný prípad, zatiaľ ich držíme. 2. tento prípad má na starosti..., ktorý je teraz v službe, tam. (odomkne sa im polícia)

PÔMOCKY NA HRU: 6x (nástenka, papier s prázdny m zoznamom, fotky + zlaté: lano, látka, pero, prsteň, gombík, vrchnák, ponožka, nerf náboj, vodná pištoľ, sáčok magnézia, fľaša, zápisník), špagát, pripínáčky, papiere, lepiaca páska, notebook s videami

Úlohy animátorov: 10x civilista, 1x policajt, 1x detektív

POOBEDIE: STAVANIE DOPRAVNÝCH PROSTRIEDKOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca. 90 - 105 minút

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 možnosti 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.

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

NOČNÁ HRA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 15 min na izbu (150 min)

CIEĽ HRY: odhaliť zradcu.

PRAVIDLÁ HRY: Zobudíme izbu, počkáme kým sa oblečú a vyvedieme ich von. Ich úlohou bude nasledovať cestu do lesa na miesto tajného stretnutia. Budú musieť ísť potichu aby ich neodhalili, vypočúť si rozhovor a vrátiť sa naspäť. Na mieste stretnutia budú dvaja animátori, ktorý budú púšťať dopredu nahranú hlasovku pre každú izbu. Ak sa skupinka priblíži priveľmi blízko alebo budú príliš hlučný tak zlyhali, hlasovku vypneme a pošleme ich naspäť.

PÔMOCKY NA HRU: reprák, vysielacky, kofeín a modlitby

Úlohy animátorov: 2x v lese rozhovor, budiči, 2x vonku sprievodca k lesu

MAFIA™

5. DEŇ, PIATOK, 21.7.2023 – ROUZLENIE

SIMA, MICHAL Z., MICHAL R.

DOOBEDIE:

SÚDNY PROCES

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 min

CIEĽ HRY: pripraviť a predniesť obžalobu.

PRAVIDLÁ HRY: V noci mládež zistila, že Majo je podlí zradca. Dnes musia svojmu obvineniu dať správnu formu. V skupinkách budú mať priestor na pospomínanie si na informácie z nočnej hry. Ich cieľ je spoločnými silami napísať formálne obvinenie na Maja s dôkazmi, motívmi atď. Vzápätí to musí jeden člen skupinky predniesť pred ostatnými.

PÔMOCKY NA HRU: perá, papiere

POINTIZMUS

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, laktov, 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 (keľímky, 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 laktami. 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 plátne animátora, ktorý bude kontrolovať práve tento postup maľby.

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

POOBEDIE: POKLADOVKA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 min

CIEĽ HRY: Zistiť kde sa skrývajú tajné dokumenty a nájsť ich. Vykopať kufrík

PRAVIDLÁ HRY: Jedná sa o pokladovku v skupinkách. Na začiatku hry dostanú prvú indíciu od Maja, tá ich pošle k prvému človeku. U každého animátora musia splniť krátku úlohu aby dostali ďalšiu indíciu. Takto sa postupne dozvedia o mieste kde ju zakopaný kufrík. Po ukončení hry sa všetci stretne a spoločne pôjdeme vykopať kufrík.

Úlohy:

1. logik – uhádnuť správnu číselnú kombináciu. Musia tipovať a dostávajú odozvu, koľko čísiel trafili správne a koľko ich aj správne umiestnili.
2. Hádanka – dostanú hádanku, ktorej výsledok je predmet, ktorý musia nájsť.
3. pavučina/šifra – v strede pavučiny bude kľúč od šifry, ktorá bude vonku. Jeden človek musí byť v strede a čítať kľúč, kým ostatný lúšťa.
4. story cubes – pomocou nich budú musieť vymyslieť príhovor na svadbu
5. distribúcia – navážiť presné množstvá mädža do sáčkov
6. zber info. – 3 animátori budú mať informáciu o nejakom obchode. Ich úlohov je nájsť tohto človeka a zistiť to od neho.

7. predaj – 3 animátori budú mať záujem o matroš, úlohou mladých je nájsť ich, povedať tajné heslo a dať im sáčok.
8. videoklip – musia vymyslieť text a natočiť klip.
9. vymyslieť reklamu na daný predmet
10. workout – splniť zadané množstvo cvikov
11. preteky s animátorom
12. krížovky (aspoň 3 pre skupinku)

PÔMOCKY NA HRU: papiere, perá, špagát, predmet hádanky, šifra, stopy cubes, váhy, sáčky, magnézium, krížovky, kufřík, saleziánske peniaze, dokumenty, gps (alebo mobil s gps)

VEČER: ČURBES

6. DEŇ, SOBOTA, 22.7.2022 – LABYRINT SRDCA

MONIKA + VŠETCI

DOOBEDIE:

Charakteristika aktivity:

Inscenačná hra. Účastníci prechádzajú symbolicky životom. V každé obdobie majú možnosť zvlášť zažiť typickou aktivitou.

V čase medzi jednotlivými obdobiami premýšľajú nad svojimi krokmi, nad zážitkami

ÚVOD:

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

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

Do Labyrintu sveta, kam sa o chvíľu narodíte, pôjdete vždy žiť určitú etapu života a je len na vás, ako sa rozhodnete ju prežiť.

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

ROLE ANIMÁTOROV:

Animátori zabezpečujú chod aktivity v niekoľkých základných úlohách:

OSUD

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 (lepídlo, 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 (přísní 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- 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 trojčiek, dedičstvo, hádka s rodinou, duchovné povolanie, muž alkoholik, dieťa droguje, podvádzanie, týraná žena, choré dieťa , narodenie súrodenca, nájdeš svojho životného partnera/partnerku

POMÔCKY NA HRU: vymaľovávanky, farbičky, voskovky, hračky- barbie, autička, 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, pudíng (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

POOBEDIE: BALENIE + HODNOTIACA DISKUSIA

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« - 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 prežival-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?

HYBKY – ABY NEBOLA DLHÁ CHVÍĽA, KEĎ NEBUDETE MAŤ ČO ROBIŤ 😊

Hybky sa dajú sa využiť hlavne, keď nie je, čo robiť. Slúžia na vyplnenie času, kedy na niečo čakáme napr. na autobus, kým sa pripraví veľká hra,... samozrejme dajú sa hrať len tak 😊 Na tieto hry stačí málo pomôcok. Pomôcky sú napísané pod danou hybkou.

1.Ninja

Dáme sa do kruhu sa idem po jednom, každý môže urobiť 1 pohyb aby trafil dlaň/zápästie niekoho iného. Koho zápästie je trafené tá ruka vypadáva.

POMÔCKY: žiadne

2.Dvojička, kde si

Decká vytvoria 2 sústredné kruhy, tak aby každý mal dvojičku a zapamätal si svojho partnera. Hrá hudba a kruhy sa začnú točiť proti sebe. Keď hudba prestane hrať, partneri sa majú čím skôr nájsť, chytiť sa za ruky a ísť do drepu. Posledná z dvojíc vypadáva. Opäť pokračuje hudba a celá hra ako predtým, až kým nezostanú na ploche iba 2 dvojičky, ktoré nevypadli.

POMÔCKY: niečo na prehrávanie hudby – mobil, rebrák,...

3.Raz, dva, tri, Buldog!

Na začiatku sa vyberie jeden buldog- ten ma za úlohu chytať ďalších. Vymedzia sa hranice ihriska. Všetci ostatní členovia stretka stoja na jednom konci ihriska zo vymedzenou hranicou. Keď hra začne, úlohou všetkých členov je prebehnúť cez ihrisko, z jedného konca na druhý koniec. Snahou buldoga je pochytať všetkých ostatných. Chytať môže hocikaj a hocikoho. Ak sa mu podarí niekoho chytiť a zdvihnúť nad zem a stihne povedať : „Raz, dva, tri, Buldog!“ , daný hráč sa automaticky mení na buldoga. Hra končí vtedy keď sú všetci buldogovia.

POMÔCKY: žiadne

4.Zvieratká

Skupina stojí v kruhu a jeden je v strede. Každý má svoj znak ktorý je typický pre jedno zviera. Ten v strede sa snaží zachytiť znaky ktoré si posúvajú tí po obvode, snaží sa označiť človeka ktorý má akurát ten signál pri sebe. Keď označí správneho človeka, ten ide do stredu namiesto toho čo tam bol pred ním. Signál sa posúva takým spôsobom že ukážem svoj signál a potom signál toho komu ho posiela. Ten zase prijíma signál svojim znakom a posiela ho ďalej.

POMÔCKY: žiadne

5.Zvieracia naháňačka

Jeden začne naháňať. Keď niekoho chytiť ten vypadáva z hry. Ten koho naháňa môže, aby sa uchránil, povedať nejaké zviera. Následne si čupne a je v domčeku. Ďalší ho môžu vyslobodiť dotykom.

POMÔCKY: žiadne

POZNÁMKY: