

UNIVERZITA PAVLA JOZEFA ŠAFÁRIKA V KOŠICIACH

TVORBA ANIMAČNÝCH PROGRAMOV PRE DETI V DENNOM TÁBORE

Zuzana Küchelová, Petra Tomková



KOŠICE 2023
VYDAVATEĽSTVO ŠAFÁRIKPRESS

UNIVERZITA PAVLA JOZEFA ŠAFÁRIKA V KOŠICIACH
ÚSTAV TELESNEJ VÝCHOVY A ŠPORTU



TVORBA ANIMAČNÝCH PROGRAMOV
PRE DETI V DENNOM TÁBORE

Zuzana KÜCHELOVÁ a Petra TOMKOVÁ

2023
Košice

TVORBA ANIMAČNÝCH PROGRAMOV PRE DETI V DENNOM TÁBORE

Vysokoškolská učebnica

Autori:

Mgr. Zuzana Küchelová, PhD.

Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Ústav telesnej výchovy a športu

Mgr. Petra Tomková, PhD.

Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach, Ústav telesnej výchovy a športu

Recenzenti:

doc. PaedDr. Marie Blahutková, Ph.D

Masarykova Univerzita, Brno

PaedDr. Milena Švedová, PhD. MBA

Prešovská univerzita v Prešove

Tento text je publikovaný pod licenciou CC BY NC SA - CC Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 ("Uvedte pôvod - Nepoužívajte komerčne - Zachovajte licenciu")



Za odbornú a jazykovú stránku tejto publikácie zodpovedajú autori. Rukopis neprešiel redakčnou ani jazykovou úpravou.

Umiestnenie: www.unibook.upjs.sk

Dostupné od: 21.12.2023

DOI: <https://doi.org/10.33542/TAP-0278-7>

ISBN 978-80-574-0278-7 (e-publikácia)

OBSAH

ÚVOD.....	4
DIEŤA A POHYB.....	5
VEKOVÉ CHARAKTERISTIKY DIEŤAŤA V ŠKOLSKOM VEKU	7
MLADŠÍ ŠKOLSKÝ	8
STARŠÍ ŠKOLSKÝ VEK	8
HRA.....	10
FAIR PLAY.....	16
ORGANIZÁCIA ANIMAČNÝCH AKTIVÍT	18
ANIMAČNÝ TÍM.....	19
VEDÚCI TÁBORA	20
VEDÚCI DNÍ	21
ANIMÁTOR HIER	21
HARMONOGRAM ANIMAČNÝCH ČINNOSTÍ.....	23
POMOCOU HIER DO KRAJINY KÚZIEL.....	27
ČARODEJNÍCKA UNIVERZITA	27
SÚBOR HIER S ČARODEJNÍCKOU TÉMATIKOU.....	32
HRY PRE JEDEN TÍM	35
HRY PRE DVA TÍMY	58
HRY PRE VŠETKY TÍMY.....	71
NIEKOĽKO SLOV NA ZÁVER	84
ZOZNAM HIER S ČARODEJNÍCKOU TÉMATIKOU	85
LITERATÚRA.....	89

ÚVOD

V našej publikácii sa budeme venovať detským animačným programom, zameraným na tvorivú činnosť a športovú aktivitu. Ich hlavnou úlohou je zabezpečiť bohaté dojmy a zážitky, množstvo nových vnemov a odreagovanie od všedného dňa. U detí je potrebné zahnať nudu, prirodzeným spôsobom ich motivovať a vyčariť úsmev na tvárach, čo je zrkadlom pozitívneho vnímania prostredia. To všetko nám umožňuje samotná hra. Je zdrojom radosti, miešame v nej často prvky fantázie a obrazotvornosti detí s realitou.

Animačné aktivity napr. formou tábora sú často niečo, čo deti čaká po ukončení celoročnej práce v škole. Ponúkajú veľa možností. Momenty prežiť niečo pekné a jedinečné, s možnosťou sebarealizácie, či strávením spoločných chvíľ s novými kamarátstvami. Tvorba animačných aktivít (programov) súvisí so zámerom obohatenia a naplnenia voľného času rôznym vekovým skupinám. Počas voľného času sa nám otvára pružný a prispôsobivý priestor, sloboda voľby. Voľný čas tu plní rôzne funkcie, ktoré majú spoločný cieľ.

Dobre pripravený program, zaujímavá téma, dynamický priebeh hier, pomáhajú často eliminovať drobné konflikty. Slobodný priestor na realizáciu, organizačné schopnosti a plánovanie. Príprava a realizácia, kreativita, bohatá ponuka a pestrosť programov. To všetko v skratke nájdete v našej publikácii. Ako na to? Snažíme sa vám priblížiť aj na základe našich skúseností. Okrem našej odbornej činnosti v oblasti animácie na univerzitnej pôde, sme boli a aj v súčasnosti sme organizátorkami množstva táborov pre deti.

Treba si uvedomiť, že pred tým ako sa rozhodneme vytvoriť detský animačný program, musíme mať jasno v základných bodoch:

- prečo chceme tábor organizovať,
- pre koho chceme tábor organizovať,
- čo sa od nás ako organizátorského a animačného tímu očakáva,
- čo očakávame od detských účastníkov.

Dôležité je, že animačné aktivity nerobíme len pre deti,
ale realizujeme ich spoločne s deťmi

DIEŤA A POHYB

Cieľom pri práci s deťmi je pomôcť vychovať zdravého, plnohodnotného dospelého jedinca po všetkých stránkach. Zabrániť vzniku a rozvoju patologických situácií, ktoré by mohli ovplyvniť rôzne negatívne zmeny, či vznik a rozvoj hendikepu dieťaťa, ktoré by ho sprevádzalo až do dospelosti. Je dôležité si uvedomiť, že modely správania získané v detstve sa prenášajú aj do ďalšieho života. Jedným z hlavných problémov v dnešnej dobe je spôsob života. Náš súčasný životný štýl ovplyvňuje nárast inaktivity a mnoho negatívnych zmien oproti predchádzajúcim generáciám. Existenciu každého človeka vždy ovplyvňovali štyri základné znaky v jeho živote:

jedlo + pitný režim + pohyb + odpočinok

Platia neustále, ale ich pomer a obsah sa mení aj vplyvom konzumného spôsobu života. Samotný životný štýl jednotlivca je ovplyvňovaný počas celého jeho života rôznymi faktormi, ktoré môžu pôsobiť ako rizikové ale i ochranné. Je veľmi dôležité aby v ňom nastala vyváženosť fyzickej, psychickej aj mentálnej záťaže. Harmonizáciou spomínaných faktorov môžeme dosiahnuť harmóniu v živote.

Každý k uskutočňovaniu svojich plánov potrebuje byť zdravý. Aj preto hovoríme, že **zdravie** je jeden zo základných predpokladov prežitia plnohodnotného života a neoddeliteľne súvisí s našim životným štýlom. Podpora zdravia počas vývinu dieťaťa má veľký vplyv na jeho budúce zdravie v dospelosti.

Ľudský **pohyb** predstavuje základný prejav života, ktorý je spájaný ako jeden z oporných pilierov zdravia človeka. Tvorí základ akejkoľvek aktívnej činnosti a je iniciovaný jedincom. V ľudskom pohybe sú harmonicky prepojené zložky: fyzická, mentálna, psycho-sociálna a kultúrna. Samotný pohyb je univerzálnym výrazovým prostriedkom človeka pre vyjadrenie pocitov, nálad, potrieb a myšlienok (Liba, Buková 2012). Často slúži aj k uspokojovaniu a dosiahnutiu našich potrieb. Pohyb chápeme ako každú pohybovú činnosť, ktorá v dostatočnej miere zvyšuje požiadavky na funkčnosť organizmu, vyžaduje si energetický výdaj nad úroveň vydaja v pokoji.

„Pohybová aktivita je súbor cielavedome vykonávaných pohybových činností jednotlivca alebo skupiny“ (Baráth, Halmová, Šimonek 2004, s. 23). Pri vykonávaní **pohybovej aktivity** hovoríme o mnohostrannej činnosti človeka (Uher, Švedová, Küchelová 2020). Pravidelná pohybová aktivita ovplyvňuje organizmus ako celok, pôsobí na vnútorné prostredie, na činnosť jednotlivých orgánov a ich vzájomnú koordináciu a tým ovplyvňuje ontogenézu jedinca. Jej obsah a zameranie často určujú ciele, ktoré chceme pomocou nej, alebo prostredníctvom nej dosiahnuť. WHO ju charakterizuje ako „akúkoľvek aktivitu produkovanú kostrovým svalstvom a spôsobujúcu zvýšenie pulzovej frekvencie a dýchania“ (WHO 2004).

Pohybovú aktivitu môžeme rozdeliť do štyroch skupín **podľa životného štýlu**:

1. Habituálna, bežná pohybová aktivita. Môže byť organizovaná i neorganizovaná vo voľnom čase, zamestnaní i v škole (bežná motorika, hry, šport a iné).

2. Organizovaná, štruktúrovaná pohybová aktivita. Riadi ju konkrétna osoba počas tréningovej či cvičebnej jednotky.

3. Neorganizovaná pohybová aktivita. Jednotlivec si ju volí slobodne, podľa vlastných potrieb a záujmov vo voľnom čase bez dozoru.

4. Realizovaná podľa životného štýlu, napr. počas jedného týždňa. Jej súčasťou môžu byť organizované i neorganizované pohybové aktivity ako súčasť dopravy a presunov (Uher, Švedová, Küchelová 2020).

Uvedomujeme si, že cieľom výchovy od najmladšieho veku je viesť každého jedinca k rozvoju a upevňovaniu vlastného zdravia. Okrem geneticky podmienených determinantov sa na rastovom vzorci u každého jednotlivca významným spôsobom podieľajú faktory životného prostredia. Popredné miesto prináleží najmä výžive, zdravotnému stavu a **pohybovej aktivite**.

Pohyb, je pre dieťa prirodzeným prejavom života. Vychádza z biologickej potreby organizmu a súčasne vplýva na správny telesný vývin, posilňuje ústrojenstvo organizmu, vyššiu hustotu kostí, zlepšuje kardiovaskulárne zdravie. Pomáha pri prevencii mnohých chronických neinfekčných ochorení, najmä diabetu, znižuje obezitu. Pomáha deťom pri rozvoji sebaregulačných schopností a zároveň vplýva na rozvoj sociálnych zručností a v tvorbe vlastného JA. Pohyb je emócia, ktorá prináša množstvo zážitkov, prispieva výchove vôľových vlastností a učí lepšie zvládať stresové situácie (Peráčková, Peráček 2016, Franková 2017).

VEKOVÉ CHARAKTERISTIKY DIEŤAŤA V ŠKOLSKOM VEKU

Detský organizmus sa neustále vyvíja. Každé dieťa má svoju individuálnu, jedinečnú rastovú charakteristiku. Poznanie zákonitostí motorického vývoja detí umožňuje správne usmerňovať a rozvíjať nielen ich pohybové predpoklady v procese telesnej a športovej výchovy, ale adekvátnymi **voľnočasovými pohybovými aktivitami** významne ovplyvňovať štruktúru ich osobnosti v rámci intelektuálneho, psychického a sociálneho rozvoja. Z pedagogického hľadiska sú pre nás zaujímavé etapy od narodenia po dosiahnutie dospelosti, t. j. približne do 20 rokov. Počas tohto obdobia sa **snažíme a môžeme vývin jednotlivca zámerne ovplyvňovať**. Uvedomujeme si, že pohybová aktivita v detskom veku je fyziologicky vyššia ako u dospelých jedincov. Sedavé správanie v období raného detstva sa takmer nevyskytuje. Pravidelné pohybové činnosti priaznivo pôsobia na dĺžku života a jeho kvalitu.

Ontogenéza človeka je celý čas úzko prepojená s pohybom, čím ju aktívne usmerňuje, vytvára i ovplyvňuje v jednotlivých etapách. Často je vhodným ale aj potrebným doplnením nášho voľného času. Z pohľadu ontogenetického vývoja človeka, majú jednotlivé fázy jeho vývinu rôzny vplyv na motorický prejav človeka. Z toho hľadiska je potrebné poznať rozdiely etáp v ontogenéze a vedieť deťom cielene prispôbiť obsah pohybových aktivít, ale aj zvoliť vhodnú interakciu dospelého s nimi. Periodizačný systém delenia vývinových období dieťaťa najčastejšie používa členenie na 15 období v troch základných etapách: mladosť, dospelosť a staroba. Naším zámerom je upútanie pozornosti na **školský vek**, ktorý spadá do obdobia mladosti.

Mladosť delíme do jednotlivých etáp:

- prenatálne obdobie,
- novorodenecké (narodenie až 2. týždne),
- obdobie dojčťaťa (od 2. týždňa do 1. roka),
- obdobie batolaťa (od konca 1 do 3 rokov),
- predškolský vek (od 3 do 6 rokov),
- mladší školský vek (od 6 do 11 rokov),
- starší školský vek (od 10 do 14 rokov),
- ranná adolescencia (od 13 do 17 rokov),
- neskorá adolescencia (od 16 do 21 rokov)

(Klindová, Rybárová 1985; Vágnerová 2000; Končeková 2007).



Školský vek rozdeľujeme na dve základné obdobia, mladší školský vek a starší školský vek. Je rozhodujúci pre nadobúdanie skúseností a uvedomenie si úrovne a možností vlastných schopností a kompetencií.

MLADŠÍ ŠKOLSKÝ

Vek zahŕňa prvých 5 rokov života dieťaťa počas školskej dochádzky. Je charakteristický veľkou potrebou pohybu, prudkými emočnými zmenami a hovoríme mu aj štádium zvýšeného motorického chápania a učenia (Hájek, Hofbauer, Pávková 2008). Kontrola pri držaní tela je už podobná dospelému jedincovi. Presnosť pohybov (6 – 8 r.) je ešte nedostatočná, pretože schopnosť koordinácie, predovšetkým malých svalových skupín je malá. Pri hrubej motorike postupne vďaka dozretiu percepcie, zvyšuje sa reakcia aj kontrola pohybov, ich presnosti. Zvládajú šplhanie, skoky, poskoky, preskoky, hody, chytanie aj balančné cvičenia. Zručnosti jemnej motoriky sú plynulejšie, rýchlejšie aj ľahšie vykonávané. Dieťa vie plánovať aj spätne kontrolovať svoj pohyb, zapája rytmickosť. Rozvíjame v tomto vekovom období hlavne schopnosti silové, rýchlostno-silové aj obratnostné. Obsahujú prvky dynamickej sily aj vytrvalosti. Uprednostňujeme všestranný pohybový rozvoj pred jednostranným, rýchlostno-koordinačné pohybové aktivity pred silovými. Zvyšujeme podiel zapojenia detí do organizovaných foriem pohybových aktivít. Snažíme sa o osvojenie širokej palety pohybových zručností. Je dôležité aby nepretržité sedenie neprekročilo počas dňa viac ako 90 min. Dieťa v období mladšieho školského veku je veľmi pohyblivé. Pohyb spôsobuje deťom radosť. V organizovaných činnostiach musí dominovať hravý princíp, teda radostný charakter pohybových aktivít. Pozornosť by sme mali venovať i rozvoju koncentrácie, posilňovaniu vôle, formovaniu osobnosti, otázkam životosprávy a celkovému životnému štýlu.

STARŠÍ ŠKOLSKÝ VEK

Je vo všeobecnosti chápaný ako obdobie racionálnej pohybovej stimulácie. Nutnosťou striedania kvantity aj kvality pohybu, ktoré závisia vo veľkej miere od správnej motivácie a stupňa vývoja dieťaťa. Je aj vhodným doplnením voľného času. Začína prvými znakmi pohlavného dospievania (sekundárne pohlavné znaky) a zreteľným nárastom do výšky. Okrem hormonálnych zmien sledujeme aj nárast svalstva (hrozí hypertrofia aj hypotrofia) a kostné zmeny. Chlapci majú hlavne záujem o silové cvičenia, pričom dievčatá uprednostňujú obratnostné cvičenia. Vrcholí zdokonaľovanie koordinačných schopností rúk (presnosť, rýchlosť, úchop, zručnosť), čo súvisí aj so skoro ukončeným vývojom nervového aparátu. Je dôležité zabezpečiť veľkú

pestrosť a rozmanitosť cvičení pri prepojení myšlienkového aj pohybového prejavu jednotlivca aj skupiny. Uprednostňujeme v tomto období aktívny odpočinok s preferenciou hier súťaživého charakteru, prepojený so socializáciou s vrstovníkmi. Sociálna interakcia, komunikácia, spolupráca, upevňovanie a vytváranie vzťahov je dôležitá súčasť vývoja dieťaťa v tomto období. V tomto veku je vhodné vykonávať pohybovú aktivitu na rozvoj koordinácie, rýchlosti, orientáciu v priestore a čase. Ak sa deti do 13. – 14. roku naučia správne technicky vykonávať pohyby, v neskoršom veku s rozvojom svalovej sily a vytrvalosti, môžu dosahovať športové výsledky na výbornej úrovni (Feč, Feč 2013). Pubertálne obdobie je veľmi náročnou životnou etapou pre jedincov z pohľadu vlastnej psychiky a socializácie. Adolescenti sa v snahe udržať si svoju vlastnú integritu niekedy nadmerne identifikujú s hrdinami rôznych sociálnych skupín a to do tej miery, že začínajú strácať svoju vlastnú identitu. Jedinci chcú zaujať svoje miesto v spoločnosti, či už vo viac-menej konvenčných rolách, alebo aj v rolách, ktoré predstavujú výzvu pre doteraz zaužívané spôsoby v spoločnosti (Laczo 2014).

Každé dieťa ktoré sa zúčastní tábora je "iné". Má iné možnosti, záujmy, záľuby, vlastnosti, návyky. Prichádza z iného rodinného prostredia. Má rozdielne zázemie, rozdielny počet súrodencov. Každé dieťa sa snažíme pochopiť také aké je a zvoliť k nemu správny prístup. Možno budú medzi deťmi aj deti napr. s poruchou správania. Jej genézu (zrod) môžeme hľadať v následku nevhodnej výchovy, alebo aj v následku vývinovej poruchy: ADD (porucha pozornosti, fyzický nepokoj – zasnené deti), ADHD (neurologická porucha spôsobujúca nepozornosť, hyperaktivitu, impulzívnosť). Zahrňujeme tu aj deti s poruchou autistického centra (Aspergerov syndróm), LMD (ľahká mozgová disfunkcia), deti so špecifickými poruchami učenia, vývinovými poruchami reči či hyperaktivitou. Medzi tzv. "iné deti", ale môžeme začleniť aj deti, ktoré sú len povahou plaché, uzavreté, motoricky menej vyspelé či vzdorovité. Každé takéto dieťa je potrebné bližšie spoznať. Dôležité je komunikovať (organizátor, animátor) s rodičom a zistiť, ako je najvhodnejšie sa k nemu správať v nepredvídaných situáciách.

Činnosti, ktoré realizujeme s deťmi im môžu často pomôcť prekonať rôzne prekážky a veľké pozitívum prináša ak sú aj zábavné, hravé, podnecujúce radosť a fantáziu (Pávková a kol. 2002, Neuman 1998). Pri každej aktivite je veľmi dôležitá správna **motivácia** detí. Ak ich zaujmeme, o jej realizáciu a praktickú aplikáciu podľa nami navrhnutých pravidiel budú mať záujem a aj ich osobný zážitok bude väčší a intenzívnejší. Motivácia je často jedným z dôležitých faktorov, ktoré sa spolupodieľajú na rozhodnutí, ako sa človek (dieťa) bude správať a aký výsledok má a bude mať jeho konanie. Motívy

dávajú správaniu človeka psychologický zmysel, určitú hodnotu. Vnímame ich formou snaženia, chcenia, naplnenia túžby, vynaloženia úsilia, splnenia želania či očakávania. Ale môže sa motivácia prejaviť aj určitým tlakom, záujmom, špecifikovaním účelu, cieľa. Na samotnú motiváciu jednotlivca môže vplývať všetko, čo prežívame, po čom túžime, k čomu máme odpor, čo sa snažíme dosiahnuť, aké máme ideály a pod. Motivácia jednotlivca a jeho správania môže vyplývať väčšinou z vnútorných pohnútok, z vnútornej potreby. Prevažne sa ale zakladá na vonkajšej pohnútku (Brestovanský 2013). Pri práci s deťmi je dôležité si uvedomiť, že sa rýchlejšie môžu začať nudiť z rôznych príčin ako dospelý a aj preto práca s deťmi si vyžaduje určité tempo a rôzne variácie.

HRA

Hra tvorí neoddeliteľnú súčasť života človeka odnepamäti. Je v živote dieťaťa **najprirodzenejšia činnosť a zároveň nenahraditeľný prostriedok výchovy a vzdelávania**. Môžeme ju využívať vo forme individuálnej alebo kolektívnej činnosti, vykonávanej aj pre vlastné potešenie. Dieťa ju vníma ako prostriedok zábavy a oddychu v jeho voľnom čase (Piaget, Inhelder 2010). Táto forma činnosti sa odlišuje od práce a aj od učenia. Dokáže dieťaťu sprostredkovať vnemy, pocity do zrozumiteľnej podoby a následne preformovať do vedomostí. Je rôznorodá a mnohými faktormi ovplyvniteľná činnosť. Počas hry môžeme vyjadriť vlastné vnútorné pocity, postoje. Je neodmysliteľným komunikačným prostriedkom a poskytuje obrovské množstvo poznatkov, podnetov, skúseností.

hra prináša
radosť

+

je spôsobom
učenia sa

+

ale nemá vždy
svoj cieľ

V hre môžeme prejsť do vysnívaného sveta, ktorý si môžeme sami vytvárať, prispôbovať a dávať mu vlastné pravidlá. Prispieva k rozvoju poznatkov, zručností, schopností ale nemá charakter stáleho a nemenného konania. Hra prináša jej účastníkovi uspokojenie, zábavu, rozptýlenie, veselosť a radosť. V prípade prehry prirodzene aj negatívne emócie. Chápeme ju ako spontánnu činnosť, ktorá je slobodným seba uplatnením človeka (dieťaťa). Nie je činnosťou na rozkaz.

V tejto širokej oblasti s neobmedzeným počtom aktivít a rôznych činností je dôležité si odpovedať na niektoré otázky:

1. Čo bude cieľom našej hry?
2. Čo pomocou hry chceme rozvinúť?
3. Čo pomocou hry chceme dosiahnuť?
4. Aký vplyv bude mať hra na dieťa?

Prvotné znaky hry:

1. Hra spôsobuje **radosť** (navodzuje príjemné pocity, prináša radosť, zábavu, uvoľnenie a vytvára dobrú atmosféru v kolektíve).
2. Hra **pomáha učniu** (upevňuje vedomosti, trénuje pamäť, formuje poznávacie schopnosti, myslenie a získava základné vedomosti, poznatky a návyky o práci).
3. Hra nemá formu výsledného konania (nejde o výsledok, ale o jej samotný priebeh).
4. Hra je prevažne **spontánna** (nie je závislá od vonkajších okolností, s pocitom slobody a vlastného rozhodnutia).
5. Hra môže byť univerzálna (má byť **pre všetkých**).
6. Hra môže obsahovať **prvky symbolickosti** (reprodukuje čo dieťa prežilo alebo môže prežívať).
7. Hra môže obsahovať **fantazijné prvky**.
8. Hra pomáha aj **pozitívnej citovej účasť** (určité roly, empatia) (Podhájecká a kol. 2007; Líšková, Matušíková 2012).

Hry pre deti nerealizujeme len s cieľom aby sa deti hýbali a aby sme na základe ich šikovnosti dokázali ohodnotiť celý kolektív. Potenciál hry obsahuje oveľa viac funkcií, ktoré ak sú správne riadené, dokážu nádherným smerom ovplyvňovať osobnosť dieťaťa.

Funkcie hry:

- **Socializačná** - deti sa navzájom spoznávajú, získavajú nových priateľov. Spoznávajú rôzne osobnosti a učia sa s nimi vychádzať. Vnímajú animátorov ako autoritu no zároveň spolupracujú na dosahovaní spoločných cieľov.
- **Motivačná** - vďaka vonkajšej motivácii (zaujímavosť a netradičnosť hry, vizuálna atraktívnosť pomôcok, pozitívny postoj animátorov, povzbudzovanie kolektívu) sa rozvíja vnútorná motivácia, ktorá podporuje zdravé sebavedomie a pozitívne myslenie.
- **Kognitívna** - hry rozvíjajú schopnosť spracovania vonkajších podnetov a podporujú myslenie detí.

- **Komunikačívna** – hry rozvíjajú svoju verbálnu aj neverbálnu komunikáciu (ústne ale aj pohybom, gestami ...) priamo počas hry, ale aj mimo nej so svojimi rovesníkmi aj s dospelými.

- **Mravná** – deti si zvykajú na disciplínu a učia sa dodržiavať pravidlá spravodlivej hry. Za pomoci animátora vnímajú vhodné a nevhodné riešenia situácií, čo podporuje správny rozvoj ich mravnej stránky osobnosti.

- **Zábavná a rekreačná** - pri hre sa deti väčšinou odreagujú. Pri vhodne zvolenej tematike a dobrej organizácii hry, má hra pozitívny dopad na vnímanie detí a tým dosiahneme prirodzenú radosť z pohybu a dobrú náladu.

- **Telesná** - popri hraní rozvíjame ich pohybové schopnosti, no najmä zručnosti, ktoré zlepšujú celkovú motoriku detí.

- **Relaxačná a terapeutická** – dieťa sa nesústreďí na to, čo ho trápi, ale spontánne vykonáva pohyb z ktorého má dobrý pocit. Pri hraní využívame preventívne cvičenia, často špeciálne a konkrétne zamerané. Pri hraní tiež rozvíjame psychomotorické kompetencie, používame všetky zmysly, prejavujeme túžbu a ochotu sa hýbať.

- **Diagnostická a kontrolná** - pomocou hry vieme u detí sledovať ich predispozície alebo úroveň rozvoja ich schopností či zručností.

- **Normatívna a formatívna** – poskytuje dieťaťu spätnú väzbu o jeho výkone a o tom, ako ho môže ešte zlepšiť.

Hry môžeme rozdeliť podľa rôznych hľadísk na niekoľko skupín:

- hry podľa schopnosti, ktoré hra rozvíja,
- hry podľa vývinových znakov,
- hry podľa aktívnej činnosti detí,
- hry podľa cieľa,
- hry podľa cieľa a priebehu aktivity,
- hry podľa miesta vykonávania,
- hry podľa obsahovej stránky,
- hry podľa hlavnej povahy činnosti,
- hry podľa počtu detí,
- hry podľa druhu reakcie,
- hry podľa tempa,
- hry podľa počtu aplikácií,
- Iné....



Princípy v hre:

- a) Dieťa musí získať základnú informáciu, ktorú si po svojom interpretuje.
- b) Potrebuje mať priestor pre vytvorenie vlastných konceptuálnych schém a konceptuálnych máp.
- c) Dieťa svoju interpretáciu stále prehodnocuje a vyhodnocuje z rôznych uhlov pohľadu.
- d) Svoje poznanie nevyhnutne aplikuje v praktickej činnosti a overuje si pravdivosť a objektívnosť poznatkov.
- e) Pre dieťa je nevyhnutné overovanie emocionálne prežíť. Má právo na úspech aj neúspech.
- f) Je nevyhnutné pre dieťa stále hodnotiť svoje činnosti a vyhodnocovať ich účinnosť.
- g) Dieťa potrebuje hodnotiť vplyv vlastnej kompetencie na iných.

Štruktúra hier:

- a) Cieľ - je v súlade so vzdelávacím cieľom, má pôsobiť motivačne, vzbudiť záujem detí o činnosť a učenie.
- b) Vlastná hravá činnosť - plní stanovené didaktické ciele, má pocit, že sa hrá.
- c) Pravidlá - stanovené presne a zrozumiteľne, oboznámiť pred hrou, počas hry sa meniť nesmú, dohliada sa na ich dodržiavanie, dopredu oboznámiť so sankciami za nedodržiavanie pravidiel, dávajú dieťaťu oporu pre jeho činnosť. Platia pre všetkých účastníkov hry rovnako. Vyžadujú čestnosť, správanie fair play, učia ovládať sa a vážiť si protihráča. Sú prostriedkom socializácie.
- d) Vyhodnotenie – záver - vyhlásenie výsledkov, určenie najlepšieho riešiteľa, vyhodnotenie splnenia zadania, kontrola dodržiavania pravidiel. Hodnotenie by malo vyznievať pozitívne, pôsobí ako sociálna motivácia.

Realizácia hry:

- a) Zohľadniť primeranosť hernej aktivity.
- b) Dobre pripravená a zrežirovaná.
- c) Vhodný úvod a dobrá motivácia.
- d) Premyslené možné reakcie, problémy, otázky...kt. by mohli počas hry nastať.
- e) Didaktické pomôcky jednoduché a vhodné pre všetkých, v dostatočnom množstve.
- f) Prispôbiť priestorom.

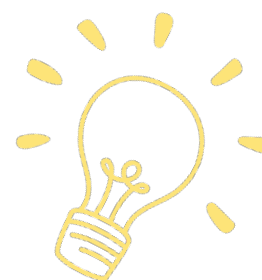
- g) Trvanie od 5-10 min...
- h) Vyvarovať sa prejavom neúcty, sebeckosti, povýšenosti.
- i) Podporovať a povzbudzovať k lepšiemu výkonu.
- j) Skupina – kolektívna spolupráca.
- k) Všetci hráči musia dodržiavať pravidlá.
- l) Nezabudnúť na vyhodnotenie, hodnotenie, sebahodnotenie.

Prečo by mala mať hra svoj špecifický názov?

Tvorba názvu každej hry je veľmi dôležitý proces. Ovplyvňuje nie len priebeh, ale aj zapojenie a následný úspech hry v jej realizácii aj po realizácii účastných detí. Deti sú náročný spotrebiteľ aj účastník. Tak ako sme si už napísali vyššie, cieľom každej hry má byť, aby sa dieťa zahrlo a zároveň aj podporiť socializačný proces u detí medzi 10 – 12 rokom. Je dôležité pri výbere názvu brať v úvahu detský svet plný predstavivosti a fantázie.

Čo potrebujeme vedieť o deťoch pri vymýšľaní hry a názvu hry?

- aké hry deti hrajú,
- prečo sa deti hrajú dané hry,
- prečo je hranie hier zábavné pre deti,
- kde sa konkrétne hry deti hrajú,
- kto každý bude hry hrať,
- koľko detí bude hrať hru,
- kedy sa budú hrať,
- čo je zvláštne a zaujímavé v hre,
- aké priestorové podmienky sú potrebné,
- prečo by mala mať hra navrhovaný názov.



Názov hry má pomôcť deťom pochopiť podstatu témy. Má pozitívny vplyv na motiváciu detí, ako aj na rozvoj ich tvorivých riešení. Napomáha interaktívnemu vzdelávaniu aj aktívnemu prispievaniu so svojimi vedomosťami počas hry. Podnecuje zvedavosť. Pri skupinovej práci, je dôležité deťom počas hrania hry neustále poskytovať nepretržitú podporu.

POHYBOVÉ HRY

Pri zmene činností počas ontogenézy dieťaťa od sedavých k pohybovým, je hra dôležitým nástrojom k učeniu, pretože svojou podstatou vie zaujať. Ide tu o výchovný a vzdelávací proces hlavne z hľadiska ich somatického, fyziologického, psychologického a sociálneho vývoja. Často je pre nich charakteristická jedinečná atmosféra, jednoduché pravidlá a aj vďaka tomu sa stávajú prostriedkom relaxácie a regenerácie.

Pohybové hry môžu byť zamerané na nácvik, zdokonaľovanie herných činností jednotlivca, zručnosti aj rozvoj pohybových schopností. Majú využitie aj ako kompenzačný faktor k jednostrannému zaťaženiu u detí. Je veľmi dôležitá aj v športovom tréningu detí a mládeže.

Zásady pri výbere a vedení pohybových hier:

- Pohybová hra musí byť primeraná veku a pohybovej vyspelosti hráčov.
- Pri výbere pohybovej hry sa vychádza z cieľu tréningovej jednotky.
- Striedavé uplatňovanie rôznych pohybových hier v tréningu, a to tak ako na zdokonaľovanie herných činností, tak aj na rozvoj jednotlivých pohybových schopností a korčuliarskych zručností (vysoká variabilita).
- Výber pohybovej hry ovplyvňuje náčinie, náradie a prostredie na realizáciu.
- Zrozumiteľne vysvetlenie pravidiel (názorná ukážka).
- Optimálny počet hráčov pre vybranú pohybovú hru.
- Zásada vyrovnanosti súťažiacich družstiev.
- Zásada spravodlivého rozhodovania.



Aby sme mali všetci dobrý pocit z hry, musia sa dodržiavať pravidlá

Na vývoj každého dieťaťa vplýva rodina, spoločnosť, prostredie, v ktorom vyrastá. Nie náhodou sa deti hrajú na povolania svojich rodičov alebo skúšajú ich oblečenie. Nejde len o hru v napodobovaní, ale o symboliku: dieťa sa túži podobať na rodičov, ktorých s obľubou kopíruje. Dospelí sa zvykneme často vyhovárať na nevhodný obsah, ktorý je ponúkaný deťom prostredníctvom sociálnych sietí či v televízii, čomu prikladáme veľké percento ich kreovania osobnosti. Deti však prijímajú modely správania v prvom rade na základe príkladu svojich rodičov. Lebo rodičia a rodina sú živou prítomnosťou a preto im treba odovzdávať okrem iných oblastí aj správne vzorce správania sa v sociálnej a morálnej oblasti športu. V rámci morálky a etiky sa pojem **fair play** ruka v ruke vyvíjal pri športových činnostiach. Fair play je ale oveľa viac ako len hra podľa pravidiel (Ráčzova 2016). Zahŕňa v sebe pojmy ako priateľstvo, rešpektovanie iných a súťaženie v správnom duchu. Znamená nielen spôsob správania sa, ale aj spôsob myslenia v kolektíve. Dôležitým akcentom je, že pri športovaní vylučuje podvádžanie a nešportové správanie. Vyznávať myšlienku fair play znamená pochopiť, že šport prináša najmä radosť po tuhom a čestnom boji, aj keď nemusíme zvíťaziť (Európska charta o športe 2001). Prospech, ktorý poskytujú športové zážitky pre deti a celkovo pre spoločnosť, môže dosiahnuť maximum len vtedy, ak sa fair play dostane z terajšej okrajovej pozície do centra nášho záujmu. Musí sa stať najvyššou prioritou všetkých, ktorí priamo alebo nepriamo ovplyvňujú a podporujú športové zážitky detí a mládeže prostredníctvom Kódexu športovej etiky (Etický kódex SOŠV, 2021).



Desatoro princípov FAIR PLAY:

1. Víťazstvo za každú cenu nie je cieľom a poslaním športu.
2. Prehry i víťazstvá prežívaj emotívne, ale dôstojne.
3. Na športovisku buď za každých okolností čestný.
4. Váž si výkon súpera i spoluhráčov.
5. Rešpektuj rozhodcov a pravidlá.
6. Pomôž aj vtedy, keď riskuješ stratu dobrého výsledku.
7. Váž si podporu rodičov, učiteľov, trénerov.
8. Nenič športový výstroj, chráň svoje okolie.
9. Buď vzorom pri reprezentácii krajiny, klubu, školy.
10. V športe využij psychické, fyzické a morálne sily i schopnosti.

(<https://www.olympic.sk/fairplay>)



ORGANIZÁCIA ANIMAČNÝCH AKTIVÍT

Animačné aktivity by mali byť hravé, spontánne, autentické, cielene projektované a tvorivé. Vyplývajú z konkrétnych podmienok, cieľov, aktuálnych potrieb konkrétnej vekovej kategórie, okolia, situácie a pod. (Novotná 2017; Hanuš, Chytilová 2009). Mimoriadny akcent sa kladie na výber témy, s výraznými špecifickými prvkami, ktoré dotvárajú celkový dojem animačných aktivít. Zároveň zohľadňujú požiadavky, vekové a osobnostné limity detí a podporujú kultiváciu človeka (Blahutková, Küchelová a kol. 2017). Pohybové aktivity v animácii umožňujú dobrovoľnú a voľnočasovú participáciu (Švedová, Uher, Buková 2010).

Základné delenie animačných aktivít podľa obsahu:

- Kultúrne
- Vzdelávacie
- Športové
- Zábavné



Jednotlivé animačné aktivity sa obsahovo môžu prelínať, čo je práve pre pestrosť a atraktivitu hier vítané. Zo skúseností vieme, že ako každá hra obsahuje v sebe prvok súťaživosti, každá súťaž je aj hrou, v ktorej chce účastník vyhrať, dokázať, že je lepší ako súper. Záujem detí o súťaženie možno podnecovať organizovaním rozličných súťaží, a to nielen v priebehu dňa, ale aj v rámci večerného programu.

Animačné aktivity, hry, súťaže, v našej publikácii smerujeme ako hlavný obsah činností v **prímestských táboroch**. Je to špecifický druh tábora hlavne pre to, že deti sú ubytované doma. Rodičia ich ráno do tábora privádzajú a večer si ich vyzdvihujú. Všetci sa riadia presne určeným časovým harmonogramom. Vždy je dohodnuté miesto príchodu a odchodu. Vopred je určené a dohodnuté na konkrétny deň čo budú deti potrebovať (plavky, čiapku, pršiplášť, turistickú obuv...). S rodičmi si dohadujeme spôsob stravovania, navzájom si pre prípad potreby vymieňame kontakt (úraz, zmeny, neskorý príchod). Potrebná je tiež agenda príchodu aj odchodu detí a zaznamenávanie ich sprievodu (či môžu ísť s babkou, bratom, sestrou, samé).

Frekvencia a dĺžka trvania tábora či samotných animátorských aktivít je rôznorodá a širokospektrálna. Môžu trvať niekoľko hodín, dní, či týždňov. Aktivity môžu byť ponúkané v rámci pravidelného i nepravidelného programu. Na ich realizáciu a organizáciu môžeme vybrať rôzne prostredie a rozličné miesta.

Potrebné body plánovania tábora:

1. Tématica tábora.
2. Charakteristika cieľa programu.
3. Cielová veková skupina jej početnosť, veľkosť a počet skupín.
4. Špecifické a originálne prvky programu.
5. Celkový čas tábora, čas potrebný na prípravu a realizáciu hier.
6. Miesto pre organizáciu tábora.
7. Propagácia tábora.
8. Technické a odborné zabezpečenie.
9. Náhradný program v prípade nepriaznivého počasia.
10. Podrobný časový harmonogram činností a programu.

ANIMAČNÝ TÍM

Základným predpokladom pre tvorbu animačných aktivít je **animačný tím**. Animačný tím je zostavený predovšetkým z **animátorov**, ktorí môžu mať rôzne funkcie (Ďuriček, Černák, Obrodyňski 2001). Disponujú predpokladmi pre prácu s deťmi. Základný predpoklad pre výber animátora je, že má byť tímový hráč (Kaplánek 2013). Príprava a realizácia dobrého tábora závisí od vzájomnej spolupráce medzi animátormi. Animátor má byť priateľský, pretože všetky animačné aktivity sú o práci s ľuďmi. Musí ovládať, ktoré typické skupiny vlastností sa u účastníkov môžu vyskytovať, poznať ich charakteristické znaky, ktorými sa navonok prejavujú (predškolský vek, mladší školský vek, starší školský vek...). Animátor je ten, ktorý vytvára podmienky na aktívne využitie voľného času pre detí (Kratochvílová 2010). Pripravuje program a vie ho špecifikovať k jednotlivým vekovým kategóriám detí a mládeže (tance, maľovanie, spoločenské alebo športové hry, diskotéky a pod.). Animátori v tábore v istej miere nahrádzajú deťom ich rodičov. V situáciách, kedy im musia porozumieť, vedieť ich podporiť ale aj pokarhať. Sú ich radcami, pomocníkmi, dôverníkmi a priateľmi! Podporujú individuálny rozvoj členov skupiny, ich kreativitu, inovačný potenciál (Hermochová, Vaňková 2014), komunikáciu v skupine, komunikáciu skupiny s okolím. Ako profesionál pri kontakte a v komunikácii s ľuďmi musí vždy navonok pôsobiť uvoľnene, mierne, veselo, hravo. Ku každému pristupuje primerane, spravodlivo a nestranne (Švedová 2023). Dôležitá je aj neverbálna komunikácia pri ktorej ovláda svoje gestá a mimiku tváre. Ak je potrebné, vie poskytnúť individuálny prístup a zvýšenú pozornosť pre konkrétne dieťa (agresívne, problémové či utiahnuté správanie..). Spíňa odborné predpoklady a disponuje vlastnosťami, schopnosťami, poznatkami,

skúsenosťami (Uher, Švedová, Šenková 2013). Špecializuje sa podľa povolania, ktoré vykonáva (šport, hudba, tanec...).

Animátor musí spĺňať:

- odborné a kvalifikačné predpoklady,
- psychické osobnostné charakteristiky hodné animátora.

Vlastnosti: priateľský, srdečný, úprimný, trpezlivý, pohotový, presný, čestný, ochotný pomôcť, spoľahlivý, hodnoverný, plný fantázie, sympatický, s udržiavaným zovňajškom, čistotný, upravený, má príjemný hlas, vhodné verbálne vyjadrovacie schopnosti, manuálne alebo remeselné zručnosti, schopnosť vydržať fyzické aj psychické zaťaženie.

Zostavenie tímu:

Vedúci tábora
Vedúci dní
Hlavní animátori
Pomocní animátori
Pomocníci
Zdravotník



VEDÚCI TÁBORA

Dozerá na obsah a rozdelenie animačných aktivít v tábore tiež dohliada na jednotlivých pomocníkov. Svojím nadaním dobrého organizátora vie vybrať správnu hru a nastaviť ju na správny čas. Má pod kontrolou príchody a odchody detí, orientuje sa v dani. Pozná svojich pomocných animátorov a dokáže flexibilne prevziať vedenie ktorejkoľvek roly. Hlavnými podmienkami pre rolu vedúceho tábora sú:

- vek nad 18 rokov,
- pedagogické vzdelanie (VŠ alebo stredoškolské vzdelanie, pedagogické minimum, kurzy, alebo certifikáty týkajúce sa animačných aktivít),
- skúsenosti s prácou s deťmi,
- prax v táboroch ako animátor – vedúci,
- dobré organizačné zručnosti, komunikačné schopnosti a zodpovednosť,
- aktívna účasť na príprave tábora, ktorej velí.

VEDÚCI DNÍ

Môže byť jeden animátor na celý priebeh tábora, môžu sa striedať viacerí, alebo môže byť každý deň vedúci iný animátor. Vedúci dní alebo dňa, má jasnú predstavu o fungovaní programu a obsahu jednotlivých aktivít. Ide príkladom pre ostatných animátorov, vie ich prirodzene motivovať k činnosti, má kreatívne myslenie na základe ktorých dotvára aktivity. Je schopný komunikovať, zadávať úlohy, rozdeľovať činnosť a flexibilne prispôsobovať hry, priestor, pomôcky a pod., podľa aktuálnych podmienok (či už podmienok počasia ale aj iných nepredvídaných okolností ako napr. zranenie, zničenie pomôcky, časový sklz, zmeškaný autobus potrebný k presunu, neskorý príchod detí...). Je potrebné, aby disponoval náhradnými hrami v prípade časových kolízií. Hlavné podmienky pre rolu vedúceho dňa sú:

- mať skúsenosti s prácou s deťmi a pozitívny vzťah k nim,
- vedomosti o vekových zákonitostiach detí,
- kreatívne myslenie a organizátorská schopnosť plánovania hier,
- schopnosť flexibilných riešení,
- aktívna účasť na príprave tábora, kde ma detailný prehľad o dianí v danom dni,
- byť zodpovedný za pomocných animátorov, obsah hier a využívané pomôcky.

ANIMÁTOR HIER

Samozrejmosťou spĺňa všetky vlastnosti, ktoré sme si vyššie pri špecifikácii roly animátora spomínali. Dôležité je, že detailne ovláda hru, ktorá mu bola pridelená. Dôkladne a jasne vysvetľuje podmienky hry deťom, ovláda princípy fair play a dodržiava ich. Spravodlivo hodnotí a ma rovnaký meter na všetky deti. Podieľa sa na dotváraní aktivít. Zodpovedá za organizáciu aktivít a za pomôcky, ktoré sa v nich využívajú. Je potrebné aby hodnotil priebeh hry, počas ktorej zároveň povzbudzuje a motivuje deti k zapájaniu sa do hry. Vytvára príjemnú súťaživú ale aj priateľskú atmosféru. Hlavné podmienky pre rolu animátora hier:

- mať priateľský prístup k deťom a vedieť im porozumieť,
- byť motivátor,
- pozitívne naladený a komunikatívny človek,
- zástanca fair play,
- dôkladný a zodpovedný.



POMOCNÍ ANIMÁTORI

Sú súčasťou tímu a pomáhajú pri príprave programu. Sú ochotní spolupracovať, komunikatívni, spoločenski, samostatní, tolerantní a otvorení. Podporujú iniciatívu detí a ich fantáziu. Dohliadajú na dodržovanie pravidiel Fair play. Pomáhajú pri zabezpečení plynulého priebehu súťaží, realizácií, vyhodnocovaní. Prinášajú a odnášajú materiál, sú za neho zodpovedný. Pomáhajú detským účastníkom pri vzniknutých problémoch počas hier.

VEDÚCI SKUPÍN

Sú zodpovední za bezpečnosť detí počas celého tábora, od ich prevzatia po odovzdanie do rúk rodičov. Dodržujú zásady bezpečnosti, kontrolujú vhodné oblečenie detí, pokrývku hlavy. Dohliadajú na pitný režim. Dohliadajú na stravovanie detí. Zúčastňujú sa všetkých aktivít s deťmi. Riešia individuálne všetky konflikty a problémy medzi deťmi. Vyzdvihujú kladné vlastnosti detí. Starajú sa o hygienu a čistotu detí aj prostredia v ktorom sa s deťmi pohybujú.

ZDRAVOTNÍK

Prevezme s vedúcim tábora preukazy poistenca zúčastnených detí a zároveň je informovaný o zdravotných problémoch (napr. intoleranciách, alergiách, vrodených ochoreniach, potrebe podávať lieky) detí rodičmi. Zodpovedá za prípravu, naplnenie lekárničky, ktorú má neustále pri sebe. Kontroluje priebežne zdravotný stav detí. V prípade potreby poskytne ošetrovanie drobných zranení, poskytuje prvú pomoc.

HARMONOGRAM ANIMAČNÝCH ČINNOSTÍ

Každá plánovaná akcia sa riadi podľa vopred nastaveného harmonogramu činností. Ak berieme do úvahy tábor s dennou dochádzkou, ten má špecifické časové body, ktorých náplň flexibilne prispôsobuje organizátor.

Pravidlá pri príprave programu:

- Vyberať aktivity a činnosti zodpovedajúce:
 - záujmom,
 - potrebám,
 - osobným danostiam.
- Poznať trendy voľnočasových motivácií.
- Poznať psychologickú charakteristiku cieľových skupín.
- Mať pripravených na výber viacero ponúk, vhodne kombinovateľných.
- Rešpektovať osobné možnosti a schopnosti.
- Rešpektovať špecifické ciele a podmienky.



Príklad časového harmonogramu denného tábora:

Časové rozpätie	Obsah činností
07:30 – 08:30	Stretávanie, zhromažďovanie detí (využívame rôzne spoločenské hry, hry na spoznávanie, tvorivé činnosti)
08:30 – 09:00	Otvorenie dňa, spoločné rozcvičenie (rozcvičenie hravou formou, formou tanca, pohybové aktivity na hudbu)
09:00 – 10:00	Športové aktivity 1. časť (zdokonaľovanie pohybových zručností, hry, prechádzka, menšia túra)
10:00 – 10:30	Desiata a oddych
10:30 – 11:45	Športové aktivity 2. časť (zdokonaľovanie pohybových zručností, hry, prechádzka, menšia túra)
11:45 – 13:30	Obed a oddych (oddych spojený so vzdelávacou činnosťou, či tvorivou činnosťou prepojenou s aktivitou poobede)
13:30 – 14:30	Súťaže / kolektívne hry 1. časť
14:30 – 15:00	Desiata a oddych
15:00 – 16:00	Súťaže / kolektívne hry 2. časť, vyhodnotenie dňa

SPOLOČNÝ TANEC A ROZCVIČENIE

Po nástupe detí, kontrole a vstupných informáciách prechádzame konečne na pohybovú činnosť. Za základ dobrého začiatku, nabudenia, rozcvičenia a motivovania, považujeme atraktívny úvod športového tábora alebo športovej časti denného tábora. Ideálne je, keď sa zladí tematika cieľa a obsahu pohybovej činnosti s úvodom.

Odporúčame, aby sa v tábore zvolila „**hymna**“. Nosná hudba by mala byť zaujímavá, rytmická a vhodná pre zvolenú vekovú kategóriu.

Na rytmickú hudbu maximálne do 15 minút, vymyslíme ľahké pohybové variácie, ktoré vedia napodobniť chlapci aj dievčatá. **Pohybové variácie** v sebe zároveň nosia jednoduché prvky rozcvičenia celého tela. Aby boli deti do tanca viac motivované, môžeme zvoliť formu súťaže: najlepší tím si pripíše bod / obodujeme tímy podľa ich šikovnosti od 1 bodu až po toľko, koľko tímov zahŕňa tábor. Ak budeme **tanec** hodnotiť, musíme brať do úvahy všetky detaily, nie len kvalitu predvedenia, ale aj snahu, zapojenie všetkých detí v tíme, zlepšenie sa od prvého dňa, radosť z pohybu a podobne. Úvodná hudba tábora môže byť jedna alebo môžeme cvičiť na viacero hudieb v sete.



ANIMAČNÉ ČINNOSTI – SÚŤAŽE A HRY

Animačné činnosti môžu mať v denných táboroch rôzne formy. Môžu to byť športové aktivity, aktivity vo vode, divadelné predstavenia, pohybové činnosti ako jóga, aerobik, turistika a pod. Môžu mať aj charakter tvorivých či vzdelávacích činností. V našej publikácii sa zameriavame na športový denný tábor, ktorého hlavnou náplňou sú pohybové aktivity formou súťaže. V praktickej časti publikácie vám ponúkame príklady hier pre deti. Jednotlivé hry využívajú množstvo pomôcok čím sú atraktívne pre deti. Po ukončení rozcvičenia nasledujú súťažné hry.

Pri výbere hier z organizačného hľadiska berieme do úvahy:

- **Časovú dĺžku** jednotlivých hier – je potrebné, aby súťaže trvali približne rovnaký čas pre všetky zúčastnené tímy. Dôvodom je, aby sa nestávalo, že deti budú mať dlhšie prestoje, kedy sa budú nudiť.
 - V prípade, že máme pre súťaže vymedzený dlhší časový úsek, vieme ho predeliť desiatou / olovrantom, doplnením pitného režimu a krátkym oddychom.
- **Počet hier** – tiež z časového hľadiska, aby sme stihli všetko čo chceme, alebo aby sme nemali dlhé prestávky, či nečinnosť pred ukončením dňa. Z pohľadu psychiky a fyzického nasadenia detí, aby nemali málo pohybu, alebo aby zvládli všetky činnosti, ktoré im pripravíme.
 - **Priestor a materiálne vybavenie** – vopred pripravený priestor, ktorý je ideálny pre vykonávanie súťaží (napr.: betónové ihrisko - priestor pre beh, voľnejší pohyb no zároveň ohraničený, trávnatú plochu – tam, kde je riziko pádu, preliezania a podliezania prekážok.
 - **Počet animátorov** – musíme vedieť, koľko animátorov máme k dispozícii a koľko animátorov si vyžadujú naše aktivity.

Súťažným aktivitám môžu predchádzať tvorivé činnosti, ktorými vtiahneme deti do deja a môžu napomôcť pri riešení úloh v samotných súťažiach. Je vhodné ak pohybové súťaže majú v sebe zakomponovanú aj poučnú činnosť, či overenie ich teoretických znalostí. Nie všetky pohybové aktivity musia mať súťažný charakter. Športové hry bez súperenia vieme využiť pre odľahčenie náročného dňa, či vyplnenie časového priestoru.



Tak, ako sme si uvádzali vyššie v teórii, musíme počítať s tým, že ak máme pripravené súťaže na čerstvom vzduchu, v prípade zhoršenia počasia a dažďa musíme zabezpečiť náhradné priestory (transport detí do telocvične, suchú obuv), flexibilne riešiť organizáciu detí, náhradných aktivít vo vnútorných priestoroch a úpravu plánovaných hier.

VYHODNOTENIE

Pre každú súťaž, ktorú chceme posudzovať je potrebné mať pripravené hodnotenie. Treba vedieť, či v súťaži meriame čas, spočítavame body, či hra môže obsahovať trestné sekundy alebo body a pod. Informácie o hodnotení zapisujeme do vopred pripravených tabuliek, ktoré sú špecificky vytvorené pre danú hru a majú jednotnú formu pre všetky tímy.

Výsledky jednotlivých hier píšeme priebežne aj verejnou formou na viditeľné miesto, aby deti vedeli, ako sa darí ich tímu. Pri tvorbe výsledkovej tabule sa opäť medze nekladú. Výsledky môžeme písať na tabuľu číselne alebo iným kreatívnejším spôsobom. Výsledková tabuľa môže mať charakteristiku príkladného určenia poradia a nie vyčíslením získaných bodov.

Príklady kreatívnejších výsledkových tabúľ:

- Héliové balóny – každý tím ma farebne odlišný balón na šnúrke, privityazaný napr. o lavičku. Podľa aktuálneho poradia predlžujeme šnúrky balónov. Tím, ktorý je najlepší, má balón umiestnený najvyššie.
- Farebné piesky – každý tím má priehľadnú pozdĺžnu nádobu, do ktorej sypeme piesok podľa úspešnosti. Piesky môžu byť farebne odlišné podľa zvolenej farby tímu.
- Cukríky – Každý tím vlastní jednu misku, v ktorej pribúdajú cukríky podľa úspešnosti v súťažiach. Deti, ktoré majú najviac cukríkov vyhrávajú a získavajú aj sladkú odmenu.



POMOCOU HIER DO KRAJINY KÚZIEL

ČARODEJNÍCKA UNIVERZITA

ČASOVÝ HARMONOGRAM

1. Príchod detí: 8:00 hod.

Pre navodenie čarodejníckej a tajomnej atmosféry od prvého momentu, stretnutie detí so zástupcami animátorov bude na konkrétnom mieste (ktoré má parkovisko), kam ich privedú rodičia. Privítajú ich členovia profesorského zboru (organizátori prezlečení v kostýmoch). Deti tak budú súčasťou hry od začiatku. Odtiaľ sa všetky deti sa presúvajú spolu pripraveným „čarodejníckym expresom“ (napr. autobus) na miesto tábora, vyzdobené s letákmi a plagátmi v téme tábora. Po príchode do tábora ich bude čakať prvá čarodejnícka desiata vo forme rôznych čarodejníckych dobrôt (kúzelné fazuľky, tekvicové šatôčky, ľadové myši, pelendrekové perá, dračí džús..). V tábore na nich čakajú ďalší animátori a tematická výzdoba.



Losovanie zadelenia do skupín

Po príchode na miesto tábora budú deti pomocou losovania papierikov z čarovného klobúka rozdelené do skupín na základe toho, akú farbu si vytiahnu. Bude napr. 8 farieb = 8 skupín/12 detí = 96 detí. Každé skupine je pridelená dvojica animátorov – vedúci ich skupiny.

Pomôcky: 8 rôznych farieb papierikov, z každej farby 12 kusov. Počas celého trvania tábora budú deti súťažiť v týchto skupinách. Zároveň budú mať možnosť sa navzájom spoznať, zohrať a naučiť spolupracovať v tíme a vytvoriť si nové priateľstvá.

2. Losovanie poradia v hre

Vedúci animátori skupín vylosujú z čarovného klobúka poradie v hrách pre svoj tím. Týmto poradím sa budú po celý čas organizovania hier riadiť. Zadelenie do tímov ostáva na všetky dni.

3. Označenie tímov

Každý tím dostane špecifické a jedinečné čarodejné poznávacie náramky. Len deti a ich vedúci v jednom tíme ich majú rovnaké.

4. Čo vystihuje náš tím?

Vytvorené tímy spolu vymyslia a vytvoria (hra nižšie) pre svoj tím zadanie. Má ich vystihovať a bude po celý čas trvania hier a súťaženia v tábore ich súčasťou. Je optimálne na začiatku organizovania táborových hier začať hrou celého kolektívu detí, ktoré už sú rozdelené na skupiny a tak im umožniť sa v skupinách spoznať lepšie a zjednotiť.

Aktivita: SME JEDEŇ TÍM

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, každý tím má svoju plochu.

Pomôcky: kreatívne a umelecké potreby, veci, materiál v areáli tábora (listy, drievka, kamene), písacie potreby, papiere, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 45 minút.

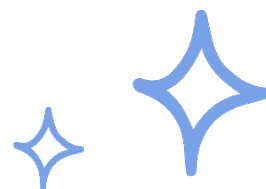
Pravidlá hry: každý z tímov má úlohu sa zamyslieť, čo ich najviac vystihuje, alebo čím by chceli byť počas trvania tábora. Deti dostávajú tému a v téme vymýšľajú zadanie. Napr. *Čarodejnica univerzita.....*:

1. vymyslieť svoj názov tímu a svoje logo,
2. vymyslieť svoj slogan,
3. vymyslieť svoju hymnu (pesničku), tanec
4. vymyslieť 6 táborových pravidiel,
5. vymyslieť svojho táborového maskota.

Hodnotenie: poradie tímov sa v tomto prípade neurčuje – všetci sú víťazi. Každý tím dostane rovnaký počet bodov. Na záver si všetky tímy spolu prezentujú svoju tvorbu.

MOTIVAČNÁ REČ K DEŤOM NA PRIBLIŽENIE TÉMY.

Každú chvíľu k nám priletí profesorský zbor čarodejníč a čarodejníčkov zo všetkých končín. Spoločne s nimi začneme variť pravý čarodejnický nápoj. Každý účastník tábora bude môcť pomocou úspešného absolvovania hier,



ktoré vás čakajú získať talizman. Absolvovanie hier so svojím tímom mu pomôže stať sa úspešným absolventom čarodejníckej univerzity a získať výučný dekrét. Spolu sa naučíme lietať na metle, splníme úlohy a disciplíny pre vás, čarodejnícych učňov, vytvoríme žiarenie, spálime zlé sny a obavy. Neskôr vyžrebujeme prekvapenia z čarodejníckeho klobúka a to všetko oslávim čarodejnickou párty a hostinou. Na hostine vás čaká odovzdávanie čarodejnícych dekrétov a ďalšie prekvapenia.

PROGRAM ČARODEJNÍCKEHO TÁBORA:

- Varenie čarovného nápoja.
- Maľovanie na tvár.
- Kurz lietania na metle.
- Úlohy a rébusy pre čarodejnícych učňov:
 - kŕmenie čiernej mačky,
 - orientačný let na metle,
 - metlobal,
 - zbieranie čarovných ingrediencií.
- Vyhodnotenie najkrajšieho čarodejníckeho kostýmu.
- Čarodejníccky rituál pri ohni.
- Žiarivý sprievod.
- Slávnostné promócie nových čarodejníkov.
- Mini hostina a zábava s čarodejnicami.

OBČERSTVENIE

- Sladké počarovanie.
- Čaj z netopierych krídiel.
- Ovocie od baby Jagy.
- Jablká v karamely.
- Mäsožravá polievka.
- Slimáky s makom.
- Drakmi pečené zemiaky.
- Kamenné koláčiky.
- Nariekajúci hamburger.
- Iné...



NÁZVY DNÍ:

1. deň: Triedidlo
2. deň: Vzdelávacie
3. deň: Mágia a jej tajomstvá
4. deň: Čarodejnícke súboje
5. deň: Boj o čarodejnický pohár

Vedel si že?

..... **dejiny mágie** siahajú do dávnej minulosti, až do hlbokého praveku. Už vtedy existoval človek, ktorému hovorili **Šaman** a sprostredkúval ako jediný kontakt s nadprirodzeným svetom. Snažil sa získať jeho priazeň a pomoc v prospech svojej skupiny. Sú to majstri v opúšťaní tela. V stave mimo tela, mimo svoju telesnú schránku, dokážu komunikovať s vysokými anjelskými bytosťami a tieto bytosti im pomáhajú v liečení. Pomáhajú členom svojho kmeňa okrem liečenia, duchovným vedením, prípadne objasňovaním nevysvetliteľných javov v prírode a pod. Vedia komunikovať so zvieratami, rastlinami, minerálmi, s čímkoľvek hmatateľným aj nehmateľným. Majstri Šamani sa často dožívajú aj sto rokov. Žijú v utajení, hlboko v džungli mimo civilizáciu. Ich schopnosti sú veľmi vzácne. Od pôvodných kmeňových Šamanov si dodnes zachovali niekoľko tisíc rokov staré tradície. Pri svojich obradoch používajú masky a rôzne pomôcky, ako napríklad zvieracie a ľudské figúrky či hudobné nástroje. Žili a žijú dodnes vo voľnej prírode, prírodným spôsobom života, i keď sa vraví že v Európe už žiadni skutoční šamani nežijú.

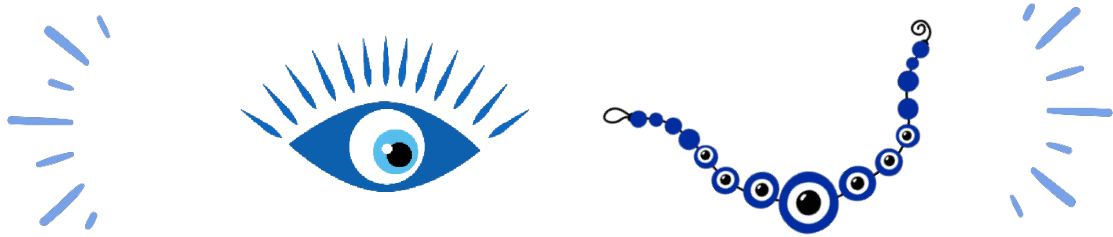
„šaman“ ... kňaz-liečiteľ, kúzelník, čarodejník, expert na zmenenie stavu vedomia a prevtelenie, prorok v jednej osobe.

Vedel si?....

..... aký **význam v čarodejníctve má slovo „amulet“**? Pochádza z latinského amulet a môže byť čokoľvek. Pazúry a zuby dravých zvierat, kamene, sklenené koráliky, diamanty, drahé kamene, šperky z drahých kovov (v tvare pečatidiel, prsteňov, doštičiek alebo odznakov). Niekedy do amuletov pri ich výrobe vplietali, vkladali alebo do nich tepali modlitby či zaklínadlá.

Šperky napr. mohli mať tvar zvierat, ovocia, slnka alebo mesiaca (resp. polmesiaca). Používali ho aj pre zvieratá na ich ochranu. V strednej Európe sa ako amulet používal cesnak a ľudia verili že ich ochráni pred upírmi. Podobne ako amulet sa nosil aj **talizman**. Pochádza z gréckeho slova „**telos**“. Tiež sa považoval za magický predmet, a podobá sa amuletu.

„**amuletum**“predmet nosený pri sebe, ktorý dokáže **ochrániť** svojho držiteľa magickou silou pred chorobami, nadprirodzenými silami, nebezpečenstvom, nešťastím či zlými silami.



„**talizman**“predmet ktorý má moc prinášať nositeľovi šťastie a iné magické výhody.

Vedel si že?...

..... **čarodejníctvo** pretrváva až do dnes? V rôznych spoločnostiach a dobách malo rôzne významy podľa použitia údajných síl a nadprirodzených schopností. Písomné záznamy ho spomínajú už v starovekom Sumeri, Egypte, antickom Grécku, biblii. V stredoveku význam čarodejníctva sa výrazne mení vplyvom cirkvi. Bolo považované za zlé a nebezpečné. Až do 18. Storočia v Európe dochádzalo k prenasledovaniu (hlavne žien), ktoré mali nevšedné vedomosti alebo schopnosti liečiť. Boli obeťou čarodejnických procesov, ktoré vždy končili násilnou smrťou obvinenej. Osoba, ktorá čarodejníctvo vykonáva, sa označuje aj označovala ako **čarodejník (čarodejnica)**, polo človek, **kúzelník**. Viera v čarodejníctvo je v rozličnej podobe prítomná v mnohých kultúrach. Aj v dnešnej dobe prežíva v primitívnych, ale aj vyspelých spoločenstvách.

Dnešným čarodejníkom a čarodejnicami ide väčšinou o to, aby nadviazali úzky kontakt s prírodou a objavili v sebe prapôvodné schopnosti, ktoré dnešný človek pre prílišný dôraz na rozum nevie používať. Veria v silu myšlienok a symbolov.

SÚBOR HIER S ČARODEJNÍCKOU TÉMATIKOU

KREATÍVNE ČINNOSTI

Popíš všetky dary smrti, ktoré sa nachádzajú na obrázku:



B _ _ _ _ P _ _ _ _

(aBýzov úprútik)

K _ _ _ _ O _ _ _ _

(Kňaem ovžeinia)

N _ _ _ _ P _ _ _

(Nleitevinýd šťpla)

NÁJDI VŠETKY ZAŠIFROVANÉ HORCRUXY VYTVORENÉ VOLDEMORTOM

1. dRovdil ínDnek
2. Gavunot stňPre
3. flBimroáovo ašČa
4. zoSlinvlio óeMdnail
5. Byjelastrohvov iamDéd
6. iginaN
7. ryratH toPtre



Pomôcky: Riddlov Denník, Gauntov Prsteň, Biflomorová Čaša, Slizolinov Medailón, Bystrohlavovej Diadém, Nagini, Harry Potter

VIEŠ AKÉ JE ODOMYKACIE KÚZLO?

(Odpoveď nájdeš v tajničke osemsmierovky)

A	Ť	Š	Á	L	P
K	Š	Y	M	L	A
Ú	K	O	Á	H	L
Z	O	N	G	O	I
L	L	M	I	O	Č
O	A	D	A	H	K
R	A	O	K	O	A

KÚZLO, KNIHA, MĀGIA, OKO, MY, PALIČKA

ČAROMAĽOVANKA



VYMYSLI A NAKRESLI TROFEJ

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: modelovacia hmota, podložka na modelovanie, prstové farby, rôzne ozdoby, štetce, nástroje na modelovanie, papieriky na hlasovanie, čarodejný klobúk, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas potrebný na hru, max 45 min.

Pravidlá hry: kreatívna hra na upokojenie a rozvoj spolupráce v tíme, aktívny oddych. Cieľom je vymyslieť námet poháru - Trofeje a následne ho vytvoriť z modelovacej hmoty. Deti majú vytvoriť trofej, akú by najradšej dostali, vyhrali. Poprípade trofej, ktorú by mal dostať výherný tím.

Hodnotenie: o výhercovi a poradí rozhodne tajné hlasovanie všetkých detí z tímu aj animátori.



HRY PRE JEDEN TÍM

PRENÁŠADLO



Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: kocka, papiere, kartóny, perá, švihadlo, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas potrebný na hru.

Pravidlá hry: animátor podá jednému z detí kocku, na ktorej budú farebne rozlíšené / znázornené rôzne aktivity. Nakoľko kocka má 6 strán, hra bude obsahovať 6 rôznych aktivít. Na zemi budú položené papiere / kartóny, na ktorých budú aktivity z kocky znázornené rovnakou farbou, aby dieťa jasne vedelo kam sa má premiestniť. Dieťa kocku hodí a podľa toho, na akej strane (farebne / aktivita) sa zastaví tam pôjde. Prebehne čo najrýchlejšie na rovnaké miesto, aké je znázornené na kocke a tam danú aktivitu splní. Ak bude detí viac ako 6, hra pokračuje, kocka sa hádže dovtedy, kým sa nevystriedajú všetky deti.

Napr. prvému z detí sa zastaví kocka na modrej farbe a na aktivite č. 1 (znázornený človek, ktorý robí drepy). Dieťa sa presunie k modrému papieru (tam bude napísané - urob 5 drepov). Dieťa urobí 5 drepov. Až keď splní úlohu a vráti sa čo najrýchlejšie k tímu zo stanovišťa, animátor hádže kocku ďalšiemu dieťaťu z tímu, ktoré ju kotúľa. Takto sa vystriedajú všetky deti v tíme.

Ďalšie aktivity: 2. švihadlo 3. vymysli dva kúzelné verše 4. vyrieš hádanku - Aké je to zviera: "Nebojí sa mačky ani myši, schovaný je často v skrýši. Na Rokforte meno má, poznáš ho cez Rona" 5. priradiť kúzlo 6. nakresli čokoľvek kúzelné.

Hodnotenie: animátor po celú dobu meria čas deťom z tímu. Najviac bodov získá tím, ktorý najrýchlejšie splní všetky aktivity z kocky.

PRETEKY DRAKOV

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, priestor so stromami.

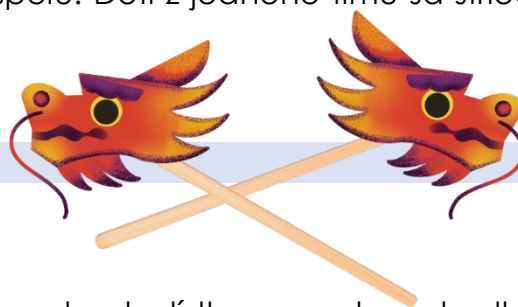
Pomôcky: makety drakov, štart, cieľ, kužele, prekážky na trati, šatky na zaviazanie očí, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas potrebný na hru.

Pravidlá hry: preteky drakov sa budú konať v areáli tábora. Trať bude dlhá 10m. Deti v tíme sa rozdelia na jazdcov a navigátorov. Následne dostanú maketu draka na ktorú vysadnú. Prvý sedí jazdec so zaviazanými očami a za ním tesne

navigátor. Držia sa rukami za krk draka. Navigátor bude hovoriť jazdcovi kde má odbočiť, kde ho čo čaká, kadiaľ ma ísť. Nesmú spadnúť počas pretekov z draka. Tím, ktorý bude v cieľi prvý za najkratší čas vyhráva.

Hodnotenie: meria sa čas celému tímu spolu. Deti z jedného tímu sa striedajú po dvoch až do splnenia úlohy.



NÁJDI MAGICKÝ PREDMET

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: čarovný prútik, magický predmet, lístky s radou, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: niekde v areáli tábora je ukrytý čarovný predmet, ktorý sa volá ZÁBUDLIVKA. Môže to byť akákoľvek vec. Deti ho musia nájsť pomocou kúzla pošepkania (vo vyhradenom priestore sa nachádzajú rady, ktoré sú delené na slabiky). Deti majú všetky rady nájsť a zložiť do slov, v ktorých bude ukrytý popis magického predmetu a následne ho nájsť a priniesť. Ten tím, ktorý za najkratší celkový čas nájde ich ZÁBUDLIVKU vyhráva. Každý tím hľadá iný čarovný predmet, s iným názvom a inými kúzľami pošepkania.

Hodnotenie: meria sa čas celému tímu spolu. Poradie tímov určuje najrýchlejší čas.

TANEC S LOPTOU NA METLE

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: metly, menšia penová lopta, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: trvanie spustenej hudobnej nahrávky.

Pravidlá hry: deti jedného tímu sa rozostúpia na určenom priestranstve. Každé má jednu loptu a jednu metlu. Ich úlohou je po spustení hudobnej nahrávky tancovať s metlou na ktorej na zametacej časti majú položenú loptu bez toho, aby im spadla. Ak im lopta z metly spadne vypadávajú z hry a odchádzajú mimo vyznačené ihrisko. Na priestranstve zostávajú len deti ktoré tancujú a na metle stále majú lopty, až po posledného vypadnutého. Vtedy sa zastavuje čas. Loptu nie je povolené po spadnutí opäť dať na metlu a pokračovať v tanci. Ak to niekto spraví, tím dostáva trestné body.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorý vydrží najdlhšie tancovať s loptou na metle a berie sa v úvahu čas posledného vypadnutého člena v jednom tíme.

PRELEŤ DRÁHU NA METLE

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: prekážky, kužele na označenie, žinenky, metly, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: úlohou detí v jednom tíme bude prejsť postavenú dráhu na metle za čo najkratší čas. Zvládnuť prekážky tak aby žiadnu nezhodili. Podliezť, preskočiť, prebehnúť. Čas sa meria spolu celému tímu.

Hodnotenie: najväčší počet bodov získava tím s najkratším časom. V prípade zvalenia prekážky, vynechania či nepodlezenia tím dostáva trestné body, ktoré sa odčítavajú z bodov za čas.

TRANSFIGURÁCIA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: jeden tím sa postaví na vyhradenú plochu. Každé dieťa sa postaví tak, aby mal každý dostatok miesta. Pred deti sa postaví chrbtom animátor, ktorý bude hovoriť na aké zviera sa majú prečarovať. Ďalší animátori dozerajú na transfiguráciu detí podľa zadania. Deti sa menia počas hrania hudby a keď sa hlavný animátor otočí (môže sa niekoľko krát počas hudby), vtedy všetci musia zostať v premene zvieratá, ktoré bolo určené ako posledné. Majú vydávať zvuky a pohyby ako konkrétne zviera (drak, kačka, had, pes, lev, mačka, kôň, papagáj, fénix, sova, ryba, jednorožec...). Ak sa niektoré dieťa z tímu nestihne premeniť kým sa animátor otočí, vypadáva z hry.

Hodnotenie: konečný počet detí z tímu, ktorým sa podarili kúzla a premena na určené zvieratá.



DEGUSTÁCIA ZÁHAD

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: šatky, papier, pero, krabičky s otvorom (viac krabičiek, aby sa mohli premiešať a neboli úplne rovnaké vo všetkých tímoch), mango, banán, mrkva, jogurt, oriešky, nutella, džem, treska, semienka, hruška, čokoláda, citrón, soľ,

kyslá kapusta, horčica, kečup..... , čarovný klobúk, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: počas tejto hry si hráči z jedného tímu so šatkami v rukách sadnú do vyhradeného priestoru. Pred nimi sú v rade položené záhadné krabičky. Každý člen tímu si vyberie zo všetkých krabičiek v rade (je ich toľko koľko detí v tíme) jednu krabičku. Animátori im zaviažu oči. Hra sa musí odohrávať bez slov a gestikulácie. Na povel vložia do krabičky jednu ruku cez otvor a ochutnajú čo je v nej skryté. Musia identifikovať presne o čo ide. Na ďalší povel si dajú dole šatky a vedľa krabičky majú papier s perom a bez vydania zvuku a náznakov, rýchle napíšu názov toho čo mali v krabičke a utekajú k hlavnému animátorovi a hodia odpoveď do klobúka. Pri poslednom hodenom lístku sa zastavuje čas. Krabičky a aj suroviny sa menia a miešajú pri ďalších tímoch. Pozor na alergie na potraviny u detí.

Hodnotenie: berie sa do úvahy celkový čas tímu (najkratší čas najviac bodov) a počet správnych odpovedí. Každá správna odpoveď je za 1 bod.

KÚZELNÝ KLOBÚK

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: čarovné koberce (karimatky), kartičky s menami, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: hrať sa bude na trávnaťom povrchu aby sa predišlo zraneniam. Deti z jedného tímu sedia v kruhu na čarovných kobercoch. Každý jeden (alebo dvaja) z jedného tímu, dostane/nú od animátora jednu postavičku z čarodejného sveta (Harry, Hermiona, Ron, Dobby, Hagrid, Luna, Nevil, Weasley, Merlin, Mordegany, Gandalf, Ariel morská víla, Škriatok, Snehulienka, Kocúr v čižmách.....). Každý si musí svoju postavičku dobre zapamätať. Potom animátor vyťahuje po jednej kartičke postavičky z čarodejníckeho sveta z klobúka a prečíta ju. Koho meno vyťahne, presadá si ďalej o jeden čarovný koberec vpravo. Ak náhodou na čarovnom koberci sedí niekto, kto sa v tej chvíli nepresúva, sadne si vedľa neho, alebo medzi nohy na jeho čarovný koberec. Deti sa môžu posúvať, len ak ich meno povie animátor. Deti sa snažia dostať čo najskôr na svoje pôvodné miesto. Ak sa dieťa premiestni omylom, lebo si pomýli čarodejné meno, vypadáva z hry.

Hodnotenie: berie sa do úvahy celkový čas hry, ako sa rýchlo dostali deti na pôvodné miesta (bodovo podľa počtu všetkých tímov - max. počet bodov a

vždy o 1 menej). Spočítavajú sa s počtom, koľko detí skončilo hru. Za každé dieťa, ktoré skončilo hru dostáva tím 1 bod.

TRIEDIDLO

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká podložka.

Pomôcky: veľká misa, misky (podľa počtu vecí na triedenie), fazule rôznych tvarov a farieb, šošovica, hrach, fazuľa, ryža....., hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas potrebný na roztriedenie.

Pravidlá hry: do jednej veľkej misky vysypeme balenia fazúľ, hrachu, šošovice, ryže... Animátor všetko v miske premieša. Súťažiacemu tímu dá toľko prázdnych mlištičiek, koľko má ingrediencií. Po spustení merania času deti v tíme začnú triediť ingrediencie do jednotlivých misiek tak, aby v jednej miske bol len jeden druh. Časomiera sa zastavuje, keď je všetko vytriedené a veľká misa prázdna.

Hodnotenie: berie sa do úvahy celkový čas triedenia a strhávajú sa body – 1 za každý druh, ktorý je zle zatriedený. To sa spočítava.

FAZUĽKY VŠETKÝCH CHUTÍ

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: stôl, 4 balíky rôznych veľkostí fazuliek, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: na dohodnutie majú 3 minúty.

Pravidlá hry: všetky deti patriace do jedného tímu sa postavia okolo stola. Animátor na stôl vysype 4 balíky rôznych veľkostí fazuliek. Úlohou detí je uhádnuť počet fazuliek na stole. Hádajú spoločne ako tím. Nesmú obmedzovať ostatné tímy.

Hodnotenie: tím, ktorého odhad počtu fazuliek bude najbližšie k výsledku, vyhráva.



KĹÚČ OD TAJOMNEJ KOMNATY

Počet: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: 4 plastové dvojdielne vajíčka (32 ks), replika zlatého kľúča (8ks), hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas max 7 min.

Pravidlá: v stanovenom čase majú jednotlivé tímy nájsť v ohraničenom priestore správne vajíčko. Všetky vajíčka budú označené aj farbami. Tím zbiera len vajíčka, ktoré sú označené jeho farbou. Maximálne môže zozbierať päť vajíčok, ale len jedno z vajíčok obsahuje zlatý kľúč od tajomnej komnaty.

Hodnotenie: tím, ktorý vajíčko so zlatým kľúčom nájde za najkratší čas vyhráva a získava max. počet bodov. Ak v stanovenom čase nenájde vajíčko so zlatým kľúčom, strháva sa mu 5 bodov. Berie sa do úvahy čas za ktorý tím našiel vajíčko so zlatým kľúčom.



ZDVIHNI FĽAŠU POMOCOU PRÚTIKA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha.

Pomôcky: prúťik, fľaše s vodou, motúz (špagát, povraz), hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10min.

Pravidlá hry: naplníme fľašu vodou alebo pieskom. Na konci prúťika pripevníme motúz a na jeho druhom konci vytvoríme kruh dostatočne veľký na to, aby sa do neho dalo uchytiť hrdlo fľaše (na spôsob lasa). Každé dieťa z jedného tímu sa postaví pred svoju fľašu so svojím prúťikom. Na povel – spustenie hudby sa deti snažia za čo najkratší čas postaviť všetky fľaše, ktoré ležia na zemi len pomocou prúťika. Hra sa končí vtedy, keď všetky fľaše stoja, alebo po uplynutí 10 minút.

Hodnotenie: ktorý tím zdvihne najviac fliaš v čo najkratšom čase, alebo do 10 minút. Spočítavame počet dvihnutých fliaš aj celkový čas.

ČAROVNÉ PRENÁŠADLÁ

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: vrecia, kužele na označenie trasy, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: úlohou detí v tíme bude za čo najkratší čas, skočiť do čarovného vreca, preskákať okolo kuželov, ktorými je vyznačená dráha, okolo jednorožca a doskákať naspäť do cieľa. Za cieľovou a zároveň štartovacou čiarou, keď jeden z tímu doskáča, rýchlo sa vymení s ďalším v poradí, ktorý do vreca skočí a pokračuje v súťaži. Takto sa vystriedajú všetci v tíme. V čarovnom vreci musia

mať obe nohy a držať okraje vreca oboma rukami. Čas sa zastavuje po preskočení cieľovej čiary posledného dieťaťa z tímu. Oblika sa a aj vyzlieka vreca len za štartovacou a cieľovou čiarou.

Hodnotenie: najväčší počet bodov získava tím s najkratším časom, ktorý preskáče dráhu. V prípade zvalenia prekážky, vypadnutia z vreca, pustená rúk a nedržania, tím dostáva trestné body, ktoré sa odčítavajú z bodov za čas.

NAUČ SA NOVÉ KÚZLA

Počet súťažiacich: jeden tím.

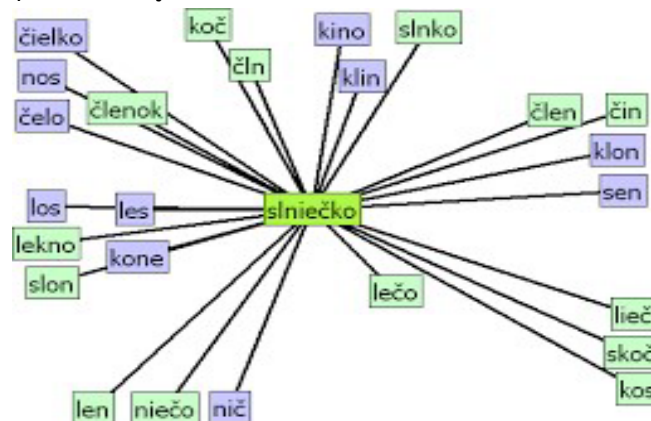
Kde: areál tábora.

Pomôcky: papier s písmenami, papier, pero, tvrdá podložka na písanie, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do 5 min.

Pravidlá hry: deti dostanú na papieriku napísaných niekoľko písmen. Celý tím má spoločne vytvoriť na dané písmena čo najviac slov. Keď sú deti hotové, položia papier pred animátora, alebo animátor ich zastaví ak prejde viac ako 5 min.

Hodnotenie: vyhráva tím ktorý napíše najviac slov na určené písmená v čo najkratšom čase. Započítavajú sa mu 1 bod za každé slovo a čas.



ČAROVNÁ PAVUČINA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, priestor so stromami a trávou.

Pomôcky: lano (na vytvorenie pavučiny), dva až tri stromy, 2 vedrá, žinenka, rôzne malé predmety, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: mocný čarodejník začaroval čarovnou pavučinou cestu do krajiny zázrakov. Deti z jedného tímu ju musia zdolať jeden po druhom a doniesť

zo začarovanej strany každý jeden predmet. Počas predierania sa čarovnou pavučinou nesmú sa jej dotknúť žiadnou časťou tela. Stopky sa zastavujú keď posledný z tímu hodí do vedra čarovný predmet prinesený z druhej strany. Ak sa niektoré dieťa dotkne pri preliezaní pavučiny na ceste tam, musí sa vrátiť na začiatok – štart a opakuje svoj pokus. Ak sa dotkne na ceste späť s predmetom musí ho položiť na zem a pokračovať bez predmetu do cieľa.

Hodnotenie: najkratší čas a počet prinesených predmetov.

HODINA ČARODEJNEJ ZEME

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: stopky, papier na zapisovanie, metly, čarovná palička, papier s testom, pero, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: táto hra je v štýle vyučovania čarodejníckej univerzity. Bude obsahovať **test** z čarodejníckej tematiky, vo forme vedomostnej súťaže z prečítaného textu animátorom. Bude sa konať v "učebni čarodejnej zemi". Obsahom budú základné pojmy, učivo ZŠ, prispôbené vekovej kategórii detí ktoré sa zúčastňujú tábora a počet otázok bude podľa počtu detí v tíme. Na úvod (5-10 min) sa vysvetlia a zopakujú všetky pojmy a názvy. Úlohou detí v tíme bude si čo najviac zapamätať. Animátori v kostýme čarodejníkov s metlami vedú hodinu. Pre atmosféru máme pustenú čarodejnú hudbu. Po vysvetlení sa spustia stopky. Animátori sa pýtajú deti v tíme, ktoré keď sa poradia odpovedajú. Odpovede animátor zaznačí do testu.

Otázky:

- Jeden svetelný rok je vzdialenosť, ktorú prejde slnko?**
a) za 1 rok b) za 10 rokov c) za 1 mesiac
- Zem je trochu**
a) oválna b) sploštená c) okrúhla
- Hviezdy sú na oblohe.....**
a) celú noc b) keď je pekne c) celý deň aj noc
- Kométa alebo vlasatica je zložená z**
a) z kusa ľadu b) zo železa c) z lávy
- Mesiac sa niekedy nazýva aj**
a) Lana b) Luna c) Lanu

6. **Keď je spln vidíme**
 a) mesiac v tvare písmena C b) mesiac v tvare písmena D
 c) mesiac celý
7. **Priestupný sa volá každý**
 a) štvrtý rok b) každý druhý rok c) každý tretí rok
8. **V ktorom svetovom oceáne sa nachádza najhlbšie miesto – Mariánka priekopa?**
 a) Atlantický oceán b) Tichý oceán c) Indický oceán
9. **Koľko poznáme v súčasnosti svetadielov ktoré tvoria zem?**
 a) 4 b) 5
 c) 6 (Afrika, Antarktída, Austrália, Ázia, Európa, Amerika)
10. **Výbežok pevniny do mora nazývame?**
 a) polostrov b) ostrov c) špic pevniny
11. **Aký prúd má najväčší vplyv na pobrežie Európy?**
 a) Golfský prúd b) Kohúti prúd c) Rugby prúd
12. **Umelá vodná cesta vytvorená človekom spájajúca moria, jazerá, oceány, rieky je?**
 a) prieliv b) prieplav c) záliv

Hodnotenie: víťazný tím s najväčším počtom bodov vyhráva túto disciplínu. Berie sa do úvahy najkratší čas pri vyplňovaní testu (najvyšší počet bodov) a počet správnych odpovedí. Za každú nesprávnu odpoveď sa odčítavajú 2 body.

ČARODEJNÍCKÁ PRÍRODA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde : areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: stopky, papier na zapisovanie, metly, čarovná palička, papier s testom, pero, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: táto hra bude v štýle vyučovania čarodejníckej univerzity. Bude sa konať v "učebni prírody". Obsahom budú základné pojmy, učivo ZŠ, prispôbené vekovej kategórii detí ktoré sa zúčastňujú tábora a počet otázok bude podľa počtu detí v tíme. Na úvod (5-10 min) sa vysvetlia a zopakujú všetky



pojmy a názvy. Úlohou detí v tíme bude si čo najviac zapamätať. Na otázky deti odpovedajú v teste, ktorý im po spustení časomieru nahlas číta animátor v prezlečení za čarodejníka. Ak nevedia odpovedať, alebo odpovedali nesprávne, dostávajú 1 trestný bod.

Otázky:

1. Čo tvorí prírodu okolo nás? (prírodniny) (1b)
2. Čo môžeme v prírode pozorovať ďalekohľadom? (šišky na strome, vtáky...) (1b)
3. Patrí medzi bezstavovce kapor? áno/nie (1b)
4. Spoločenstvá organizmov a neživé prírodniny tvoria? E__SY_T_M. (2b)
5. Vymenuj 3 ihličnaté stromy (borovica, smrek, jedľa) (3b)
6. Vymenuj 3 jedlé lesné plody (čučoriedka, malina, les. jahoda) (3b)
7. Popíš priebeh fotosyntézy (slnko, zelené listy, voda, oxid uhličitý, cukry, kyslík) (2b)
8. V lese rastú huby, vymenuj 3 jedlé a 2 nejedlé (kuriatko, masliak, hríb, satan, muchotrávka) (5b)
9. Slepúch je? jašterica, alebo had? (1b)
10. Ktorý vták sa nestará o mláďatá? (kukučka) (1b)
11. Ktoré zvieratá žijú vo vysokohorskom a horskom prostredí? Vymenuj 2 + 2 (svišť, kamzík, orol skalný + medveď, rys, vlk) (4b)
12. Vymenuj 2 lúčnych a 2 poľných vtákov (jarabica, bažant, drop, myšiak, sokol, havran) (4b)

Spolu 28b

Hodnotenie: víťazný tím s najväčším počtom bodov vyhráva túto disciplínu. Berie sa do úvahy najkratší čas pri vyplňovaní testu (najvyšší počet bodov) a počet správnych odpovedí. Za každú nesprávnu odpoveď sa odčítava 1 bod.

PRESNÉ KÚZLO

Počet súťažiacich: jeden tím.

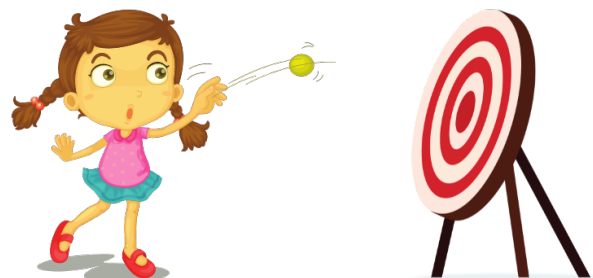
Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: terč, loptičky, kriedy, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 min.

Pravidlá hry: deti z jedného tímu majú

trafiť stred veľkého terča malými farebnými loptičkami. Najprv si každé dieťa môže skúsiť 2 x hod a následne bude každý z tímu mať päť možností hodiť loptičku do terča. V terči sú označené zóny. Majú určenú bodovú hodnotu,



ktorá sa spočítava, keď ich deti trafia. Vnútny kruh v strede je za 10 bodov, postupne sa počet znižuje na 8, 6, 4 a vonkajší najväčší kruh je za 2 body.

Hodnotenie: tím ktorý trafí najviac hodov do veľkého terča a najvyššie počty bodov z možností, získa najviac bodov (podľa toho do ktorej časti terča trafili) ten vyhrá hru.

ČO JE V KLOBÚKU?

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: klobúk, sušené marhule, baby mrkvu, pukancová kukurica, ošúpané paradajky, sušené cestoviny, varené rezance, ošúpané hrozno, zemiakovú šupku, varenú ryžu, hrozienka, konzervované broskyne, kuracia paprčka, šatky na oči, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: max 10 min.

Pravidlá hry: hra je zameraná na pocitové vnemy. Do klobúka poukladáme predmety (o 4 viac ako je detí v tíme). Predmety sú rôzne povrchovo pôsobiace na dotyk, niektoré môžu pôsobiť aj odpudivo. Po spustení časomierky každé dieťa z tímu strčí ruku do klobúka so zaviazanými očami a na základe dotyku sa potom snaží uhádnuť, aká vec je skrytá v klobúku. Z tímov pôjdu všetky deti, jeden za druhým a na papier ktorý dostanú napíšu, aké predmety, alebo čo držali v ruke jeden po druhom.

Hodnotenie: ten tím ktorý uhádne viac predmetov a za kratší čas vyhráva.

TROJČARODEJNÍCKY POHÁR

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: laná (motúziky, šatky) na zviazanie nôh, krieda (farebná páska, kužele) na vyznačenie trasy, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa čas stopuje individuálne.

Pravidlá hry: hra je zameraná na pohybové schopnosti hráčov. Trom hráčom z každého tímu budú nohy zviazané dokopy čím budú mať sťažený pohyb. Úlohou každého tímu je prejsť vopred určenú trasu / cestu za čo najkratší čas, ku trojčarodejnícemu poháru. Pohára sa musia dotknúť všetci traja jednou rukou a spolu zvládnuť cestu späť do cieľa, kde dotykem krajného o ruku krajného z ďalšej trojice predajú štafetu. Takto sa vymieňajú, kým sa všetci nevystriedajú. Hráči musia počas tejto hry spolupracovať aby mohli byť zvíťaziť.

Hodnotenie: najrýchlejší tím vyhráva s najkratším časom.

TAJNÁ SPRÁVA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha so stromami.

Pomôcky: papier, pero, krieda (farebná páska, kužele) na vyznačenie trasy, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 minút na zapamätanie textu, každému tímu sa čas stopuje individuálne.

Postup hry: pripravený text (môže to byť aj zábavné), ktorý obsahuje 20 až 30 slov (slová vôbec nemusia spolu súvisieť) animátor prečíta súťažiacim. Tento text bude obsahovať čarodejnícku tematiku. Hráči v každom tíme postupne dostanú 10 minút na to, aby sa text naučili a zapamätali si ho. Je to tajná depeša, ktorú musia dopraviť k susednému spojeneckému tábora, ktorý zosobňuje druhý animátor na označenom stanovišti. Text nesmú mať však pri sebe napísaný, pre prípad, že by ich zajaľ zlý čarodejník, pretože by mohlo byť tajomstvo prezradené. Je teda potrebné naučiť sa ho čo najpresnejšie naspamäť a dôjsť k druhému animátorovi, ktorého im oznámi vedúci hry. Tam ich čaká perom s papierom na ktorý hráči napíšu správu. V hre nehrá úlohu čas doručenia, ale čo najväčšia presnosť zapamätaného textu.

Hodnotenie: Počet a správnosť zapamätaných slov textu.

HAGRIDOV "BILIARDOVÝ" STÔL

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: malé plastové vrchnáky z PET fľaš, veľké plastové vrchnáky z PET fľaš, plastové prázdne poháre, krieda, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa čas stopuje individuálne.

Pravidlá hry: vyznačíme si plochu ako dva biliardové stoly. Pripravíme si plastové vrchnáky z PET fľaš malé a rovnaké množstvo veľkých plastových vrchnákov, ktoré budú slúžiť ako tzv. "biliardová palica" s ktorou pomocou prsta budú deti odrážať malé vrchnáky v tej farbe ktorú zvolil na začiatku hry. Hra sa začína pri spustení časomiere. S veľkými vrchnákmi odrážajú malé vrchnáky a snažia sa ich trafiť do postavených pohárov a tie zhodiť.

Hodnotenie: vyhráva ten tím, ktorý za najkratší čas zhodí najviac pohárov a má najmenej vrchnákov mimo vyznačený stôl.



HÁDANKY OD HERMIONY

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: papier, ceruzky, lístky s otázkami, podložky na sedenie, čarodejná čaša, metronóm, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa čas stopuje individuálne a každý z tímu musí vytiahnuť jednu otázku.

Pravidlá hry: deti z jedného tímu sa posadia do kruhu. Uprostred kruhu je čarovná čaša v ktorej sú ukryté otázky z čarovného sveta. Deti po jednom z čaše vyťahujú otázku a snažia sa odpovedať. Otázku, ktorú vytiahnu nahlas prečítajú a snažia sa ako tím do 5 sekúnd odpovedať (ide špeciálna časomiera). Ak nevedia odpoveď môžu si pýtať radu, ale za každú radu musia zaplatiť 0,5 bodov.

Hodnotenie: vyhrá tím ktorý mal najviac správnych odpovedí a najmenej platí za rady. Správna odpoveď je za 2 body. Rada je za 0,5 bodov.

ČAROVNÝ KRUH

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: stoličky (podložky, alebo vyznačený kruh na tráve) na sedenie, čarovná čaša, lístky s menami, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: využíva sa na čas ktorý je potrebný.

Pravidlá: deti sedia v kruhu na stoličkách (podložkách, alebo len na tráve). Jedna stolička je prázdna a jedno dieťa stojí v strede. Všetky deti si vylosujú z čarovnej čaše kúzelné mená. určia kúzelné mená ako z predošlých hier. Všetky mená si povedia niekoľko krát nahlas, jeden po druhom, aby si ich zapamätali. Potom na povel – spustenie hudby sa rozbehnú okolo stoličiek (podložiek). Na zastavenie hudby sa musia posadiť. Ten kto je pravou rukou najbližšie k prázdnej stoličke (podložke), povie čarovné meno niekoho z kruhu. Následne ten sa snaží čo najrýchlejšie dostať na miesto prázdnej stoličky (podložky). Úlohou nesediaceho člena tímu je predbehnúť vyvolaného/nú a obsadiť prázdnu stoličku. Ak ho nesediaci v strede predbehne, bude v strede na vhodnú príležitosť čakať on. Vždy je v strede prázdna stolička.

Hodnotenie: táto hra je vhodná na využitie časovej medzery v programe. Nehodnotí sa.

ZAPAMÄTAJ SI ČARY

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: kniha anatómie s latinskými názvami, lopta, 12 papierov s 10 latinskými slovami, stopky, písacie potreby, papieriky, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: každý tím obdrží papiere so slovami. Členovia tímu si ho nahlas niekoľko krát prečítajú (5 min), aby si čo najviac slov zapamätali. Po uplynutí 5 minút im animátor vezme papiere a dá im loptu. Ich nasledujúcou úlohou je 3 minúty si hádzať loptu medzi sebou v kruhu. Po uplynutí 3 minút, členovia tímu dostanú papier, na ktorý majú zapísať čo najviac slov, ktoré si pamätajú.

Hodnotenie: za každé správne napísané slovo získava tím jeden bod. Každému tímu sa hodnotí počet správnych zapamätaných slov.

ČO POVIE KLOBÚK

Počet: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: čarovný klobúk, 20 papierikov z rôznymi vecami, čarovné prútky, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa hodnotí počet správnych odpovedí a celkový čas potrebný na všetky otázky a odpovede.

Pravidlá: v čarovnom klobúku sú na papierikoch napísané rôzne veci (prútik, tehla, klobúk, plášť, auto, kniha, pero...), postavy (čarodejník, učiteľ, policajt, lekár, právnik, školník, predavač prútkov...), zvieratá (mačka, pes, sova, pavúk, kôň, drak, húsenica...). Každé dieťa z tímu si vytiahne jeden papierik z čarovného klobúka, ktorý drží animátor. Postaví sa pred svoj tím a následne kúzľami, mimikou a gestikuláciou sa snaží opísať čo to je. Všetci z tímu hádajú správnu odpoveď spolu. Po potvrdení správnej odpovede animátorom, môže prísť ďalší člen tímu si vytiahnuť ďalší papierik. Čím rýchlejšie vedia odpoveď, tým majú väčšiu nádej na výhru.

Hodnotenie: víťaz získa toľko bodov koľko vecí uhádol. Kto uhádne najviac vecí a za najkratší čas vyhráva.



DRAČIE VAJÍČKO

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: vajíčka (loptičky na stolný tenis), lyžičky (každý svoju), nádoba na vajíčka, krieda na vyznačenie trasy, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: v tejto hre si tímy precvičia kúzla na vznášanie sa predmetov a jemnú motoriku hráčov. Hráči sú zoradení v zástupe za sebou. Prvý hráč má v ústach lyžičku a na nej vajíčko. Hráč musí prejsť vyznačenú trasu s vajíčkom na lyžičke bez toho, aby sa vajíčko rozbilo. Ak sa vajíčko rozbije (spadne) hráč sa musí vrátiť na štart a pokus opakovať s novým vajíčkom. Keď príde do cieľa vajíčko vhodí do nádoby a nastupuje na vyznačenú trasu ďalší hráč, až kým sa všetci nevymenia.

Hodnotenie: vyhráva tím ktorý skončí časovo (najkratší čas) ako prvý a rozbije (spadne mu) najmenej vajíčok. Pokus sa považuje za úspešný ak vajíčko skončí na určenom mieste nerozbité a v celku.

NABERANIE ELIXÍRU

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: fľaša, tekutina - elixír, vedro, tanierik (lyžička), vyznačená dráha, lievnik, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru individuálne meraný každému tímu.

Pravidlá hry: cez večer nám uvarila ježibaba elixír z ingrediencií ktoré sme jej včera nazbierali.

Úlohou všetkých v tíme je naplniť čím rýchlejšie fľašu elixírom pomocou tanierika (lyžičky). Každý člen tímu naberie na tanierik (lyžičku) elixír a po prekonaní prekážkovej dráhy naleje všetko čo má na tanieriku (lyžičke) cez lievnik do fľaše. Keď to spraví, čím rýchlejšie sa vracia k tímu a podáva tanierik (lyžičku) ďalšiemu v poradí. Takto sa vymieňajú deti v tíme, kým nie je naplnená fľaša elixírom. Posledný po naplnení fľašu zatvorí a beží s ňou do cieľa, kde ju odovzdá animátorovi, ktorý zastaví stopovaný čas.

Hodnotenie: tím ktorý ako najviac naplní fľašu za najkratší čas vyhráva.

MAGICKÝ TUNEL

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: tunel z látky, šatky na oči, špagát (šatka), zviazaná ruka o nohu, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: sa pri každom tíme zastavuje pri poslednom dieťati, ktoré prejde cieľom.

Pravidlá hry: všetky deti z jedného tímu sú zoradené na štartovacej čiare a vysvetlené pravidlá a trať, ktorú musia zdolať. Hra sa začína keď prvému zviažu svojpomocne nohu a ruku na jednej strane tela (ľavú nohu a ľavú ruku). Ich úlohou bude so zviazanými očami a v sťažených podmienkach (obmedzená je ich pohyblivosť) sa musia preplaziť tunelom a priplaziť sa do cieľa. Až potom mu dajú dolu špagát (šatku) a ním zviažu nohu a ruku ďalšiemu dieťaťu a takto pokračujú až po posledného člena tímu. začne ďalší hráč.

Hodnotenie: tím, ktorého hráči rýchlejšie dokončia úlohu, vyhráva.

LIETAJÚCA VODA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: vyhradené územie, kužele, balóniky s vodou, vedro, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: čarodejníci vedia všetko, aj začarovať vodu. Preto si vyskúšame, ako to ide našim čarodejníkom v tíme. Ich úlohou bude za čo najkratší čas premiestniť vodu do vedra v balóniku tak, aby praskol. Na vyhradenom území majú vyznačené miesto odkiaľ budú po jednom hádzať balóniky naplnené vodou do vedra. Vymieňajú sa dovtedy, kým všetky balóniky neminú.

Hodnotenie: Tím, ktorý bude mať viac nepoškodených balónikov vo vedre prehráva a tím, ktorý bude mať najmenej balónikov vcelku a vo vedre vyhráva. Balóniky, ktoré netrafia do vedra bez ohľadu na to či prasknú alebo nie sa nezapočítavajú.

ZAČAROVANÁ CESTA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha a priestor so stromami.

Pomôcky: vajíčka, šatky na oči, balóniky naplnené vodou, drobné predmety, stolička, krabica z kartónu, zvuková hračka, plyšová hračka, topánky..., hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: hra je zameraná na pozornosť a zvukovú orientáciu v priestore. Tím sa postaví na štartovaciu plochu. Pred sebou má na vyhradenom území vytvorenú prekážkovú dráhu. V každom tíme si určia poradie. Prvému z tímu zaviažu oči a len pomocou zvukového navigovania musí zdolať prekážkovú dráhu, otočiť sa okolo značky a vrátiť sa na štartovaciu plochu. Na zemi pred ním sa nachádzajú balóniky plnené vodou, vajička, rôzne iné nástrahy podľa fantázie. Úlohou navigátorov (všetky deti z tímu) je slovne navigovať tých čo budú mať zaviazané oči bez toho, aby zničili, alebo posunuli akúkoľvek bombu. Všetky deti sa postupne vystriedajú. Stopky sa zastavujú po príchode posledného dieťaťa z tímu.

Hodnotenie: pri konečnom hodnotení sa berie celkový čas celého tímu a pokutové body za posunutie bômb.

TAJOMNÉ OBRÁZKY

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatý priestor so stromami.

Pomôcky: papier s rôznymi obrázkami, lano, kužele, písacie potreby, papiere pre tímy, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: vyznačíme trasu v areáli tábora po ktorej majú bežať deti. Zavesíme na stromy obrázky z čarodejníckeho prostredia do rôznej výšky a na rôzne miesta. Môžu byť, ale aj nemusia byť viditeľné. Úlohou tímov je čo najrýchlejšie prebehnúť danú trasu a zapamätať si čo najviac obrázkov, ktoré našli. Obrázky nesmú brať do rúk, strhávať ich, ani sa ich dotýkať. Tím ktorý obrázok inému tímu schová bude vyradený z hry. Po dobehnutí do cieľa zapíšu deti spoločnými silami všetky názvy obrázkov, ktoré cestou videli a odovzdajú to animátorovi.

Hodnotenie: Najviac bodov získava tím, ktorý za najkratší čas prebehne trať a zapamätá si a zapíše najviac názvov obrázkov z čarodejníckeho prostredia.

ZAČAROVANÁ LOPTIČKA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora hladký povrch bez nerovností.

Pomôcky: slamky, stolnotenisové loptičky, krabica s otvorom, čarodejný klobúk, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: úlohou každého člena tímu bude prejsť prekážkovú dráhu so stolnotenisovou loptičkou pomocou slamky. Loptičky sa nesmie nikto dotknúť,

môžu ju premiestňovať len pomocou fúkania. Deti z tímu po jednom držia v rukách pri perách slamku, na hlave majú čarodejný klobúk a pomocou fúkania sa snažia loptičku dostať do cieľa. Musia prejsť prekážkovou slalomovou dráhou na vyznačenom území a dofúkať loptičku do otvoru na krabici na konci dráhy. Potom čo najrýchlejšie bežia späť k tímu a nasadia klobúk ďalšiemu v poradí, ktorý následne vybeháva na dráhu a pokračuje v zadaní až kým posledný z tímu nedobehne do cieľa a zloží si čiapku z hlavy. Vtedy animátor zastavuje časomieru. Ak sa loptička odkotúľala mimo vyznačeného územia, tím dostáva trestný bod a musí sa ten komu sa odkotúľala vrátiť na štart, zobrať novú loptičku a všetko absolvovať od začiatku.

Hodnotenie: Najviac bodov získava tím, ktorý má najkratší čas a najmenej trestných bodov.

ČAROVNÉ BRNENIE

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: príplášte, gumáky, rukavice, šály, čiapky, tričká, kabát, nohavice, sveter ... hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: každý tím dostane za úlohu obliecť si v čo najkratšom čase všetky časti „brnenia“. Brnenia sú na jednej kope. Začína prvý člen tímu. Po spustení časomiere si zoberie prvé brnenie, ktoré si čo najrýchlejšie oblečie a pripaží obe ruky k telu. Hneď ako pripaží ruky a zostane bez pohybu, z kopy si vezme ďalšie brnenie ďalší v poradí a oblieka si ho čo najrýchlejšie. Takto sa za sebou vystriedajú všetci z tímu. Vždy musia zostať nehybne stáť až potom môže pokračovať ďalší v hre. Čas sa zastavuje a hra končí, keď si oblečie posledný z tímu posledné brnenie a zostane nehybne stáť s pripaženými rukami.

Hodnotenie: poradie tímov určuje čas, v ktorom sa dokázali kompletne obliecť.



NÁJDI ZAČAROVANÉ ROZDIELY A OZNAČ ICH.

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: obrázková predloha, fixky, materiál na označenie trate, švihadlá, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: všetky deti z jedného tímu po spustení stopiek zo štartovacej čiary musia prebehnúť spolu na stanovište č. 1, kde dostanú odmenu za splnenie úlohy. Úloha môže byť: 15 x drep - výskok, skákanie na švihadle...Keď to všetci splnia animátor im odovzdá odmenu (fixku). Ďalej pokračujú čo najrýchlejšie, ale všetci spolu po vyznačenej dráhe na stanovište č. 2, kde im ďalší animátor ukáže obrázok. Úlohou celého tímu, je nájsť čo najviac rozdielov na obrázku za čo najkratší čas a správne. Pomocou vyhratej fixky ich zakrúžkujú. Keď sú hotoví, utekajú všetci spolu na štartovaciu čiaru. Stopky sa zastavujú príchodom posledného člena tímu.

Hodnotenie: poradie tímov určuje čas a správny počet zakrúžkovaných rozdielov.



SKÚŠKA ČARODEJNÍCKYCH VEDOMOSTÍ

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: papiere na vyplňovanie, písacie potreby, dosky, hudba, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: táto hra bude v štýle čarodejníckej univerzity. Bude sa konať v "učebni skúšok". Obsahom budú vedomosti z čarodejníckeho filmového a knižného sveta prispôbené vekovej kategórii detí ktoré sa zúčastňujú tábora a počet otázok bude podľa počtu detí v tíme. Na otázky deti odpovedajú po spustení časomier. Animátor v prezlečení za čarodejníka im ukáže otázku za otázkou. Deti majú papier a pero a spoločnými silami a pomocou spoločných vedomostí píšú odpovede. Ak nevedia odpovedať, alebo odpovedali nesprávne, dostávajú 1 trestný bod.

Čo vieš o knihe najznámejšieho čarodejníka?

1. Ako sa volá chlapec, ktorý mal jazvu na čele ?
 ----- (Harry Potter)
2. Ako sa volá jeho najlepší kamarát ?
 ---- (Ron)
3. Ako sa volá jeho najlepšia kamarátka ?
 ----- (Hermiona)
4. Kto bol riaditeľom kúzelnej školy ?
 ----- (Dumbledore)
5. Kto chcel zabiť Harryho Pottera ?
 ----- (Voldemort)

6. Ako sa volá Harryho nepriateľ zo Slizolinu medzi študentami rokfortu?
----- (Malfoy)

Prirad' čísla otázok z predošlej úlohy do rámčeka pod obrázkom.



Hodnotenie: poradie tímov určuje čas a správny počet odpovedí. Je dôležité vyplniť čo najrýchlejšie k otázkam správne odpovede v kvíze.

KÚZELNÝ LABYRINT ALEBO NÁJDEŠ CESTU K ČAŠI?

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: papiere na vyplňovanie, písacie potreby, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: nájsť čo najrýchlejšie a správne cestu v labyrinte

Hodnotenie: poradie tímov určuje krátkosť času a rýchlosť nájdania správnej cesty.



KÚZELNÁ OSEMSMEROVKA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: čarovné pero, osemsmierovka (pre každý tím), podložka, pero[fix], meter, materiál na vytýčenie dráhy, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: vyznačíme si štart. Osemsmierovka je umiestnená vo vzdialenosti 10 m. Po spustení merania času na povel vyštartuje prvý zo skupiny v ruke s

čarovným perom. Hráč vyškrtne na určenom stanovišti jedno slovo z osemsmierovky. Následne beží naspäť k svojmu tímu. Až keď odovzdá čarovné pero za cieľovou čiarou, vyštartuje ďalší hráč zo skupiny. Takto sa vymieňajú, až kým nevylúšia celú osemsmierovku.

R	Č	A	Š	A	A	K	Š	Ú	K	S
Č	A	R	O	D	E	J	N	Í	K	O
D	E	J	K	R	A	N	E	Í	I	V
E	C	P	K	A	L	H	P	M	T	A
Ň	Z	O	L	K	O	U	A	E	N	R
E	I	V	O	Á	K	E	L	T	R	M
H	G	Z	B	F	Š	M	I	L	K	Á
O	L	Z	Ú	K	Y	Ĥ	Č	A	H	G
J	Y	O	K	O	M	I	K	R	D	I
P	I	E	R	K	O	V	A	T	Č	A

Použité slová: (21) klobúk, plášť, kúzlo, palička, mágia, škola, myš, čarodejník, had, oheň, sova, drak, šok, hra, oko, jar, deň, metla, čaša, pierko, skúška.
Hodnotenie: poradie tímov určuje čas a nájdenie a vyškrtnutie 21 správnych slov

ČAROKOLOBEŽKA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: hudba, kolobežka, kužele, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: celý tím sa postaví na štartovú čiaru. Po jednom budú na čarovnej kolobežke jazdiť medzi 10 kuželmi, ktoré nesmú zvaliť ani posunúť. Dostanú trestný bod za každý kužel ktorý posunú, alebo zvalia. Postupne sa budú všetci striedať, prejdú medzi 5 kuželmi vted tam a späť budú jazdiť medzi 5 kuželmi na kolobežke vzad až k tímu. Keď sa vrátia na cieľovú čiaru predajú kolobežku ďalšiemu v poradí.

Hodnotenie: poradie tímov určuje najrýchlejší čas a najmenej trestných bodov za posunutie kuželov.

DRAKO VAJCE

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: hudba, špeciálne simulačné okuliare, čarovné hniezdo, hula hop (obruč), dračie vajcia, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: po jednom z tímu na štartovacej čiare deti si nasadia simulačné okuliare na oči. Prídu do stredu vyznačeného miesta (kruhom). Vajcia sú umiestnené vo vzdialenosti 5 m na každú stranu od detí. Každé dieťa ich musí po nasadení špeciálnych okuliarov čo najskôr dvihnúť a doniesť do stredu do čarovného hniezda. Potom sa vráti späť na štartovaciu čiaru k ostatným deťom a dá si okuliare dolu a podá okuliare ďalšiemu dieťaťu z tímu. Deti sa striedajú po jednom.

Hodnotenie: poradie tímov určuje najrýchlejší čas.

ZAKLIATA BRÁNA

Počet súťažiacich: jeden tím.

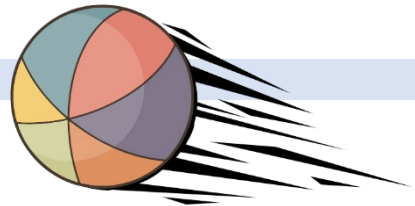
Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: penové podložky(kúpiť), mäkké veľké lopty, špeciálne simulačné okuliare, hula hop, dračie vajcia, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: celý tím sa postaví na štartovaciu čiaru do zástupu. Prvý dostane do rúk loptu. Čiaru počas hodu nesmú prekročiť. Úlohou celého tímu bude odčarovanie zakliatej brány a pomocou hodov ju zničiť a otvoriť časopriestor do krajiny kúziel. Každé dieťa má jeden hod a všetky sa rýchle striedajú. Čarovná brána bude 5 metrov od detí (barikáda z penových podložiek). Deti musia pomocou lôpt zbúrať čarovnú bránu 5-krát. Lopty si budú podávať, prinášať. Stačia mäkkšie lopty. Spôsob zbúrania - hodu je na ich fantázií. Všetky sa neustále po jednom hode menia za sebou až do ukončenia zadania. Čas sa spúšťa s prvým dieťaťom a zastavuje s posledným dobehnutím do cieľa.

Hodnotenie: poradie tímov určuje najrýchlejší čas.



HADIA DRÁHA

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: fitlopta, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: max 7 min.

Pravidlá hry: deti si posadajú do zástupu za sebou. Od prvého si podávajú fitloptu nad hlavou smerom dozadu až k poslednému. Hneď ako ju posledný sediaci v zástupe drží, vstáva a uteká s fitloptou vpred, sadá si ako prvý v

zástupu a pokračujú deti v podávaní fitlopty ďalej. Takto sa to opakuje počas 7 minút. Ak lopta niekomu z tímu vypadne, alebo sa ňou dotkne zeme počas vstávania, podávania, tím dostáva trestný bod. Ak vypadne z ruky a odkotúľa sa, beží po ňu ten ktorému sa to stalo a vráti sa na svoje miesto v zástupe a pokračujú všetci v súťaži ďalej.

Hodnotenie: poradie tímov určuje najnižší počet bodov a najvyšší počet opakovaní. Berie sa do úvahy len ak je ukončené podanie od prvého po posledného a posledný sedí pred pôvodným prvým dieťaťom.

PREJDI CEZ ZAKLIATY MOČIAR

Počet súťažiacich: jeden tím.

Kde: hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: novinový papier, kužele na označenie, reproduktory, hudba - hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: deti sa postavia do zástupu za sebou. Prvý z družstva má v každej ruke stránku z novín. Na povel (spustenie času) sa majú dostať k méte vzdialenej 10 metrov tak, že našľapujú len na stránky novín, ktoré striedavo kladú pred seba v predklone na zem. Nesmú sa dotknúť žiadnou časťou topánky podložky mimo novinového papiera. Ak sa dotknú musia urobiť trestné zadanie (5 drepov), ktoré ich spomalí. Od méty bežia priamo ku štartovacej čiare, noviny nesú v rukách a podajú ich ďalšiemu z družstva, ktorý je v poradí. Vyhráva družstvo, ktoré za najkratší čas splní túto úlohu a všetci sa „na chodníku“ vystriedajú.

Hodnotenie: poradie tímov určuje najrýchlejší čas.



HRY PRE DVA TÍMY

FAREBNÝ BEH

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

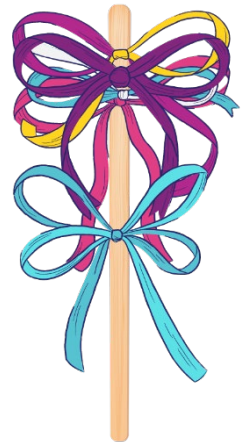
Pomôcky: kužele, lavičky, stužky, prútiky, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každé dieťa má na prekonanie dráhy rovnaký limit, jedna hudobná nahrávka.

Pravidlá hry: pripravíme prekážkovú dráhu, ktorá bude pozostávať z rozložených kužeľov asi meter a pol od seba a lavičky. V napnutej ruke pred sebou bude držať dieťa prútik. Celú dráhu prebehne s napnutou rukou a prekoná prekážky bez toho aby ju zohol/la. Okolo postavenej dráhy budú rozhodené stužky, ktoré bez toho aby dieťa zastavilo sa snaží napichovať (naberáť) na hrot prútika. Po celý čas hry ide o simuláciu držania čarovného prútika. Ak dieťa nestihne sa vrátiť do cieľa kým prestane hrať hudba, stráca všetky stužky, ktoré ulovilo a nemá žiaden bod. Za každú stužku, keď sa dieťa dostane včas do cieľa má jeho tím jeden bod.

Hodnotenie: tím, ktorý uloví najviac stužiek, získa najviac kúzelných bodov.

Kúzelné body sa zrátajú a tím s najväčším počtom bodov vyhráva.



ČAROVNÝ POVRAZ NAD PRIEPAŠŤOU

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha bez nerovností.

Pomôcky: lano, kužele na označenie, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: bez merania.

Pravidlá hry: dva tímy sa postavia proti sebe. Chytia sa na dvoch koncoch pripraveného lana. Uprostred územia je nakreslená priepasť, ktorá je vyznačená kužeľmi. Deti sa pomocou ťahania lana snažia dostať so svojím tímom za vymedzené územie (za priepasť) ako prvý. Tí ktorí sa dostanú za priepasť, protivníka vtiahnu lanom do priepasti a vyhrávajú.

Hodnotenie: nehodnotená aktivita.

MAGICKÝ NÁPOJ

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: lano, 4 fľaše malinovsky, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meria sa celkový čas hry pre každý tím počas ktorého porazí druhý tím.

Pravidlá hry: Dva tímy sa postaví na dva konce lana, ktoré všetci chytia. Za nimi vo vyznačenom území za jedným aj druhým tímom je postavená fľaša s magickým nápojom. Na povel sa oba tímy začnú preťahovať a posledný člen tímu na konci lana, bez toho, aby sa pustil lana musí fľašu s čarovným nápojom chytiť do ruky a zobrať spoza čiary. Navzájom si tímy snažia zabrániť tomu, aby súper ako prvý dosiahol na malinovku a získal magické vlastnosti, čo znamená, že vyhral. Počas celej súťaže musia sa všetci držať lana oboma rukami okrem posledného člena tímu. Môže sa to hrať ako turnaj, kde víťazi zo skupiniek postupujú do finále. V prípade pustení sa, odpojenia od lana tím dostáva trestné body.

Hodnotenie: berie sa do úvahy čas a počet trestných bodov. Ktorému tímu sa to podarí za najkratší čas vyhrať.



ZACHRÁŇ PHOENIXA

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: farebné lopty, farebné kriedy, reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: napr. 10min - počas určeného času jeden tím chytá čo najviac Phoenixov druhého tímu.

Pravidlá hry: v tejto hre vytvoríme 2 domčeky a do nich rozdelíme deti z jedného tímu na dve polovice. Medzi domčekmi bude priestor v ktorom budú všetky deti z druhého tímu. Znáročujú zlých čarodejníkov, ktorí poľujú na Phoenixy. Phoenixy budú krikľavé loptičky, ktoré deti z jedného tímu budú hádzať medzi domčekmi tak, aby deti z druhého tímu ich nemohli chytiť. Ak vyletí z hranice domčeka, alebo sa odkotúľa za čiaru domčeka loptička, je to

brané ako by Phoenix uletel a hrajú už len so zvyšnými loptičkami. Po skončení hry si pozície tímy vymenia.

Hodnotenie: spočítavajú sa loptičky, ktoré zostali v tíme a toľko tím dostáva bodov. Vyhráva ten tím, ktorý dosiahol najviac bodov a ktorému počas určeného času chytili protihráči čo najmenej lietajúcich Phoenixov (nechytila prihrávku, odkotúla sa za hranicu, nedohodia...).



HÁDAJ KTO SOM

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: malé kúsky papiera, pero, krém na tvár, stopky, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: kým jeden z dvoch tímov neuhádne všetko.

Pravidlá hry: deti dvoch tímov sedia v dvoch skupinách oproti sebe. Animátor v každom tíme prilepí na čelo 5 pripravených slov označujúcich veci aj mená z čarodejného sveta (zvíra, veci, ktoré používajú kúzelníci - klobúk, čarovná palička, kotlík, postavy z Harryho Pottera), ktoré budú napísané na malé papieriky. Tie sa môžu krémom na tvár prilepiť na čelo. Deti z jedného tímu sa postupne na striedačku pýtajú otázky tímu druhého - pred sebou, aby zistili čo majú v ich tíme napísané na papierikoch. Ak na ich otázku odpovie kladne tím ktorého sa pýtajú, môžu sa pýtať kým budú kladné odpovede....až po uhádnutie. Po uhádnutí im označí dieťa oproti sediaci tím, kto má uhádnutý papierik a môžu si ho dať dole z čela. Ak na ich otázky tím ktorého sa pýtajú odpovedá záporne, nasleduje druhý tím.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorý prvý uhádne 5 svojich napísaných a na čelo prilepených slov. Počas hry sa nesmú deti vo svojom tíme pozrieť na vlastné papieriky. Ak tak urobia, je tím vylúčený a diskvalifikovaný z hry a vyhráva automaticky druhý tím.

ÚTEK PRED ČARODEJNÍKOM

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha bez nerovností.

Pomôcky: lano alebo šatka na zviazanie, kužeľ, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá: zlý čarodejník zamotal nohy dokopy a jediná šanca na prežitie je únik. Deti v tíme majú navzájom spolu zviazané nohy. Každý má svoju jednu nohu

zviazanú s niekým druhým. Takto zviazaní ako vláčik, celý tím sa snaží čo najskôr, spoločne, bez spadnutia dostať po rovinke do cieľa ako prvý.

Hodnotenie: vyhráva tím s najkratším časom, ktorý dobehne do cieľa kompletný.

PLUVACIE KAMENE

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

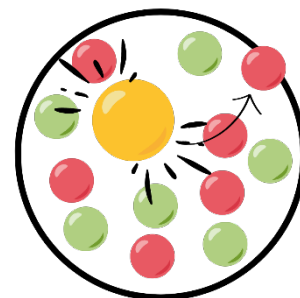
Pomôcky: 12 lôpt (guma, priemer 10 centimetrov), veľká lopta, kriedy, farebné papiere, klobúk, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: deti sú rozdelené do dvoch tímov a každý tím dostane jednu svoju loptu a vylosuje si farbu.

Uprostred ihriska nakreslíme kruh kriedou (priemer 5 metrov) a na dvoch okrajoch čiary. V strede, v kruhu leží 12 malých lôpt, šesť je červených a šesť modrých. Oba tímy stoja za vyznačenou čiarou, odkiaľ sa snažia hodom svojej lopty dostať farebné lopty druhého tímu mimo vyznačený kruh. Tím, ktorý začne hru, je náhodne vybraný (losuje). Hráči hádžu loptu do kruhu, aby vyhodili lopty iného tímu z kruhu. Tím ktorý prvý vyhodí pomocou svojej lopty súperove všetky lopty mimo kruh a zachráni si v kruhu svoje lopty vyhráva. Lopty, ktoré vypadli z kruhu, môžu pomocou svojej lopty členovia tímu vrátiť. Dobré si ale musia premyslieť taktiku.

Hodnotenie: čas za ktorý tím vyradí všetky lopty súpera z kruhu a počet lôpt, ktoré tímu zostali v kruhu. Jedna zachránená lopta je jeden bod.



ČAROVNÉ BYTOSTI, DAJTE NÁM JEDNÉHO Z VÁS!

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: potrebujeme vymedzený priestor, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: hráči dvoch tímov si určia kapitánov a vylosujú kto začína. Tímy postavíme oproti sebe do 5 m vzdialenosti na vyznačené územie. Hráči stoja v rade a pevne sa držia za ruky. Začínajúce družstvo zvolá: „Čarovné bytosti, dajte nám jedného z vás!“. Druhé družstvo odpovie: „Ktorého“? Prvé družstvo si vyberie niekoho z radov súpera a zvolá napr.: „Milana“. Milan sa rozbehne a snaží sa preraziť cez ruky súperov, ktorý si ho vypýtali. Ak sa mu to podarí, vyberie si jedného hráča z dvojice, cez ktorú prešiel a zoberie ho do svojho

tímu. Ak sa mu to nepodarí, ostáva v súperovom družstve. A hra pokračuje.
Hodnotenie: víťazom je družstvo, ktoré bude mať na konci najviac hráčov.

SMRŤOŽRÚTI

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: prútiky, masky smrfožrútov (alebo tričká), páska alebo kužele na vyznačenie väzenia, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 min.

Pravidlá hry: z dvoch tímov sa deti na vyhradenom priestore rozostavia. Jeden tím bude tím smrfožrútov a ich úlohou bude do 10 minút uloviť (chytiť) čo najviac čarodejníkov, detí z druhého tímu, ktorí pred nimi utekajú. Smrfožrút sa snaží priniesť do svojho tímu čo najviac zajatcov. Po chytení, zajatcov zatvárajú do väzenia, na miesto na to určené a vyhradené na časti územia. Vo väzení strážia chytených čarodejníkov dvaja z tímu smrfožrútov. Každého chyteného tam musí smrfožrút osobne odniesť. Po uplynutí času sa spočítajú chytení čarodejníci a úlohu si tímy vymenia. Nesmie sa počas lovu drgať, sácať, štipať... Je potrebné dodržiavať všetky pravidlá bezpečnosti. Čarodejníci môžu používať zaklínadlo neviditeľnosti a na 5 sekúnd sa skryť pred smrfožrútom tak, že si čupnú, keď sú v ohrození. Následne ale ten istý smrfožrút nesmie čakať v blízkosti kým kúzlo vyprchá, nesmie ho chytať. Po skončení hry si pozície tímy vymenia.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorý za časový limit chytí čo najviac čarodejníkov.

ČAROVNÝ ŠACH

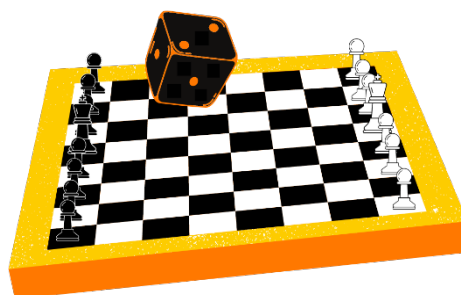
Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: krieda, hladký povrch bez nerovností, biele a čierne tričká, veľká penová kocka, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa hodnotí počet správnych zapamätaných slov.

Pravidlá hry: hry sa zúčastňujú dva tímy. Na hladký povrch nakreslíme pomocou kriedy šachovnicu (šachové pole). Jeden z tímov dostane biele tričká a druhý čierne. Z tímov si deti medzi sebou vyberú hlavného čarodejníka (kapitána). Deti pred zahájením hry losujú o prvý hod kocky a farbu tímu. Po začatí hry hlavný čarodejník prvého tímu hodí kockou. Členovia tímu sú



nastúpení v prvom rade na šachovnici. Podľa toho aké číslo sa hodí (kocka má len čísla 1 a 2), vždy jeden pešiak sa posúva na šachovnici (vpred, do strany, vzad). Hlavný čarodejník má hlavné slovo v rozhodnutí, kde po hodenom čísle pošle svojich malých čarodejníckych učňov. Ale počas celej hry sa do rozhodnutia môžu zapájať aj ostatné deti z tímu. Vyhodenie súpera sa uskutoční jeho "preskočením", po dotknutí sa vysloví „zamrazený“. Ak sa v ceste člena tímu, ktorý vyhadzuje, nachádza aj ďalší zo súperovho tímu, tak ho tak isto môže "preskočiť". Medzi preskakovanými súperovými členmi tímu musí byť vždy jedno pole voľné. Nedá sa nikto vyhodiť ak tesne stoja za sebou.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorému sa podarí vyradiť najviac protihráčov z hry.

CHYŤ TROLLOV

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: rozdielnej farby tričká, zelené tričká, zelená farba na tvár, ihrisko, kriedy, chvosty, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: individuálne sa meria čas každému tímu.

Pravidlá hry: náš čarodejný svet prepadli trolovia. V tejto hre budú proti sebe hrať dva tímy. Jeden bude chytať trollov a druhý bude tím trollov. Tímy losujú na začiatku hry o to ktorý tím bude hrať trollov v prvej hre. Tím trollov má zelené tričká a tvár pomazanú zelenou farbou, za pásom vzadu zastrčený chvost. Cieľom hry je aby tím čarodejníkov na vyznačenom ihrisku chytil všetkých trollov. Chytený trol je vtedy, ak mu je zobrať chvost. Vtedy z hry odchádza a postaví sa mimo ihriska. Po skončení hry si pozície tímy vymenia.

Hodnotenie: ten tím ktorý najrýchlejšie, za najkratší čas pochyťá všetkých trollov vyhráva.

ZLATÁ STRELA

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, volejbalové ihrisko.

Pomôcky: volejbalové ihrisko, sieť, lopta veľká mäkká, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: meria sa celkový čas hry pre každý tím počas ktorého porazí druhý tím.

Pravidlá hry: je to podobná hra ako volejbal, ale hrá sa s mäkkou loptou. Hrajú dva tímy proti sebe. Nastupujú všetci hráči. Lopta sa neodbija, ale deti ju môžu chytiť a hodiť k súperovi. Môžu sa na svojej strane lopty maximálne 3x dotknúť, pri treťom dotyku, už musia loptu prehodiť súperovi na druhú stranu. Prihrávajú si podobne ako vo volejbale a sa snažia sa loptu k súperom prehodiť tak, aby



ju nechytí. Ak niekomu lopta padne na zem (vypadne z ruky, nechytí ju) vypadáva z hry a musí sa postaviť za okraj ihriska. Ak aj nikomu nevypadne, ale loptu tím nechytí a spadne na zem, musí tím opustiť jeden hráč. Tak sa postupne prereduje počet detí na ihrisku. Ak ostane za tím už len posledné dieťa na svojej strane a súper má viac súťažiacich v hre, súper vyhráva. **Hodnotenie:** vyhráva tím, ktorý za kratší čas porazí súpera.

BOJ O ČAROVNÚ VEŠTECKÚ GULU

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: veštická guľa, krieda, čarodejný klobúk, papieriky s číslami, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru, individuálne meraný každému tímu.

Pravidlá hry: vytvoríme dva tímy s názvami „strážci z ministerstva mágie“ a „čarodejníci“. Postavíme ich na protíľahlé časti vyznačeného priestoru hernej plochy a medzi nimi necháme vzdialenosť aspoň 20 m. V strede vyznačeného priestoru nakreslíme kruh a vložíme do neho čarovnú guľu. Úlohou tímu čarodejníkov je vziať čarovnú veštickú guľu za jej hranicu (kruh). Úlohou strážcov z ministerstva mágie je tomu zabrániť. Všetci sú postavení na vyznačenom štartovacom území. Všetci si po rozostavení a vysvetlení pravidiel vylosujú z klobúka svoje číslo, ale nikomu ho nepovedia. Animátor postupne zakričí čísla (podľa počtu detí v tíme) v rôznom poradí. Na konkrétne číslo vybehne z oboch tímov dieťa, ktoré si ho vylosovalo. Obidvaja sa snažia ako prví dostať k veštickej guli schovanej uprostred kruhu. Ten ktorý dobehne ako prvý a podarí sa mu dostať za hranicu kruhu, jeho tím si pripisuje bod. Hra pokračuje, kým sa hry nezúčastnia všetci hráči.

Hodnotenie: na záver sa spočítajú body na oboch stranách a tím s vyšším počtom víťazí.



TAJOMNÉ ČÍSLA

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: papieriky s číslami, spinky, tvrdé dosky, písacie potreby, hudba - reproduktory, hudba, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: hráčom dvoch tímov pripneme na chrbát papieriky s číslami, vynechávame po jednom zástupcovi z každého tímu. Čísla sú náhodné a nepakujú sa, dvoj, trojčiferné. Všetci zúčastnení sa snažia počas pohybu a

pomocou pohybu svoje čísla schovávať, neukázať súperovi a zároveň čím rýchlejšie odhaliť všetky čísla druhého tímu. Úlohou je zistiť čísla ostatných a zároveň nedovoliť zistenie svojho čísla. Po zistení čísla ho nadiktujú určenému zástupcovi z tímu, ktorý nie je označený číslom sa voľne pohybuje po priestore a po nadiktovaní svojimi členmi tímu ich píše na papier.

Hodnotenie: víťazom je družstvo, ktoré prvé napíše všetky čísla správne na papier a odovzdá ho animátorovi. Vtedy sa zastavuje časomiera. Do výsledného bodovania sa počíta počet správne uhádnutých čísel a odčítavajú sa nesprávne čísla a chýbajúce čísla. Do výsledného súčtu sa pripočítavajú body za čas.

DOTKNI SA PRENÁŠADLA

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha.

Pomôcky: špagát, prenášadlo (hrniec), hudba - reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: nie je potrebné merať.

Pravidlá hry: súťažia proti sebe dva tímy na vyznačenom území. Každý tím vytvorí rovnaký počet dvojíc. Postavia sa na okraje vyznačeného územia oproti sebe. Dvojiciam animátori zviažu nohy – ľavú nohu jedného hráča s pravou nohou druhého hráča. Súťažia vždy dve dvojice oproti sebe. Do stredu územia umiestnime prenášadlo. Po odštartovaní, úlohou dvojíc je aby sa dostali čo najrýchlejšie k prenášadlu a dvihli ho spoločne nad hlavu. Animátor odštartuje dvojice a dáva pozor, kto sa dotkne prenášadla ako prvý.

Hodnotenie: tím, ktorého dvojica sa ako prvá dotkne prenášadla a zdvihne ho spoločne nad hlavu získava 2 body. V prípade, že sa dotknú obe dvojice, získavajú po jednom bode. Body sa na konci hry spočítajú. Pripočítajú k celkovému hodnoteniu. Podľa počtu bodov sa vytvorí poradie.

HRY S METLOU

METLOBOOL 1

Počet súťažiacich: dva tímy.

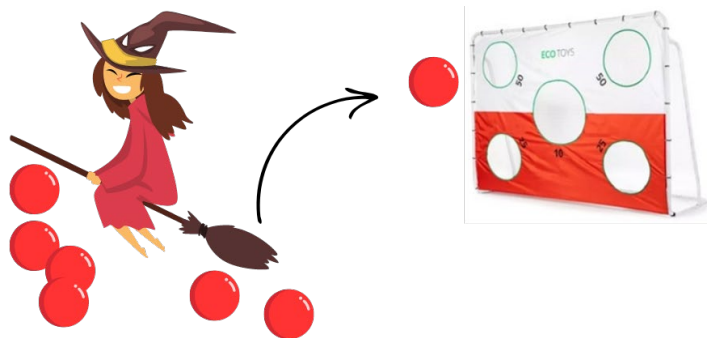
Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: metla, lopta, plachta s otvormi na bránku, bránka, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: dva tímy detí sa rozostavia na územie (ihrisko) s dvoma bránkami. Každý tím si bráni svoju polovicu a svoju bránku a útočí na polovici súpera a jeho bránku. Každé dieťa má jednu metlu na ktorú vysadne obkročmo (dá si ju medzi nohy štetinami dozadu). Pri hre sa nesmú fyzicky kontaktovať (dotýkať telom) ako napr. v basketbale. Metlami sa môžu dotknúť, ale len štetinami, nie rúčkou. Pred strelbou gólu do bránky tímu protihráčov musia urobiť 3 prihrávky metiel s loptou a až potom vystreliť. Deti sú posadené na metlu majú trafiť loptu do jedného z troch otvorov, ktoré budú vytvorené na bránke na dvoch koncoch oválneho ihriska.

Hodnotenie: 1 bod za gól, body sa spočítavajú spolu za jeden tím. Ten tím ktorý trafi viac gólov, ten zvíťazí.



METLOBAL 2

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: metly, lopta, bránky, stopky, píšťalka, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 minút.

Pravidlá hry: dva tímy detí sa rozostavia na územie (ihrisko) s dvoma bránkami. Každý tím si bráni svoju polovicu a svoju bránku a útočí na polovici súpera a jeho bránku. Cieľom je trafiť loptu do súperovej bránky pomocou metly na ktorej obkročmo sedia všetky deti z oboch tímov. Jeden hráč môže držať loptu maximálne 5 sekúnd na svojej metle, potom musí nasledovať prihrávka alebo

strela. V každom tíme je 12 hráčov a hra sa končí po 10 minútach. Po 5 minútach sa menia strany a bránky. Pri vyrovnanom výsledku nasleduje 3 minútové predĺženie.

Hodnotenie: výsledný počet gólov v súperovej bránke. V prípade faulu, alebo nešportového správania sa udeľujú trestné body.

TANCUJ NA JEDNEJ NOHE

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: hudba, metla, reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil.

Čas: trvanie spustenej hudobnej nahrávky.

Pravidlá hry: deti z dvoch tímov si vezmú čarovné metly. Súťaž sa začína keď sa spustí hudobná nahrávka. Počas hudby majú za úlohu tancovať len na jednej nohe v sede obkročmo na metle, ktorú držia minimálne jednou rukou a nesmú ju počas tanca pustiť. Počas tancovania na hudbu nesmú sa dotknúť akoukoľvek časťou druhej dolnej končatiny zeme. Ak sa dotknú, alebo pustia rukou metlu sú vylúčení a tanec ukončujú. Po skončení hudby sa spočítajú deti, ktoré tanec zvládli a toľko bodov sa pripíše družstvu za zvládnutie úlohy.

Hodnotenie: podľa počtu detí ktoré zvládli tanec až do konca podľa pravidiel.

MUKLOVSKÝ METLOBAL

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: penová lopta, metly, obruče, píšťalka, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 min.

Pravidlá hry: metlobal, je šport v ktorom proti sebe hrajú dva tímy, každý s 12 hráčmi na ihrisku. Hra je tiež známa ako muklovský metlobal, aby sme ju odlíšili od fiktívnej hry (ktorá zahŕňa magické prvky, ako sú lietajúce metly a začarované lopty). Ihrisko je oválneho tvaru na každej strane ihriska máme bránu s tromi obručami v rôznych výškach vo vzduchu. Cieľom hry je streliť čo najviac gólov do obručí a nahráť tak viac bodov ako druhý tím. Po celý čas, ale musia všetky deti sedieť na svojich metlách. Jednou rukou sa držia metly a druhou si prihrávajú a strieľajú na súperovu bránu. V prípade remízy sa predlžuje zápas o 3 minúty.

Hodnotenie: kto dosiahol najvyššiu strelbu gólov vyhráva toľko bodov, koľko dal gólov.

METLOVÝ BOJ

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: metly, balóny dvoch farieb, špagát, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 10 min.

Pravidlá hry: každé dieťa v tíme si priviaže nafúknutý balón farby svojho tímu tesne ku zametacej časti (na koniec metly). Každé dieťa v oboch tímoch sa snaží svoj balón čo najviac ochrániť, ale zároveň či skôr prasknúť balón svojho súpera. Balóny majú tímy v dvoch rozličných farbách. Balón sa snažia prasknúť nohami. Po celý čas musia mať metlu medzi nohami a spolu s ňou sa pohybovať. Puknutím balóna dieťa vypadáva z hry a nemôže ďalej pokračovať, pretože má pokazenú metlu.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorému zostane viac nafúknutých a neprasknutých balónov.

METLOBAL 3

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha, futbalové ihrisko.

Pomôcky: 1 zlatá strela (sklenená guľička), 1 prehadzovačka (lopta na rugby), 1 odrážačka (volejbalová lopta), špagát, kruhy, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: max 10 min.

Pravidlá hry: na bránky sa priviažu 3 obruče špagátom v rôznych výškach. Vyrobíme si takto metlobalovú bránku. Pred začiatkom hry ukryje rozhodca niekde v priestore areálu (mimo bránkoviska) v tráve zlatú strelu. Deti v každom tíme necháme nech sa rozdelia na chytača, odrážačov, brankára a strelcov. Animátor postaví prehadzovačku do prostredia rozdeleného ihriska. Strelci aj odrážači stoja pred začiatkom hry na bočných stranách ihriska na svojej časti, pri svojej bránke. Na signál vbehnú strelci do ihriska a snažia sa získať pre svoje družstvo prehadzovačku. S prehadzovačkou sa strelci nesmú pohybovať, môžu len prihrávať alebo strieľať. Ak sa dostane prehadzovačka mimo ihriska, vhadzuje ju niekto z protivníkov spoza okraja ihriska, ako pri futbale. Odrážači losujú na začiatku hry o odrážačku, ktorou sa počas hry snažia vybiť strelca z druhého tímu, kým sa on snaží streliť gól. Počas hry ju majú tí odrážači na koho území sa nachádza táto lopta. Ak je strelca vybitý, musí si dobehnúť "za svoju bránku po čarovný elixír". Dotknúť sa ho a až potom sa môže vrátiť do hry. Keď



sa strelec trafí do obruče, získava pre svoje družstvo 5 b, ak sa trafí do bránky sú to 3 body a tyčka sa počíta za 1 bod. Hra končí po uplynutí stanoveného časového limitu (10 min) alebo nájdením zlatej strely (chytač jej nájdením získava pre svoje družstvo 20 bodov).

Každý tím je zložený z:

Jeden chytač - jeho úlohou je hľadať zlatú strelu ukrytú v tráve. Ak ju nájde, hra sa končí a jeho tím vyhráva. V tráve je ukrytá len jedna zlatá strela pre oba tímy.

Jeden brankár - pohybuje sa v bránkovisku a snaží sa zabrániť streleniu gólu. Dvaja odrážači – stoja na bokoch ihriska a snažia sa aby streli ich tímu zostali vo vyznačenom priestore a neodleteli do neznáma. Za každú strelu, čo nechytia, dostáva tím trestný bod. Zároveň sa snažia súperových strelcov zneškodniť - trafiť odrážačkou a tým ich spomaliť .

Piatí strelci - snažia sa trafiť prehadzovačku do bránky a vyhýbať sa pritom konkurenčnému tímu.

Hodnotenie: hra končí po uplynutí stanoveného časového limitu (10 min) alebo nájdením zlatej strely (chytač jej nájdením získava pre svoje družstvo 20 bodov). Na záver sa spočítajú body a vyhlási sa víťaz.

METLOBAL V OBLAKOCH

Počet súťažiacich: dva tímy.

Kde : areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: 2 metly, 2 basketbalové koše, kužele, basketbalové lopty, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: dva tímy vedľa seba postavíme na vyhradenú plochu. Ich úlohou bude s metlou medzi nohami, ktorú si budú držať jednou rukou, driblovať slalom okolo kužielok až k basketbalovému košu a hodiť loptu do obruče. Loptu po dopade dvihnúť a driblovaním sa rovnakou vytýčenou cestou vrátiť späť. Za cieľom odovzdajú metlu aj basketbalovú loptu ďalšiemu z tímu v poradí. Takto sa vymení celý tím a vystriedajú sa všetci.

Hodnotenie: tím, ktorý prekoná slalom za najkratší čas a splní všetky podmienky dostáva najvyšší počet bodov. Pripočítava sa aj 1 bod za každý kôš, ktorý sa podarí hodiť. Všetko sa spočítava do výsledného hodnotenia súťaže.

HOD METLOU

Pomôcky súťažiacich: dva tímy.

Kde: areál tábor, trávnatá plocha.

Pomôcky: metly, pásmo, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: čarodejnícke metly sú občas tvrdohlavé. Deti z dvoch tímov sa postaví na miesto, ktoré je označené kuželom. Majú vyhradenú plochu, ktorá je rozdelená na časti a meraná natiiahnutým pásmom. Ich úlohou je hodiť metlu vpred, vytočenú zametacou časťou vzad čo najďalej a tak ju naštartovať. Hádzu oba tímy naraz. Každý pokus sa započítava a všetky pokusy jedného tímu sa spolu spočítajú dokopy. Vyhráva ten tím ktorý ma spolu najviac metrov. Ak niekto hodí mimo vyhradeného priestoru, hod je neplatný a neopakuje sa. Nesmú sa používať žiadne čarovné nápoje.

Hodnotenie: po hodoch všetkých členov súťažiacich tímov sa spočítajú všetkým tímom dohodené vzdialenosti a tím s najvyšším počtom metrov vyhráva. Ostatné tímy podľa dohodenej vzdialenosti každý majú o 1 bod menej ako predošlý.



HRY PRE VŠETKY TÍMY

PODLIEZANIE METLY

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: metla, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: nemeria sa nikomu.

Pravidlá hry: dvaja animátori držia metlu na dvoch koncoch. Všetky deti stoja v zástupe a jeden po druhom sa snažia ju podliezť pomocou záklonu. Po spustení hudobnej kulisy začína hra. Začínáme držať metlu vo výške najvyššieho dieťaťa. Postupne výšku znižujeme. Hudba aj hra pokračuje, kým sa darí deťom podliezť v záklone metlu. Počas podliezania sa deti nesmú dotknúť metly a ani povrchu ihriska rukami. Nesmú si pomáhať a zľahčovať záklon.

Hodnotenie: vyhodnocujú sa jednotlivci.



MIZNÚCE METLY

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností, alebo trávnatá plocha.

Pomôcky: metly, farebné kriedy, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na hru.

Pravidlá hry: na tanečnej ploche vyznačíme vnútorný kruh na metly a vonkajší, veľký kruh ktorý bude vzdialený 2 m od malého kruhu. Každé dieťa si na vyznačený tanečný parket vezme 1 metlu. Metlami vyplnia vnútorný kruh, položia metly vedľa seba štetinami dovnútra. Po pustení hudby všetky deti tancujú. Počas tanca dodržia vzdialenosť 2 m od vnútorného kruhu metiel, ktorá je znázornená farebne a na ktorú upozorňoval aj animátor pri vysvetlení pravidiel. Po zastavení hudby si každý čo najrýchlejšie musí sadnúť pred metlu. Po opätovnom pustení hudby sa odoberie z vnútorného kruhu od jednej po max 3 metly. Ak dieťa nenašlo po zastavení hudby voľnú metlu, pred ktorú by si sadlo, vypadáva z hry. Pred jednou metlou môže sedieť len jedno dieťa. A to sa opakuje až do výsledného a konečného počtu 8 metiel. Koniec súťaže je,

keď zostane osem posledných metiel (taký počet zostáva, koľko je tímov) v súťaži s poslednými ôsmymi deťmi.

Hodnotenie: víťazný tím je ten, ktorý má najviac svojich členov medzi poslednými ôsmymi deťmi. Podľa počtu detí, ktoré sa prebojovali do finále, je bodovaný celý tím.

SKRÝŠE PRED DRAKMI

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: nemeria sa nikomu.

Pravidlá hry: deti sa pohybujú počas hrania vo vyznačenom priestore za rytmu hudby. Ak jeden z animátorov zakričí „Pozor draci, zastaví sa hudba a deti musia zostať skamenené, bez pohybu v poslednej pozícii. Tie čo sa pohli po vypadávajú z hry. Keď z hry vypadnutí odídu mimo vyhradené územie, povedia animátori „ Môžete vyjsť, draci sú preč“ a opäť sa spustí hudba ďalej. Pokračujeme v zastavovaní hudby - skamenení a v spúšťaní hudby do doby, až kým nezostane len posledných 8 detí.

Hodnotenie: vyhodnocujú sa jednotlivci a skupiny ktoré mali najväčší počet detí v závere hry.

MAGICKÝ PLES

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: sklenené guľičky, taštička pre každý tím jedna, reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: počas hrania hudby, ktorá sa zastavuje v každej druhej minúte na 15 sek.

Pravidlá hry: deti spolu zo všetkých tímov majú za úlohu počas hudby napodobňovať akýkoľvek tanec a popri tancovaní sa presúvať a hľadať v celom areáli tábora schované sklenené guľôčky. Keď sa hudba zastaví, musia zostať nehybne stáť v takej pozícii v akej danú chvíľu boli - zamrznutí. Keď sa hudba opäť spustí, môžu pokračovať v hľadaní. Porušenie zamrznutia pri vypnutí hudby (napr. neprestane sa hýbať, skôr sa začne hýbať ako sa spustí hudba, pohne sa - stratí rovnováhu počas zamrznutia) sa trestá vyradením z hry. Vyradené deti, nesmú ďalej hľadať ďalšie guľičky a ani pomáhať ostatným čo zostali v hre. Deti si nesmú guľičky kraďnúť, ani násilne vytrhávať z ruky. Všetky guľičky musia odovzdať ešte počas hudby vedúcemu tímu do pripravenej taštičky. Nemôžu si nechať guľičku sami pri sebe. Keď prestane hrať hudba a

oni zmrznú, guľička sa znehodnotí a zmizne (animátor počas pauzy v hre chodí pomedzi detí a vyzbiera zmrznuté guľičky. Guľička platí len ak je odovzdaná počas hudby a do vrecúška.

Hodnotenie: 1 guľička znamená 1 bod, body sa spočítavajú spolu za jeden tím, podľa toho, koľko má guľičiek v taštičke.

LOV NA PRAŠIVCA

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: 8 rôznych farieb papierov, myšky ôsmich farieb, 8x dopredu pripravené a nakreslené mapy (rozdelené na 4 časti), čarovný klobúk na losovanie, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: kým všetky tímy nájdu svoju myš.

Pravidlá hry: každý tím začína v rovnakom čase. Na začiatku hry si v každom tíme zvolia deti svojho kapitána. Všetci zvolení kapitáni potom losujú svoju farbu pre tím z čarovného klobúka. Farba ktorú kapitán vylosuje, znázorňuje farbu myšky ktorú s tímom musí „uloviť“ (nájsť). POZOR! každý tím ma myšku umiestnenú na inom mieste v areáli tábora. Komunikácia v tíme je len pomocou mimiky detí (aby ostatné tímy nič nepočuli). Každý z tímov obdrží kreslenú mapku na ktorej budú znázornené oporné body a miesto umiestnenia myšky. Každá mapa je rozdelená na štyri časti, každá časť má návod z jednej strany kde nájdu ďalšiu časť. Keď nájde tím všetky 4 časti, po otočení mapy naruby uvidí skrýš ich myšky. Následne ju musí nájsť a priniesť do cieľa. Keď ju prinesie do cieľa, zastavuje sa pre jeho tím časomiera. Celkový čas sa zastavuje s posledným tímom. Trestné body – vyradenie celého tímu z hry a nula bodov dostane tím ktorý nájde myšku inej farby a privlastní si ju, alebo ju skryje na iné miesto, alebo porušuje fair play správanie.

Hodnotenie: najvyšší počet bodov získava tím, ktorý absolvuje hru za najkratší čas, nerozpráva a dorozumieva sa len mimikou a donesie myšku a aj celú mapu do cieľa.



TANEC V ČIERNEJ DIERE

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: gymnastický kruh - obruč / hula hoop (7 ks), papier na zapisovanie, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: rozložíme gymnastické kruhy po ihrisku vo väčších vzdialenostiach. Kruhov je vždy o jeden menej ako tímov, ktoré sú v hre. Deti sa pohybujú, tancujú jednotlivito mimo týchto kruhov. Po zastavení hudby sa musia všetci z tímu nájsť, pochytať a vojsť do vnútra voľného kruhu. Tím, ktorý sa neumiestní – neujde sa mu kruh, z hry vypadáva. Pri ďalšom spustení hudby a následnom tanci všetkých účastníkov sa odoberie jeden z kruhov. Hra končí, keď sa posledné dva tímy snažia o umiestnenie, ale podarí sa to len jednému z nich.

Hodnotenie: najviac bodov dostáva tím ktorý najdlhšie vydržal.

ČARODEJNÍCKA PREMENA

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, každý tím má vyhradenú vlastnú plochu.

Pomôcky: rôzne druhy farebného papiera, krabica, rôzne kusy oblečenia alebo handier, rôzne doplnky, rekvizity - metly, klobúky, okuliare, šatky..., reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: potrebný na vytvorenie maskota.

Pravidlá hry: pri tejto kreatívnej hre si deti vyskúšajú prácu v tíme. Na priestranstvo animátori umiestnia krabicu s rôznymi vecami, ktoré môžu použiť deti v tímoch na tvorbu svojho čarodejníckeho maskota. Po spustení hudby môže vstúpiť na vyhradené územie, z každého tímu jedno dieťa a vziať si jednu vec. Takto sa vystriedajú všetky deti z jednotlivých tímov a berú si všetko čo asi budú potrebovať na rýchlu výrobu masky. Hudba sa priebežne zastavuje a počas zastavenia si môžu opäť po jednom zobrať každý jednu vec. Takto sa postupuje, kým ešte niečo zostalo na výrobu masky v krabici. Po výrobe masky, ale im nesmú zostať na ich stanovišti nepoužitý kusy materiálu. Všetko čo si odnesú z krabice musia použiť. Masky jednotlivých tímov po zastavení hudby a ukončení úlohy si kapitáni oblečú a musia obísť celé vyznačené územie. Všetko musí na maske držať a nesmie z nej spadnúť.

Hodnotenie: podľa zhotovenia a originalnosti všetci animátori po spoločnej porade určia najlepšiu masku. Mala by to byť nie len najkrajšia, ale aj maska, ktorá je originálna, v zadanej téme a z ktorej nič nespadlo. Za každú spadnutú časť z masky pri chôdzi sa strhne 0,5 bodu. Najviac bodov získava tím, ktorý má najkrajšiu masku a najmenej trestných bodov.

CHYTANIE ČAROVNÝCH VRCHNÁČIKOV

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: 150 vrchnáčikov, čarovná truhlica, vedrá (tolko koľko je tímov), hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do ukončenia súťaže.

Pravidlá hry: deti sú podľa tímov rozdelené a postavia sa na okraj (na čiaru) vytýčeného územia. Na signál vybehne z každého tímu štvorica do stredu priestoru, kde sa nachádza čarovná truhlica. Naberie vrchnáčiky, koľko vládze a odnesie k svojmu družstvu do vedra. Až keď vložia vrchnáčiky do vedra môže vybehnúť ďalšia štvorica. Takto sa striedajú do skončenia hry. Hra je ukončená, ak v truhlici nie je ani jeden vrchnáčik a ani na zemi mimo čarovnej truhlice sa žiaden vrchnáčik nenachádza. Ani jeden vrchnáčik nesmie zostať na zemi ležať mimo vedro, či truhlicu. Každý tím si samostatne spočíta svoju korisť a vzájomne si oznámi počet, ktorý animátor zapíše.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorý stihne nazbierať najviac vrchnáčikov.

NÁJDI ZLATÚ STRELU

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde : hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: 24 zlatých striel z plastu, hudba - reproduktory, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: do nájdania všetkých striel.

Pravidlá hry: deti z každého tímu po spustení hudby majú nájsť čo najviac z 24 zlatých striel, ktoré sú schované. Hra sa končí keď všetky strely budú nájdene, alebo keď už nikto z detí nevie nájsť zlaté strely.

Hodnotenie: 1 zlatá strela znamená 1 bod. Koľko tím nájde zlatých striel, toľko získa bodov.



STRATENÝ SVET

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: rôzne predmety čarodejníkov a čarodejného sveta, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: nemeria sa.

Pravidlá hry: úlohou detí zo všetkých tímov je nájsť čo najrýchlejšie a čo najviac poschovávaných predmetov v areáli tábora. Predmety sú poskrývané všade. Na zemi, v tráve, v stenách, na stromoch....Deti musia použiť dôvtip a kreativitu. Niektoré sú maličké, iné veľké a zamaskované.

Hodnotenie: tím ktorý nájde čo najviac poschovávaných predmetov vyhráva.

VÝROBA ČARODEJNÍCKEJ METLY

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, každý tím má vyhradený svoj priestor.

Pomôcky: palice, slama, špagát, dekoračné pomôcky (stužky, farby...), hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 30 min.

Pravidlá hry: aký by bol čarodejník bez metly? Aj preto do každého tímu rozdáme 4 palice, a ďalšie pomôcky. Deti budú mať za úlohu vytvoriť čarodejnícku metlu a vyzdobíť ju. Na svoju prácu budú mať pol hodinu. V každom tíme musia byť vytvorené 4 metly.

Hodnotenie: bude sa hodnotiť kvalita metly, výzdoba a celkový dojem, aj či stihli deti vytvoriť všetky štyri metly. Hodnotia animátori. Ak nestihli vyrobiť všetky štyri metly, dostávajú trestné body. Najviac bodov získava tím, ktorý má najlepšie ohodnotenie a najmenej trestných bodov.

UVARENÝ MOZOG

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, trávnatá plocha so stromami.

Pomôcky: lano, papiere, perá, dosky na podloženie papiera (ks podľa počtu účastníkov), vyznačenie trate stužkami a kužeľmi, čarovný les, čarovný zvonček, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: každému tímu sa hodnotí počet správnych odpovedí a celkový čas potrebný na všetky otázky a odpovede.

Postup hry: všetky deti vo svojich tímoch dostanú v rovnaký čas rovnaký test. Ich úlohou je spoločne v čo najkratšom čase test vyplniť a mať čo najviac správnych odpovedí. Odpovede vyplňuje tím ako celok. Ak už má vyplnený test, všetci sa chytia lana a s testom (je v rukách posledného v tíme) prebehnú vyznačenú dráhu cez zakliaty les. Po dobehnutí do cieľa (nesmie sa nikto pustiť lana, lebo v čarovnom lese by sa stratil a tím sa musí vrátiť na štartovaciu čiaru a bežať od začiatku. Následne musí posledný v tíme čím skôr zazvoniť 5x na čarovný zvonček a test dať do ruky animátorovi. Celý čas sa nikto lana nepúšťa. Po zazvonení a odovzdaní testu sa všetci v tíme vrátia cez čarovný les na štart, tak ako tam dobehli - spojení lanom do cieľa.

Otázky:

1. Akého tvaru sú okuliare Harryho Pottera ?
 - a. hranaté
 - b. okrúhle
 - c. oválne
2. Bosorky lietajú na:
 - a. metle
 - b. vysávači
 - c. kolobežke
3. Kúzelník vyfahuje zajace z:
 - a. krabice
 - b. kufra
 - c. klobúka
4. Keď niekto levituje:
 - a. spí
 - b. vznáša sa
 - c. sedí
5. Arabela mala čarovný:
 - a. prsteň
 - b. bicykel
 - c. príbor
6. Kto je krstným otcom Harryho Pottera?
 - a. Remus Lupin
 - b. Dumbledor
 - c. Sirius Black
 - d. James Potter
7. Z čoho je Voldemortov prútik vyrobený?
 - a) vyrobený z dračieho srdca
 - b) vyrobený z kameňa
 - c) vyrobený z kostí
 - d) vyrobený z tisu
8. Aby oslobodil domáceho škriatka od otroctva, musia mu dať(kus oblečenia od jeho pána).....
9. Názvy fakúlt sú pomenované podľa:
 - a) vynašiel ich autor a nesúvisia s hrdinami
 - b) najlepších študentov
 - c) hlavých profesorov
 - d) ich zakladateľov
10. Od koho Harry dostal neviditeľný plášť?
 - a) Ronov dar



- b) od Dumbledora
 - c) kúpil si na Rokforte
 - d) od svojho otca
11. Aké kúzelné kúzlo otvára všetky dvere?
- a) Reducto
 - b) Ridikulus
 - c) Alohomora
 - d) Lumos
12. Akej farby je šál v Chrabromile?
- a) zeleno - strieborná
 - b) žltá - čierna
 - c) modro - medená
 - d) červeno - zlatá

Hodnotenie: Za každú správnu odpoveď získavajú 1 bod. Body sa následne sčítajú a podľa počtu bodov sa vyhodnotí poradie. Vyhráva tím ktorý za najkratší čas vyplní test s čo najväčším počtom odpovedí a s testom prebehne trať, test odovzdá animátorovi, zazvoní na čarovný zvonček a prebehne trať späť do cieľa.

MAGICKÉ SLOVO – ČAROVNÉ PERO

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: papiere, perá, dosky na podloženie papiera (ks podľa počtu účastníkov), hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: celkový čas potrebný na vymyslenie a napísanie.

Postup hry: táto hra má preveriť fantáziu a spoluprácu tímu. Každý tím má v čo najkratšom čase vymyslieť básničku (pesničku). Má mať minimálne tolko veršov (verš - jeden riadok v básni), koľko je detí v tíme. Hlavná podmienka je aby vystihovala každého jedného člena tímu a tiež hodnoty, ktoré ako tím vyznávajú a to všetko v čarodejníckom svete. Deti môžu byť v tejto básni kýmkoľvek. Na záver, každý tím prečíta svoju tvorbu.

Hodnotenie: hodnotí sa či v básničke (pesničke) nezabudli na nikoho z tímu. Originalita, kreativita, vtipnosť, ako odráža čarodejnícky svet. Body pridávajú animátori. Všetky body sa následne sčítajú a podľa počtu bodov sa vyhodnotí poradie - vyhrávajú všetci.

ZOSTROJ SVOJU VLAJKU, ZNAK A ERB V ČARODEJNÍCKOM SVETE

Počet: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: farebné kriedy (maľba na asfalt, betón) alebo stoly, krepové papiere, kancelárske papiere, špáradlá, alobal, toaletné papiere, lepidlo, lepiaca páska, vodové farby, štetce, ceruzky, pastelky, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 15 min.

Postup táto aktivita je skôr upokojujúca a tvorivá. Tak ako aj v čarodejníckom svete každá významná rodina, škola a aj dôležitý a vplyvný ľudia majú vlastné vlajky, znaky a erby aj my si ich navrhne a nakreslíme (vytvoríme). Úlohou každého tímu je vytvoriť svoju vlajku, znak a erb v čarodejníckom svete z dostupných materiálov.

Hodnotenie: najviac bodov získava tím, s najkreatívnejšie vytvoreným zadáním, ktorý to stihne počas časového termínu.



TANEC SO ZLATOU STRELOU

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: zlatá strela - veľká nafukovacia lopta, reproduktory, hudobný prehrávač / rádio / mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: individuálny, ktorý tím najdlhšie vydrží.

Pravidlá hry: deti v tíme vytvoria trojice. Každá trojica dostane zlatú strelu, ktorú si umiestnia na čelo. Úlohou v tejto hre je, aby každý tím - každá trojica udržala zlatú strelu pomocou svojho čela čo najdlhšie, maximálne do doby ukončenia pripravenej nahrávky. Pri držaní zlatej strely tím nesmie prestať tancovať a nesmie si pomáhať k jej uchyteniu, oprave umiestnenia rukami. Je tu nevyhnutná spolupráca, ohľaduplnosť a trpezlivosť. Tím, ktorému zlatá strela spadne vypadáva z hry.

Hodnotenie: vyhráva tím, ktorého členovia najdlhšie zvládnu tancovať s loptou ktorú držia len čelom.

SEDIACI BAZILISK

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: krieda na vyznačenie územia pre každý tím, hudba, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas potrebný na hru individuálne meraný každému tímu.

Pravidlá hry: do každého tímu sa vplazil had Bazilisk. Úlohou detí v každom tíme, je ho čo najrýchlejšie poslať z tímu preč a to tak, že mu musia nenápadne utiecť. Musia sa presunúť jeden po druhom až na vyznačené územie, do cieľa, do bezpečia. Ale ak by sa postavili, uvidel by ich. A preto si všetci v tíme na začiatku hry sadnú na zem, na vyznačenú štartovú čiaru, za seba, tvárou k cieľu. Prvý v rade sedí na vyznačenej štartovej čiare. Vznikne sediaci Basilisk. Basilisk sa pohybuje takým spôsobom, že posledný člen Basiliska sa v hlbokom drepe presunie úplne na začiatok tímu, pred prvého. Ďalší člen sa môže presúvať, až keď si ten predchádzajúci sadne na zem. Úlohou detí je takto sa premiestniť čo najrýchlejšie na druhý koniec vyznačeného územia.

Hodnotenie: najviac bodov získava tím, ktorý prvý prejde na druhú stranu vytýčeného územia.

KÚZELNÍCKY DRAČÍ TURNAJ

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora.

Pomôcky: čarodejný klobúk, premiestňovadlo, dračie zlaté vajcia, obrázky drakov rozdelené na 4 kusy, draky, úlohy na vykonanie v každom dračom vajíčku, vyznačená dráha, rôzne prekážky, lano, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas sa pri každom tíme zastavuje pri poslednom dieťati, ktoré prejde cieľom.

Pravidlá hry: tímy si od animátora vyžrebujú z čarodejného klobúka jedného draka, ktorého musia v areáli tábora nájsť a zobrať mu 4 zlaté vajcia. Celý tím sa musí počas celej cesty držať premiestňovadla a nesmú sa pri akejkoľvek činnosti pustiť. V lese sú skrytí všetci draci (draci všetkých tímov) a každý z nich má 4 zlaté vajíčka (napr. obaly z kinder vajíčok). Vajíčka sú označené obrázkom draka ktorého si vylosovali. Deti hľadajú miesta ukrytia dračieho vajíčka (4 kusy) svojho vylosovaného draka. Po nájdení, v každom je vo vnútri schovaná časť obrázka ich draka a napísaná úloha, ktorú musia splniť kým budú hľadať ďalšie vajíčko. Napr. za akú časť tela sa musia deti držať okrem prenášadla (krabice, za uši, okolo pása, za nohy, nos), kým prechádzajú postavenú prekážkovú dráhu. Hľadajú ďalšie a ďalšie vajíčko svojho draka a až

do posledného štvrtého vajíčka. Keď majú všetky štyri vajíčka, z obrázkov skrytých vo vnútri zložia draka. Obrázok ukázu animátorovi a on im odovzdá ich draka a zastavuje sa čas.

Hodnotenie: najviac bodov získava tím, ktorý má najkratší čas, ktorý sa do tábora vrátil s obrázkom zloženého draka najrýchlejšie.

SÚBOJ KÚZELNÍKOV

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: areál tábora, hladká plocha bez nerovností.

Pomôcky: balóniky na naplnenie vodou vo farbách tímov, nádoba s vodou, vyznačené ihrisko, hudba, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: 15 min, so zastavením hudby sa končí hra.

Pravidlá hry: každý tím dostane počet balónikov podľa počtu detí vo farbe tímu. Najprv si pripraví dostatočné množstvo "duší" - balónikov, naplní si ich vodou. Každý člen tímu má jednu dušu a počas hry ju bude nosiť v ruke a chrániť. Všetci sa pohybujú vo vyznačenom území (vyznačené územie na multifunkčnom ihrisku). Ich úlohou je prasknúť dušu súperovu a svoju si pritom uchrániť. Na prasknutie môžu použiť akúkoľvek metódu, ale nesmú ublížiť súperovi, nesmú používať nič ostré a nebezpečné.

Hodnotenie: spočítajú sa duše v každom tíme ktoré zostali celé a uchránené a podľa toho každý tím dostane body. Najviac bodov získava tím, ktorý má po uplynutí časového limitu najviac "živých" hráčov .

ŽABACIA ŠTAFETA V MOČIARI

Počet súťažiacich: všetky tímy, ale hra môže byť použitá aj na jednotlivé tímy.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: palica, stužky, plutvy, kartičky s čarodejníckymi značkami, kriedy, lepiace pásky, malé lopty, vedro, prekážky na slalom, metly, menšia fit lopta, plátenné vrece, premiestňovací pohár, hudba - reproduktory, hudobný prehrávač/rádio/mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas meraný každému tímu individuálne.

Pravidlá hry: pri súboji všetkých tímov čarodejníckych učňov, musia deti splniť päť rôznych úloh, aby sa vyslobodili z močiara. Všetky tímy sú nastúpené na jednej čiare. Postupne po jednom v každom tíme budú absolvovať jednotlivé súťaže.

1. stanovište RÝCHLONÔŽKY: na štartovacej čiare si deti obujú plutvy a dostanú jednu mašľu farby tímu. S plutvami na nohách musia prejsť k vyznačenému miestu (palica). Palica je len jedna, a deti k nej prichádzajú z rôznych strán (vytvorili kruh okolo palice všetci s rovnakou vzdialenosťou). Na

palicu priviažu mašľu a čo najrýchlejšie sa vrátia späť, vyzujú a ide ďalší člen tímu rovnako ako prvý. Takto sa vystriedajú všetci z tímu a až potom môžu ísť k ďalšiemu stanovišťa.

2. stanovište SKOKONÔŽKY: každý tím má nakreslenú svoju skakáciu škôlku. Všetky sú rovnaké. Ale v niektorých kockách budú nalepené rôzne čarodejnícke znaky, napr. keď skočia na značku prútik - hráč musí skákať 2 skoky vzad, čarodejnicky pohár - jeden skok vpred, čarodejnicky klobúk - 5x si sadnúť a postaviť sa, musí robiť sviečku, čarodejnicky plášť - 4x sa otočiť vpravo a 4x vľavo. Znaky sťažujú absolvovanie škôlky a zisťujú pozornosť a sústredenie detí. Po doskakaní na koniec škôlky deti čo najrýchlejšie bežia k svojmu tímu a ide ďalšie dieťa v poradí. Takto sa vystriedajú všetci z tímu a až potom môžu ísť k ďalšiemu stanovišťa.

3. stanovište METLONÔŽKY: na štarte deti čaká pripravená metla a postavená slalomová dráha. Všetky deti z tímu postupne absolvujú slalomový beh s metlou po vyznačenú značku. Nesmú zavadiť a ani pohnúť so slalomovou prekážkou. Ak to spravia, dostávajú trestný bod. Pri značke ich čaká nádoba s loptičkami. Späť behajú vzad a pomocou metly si po celý čas kotúľajú malú loptičku až do cieľa. Loptičku musia c cieľa hodiť do vedra a metlu dajú druhému hráčovi. Takto sa vystriedajú všetci z tímu a až potom môžu ísť k ďalšiemu stanovišťa.

4. stanovište GULONÔŽKY: deti ležia za sebou tak, že sa dotýkajú ramien svojho člena tímu len chodidlami. Cez sed roznožný, hlbokým predklonom do vzpažených rúk zoberú čarodejnícku guľu (menšia fit lopta) a podávajú si ju cez záklon medzi sebou čo najrýchlejšie 10x vzad a 10x vpred si ju podávajú tak, že posledný v tíme ju uchyťí medzi chodidlá a pred ním dieťa si ľahne na chrbát a zanoží nohy dozadu a uchyťí čarodejnícku guľu medzi chodidlá. Ak im guľa vypadne dostávajú trestný bod. Guľu si nesmú pohadzovať, ale len odovzdávať z rúk do rúk a z nôh do nôh. Po ukončení sa presúvajú k ďalšiemu stanovišťa.

5. stanovište HOPŠUPNÔŽKY: všetky tímy na svojej štartovacej čiare majú pripravené vrece hop šup. Všetci vo svojom tíme budú po jednom skákať k vyznačenému miestu, ktorým je premiestňovací pohár. Pri pohári z vreca hop šup vyskočia, späť bežia s hop šup vrecom v rukách a dajú ho ďalšiemu v poradí. Takto sa vystriedajú všetci z tímu a až potom môžeme zastaviť časomieru.

Hodnotenie: deti musia splniť všetky úlohy čo najrýchlejšie. Každý tím má svojho animátora, ktorý dohliada na dodržovanie pravidiel, zaznačuje a spočítava trestné body a na záver zastavuje časomieru v tíme. Najviac bodov získava tím, ktorý má najkratší čas a najmenej trestných bodov.

HORCRUXY

Počet súťažiacich: všetky tímy.

Kde: celý areál tábora.

Pomôcky: horcruxy, drobné papieriky rôznych farieb s číslami, hudba, mobil, stopky, papier na zapisovanie.

Čas: čas je rovnaký pre všetky tímy a všetci sú spoločne odštartovaní.

Pravidlá hry: horcruxy - 24 predmetov dennej potreby je začarovaných. Do nich zlý čarodejnici schovali svoje kúzla. Zlý čarodejnici poznámky o tom kde sú a ako vyzerajú chceli zničiť, ale nepodarilo sa im to úplne. Zostali malé útržky papiera. Každá farba papiera schováva názov iného predmetu. Tieto útržky musia deti nájsť. Na každom útržku je číslo písmena v abecednom poradí. Všetky deti z tímov sa po odštartovaní snažia v celom areáli tábora nájsť indície, kde sa tieto horcruxy nachádzajú a kde a v čom sú skryté kľatbou. Pre zistenie indície spájajú farebné útržky a priradujú im správne poradie písmen, až vytvoria slovo. Podľa toho dostanú názvy predmetov v ktorých sú horcruxy skryté. Následne musia ten predmet nájsť a doniesť animátorovi.

Hodnotenie: Najviac bodov získava tím, ktorý určený čas nájde najviac horcruxov.



NIEKOĽKO SLOV NA ZÁVER

Zámerom autorov v publikácii bolo inšpirovať a naučiť všetkých záujemcov, ktorí majú plány sa venovať deťom prostredníctvom animačných aktivít tie najdôležitejšie grify pri tvorbe tábora.

Je veľmi dôležité, aby sme vedeli zvoliť správnu myšlienku, nápad, ktorý zaujme deti. Prispôbiť ju vekovému priemeru zúčastnených detí na našich animačných aktivitách. Obsah by mal súvisieť s niečím čo je im blízke, čo sa im páči, čo je súčasťou ich detského sveta, sveta fantázií. Tak aby sa nám podarilo ich nadchnúť, aby sa tešili na to čo príde.

Je pravdepodobné, že nie všetky deti musia poznať vybranú a zvolenú tému. Týmto deťom ju vysvetlíme, priblížime, motivačne ich povzbudíme. Snažíme sa ich zaujať, rozohniť a nadchnúť.

...zlatý základ organizovania každého tábora je dobrá myšlienka, správna téma, zaujímavé názvy dní a vizuálne spestrenie priestorov tábora. Všetko čo v deťoch povzbudzuje fantáziu, radosť a túžbu po hre, potešenie zo zábavy..

Nezabúdajme aj na prekážky, ktoré sa môžu vyskytnúť. Zhoršenie počasia, chýbajúce pomôcky, ktoré nám môžu sťažiť, znemožniť naplánované aktivity. Preto dobrá a pedantná organizácia, je polovica úspechu. Na každú možnosť aj najmenej pravdepodobnú je potrebné sa pri plánovaní animačných aktivít pripraviť. Ponúknuť deťom cez animačné aktivity a hry neopakovateľné zážitky, plné pozitívnych emócií na ktoré budú s radosťou spomínať.



...a aby deti zostali čo najdlhšie deťmi...

ZOZNAM HIER S ČARODEJNÍCKOU TÉMATIKOU

Aktivita: SME JEDEN TÍM	28
KREATÍVNE ČINNOSTI.....	32
NÁJDI VŠETKY ZAŠIFROVANÉ HORCRUXY VYTVORENÉ VOLDEMORTOM	32
VIEŠ AKÉ JE ODOMYKACIE KÚZLO?.....	33
ČAROMAĽOVANKA	33
VYMYSLI A NAKRESLI TROFEJ	34
PRENÁŠADLO	35
PRETEKY DRAKOV	35
NÁJDI MAGICKÝ PREDMET	36
TANEC S LOPTOU NA METLE	36
PRELEŤ DRÁHU NA METLE	37
TRANSFIGURÁCIA.....	37
DEGUSTÁCIA ZÁHAD.....	37
KÚZELNÝ KLOBÚK.....	38
TRIEDIDLO.....	39
FAZUĽKY VŠETKÝCH CHUTÍ	39
KĽÚČ OD TAJOMNEJ KOMNATY	39
ZDVIHNI FĽAŠU POMOCOU PRÚTIKA	40
ČAROVNÉ PRENÁŠADLÁ	40
NAUČ SA NOVÉ KÚZLA.....	41
ČAROVNÁ PAVUČINA	41
HODINA ČARODEJNEJ ZEME	42

ČARODEJNÍCKÁ PRÍRODA	43
PRESNÉ KÚZLO	44
ČO JE V KLOBÚKU?	45
TROJČARODEJNÍCKY POHÁR	45
TAJNÁ SPRÁVA.....	46
HAGRIDOV "BILIARDOVÝ" STÔL	46
HÁDANKY OD HERMIONY.....	47
ČAROVNÝ KRUH	47
ZAPAMÄTAJ SI ČARY	48
ČO POVIE KLOBÚK.....	48
DRAČIE VAJÍČKO.....	49
NABERANIE ELIXÍRU	49
MAGICKÝ TUNEL.....	50
LIETAJÚCA VODA	50
ZAČAROVANÁ CESTA	50
TAJOMNÉ OBRÁZKY.....	51
ZAČAROVANÁ LOPTIČKA.....	51
ČAROVNÉ BRNENIE	52
NÁJDI ZAČAROVANÉ ROZDIELY A OZNAČ ICH.	52
SKÚŠKA ČARODEJNÍCKYCH VEDOMOSTÍ.....	53
KÚZELNÝ LABYRINT ALEBO NÁJDEŠ CESTU K ČAŠI?	54
KÚZELNÁ OSEMSMEROVKA	54
ČAROKOLOBEŽKA	55
DRAKO VAJCE	55

ZAKLIATA BRÁNA.....	56
HADIA DRÁHA.....	56
PREJDI CEZ ZAKLIATY MOČIAR.....	57
FAREBNÝ BEH.....	58
ČAROVNÝ POVRAZ NAD PRIEPASŤOU.....	58
MAGICKÝ NÁPOJ.....	59
ZACHRÁŇ PHOENIXA.....	59
HÁDAJ KTO SOM.....	60
ÚTEK PRED ČARODEJNÍKOM.....	60
PĽUVACIE KAMENE.....	61
ČAROVNÉ BYTOSTI, DAJTE NÁM JEDNÉHO Z VÁS!.....	61
SMRŤOŽRÚTI.....	62
ČAROVNÝ ŠACH.....	62
CHYŤ TROLLOV.....	63
ZLATÁ STRELA.....	63
BOJ O ČAROVNÚ VEŠTECKÚ GULU.....	64
TAJOMNÉ ČÍSLA.....	64
DOTKNI SA PRENÁŠADLA.....	65
METLOBOOL 1.....	66
METLOBAL 2.....	66
TANCUJ NA JEDNEJ NOHE.....	67
MUKLOVSKÝ METLOBAL.....	67
METLOVÝ BOJ.....	68
METLOBAL 3.....	68

METLOBAL V OBLAKOCH.....	69
HOD METLOU.....	69
PODLIEZANIE METLY	71
MIZNÚCE METLY.....	71
SKRÝŠE PRED DRAKMI.....	72
MAGICKÝ PLES	72
LOV NA PRAŠIVCA	73
TANEC V ČIERNEJ DIERE.....	73
ČARODEJNÍCKA PREMENA.....	74
CHYTANIE ČAROVNÝCH VRCHNÁČIKOV	75
NÁJDI ZLATÚ STRELU.....	75
STRATENÝ SVET.....	75
VÝROBA ČARODEJNÍCKEJ METLY	76
UVARENÝ MOZOG.....	76
MAGICKÉ SLOVO – ČAROVNÉ PERO	78
ZOSTROJ SVOJU VLAJKU, ZNAK A ERB V ČARODEJNÍCKOM SVETE	79
TANEC SO ZLATOU STRELOU	79
SEDIACI BAZILISK.....	80
KÚZELNÍCKY DRAČÍ TURNAJ	80
SÚBOJ KÚZELNÍKOV.....	81
ŽABACIA ŠTAFETA V MOČIARI	81
HORCRUXY.....	83

LITERATÚRA

BLAHUTKOVÁ, M., KÜCHELOVÁ, Z. 2017. et al. Psychomotorika pro tebe. 1. vydání. Brno: Akademické nakladatelství CERM. 2017, 142 s. ISBN 978-80-7204-954-7.

BARÁTH, L., HALMOVÁ, N., ŠIMONEK, J. 2004. Úvod do štúdia telesnej kultúry. Nitra: MICHELANGELO. 2004, 23 s. ISBN 80-969168-2-3.

BRESTOVANSKÝ, M. 2013. Pedagogika voľného času 2. Pedagogika zážitku a hra. Trnava: Trnavská univerzita v Trnave, 2013, 105 s. Dostupné na: <https://pdfweb.truni.sk/download?e-skripta/brestovansky-PVC2-pedagogika-zazitku-a-hra-2013.pdf>

ĎURIČEK, M., ČERNÁK, R., OBRODYŇSKI, K. 2001. Riadenie animácie v turizme. Prešov: ATA - Akademická turistická agentúra. 2001, 181 s. ISBN 80-968046-1-8.

Európska Charta o športe. 2001. Odporúčanie č. R(92) 13 Rev Výboru ministrov členským štátom k revidovanej Európskej charte o športe. 2001. Dostupné na: <https://www.minedu.sk/europska-charta-o-sporte>

ETICKÝ KÓDEX SOŠV (Slovenského Olympijského A Športového Výboru). 2021. Preambula. Dostupné na: https://www.olympic.sk/sites/default/files/field_media_file/2021-11/SOSV_A4_EtickyKodex_03_0.pdf

FEČ, R., FEČ, K. 2013. Teória a didaktika športového tréningu. Košice: Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach. 2013, 261 s. ISBN 978-80-8152-087-7.

FRANKOVÁ, R. 2017. Zdravotné cvičenia s riekankou v materskej škole. 2. vydanie. Rokus s.r.o. 2017, 78 s. ISBN 97880-89510-54-2.

HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. 2008. Pedagogické ovlivňovanie voľného času: súčasné trendy. 1. vydanie. Praha: Portál. 2008, 240 s. ISBN 978-80-7367-473-1.

HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L. 2009. Zážitkově pedagogické učení. Grada Publishing, a.s. 2009, 192 s. ISBN 9788024728162.

HERMOCHOVÁ, S., VAŇKOVÁ, J. 2014. Hry pro rozvoj skupinové spolupráce. Praha: Portál. 2014, 184 s. ISBN 978-80-262-0727-6.

KAPLÁNEK, M. 2013. Animace: studijní text pro přípravu animátorů mládeže. 1. vydání. Praha: Portál. 2013, 102 s. Dostupné na: <https://www.skm.cz/wp-content/uploads/2018/03/Animace-1.pdf>

KLINDOVÁ, L., RYBÁROVÁ, E. 1985. Psychológia II. Bratislava: SPN. 1985, 172 s. ISBN 67-248-85.

KONČEKOVÁ, L. 2007. Vývinová psychológia. 2.rozšírené a prepracované vydanie. Prešov: Vydavateľstvo Michala Vaška. 2007, 311 s. ISBN 978-80-7165-614-2.

KRATOCHVÍLOVÁ, E. 2010. Pedagogika voľného času: Výchova v čase mimo vyučovania v pedagogickej teórii a v praxi. TYPI UNIVERSITASTIS TYRNAVIENSIS. 2010, 356 s. ISBN 978-80-8082-330-6.

LACZO, E. 2014. Rozvoj a diagnostika pohybových schopností detí a mládeže. Bratislava: Národné športové centrum v spolupráci s Fakultou telesnej výchovy a športu Univerzity Komenského v Bratislave. 2014, 160 s. ISBN 978-80-971466-0-3.

LIBA, J., BUKOVÁ, A. 2012. Pohyb a zdravie. Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach. 2012, 146 s. ISBN 978-80-7097-967-9.

LÍŠKOVÁ, E., MATUŠÍKOVÁ, R. 2012. Výchova k prosociálnemu správaniu vo výchove mimo vyučovania. 1. vydanie. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum v Bratislave. 2012, 68 s. 2012 ISBN 978-80-8052-411-1.

NOVOTNÁ, E. 2017. Pedagogika voľného času: Teória výchovy mimo vyučovania a vo voľnom čase. Rokus, s.r.o. 2017. 224 s. ISBN 978-80-89510-58-0.

NEUMAN, J. 1998. Dobrodružné hry a cvičení v přírode. 3. vydanie. Praha: Portál, s.r.o. 1998, 325 s. ISBN 80-7178-405-2.

PÁVKOVÁ, J. a kol. 2002. Pedagogika voľného času. 3. vydanie. Praha: Portál, s.r.o. 2002, 231 s. ISBN 80-7178-711-6.

PERÁČKOVÁ, J., PERÁČEK, P. 2016. Antropometrické charakteristiky športujúcich a nešportujúcich žiakov z vybraných stredných škôl zo Slovenska. In: Úroveň telesného rozvoja školskej športujúcej a nešportujúcej populácie z hľadiska vybraných výskumných charakteristík. Vedecký zborník. Bratislava: Vydavateľstvo UK. 2016, 152s. ISBN 978-80223-4243-8.

PIAGET, J., INHELDER, B. 2010. Psychologie dítěte. Praha: Portál. 2010, 144 s. ISBN 978-807367-798-5.

PODHÁJECKÁ, M. a kol. 2007. Edukačnými hrami poznávame svet. 2. doplnené aktualizované vydanie. Prešov: PU Pedagogická fakulta, 2007. ISBN 978-80-8068-599-7.

Slovenský Olympijský a Športový Výbor. Bratislava. 2023 Olympic.sk. dostupné na: <https://www.olympic.sk/fairplay>

ŠVEDOVÁ, M. 2023 Motivácia pre voľnočasové aktivity v súčasnej spoločnosti. In: Mladá veda. 2023, 11(1), 178-188 pp. ISSN 1339-3189. https://www.mladaveda.sk/casopisy/2023/01/01_2023_15.pdf

ŠVEDOVÁ, M., UHER, I., BUKOVÁ, A. 2010. Manažment voľného času. In: Mezinárodní Bařova konference pro doktorandy a mladé vědecké pracovníky. Zlín : Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta managementu a ekonomiky, 2010. - ISBN 978-80-7318-922-8.

UHER, I., ŠVEDOVÁ, M., KÜCHELOVÁ, Z. 2020. Manažment životného štýlu: vybraná problematika. Prešov: Bookman. 2020. ISBN 978-80-8165-419-0.

UHER, I., ŠVEDOVÁ, M., ŠENKOVÁ, A. 2013. Úvod do problematiky rekreácie, turizmu a sprievodcovskej činnosti. Prešov: Bookman, 2013, 110 s. ISBN 978-80-89568-92-5.

VÁGNEROVÁ, M. 2000. Vývojová psychológia: detskú, dospelú, stárú. 1. vydání. Praha: Portál. 2000, 552 s. ISBN 80-7178-308-0.

RÁCZOVÁ, K. 2016. Fair play v praxi: etický kódex Slovenského olympijského a športového výboru. Slovenský olympijský výbor. 2016. ISBN 978-8089460-22-9.

WHO (WORLD HEALTH ORGANIZATION). GLOBAL STRATEGY ON DIET, PHYSICAL ACTIVITY AND HEALTH. WHO Library Cataloguing-in-Publication Data. 2004, 12, 21pp. ISBN 9241592222.

TVORBA ANIMAČNÝCH PROGRAMOV PRE DETI V DENNOM TÁBORE
Vysokoškolská učebnica

Autor: Mgr. Zuzana Küchelová, PhD.
Mgr. Petra Tomková, PhD.

Vydavateľ: Univerzita Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach
Vydavateľstvo ŠafárikPress

Počet strán: 92
Rozsah: 6,6 AH
Vydanie: prvé

DOI: <https://doi.org/10.33542/TAP-0278-7>
ISBN 978-80-574-0278-7 (e-publikácia)

