



KOLKO STOJÍ RYBA?

Banská Belá 15.-20.7.2018

Nedeľa 15.7.

Téma: Tajomstvo – Božie Slovo

Popoludnie

cca 13.23 odchod vlaku do Zvolena, odtiaľ objednať autobus do Banskej Belej. Následne sa ide pešo – po ceste sa učia Rímske slová, porekadlá a frázy

cca 19.00 príchod – uvítanie a prehliadka Ríma (Glova M.)

- Každý účastník musí prísť k jednému z piatich pultíkov so svojim vyplneným Dotazníkom rímskeho imigranta. M. Glova rozdáva dotazníky a koriguje ľudí k pultíkom:
- **Pultík pozostáva** z pečiatky, krabice na elektroniku, sáčiku na elektroniku pre každého účastníka (do neho sa vloží elektronika spolu s vyplneným dotazníkom), detektoru kovov.
- **Zoznam pultíkov:** Kika Tarabová, Ondrej Lazúr, Jakub Gubáni, Štefan Timko, Jakub Ivančík.
- **Úloha pri pultíku:** svojským šikanóznym spôsobom prehľadať a skontrolovať, či je adept vhodný na vstup do Ríma (niečo ako kontrola na letisku). Je dovolená improvizácia, nezáleží na tom ako dotazník vyplnili, len **meno a priezvisko musí byť vyplnené dobre**. Základ je sa pri tom všetkom zabaviť, ale musí byť **dôkladne odobratá všetka elektronika a vložená spolu s dotazníkom do sáčku** (aby bolo jasné, čo komu patrí). Povie sa im, že všetka ich elektronika bude zaistená a preverená a celý proces môže trvať aj niekoľko týždňov, no všetko im potom bude vrátené.
- Kludne im môžete prehľadať veci a nech sa vybalia, ak budú napríklad tvrdiť, že majú na spodku ruksaka rebrák a pod. Treba ale aby bolo všetko **maximálne pružné** a keď bude trvať kontrola dlho, urýchľovať veci (M. Glova bude na to dohliadať a prípadne korigovať aj prácu pri pultíkoch).

- Po absolvovaní a odovzdaní človeka z pultíka ešte môžu prejsť dodatočnou nepovinnou prehliadkou **Jankom Š.** (chlapci) a **Amy A.** (dievčatá). Tí ešte môžu použiť pri prehliadke hmaty a chvaty, prípadne detektor kovov (trošku budú zdržovať kým sa nazbiera väčšia skupina).
- **Až bude pripravená skupina aspoň 4-5 ľudí, tak profesionálny pánsky/dámsky obhliadkár** Ivy a Mišo P./Maruška a Megi Š. **ukážu skupine Rím spolu so všetkými atrakciami (zavedú ľudí tam, kde budú bývať).** Striedajú sa po jednom a pričom ďalší z páru čaká na novú skupinu.

cca 20.00 - večera

vysvetlenie pravidiel – sme bez mobilov, Rímsky bulvár

Večerný program

21.00 hra prenášanie zvitkov – opisovanie zvitkov a šifier v štýle hry „Nápisy kráľa Ašoky“ – ZFH I. (Amy)

22.00 večerné modlitby – čítanie z Písma, obľúbená stať (Amy)

22.30 - cisár zomiera- nočná hra Smrť cisára (Amy a Kika) + podpálenie Ríma

23.30 – hygiena

24.00 - spánok

Pondelok 16.7.

Téma: Modly, vnútorná sloboda, identita

Ranný program

7.30 – budiček + rozcvička, hygiena + modlitby

8.15 – raňajky

8.30 – Od začiatku sa hrá **Bodyguard** (Drška)

- *Dievčatá sú „Hviezdy“ a chlapci sú Bodyguardi. Každý osobný strážca má loptičku (z ponožky) animátori sú útočníci. Vybraný animátori majú vodnú pištoľ. Ak „Hviezdu“ zasiahnu, zomiera aj so svojim Bodyguardom. Strážca môže brániť svoju hviezdu tromi spôsobom: loptičkou zasiahne útočiaceho strelca do tela (útočník už nemôže danú hviezdu zlikvidovať), alebo vlastným telom zabráni strele, alebo stihne hviezdu včas varovať a skryť sa do bezpečia. Hra sa hrá počas voľného programu.*

Dopoludnie

9.15 – Oltárik bôžikom – za nového cisára

10.30 - **Nový cisár** - predstavenie – zvalenie viny na kresťanov, udávanie, tresty

10.45 – **gladiátorské hry** na oslavu nového cisára (Ivančík)

- cursum equus (dostihy).
 - **pomôcky**: stolička (voz), človek so zaviazanými očami (kôň) - v rukách bude držať špagát, ktorým bude riadený jazdcom na

stoličke

- **spôsob hry**
 - 4 členovia na jeden tím
 - dievča - jazdec | chlapec - kôň
 - celá hra sa bude odohrávať na vopred pripravenej trase s niekoľkými prekážkami
 - cieľom je prejsť pripravenú trasu 10x
 - tím bude musieť taktizovať, kto z nich bude stvárať koňa a voz a samozrejme dosť dôležitý bude aj šofér
 - boxy - výmena postov, povzbudenie ostatných členov skupiny, oblievanie vodou na osvieženie
 - stávky - stavať na svoj tím, koňa
- pugna paribus (boj dvojíc)
 - **hráči**
 - viacero dvojíc -> chlapec + dievča
 - **spôsob hry**
 - chlapec a dievča sú zviazaný, každý za jednu ruku špagátom
 - medzi nimi sa nachádza zhruba 0,5 meter medzera (rátať s tým, že zhruba 10-15 cm bude potrebné na obviazanie jednej ruky)
 - chlapec bude mať meč a dievča štít a potom si ich vymenia
 - dvojice sa ocitnú v aréne - kruh v priemere 15-20 m (závisí od počtu dvojíc)
 - každá má spoločne 10 životov (to znamená, že môže utržiť len 10 úderov)
 - posledná dvojica, ktorá prežije vyhráva celú hru
 - mŕtvy môžu povzbudzovať súťažiacich
 - **pomôcky**: penové meče, štíty z kartónu
- deponis soccum (vyzutie ponožiek)
 - simple thing
 - kto zostane posledný a bude mať na sebe aspoň jednu položku - vyhral
 - **spôsob boja**: žiadne podkopávačky, zamerať sa len na vyzutie ponožiek z nôh, kto zostane posledný, aspoň s jednou nevyzutou ponožkou, vyhráva
- sandalia frangitur
 - **spôsob hry**

- vytvorí sa kruh (keďže v hre bude viacero skupiniek, vytvorí sa aj viacero kruhov - skupina vs. skupina)
 - všetci si sadnú s pokrčenými nohami pred sebou, aby si pod kolená mohli podávať papuču
 - hrať budú dve skupinky proti sebe - teda hráči z oboch budú sedieť vedľa seba na striedačku
 - úlohou sediacich hráčov je podávať si pod kolenami papuču a plieskať papučou toho, ktorý je v strede
 - úlohou hráča, ktorý je v strede je získať papuču
 - ak hráč papuču získa, bod má skupina, ku ktorej hráč prináleží
-

12.30 – obed

Popoludnie

15.00 – hra Akvadukt + príprava materiálu na nosidlá

16.00 – príprava na spoločný večer v štýle Top Group

- *Každá skupina má urobiť:*
 - *zložiť pieseň s námetom „Amor si z nás robí žarty“*
 - *tanečná kreácia na tému „Koľko stojí ryba?“*
 - *pripraviť jedného člena skupinky na stretnutie s krásnym barbarom /krásnou barbarkou*
 - *zahrať scénu na tému: „bohovia sa museli zbláznit“*
-

18.00 – sv. omša

18.45 – večera

Večerný program

20.00 – Kultúrny večer na základe pripravených vstupov zo skupín

21.30 – hra Bardo, (ZFH III)

- *Všetci sú zhromaždení v miestnosti. Na začiatku vystúpi diabol, ktorý ich presvedčí, že vie akí sú a ukáže im temnú stránku ich osobnosti. Potom vystúpi pán života a sedemkrát im položí otázku „Kto si?“ Každý si odpovie na sedem papierikov. Následne sa ide von a pri každej fakli spália jeden, ktorý je najmenej charakteristický. Potom bude možnosť vyspovedať sa (Timko)*

23.00 – večerná modlitba

23.30 - hygiena a spánok

Utorok 17.7.

Téma: Hodnoty

Ranný program

7.30 – budiček + rozcvička, hygiena + modlitby

Dopoludnie

8.15 – raňajky

9.15 – práca Cisár chce nanovo vybudovať Rím, resp. ho skrásliť – oddelene chlapci a dievčatá, dievčatá v rámci toho majú upiecť koláč (Anna)

12.30 – obed

Popoludnie

15.00 – Hodnotové poobedie – pomedzi každú aktivitu bude nejaký energizery (Amy + Gubi)

- hra Osol (sestra Anna)
- hra Tetička Amalda ZFH III – načo využiť 9 mil. eur musia sa zhodnúť(Ivančík)
- hra Provaznice – ZFH III –dokončiť morálne zaujímavý príbeh (Kika)
- diskusia o modelových situáciách

Diskusia prebieha na doleuvedené otázky, ktoré moderuje animátor. Zmyslom je otvoriť diskusiu a počuť ich názory na problematické situácie, klásť im doplňujúce otázky tak, aby sa vedeli zorientovať a

našli správne a morálne riešenia. Prv ako začnú na otázky odpovedať, stručne (jednou vetou, áno-nie, napíšu svoju odpoveď na papier) a na konci porovnajú svoje výsledky s členmi v skupine. Môže sa prejsť aj malý počet otázok, ak je plodná diskusia. Prioritu otázok si určíme spoločne.

Rozpráva sa neslušný vtip - zasmeeš sa? Vidiš, že sa ubližuje slabšiemu - zastaneš sa ho? Vidiš ako niekomu vypadlo pero v autobuse - upozorníš ho na to? Nastúpiš do MHDčky a zistíš, že nemáš lístok - vystúpiš? Uvidíš na ceste zraneného človeka - zavolaš 112? Máš písomku, učiteľka odišla súrne na wc - budeš podvádzať? Dokážeš zaklamať v malej veci, aby si z toho mal výhodu? Ponižiš kamaráta, aby sa zdvihol tvoj kredit u dievčaťa/chlapca čo sa ti páči? Dáš peniaze bezdomovcovi? Pomáhaš doma rodičom s domácimi prácami? Treba ti ráno vstávať, budeš do noci ponocovať? Zhodnoťte výhody a nevýhody počítačových hier a internetu v súčasnom svete.

17.30 – sv. omša

18:15 – večera

Večerný program

19:15 – Vybláznenie hra Epidémia s petardami

- *Na šiestich stromoch sú nalepené papiere a na nich petardy (spolu 9 petárd). Po odštartovaní hry sa skupiny snažia nájsť tieto petardy. Používanie bateriek je dovolené. Hráči, ktorí našli strom s petardami sa musia vrátiť k animátorovi a zobrať si od neho zápalku. Niektorí členovia hry(jeden zo skupiny) majú nákazlivú chorobu. Ich choroba sa odovzdáva dotykom so slovami „Si nakazený.“ Nakazený hráč nemá právo odpáliť petardu. Výhráva skupinka, ktorá prvá odpalí tri petardy.*

21.00 – hra Čarodejnica (na hodnoty), ktorá prejde do spontánnej modlitby

- Hráči prochází územím čarodějky, aby se dostali ke splnění svého životního cíle. Čarodějka je může vyřadit ze hry.

Libreto:

- *Tajemná, mystická atmosféra. Bubeník začíná bubnovat. Objeví se čarodějka, která určuje dynamiku celé hry. Volně se prochází svým územím. Ovlivňuje pohyb i pocity hráčů. Zmrazuje je svým pohledem, dlouhé minuty pozoruje upřeně obličej jednoho hráče, náhle se otočí a „zmrazí“ celou skupinu, zahubí hráče těsně před cílem, za jejími zády hráči volně vydechnou. Tempo hry je v jejích rukou. Čarodějka je krutá i velkorysá. Je OSUD. Bubeník dodává hře rytmus a napětí.*

Realizace hry:

- *Pro hráče jsou připraveny svíčky a voskové destičky. Po úvodu vyzveme hráče, aby odešli s voskovou destičkou a svíčkou na osamělé místo v okolí a dáme jim půl hodiny na úvahy o tom, co pro ně znamená Štěstí. Za úkol mají rozlomit voskovou destičku na dvě poloviny a ze všech myšlenek, které jim projdou hlavou (vztah, vlastnost, koníček, víra, osoba) vybrat dvě nejdůležitější. Symboly těchto dvou věcí potom vyryjí pomocí hřebíku do destiček. Obsah destiček je věcí každého člověka. Nikdo o svých destičkách nehovoří a neukazuje je. Po půlhodině jsou hráči svoláni a Strážce ohně (jeden z organizátorů) je dovede do kruhu POČÁTKU.*
- *To, co je vyryto do vosku, jsou jen mrtvé symboly. Aby se staly skutečností, musíte projít územím Čarodějky a získat „klíč“. Teprve pak se symboly na destičce stanou skutečností. Každý z vás má v ruce symbol svého života. Čarodějka vás nesmí spatřit v pohybu. Seběmenší hnutí těla či obličej ztrestá tím, že zhasne vaši svíčku, plamen vašeho života. Jediné místo, kde jste v bezpečí, jsou vyznačené kruhy. Vidíte je na cestě. V nich vás Čarodějka nevidí.*
- *Nyní stojíte v prvním z nich – kruhu POČÁTKU. Cesta vede přes osudové překážky, kde vás Čarodějka může snadno zahubit. Dalším místem vaší cesty jsou tři kruhy kolem OHNĚ. Tam na vás čeká VZKAZ. Vstupte do jednoho z kruhů a přečtěte si poselství. Když projdete kruhem OHNĚ, cesta vás zavede do kruhu HLÍNY. Tam vytvořte sochu sebe. Tvořte z materiálu, který tam najdete. Vytvořte*

svůj obraz, tak jak jet v této chvíli cítíte – v etapě svého života. Až sochu vyrobíte, zazvoňte na zvon. Tím říkáte, že jste připraveni vstoupit na most, který vás dovede ke klíči.

- *Získáte-li klíč, můžete spočinout v kruhu DIVADLA, ale pouze v kruhu POČÁTKU a DIVADLA smíte být společně. V ostatních kruzích smí být vždy jen jeden z vás. Bude-li někdo z vás přistižen Čarodějkou mimo kruh v pohybu, Čarodějka vás zahubí – sfoukne svíci vašeho života. Jedině někdo, kdo je ochoten riskovat cestu zpět do kruhu POČÁTKU, vás může zachránit. Tam znovu zapálí svíčku a přinese ji spolu se svou. Oheň vám dá znovu sílu žít.*
- *Nakonec dojdete do kruhu DIVADLA. Zde setrvejte tak dlouho, dokud nepocítíte, že je čas odejít do skutečnosti. Pak zanechejte svou svíčku na místě a jděte. Na celém území Čarodějky nesmíte promluvit. Nyní máte poslední možnost se na něco zeptat.*
- *Hra se odehrává na prostoru přibližně 10x10 m, na kterém je vyznačen kruh POČÁTKU, kruhy OHNĚ, kruh HLÍNY a kruh DIVADLA. V kruhu POČÁTKU hoří fakle, ze které si mohou hráči připálit své svíčky. Jakým způsobem se hráči dají do pohybu, necháme zcela na nich. Po scéně se pohybuje Čarodějka, která kontroluje pohyb hráčů. Měla by přísně sledovat, zda se některý hráč nepohybuje, avšak není jejím cílem vyřadit ze hry všechny hráče. Hráči, které Čarodějka vyřadila, stojí na místě a čekají, zda jim někdo vrátí život. V kruhu HLÍNY je jeden nebo dva z organizátorů, který představuje materiál pro vytvoření sochy. Mezi kruhem hlíny a kruhem divadla je poležena kláda a nad jejím koncem jsou zavěšeny klíče.*
- *Podle povahy toho, co si hráči vepíší do svých destiček, hrají vlastně o své životní hodnoty. Prožijí těžké rozhodování. Zažijí velmi intenzivní pocity, mohou volit, vzájemně si pomáhat a jít pouze za svým.*

23.00 – hygiena a spánek

Streda 18.7.

Téma: Spoločenstvo, jednota

Dopoludnie

7.00 – budiček

7.15 – rorátna sv. omša za zavretými okenicami

8.00 – raňajky

8.45 – odchod na celodenný výlet spojený so šalenotou vo vode na štýl hry Princezná Šin Šo (Glova)

- **Vysvetlenie kontextu hry:**
- *Rok 65. Na južnom pobreží Korziky sa nečakane vylodili Galovia z územia Narbonensis a so svojou armádou tiahnu do mesta Aleria. Jedinou nádejou vážne chorej Korzickej princeznej Amandiny je náročný transport do mesta Bastia, ktoré je na opačnej strane ostrova. Priama cesta popri východnom pobreží však nie je možná kvôli dlhodobým záplavám, ktoré trápia Korzičanov už niekoľko mesiacov.*
- *Záchrancovia ju teda musia na nosidlách dopraviť k najbližšej stanici raeda, čo je obľúbený rímsky spôsob dopravy na voze so štyrmi hlučnými železnými kolesami, drevenou lavicou na sedenie, poháňaný dvomi pármí päťročných andalúzskych koní. Potom ich opäť čaká úsek, ktorý sa dá prejsť iba pešo a krátky úsek, ktorý treba preplaviť. Do nemocnice však bude princezná prijatá iba ak príde s rozlúštenou šifrou, ktorou preukáže v nemocnici svoju totožnosť (keďže vylúštiť šifru a odpovedať na náročné otázky potrebné na jej vylúštenie vedia len tí praví Amandiny záchrancovia). Do služieb princeznej sa hlásia prvé tímy najschopnejších rímskych imigrantov, ochotných nasadiť svoj život...*

Vašou úlohou je prejsť vopred dohodnutú trasu s princeznou na nosidlách a doniesť ju úspešne do cieľa spolu s nosidlami, všetkými členmi tímu a rozlúštenou šifrou. Vyhráva tím, ktorý danú úlohu splní ako prvý bez porušenia nasledovných **pravidiel**:

1. **Nosidlá** si musíte **vyrobiť sami** s použitím určeného materiálu a pomôcok.
2. **Najskôr** môžete **opustiť miesto A o 11:00** pričom pri odchode dostanete podklady na vylúštenie šifry. Do tohto času musíte mať **vyrobené nosidlá, vybrať princeznú, 4 nosičov a 2 členky**, ktoré budú neskôr **pádlovať čln**.
3. So sebou musíte mať **dostatok vody**, každý musí mať **spacák, karimatku, pršiplášť, pokrývku hlavy, doklady** potrebné na bezplatné cestovanie vlakom a **plavky**.
4. **Princeznú smú nosiť** na nosidlách **len vybraný 4 nosiči** (odporúča sa nosiť naraz po dvoch).
5. **Princezná sa nesmie dotknúť zeme** (výnimkou je čas bezprostredne potrebný na použitie toalety a preplavenie člnom).
6. **Veslovať v člne** môžu **iba** vopred zvolené **dve členky tímu**. Okrem nich je v člne už iba princezná. Všetci na lodi majú **oblečené záchranné vesty**. Nosiči sa spolu s nosidlami a ostatnými členmi tímu presunú pešo na miesto vylodenia princeznej.
7. **Dodatočné pravidlá a inštrukcie, ktoré vyslovia koordinátori jednotlivých tímov sú nadradené všetkým týmto pravidlám a to aj keby boli s nimi v rozpore**.
8. Ak koordinátor uzná za vhodné, môže pomôcť pri výpočte ako kalkulačka pomocou kalkulačky na svojom mobile. Inak by do procesu lúštenia šifry nemal zasahovať.

Šifru vyriešite, ak správne odpoviete na 10 otázok, kde odpoveďou na každú otázku je číslo v intervale 0 až 25. Každé takéto číslo zodpovedá jednému písmenu (tabuľka prevodu je v materiáloch s úlohami). **Posol**, ktorého stretnete v úseku CD vám ešte prezradí prvé a posledné písmeno a zároveň vám prezradí tajnú správu. Toto 12 miestne "slovo" je vstupom pre "hešovaciú funkciu", ktorej fungovanie je popísané na papieroch s otázkami. Výstupom "hešovacej funkcie" je 14 miestna šifra ktorou preukázate svoju totožnosť pri vstupe do nemocnice.

Míľniky:

- A - začiatok/koniec - Saleziánska chata
- B - Banská Belá - železničná stanica
- C - Banský Studenec - železničná stanica (vlakom)
- D - Veľké Studenské jazero - východná strana
- E - Veľké Studenské jazero - západná strana
- F - miesto na stanovanie

11.00 - vyrážajú tímy z bodu A do bodu B (dovtedy si vyberú, kto bude aká pozícia v tíme, vyrábajú nosidlá a pripravujú sa na cestu - voda, spacáky, ...)

Popoludnie

13.00 - bude niekde pri vlakovej zastávke **obed** (bod B)

13.47 – 13.51 - cesta vlakom z bodu B do bodu C

14.00 - Presun do bodu D s poslom na ceste. V trase ešte bude zakomponovaná krížovka ako v originálnom popise hry. predpokladám, že prvý by už mohli doraziť k Veľkému Studenskému jazero okolo štvrtej poobede.

16.00 - Oddych pri vode/siesta, niečo drobné na zjedenie.

Večerný program

18.00 - Presun na táborisko + rozloženie stanov + príprava ohňa a večere, čaju.

19.00 - Večera.

20.00 - Večerný program pri stanoch.

21.00 - Modlitba a diskusie pri ohni.

22.00 - Spánok.

- Stanovať sa bude celý tábor spolu, chlapci budú spať vonku a dievčatá v stanoch. Ideou je, aby sa navzájom pozdieľali o dnešnom dni, prežívaní a aj o samotných predstavách, presvedčeniach a stanoviskách k životu. Animátor začína diskusiu svojím podelením. Snaha čím viac z nich urobiť kresťanov

Štvrtok 19.7.

Ranný program

8.00 – raňajky a modlitby na mieste pri stanoch

9.00 - Cesta späť

Dopoludnie

Cca 10.15 – Príchod do táboriska

10.30 - Hry na pečenie chleba a príprava pokrmu – potom degustácia (Gubáni)

12.00 – obed

Popoludnie

14.30 – hra Týždeň (Drška)

- *Hra, ktorá simuluje pracovný týždeň dospelého človeka. Deň trvá 15 minút, večer 5 minút počas ktorej hrá hudba na uvažovanie. Deň sa odohráva medzi prácou, zábavou, povinnosťami, zápletkami, zoznámeniami. Jednotlivé dni a úlohy sa len postupne odhaľujú. Na záver je svadba jednej dvojice.*

17.30 – sv.omša

18.30 – večera spojená so zábavou

Večerný program

22.00 - adorácia v lese s aktivitou cesta do večnosti (v rámci adorácie každý dostane pero s horiacou sviečkou)

- *na papier majú odpovedať na otázky: Prečo by si si mal tento tábor zapamätať? Za ktorý moment si vďačný Pánu Bohu? Čo by si rád odkázal Pánu Bohu v tejto chvíli?... Po krátkom tichu je možnosť prečítať svoje myšlienky a vhodiť ich na určené miesto pred eucharistiou. Na záver moderátor prosí v štýle, hoci tieto zážitky v našich srdciach upadnú do zabudnutia, pred Božou tvárou sú stále živé. Po odnesení eucharistie sa lístočky spália.*

Piatok 20.7.

Ranný program

8.00 – budíček + rozsvička, hygiena + modlitby

Dopoludnie a popoludnie

8.30 – raňajky

9.00 – cisár zomrel, sloboda, aktivita Quo vadis

- *(každý účastník dostane obálku, s ktorou má ísť 20 minút do lesa, následne obálku otvoriť, napísať podľa pokynov, čo v nej nájde, zalepiť obálku a vrátiť sa späť. Obálku dostane o rok.)*
-

10.30 – sv. omša, pri ktorej sa odovzdajú rybky

11.30 – Upratovanie chaty

12.00 – Obed

12.30 – odchod z chaty

14.07 – odchod vlaku

15.13 – odchod vlaku zo Zvolena

18.37 – príchod vlaku do Košíc

PRENASLEDOVANIE KREŠŤANOV

Počas tábora sa deje bočná línia – podzemná prvotná cirkev – prenasledovanie kresťanov. Sr. Anna je hlavná, ktorá organizuje túto líniu. Na začiatku vyberie 2, ktorí budú kresťanmi. Ich úlohou bude šíriť kresťanskú ideu ďalej. Pohania však môžu udávať kresťanov. Ich motiváciou je lepšie jedlo, lepšie postavenie v Rímskej ríši a pod. Odhalení kresťania budú verejne mučení (hádzanie sajrajtu, mučenie hmyzom, myšami, natieranie vajíčkom, depilácia chlupov na nohách, zmachlenie dievčat, med vo vlasoch...) Verejní kresťania dostanú razítka na plece a do konca tábora budú mať postihy – tvrďšia rozcvička, posledný pôjdu na obed, umývanie WC... Kresťania si sami vymyslia spôsoby, ako šíria kresťanstvo (symboly, robenie zvitkov z písma ...).

Hry z minulého tábora

Ovečky a pastier

Pastier musí zahnať všetky ovce do ovčince. Pastier je však nemý (má zaviazané ústa) a ovce oslepli (majú zaviazané oči). Znamená to, že si musia vymyslieť komunikačný systém bez hovorenia a dotykov. Každá ovca je zatočená a osadená do hracieho poľa.

Závody kuriérov

Cieľom hry je odnieť čo najrýchlejšie správu z jedného miesta na druhé pomocou 5 koňov, ktorí sú rozmiestnení na ceste. Kuriér musí použiť všetkých 5 koňov a presunúť sa z jedného na druhý bez toho, aby a dotkol zeme.

Hľadanie lístkov

Listy normalizovaného papiera formátu A4 rozrežeme na osem dielov. Sto takýchto lístkov rozhodíme na určite miesto v lese. Keď sa zotmie, ideme s deťmi do lesa. Nesmie sa hovoriť ani svietiť baterkou. Listy papiera svietia aj v najtmavšej húštine.

Ulohou detí je postupovať tak, aby dvojice, do ktorých ich rozdelíme (vedúci a starší môžu postupovať samostatne) nazbierali čo najviac

papierikov

Nočné hry

Bludičky

Pomůcky: baterky, papíry, tužky

Několik bludiček (instruktorů či jiných dobrovolníků) uteče do lesa, ostatní je budou honit. Lovci nesmí použít baterky, bludičky občas bliknou. Když se někdo dotkne bludičky, bludička vydá podpis a má minutku na zmizení. Vítězí ten, kdo uloví nejvíc bludiček (podpisů).

Noční akční Kimovka

Pomůcky: petrolejky, sirky, cca 25 věcí

Do území umístíte 5 petrolejek a ke každé asi 5 různých věcí. Úkolem hráčů je zapamatovat a po konci hry zapsat co nejvíce z těchto věcí. V tom jim brání chytači - koho chytnou tomu seberou sirku, kdo už nemá sirky, ten dohrál a jde si sednou na kraj území.

Sněhurka a 7 trpaslíků

Pomůcky: svíčky či lucerny

Tato hra je vlastně malou autogramiádou. Úkolem je získat co nejvíce podpisů čarodějnice. Čarodějnice se Vám však podepíše pouze pokud jí odevzdáte podpis Sněhurky a Sněhurka se Vám podepíše pouze po odevzdání podpisů všech sedmi trpaslíků. Trpaslíci se většinou podpisují na požádání, někteří však občas mají divné požadavky (chtějí, aby jste jim zazpívali, namalovali domeček, skákali na jedné noze a podobně, trpaslíci jsou prostě divní a hlavně ty potvory vlezou všude). Navíc se všichni výše zmiňovaní pohybují chaoticky po tmavém lese (asi zabloudili) a jediným vodítkem jsou svíčky, případně lucerničky. Hráči světla nemají.

Pašeráci

Terén-vyvýšenina pri tábore

Hra-Na vyvýšenine je 6 nádob.Každá skupina ma jednu označenú svojou farbou.

Pod vyvýšeninou je štartovacia čiara kde sa nachádzajú všetky skupiny.

Každý animátor dostane nastrihané papieriky.Papieriky majú takú istu farbu ako ich nádoba na vyvýšenine. Ulohou hráčov je dostať papierik do svojej nádoby na vrchole. V tom im zabranuju animátori ktorý ich chytajú. Keď je hráč chytený

Odovzdá animátorovi papierik.Hráč ktorý už dostal papierik do nádoby zdvihne ruky a vracia sa späť na štartovacie pole kde obdrží ďalší papierik.

Tenká červená línia

Hra sa hrá v prírode po zotmení.Hráči majú na sebe umiestnené čísla zozadu i spredu a každý z nich prenáša z mety A na métu B jeden lístok alebo zápalku. Na méte B kde prinesie daný predmet a odovzdá ho si zapíše za akú skupinu ho doniesol. Animátori su stráž a majú baterku a komu osvetlia čísla umiestnené na oblečení a prečítajú ich nahlas musí ostať stáť a je mŕtvý a dostane fixkou čiarku na krk alebo mu je odobraný daný predmet a vracia sa na métu A. Hráči su viacerých mužstvách na konci sa dané predmety porátajú a čiary na krku tiež a tie majú zápornú hodnotu.

Plížení pro bonbóny

Pomůcky: baterky, bonbóny

Vyznačíme čtvercové území velikosti cca 50 x 50 m (podle počtu hráčů), ohraničíme ho v rozích baterkami nebo petrolejkami. Do středu území pak umístíme páté světlo, obalené červeným papírem, které vydává narudlou zář. Pod ním je hromádka bonbónů. Jedno družstvo - „strážci“ - se rozestaví podél hranic. Úkolem druhého družstva je proplížit se až k bonbónům, vzít si bonbón a vyplížit se s ním ven z území, aniž by ho strážce spatřil a dotkl se ho. Koho se strážce dotkne, musí odevzdat bonbón a vrátit se zpět za hranice. Vítězí ten, kdo přenese v určitém časovém limitu více bonbónů. Pak se družstva vystřídají.

Rychlost a přesnost

- Druh: běhací
- Místo: lesní pěšina
- Délka: 60 min
- Hráči: dvě čtyřčlenná družstva
- Pomůcky: papír, tužka, praporek, stopky

Především musíme určit etapy. Budeme je označovat praporkem (fáborky) na tyčích vysokých nejméně 1 m, aby byly daleko vidět.

Etapy určíme dřív, než se sejdou hráči. Označíme start a požádáme pomocníka, aby donesl praporek na nejbližší zatačku pěšiny. To bude první etapa. Praporek postavíme tak, aby jej bylo vidět od startu.

Druhý praporek postavíme tak, aby byl vidět od prvního praporku atd.

U čtvrtého praporku označíme cíl. Tak budou ve štafetě tři etapy. Jejich délka není stejná, ale ne více než 100 a ne méně než 25 kroků. (Vzdálenost změří náš pomocník svým krokem). Závody uspořádáme mezi dvěma čtyřčlennými družstvy. Po jednom hráči z každého družstva postavíme ke každému praporku (kromě čtvrtého). U druhého a třetího bude ještě jeden pomocník, který bude sledovat, zda se plní pravidla soutěže. Pravidla hry:

Oba běžci, kteří jsou na startu, dostanou od nás list papíru a tužku. Papír a tužka to je štafeta, kterou musíme donést až do konce. Vyběhnout ze startu však může běžec tehdy, až napíše počet kroků, který je podle jeho odhadu k nejbližšímu praporku. Tuto vzdálenost musí určit zrakem hned, jakmile se postaví na start.

Když zapíšeme počet kroků, běží hráč ke druhému praporku a předá tam papír i nulku hráči svého družstva, ten zapíše svůj odhad vzdálenosti k nejbližšímu následujícímu praporku a předá papír a tužku dalšímu a tak pokračují až k cíli.

Po odstartování hráčů běží organizátor hry ihned k cíli, aby stačil štafety přijmout, pomocníci v etapách sledují, aby hráči, než dostanou štafetu, neodcházeli ze svých míst a aby vzdálenost určovali pouze zrakem. Družstvo, které první doběhne k cíli, získá dva body za rychlost, pak se podíváme, jak je to s přesností určených kroků. porovnáme počet zapsaný hráči v jednotlivých etapách s tím, který nám napsal náš pomocník. Zjistíme, kdo ve které etapě určil nejsprávnější vzdálenost. Za nejlepší určení v každé etapě

zapíšeme jeden bod. podle počtu bodů jednotlivých družstev snadno určíme vítěze.

Závod Apačů

- Druh: běhací
- Místo: trať
- Délka: 10 min
- Hráči: skupiny
- Pomůcky: poselství

Soutěží se o to, který z indiánských kmenů rychleji dopraví poselství k cíli a přinese zpátky odpověď. Trať je obvykle dlouhá 400 m a na každého z osmi běžců připadne padesátimetrový úsek. Náčelník vede kmen a rozestaví jednotlivé posly ve vhodných odstupech, kde čekají, až k nim doběhne předcházející běžec. Od něho převezmou poselství, předají je dalšímu a tam počkají na odpověď. Dobrý osmičlenný kmen dokáže uběhnout s poselstvím čtyři sta metrů a vrátit se za méně než 3 minuty.