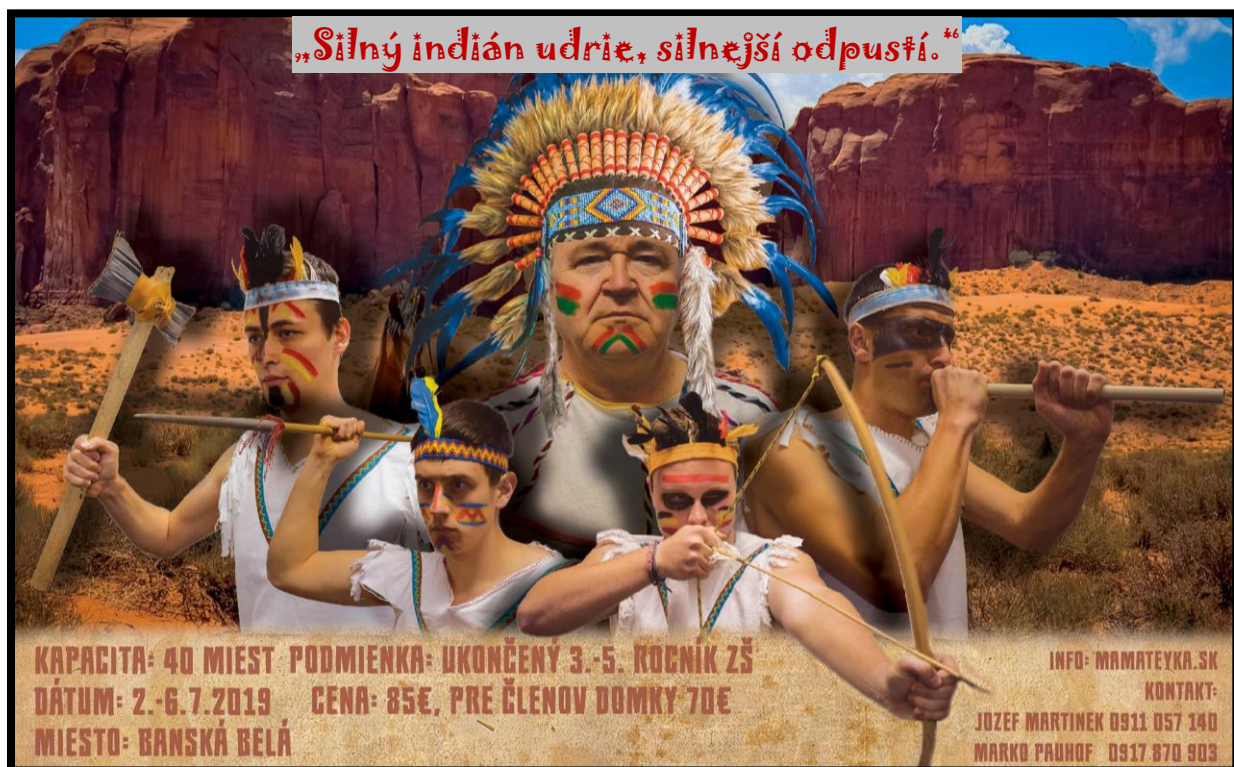


CHT - MLADŠÍ

(ČERVENÁ TVÁR)



„Silný indián udrie, silnejší odpustí.“⁴⁶

KAPACITA: 40 MIEST PODMIENKA: UKONČENÝ 3.-5. ROČNÍK ZŠ
DÁTUM: 2.-6.7.2019 CENA: 85€, PRE ČLENOV DOMKY 70€
MIESTO: BANSKÁ BELÁ

INFO: MAMATEYKA.SK
KONTAKT:
JUZEJ MARTINEK 0911 057 140
MARKO PAUHOF 0917 870 903

BANSKÁ BELÁ

2019

	UTOROK	STREDA	ŠTVRTOK	PIATOK	SOBOTA
<i>RÁNO</i>	Stretávka	Rozcvička – nácvičenie tancov Modlitba raňajky	Rozcvička – lovenie si raňajok Modlitba raňajky	Rozcvička – čestný vlk Modlitba Raňajky Biela tvár	Rozcvička modlitby raňajky
<i>DOOBEDA</i>	Presun: 10.04 Príchod ZV 12.56	vyrábačky	Do, spovede v prírode	Biela tvár – úlohy a pokladovka	Omša Presun
<i>OBED</i>	Presun BB 13.08-13.47	Obed	Omša, obed	Obed, omša	
<i>POOBEDA</i>	Peši na chatu cca. 15.00	Purová hra + vodné hry Sv. omša	Pokladovka + poldenná turistika k jazeru	Skúška mužnosti – paintballové loptičky	ceremoniál
<i>VEČER</i>	Vybalenie Uvod Vysvetlivky Hra o hrnček 19.00 večera Totem	Bojové stanoviská	Prekvapko	Rituál s bielou tvárou opekačka	
<i>NOC</i>	Rozbijačka Omša pri fakliach	Nočná hra - ohne	Skúška odvahy	Získanie mena	

OBSAH

Základné informácie	4
Dej - príbeh	5
Kostra tábora	9
Utorok	9
Streda.....	11
Štvrtok.....	13
Piatok	13
Sobota	14
Jazyk	16
Rozdelenie indiánov	17
Flashovky	18
Hry na cestu	19

ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE

Názov: Červená tvár
Motív: Zmierenie
Motto: „Silný indián udrie, silnejší odpustí.“
Krajina: Ida-ho (Ajdaho)
Miesto: préria Youcatan (Jukatan)
Dedina: Manna-Hatta

Hierarchia:

1. Šaman - **Geronimo**
2. Náčelník – **CORE**
3. Sachem – **Animátori**
4. Ranap – **Pravé ruky**
5. Mando– **Chalani**

Ročníky:

Huróni (*tretiaci*) Siuxovia (*štvrtáci*) Irokézi (*piataci*)

DEJ - PRÍBEH

1. Príbeh – Štefan & Marko: Ako sa Marko stal nástupcom Geronima a náčelníkom kmeňa Hurónov. Najlepšie obstál v skúške o budúceho náčelníka.

Apríl 1785 – Už dlho rozmýšľam nad tým, kto prevezme po mne vedenie kmeňa Hurónov. Náš kmeň si toho prežil už veľa, vydržali sme niekoľko bitiek s bielymi tvármi ale aj proti znepriateleným kmeňom. Nezlomili nás ani nepriaznivé podmienky počasie keď v 1763om 3 mesiace mrzlo alebo povestné záplavy pred piatimi rokmi. Ale ja sa už necítim veľmi dobre, neslúži mi poriadne ani hlava, ani nohy... Jedine liečiteľ ma drží ešte nad vodou svojimi masťami a bylinami... Už to mám! Zorganizujem skúšku pre tých najschopnejších Hurónov a jedného z nich vyberiem. On sa stane mojim nástupcom, novým náčelníkom a ja sa budem môcť konečne stať šamanom a splniť si svoj veľký sen. Ale chcem byť iným šamanom ako sú ostatní, lebo viem, že Veľký Tato je s nami. A chcem aby mu moji Huróni dôverovali. August 1785 – Nastal deň skúšky o nového náčelníka Hurónov. Celé to pozostávalo z troch ťažkých úloh, prvou bolo prejsť od rána do západu slnka všetky hrebene okolo prerie Youcatan, čo predstavovalo výstup asi na 26 vrcholkov len s jedným dúškom vody v ústach. Zvládli to len piati z nich. V druhej úlohe piatich úspešných v noci poviažali, zakryli im oči a odniesli na koňoch do divočiny, približne 2 dni pešej cesty od územia kde žije kmeň. Úloha znela jasne: kto sa vráti živý do kmeňa, zvládol aj túto časť skúšky. Vrátili sa traja. Poslednú úlohu

som potreboval vymyslieť tak, aby som vybral len toho najschopnejšieho a najstatočnejšieho indiána spomedzi tých čo ostali. Preto som sa rozhodol poslať ich k náčelníkovi nášho znepriateleného kmeňa – Čiernych Vrán, s úlohou aby dosiahli to, nech nám dá kmeň už pokoj. Prvý účastník to skúsil silou – chcel zabiť náčelníka holými rukami avšak náčelníkova stráž ho poľahky premohla. Druhý už ukázal aj dávku odvahy a dôvtipu – odpútal pozornosť indiánov pred náčelníkom tým, že na nich pustil svojho koňa a za ním utekal on a vrhol sa na náčelníka. Ten to však predpokladal a nenechal sa prekvapiť, indiána porazil. Nastal rad na posledného indiána. Od rána sedel pred wigwamom a koncentroval sa. Ja som mal videnie, že Veľký Tato stojí vedľa neho a drží ho za rameno, pokiaľ sa Statočný Lev pripravuje. Bol som si istý, že to zvládne, veď bol s ním sám Veľký Tato. A teda posledný indián menom Statočný Lev sa na vec pozrel inak ako jeho predchodcovia. Svoj luk, dýku či oštep nechal vo wigwame, nabral do čutory trochu tej najlepšej ohnivej vody, zbalil pár kíl čerstvo upečeného bizónieho mäsa a nezabudol ani na jantárové amulety, ktoré si tak dlho uchovával. Bez zbrane a s vecnými darmi zmierlivo predstúpil pred nepriateľského náčelníka Čiernych Vrán, ktorý však pochopil o čo mu ide a prijal jeho odprosenie i dary a Čierne Vraný nám naozaj dali pokoj. Týmto zmierením poslednú úlohu ako jediný indián splnil a preto som vedel, že práve Statočný Lev bude mojím najlepším nástupcom. Huróni teda získali nového náčelníka ale aj nového šamana.

2. Príbeh – Joži: Príbeh najstatočnejšieho a najkrvilačnejšieho Irokéza Jožiho, ktorý bol síce dobrý bojovník ale chýbal mu pokoj v srdci. Až zmierenie s Geronimovým a Markovým kmeňom ho obráti na silného a múdreho indiána.

September 1786 - Postupne zaúčam nového náčelníka Hurónov Statočného Leva čo najviac skúsenostiam čo mi sily stačia. Učí sa naozaj rýchlo, je dobrosrdečný a chce len to najlepšie pre indiánov svojho kmeňa. Avšak chýba mu dostatok skúseností v boji muža proti mužovi. Pri jednom súboji bol dokonca tak neopatrný, že mu protivník urezal kus prsta tomahawkom. Premýšľal som už aj nad tým, že by nebolo zlé skúsiť sa spriatelieť s niektorým kmeňom a spolupracovať. Chcelo by to nájsť divokého, udatného a šikovného bojovníka a ponúknuť mu prímerie aj keď nie vždy sme s ním boli za dobre. Hneď mi napadlo jediné meno – Chladný Panter. Poznám ho síce len z príbehov ale v nich bol opisovaný ako najkrvilačnejší indián aký kedy chodil po prérii. Svojou šikovnosťou vedel prekabátiť aj oveľa mocnejších súperov ako bol on sám. V boji sa mu vždy veľmi hodila jeho obrovská rýchlosť, ktorá ho neraz zachránila od istej smrti. Navyše každý jeho boj, bitku či súboj absolvoval s jeho povestným chladom. Vnútri aj navonok takmer neprejavoval emócie. Dovolím si povedať, že takýto bojovník môže byť neporaziteľný. December 1786 - Toto som naozaj nečakal. Irokézi boli odjakživa plní energie a sily avšak netušil som že ju použijú proti nám. Jeden podvečer, keď sme len tak sedeli pri ohni, zohrievali sa a rozprávali si príbehy, zrazu sme počuli dupot koní a hrôzostrašný rev. Divokí Irokézi na čele s Chladným Panterom nenechali u Hurónov ani jedno zrnko piesku na svojom mieste. Pár Wigwamov nám dokonca zapálili, iné zničili. Avšak bolo vidno, že

nejdú po našich indiánoch, len sa snažia nájsť a olúpiť nás o zimné zásoby jedla. Keďže bola tuhá zima Irokézi pravdepodobne mali málo jedla a preto sa priklonili k tomuto zúfalému riešeniu. Hlad niekedy robí z človeka zviera. Samozrejme Hurónom sa vpád pod vedením Chladného Pantera nepáčil a začali sa brániť. Bolo však vidno, že Irokézi bojovať nechcú – len olúpiť nás o jedlo. Naši indiáni pár z nich zranili a schytil to aj ich náčelník Chladný Panter – počas toho ako cváľal na koni ho jeden šíp zasiahol priamo do kolena. Taký výkrik som v živote nepočul. V tej všetkej bolesti zavelil Panter svojim indiánom na ústup a tí pobrali čo mali – vyplienili veľkú časť našich zásob. Celé toto divadlo som sledoval z vyvýšeného miesta kde máme oheň, preto som dobre videl čo sa deje. V momente keď sa dali Irokézi na odchod, prechádzal pár metrov odo mňa Chladný Panter. Môj pohľad sa stretol s jeho krvilačným chladným pohľadom, ktorý však bol momentálne aj plný bolesti. V tom náhle som videl malé jasné svetlo vychádzajúce zo stredu jeho hrude. Videl som v ňom totiž kúsok dobra a cítil som, že to pochádza od Veľkého Tata. Stihol som mu povedať len pár slov „Silný indián udrie, silnejší odpustí. Ja ťa chápem a odpúšťam ti.“ Chladný Panter so svojimi indiánmi konečne opustili naše územie a my sme sa potrebovali pozviechať z tohto vpádu. Február 1787 – Bol čas obeda, jasný deň, slnko svietilo a v tom som videl postavu ktorá prichádza, zostupuje z koňa a krívajúc smeruje ku mne. Bol to sám Chladný Panter, prichádzajúci v mieri. Padol mi k nohám a začal sa ospravedľovať. Rozpovedal mi príbeh ako mu jeden šíp do kolena zmenil život. Dostal do rany infekciu a hrozilo mu, že príde o nohu a tým by prišiel i o svoju povesť schopného bojovníka. Rozprával mi, že ako tak ležal a zotavoval sa zo zranenia spomínal si na momenty keď napadol s Irokézmi náš kmeň Hurónov. Moje slová mu utkveli v pamäti – povedal mi ich znova: „Silný indián udrie, silnejší odpustí. Ja ťa chápem a odpúšťam ti.“ V tom momente pochopil, že už nechce takto žiť ďalej, začalo mu byť ľúto že nám vyplienili zimné zásoby a zničili obydlia či ostatné veci. Nakoniec ho liečiteľ zachránil od straty nohy, avšak on sa vrátil do života zmenený – z najkrvilačnejšieho a chladného sa navyše stal múdry a pokorný indián. Pochopil aj to, že sa naňho nehnevám a odpúšťam mu – a tak to aj bolo. Práve v momente keď bol dnes predom mnou. Navrhol som mu preto, aby s našim kmeňom Hurónov spojil sily a ponúkol mu aj služby nášho skvelého liečiteľa, ktorý mu dozaista vylieči ešte stále zranenú nohu. Na súhlas mi podal pravicu a venoval mi jeden úsmev. Irokézi sa k nám pridali od toho momentu a žijú s nami dodnes. Veľký Tato to opäť skvele zariadil a Chladný Panter sa stal jeden z nás.

3. Príbeh - Gany a Benky – Ganyho príbeh + zmierenie s Hurónmi a Irokézmi, + Benkyho nejasný pôvod

Máj 1789 – Huróni a Irokézi žijú spoločne už viac ako rok. V spolupráci s Chladným Panterom a Statočným Levom sa snažíme viesť kmeň ako najlepšie vieme. Pomáhame si pri zháňaní obživy, vyrábaní potrebných vecí, či pri bojoch proti bielym tváram alebo nepriateľským kmeňom. Ide nám to veľmi dobre, Panter sa vďaka nášmu liečiteľovi Liečivej Kobre už naplno vyzdravel a mohol sa tak

pustiť do práce v kmeni. Svoje bájne triky a figle, ktoré používal pri boji už naučil aj nového náčelníka Hurónov. Náš kmeň začínal silnieť po všetkých stránkach. Júl 1789 – Dnes po východe slnka sa zbral Statočný Lev a Chladný Panter s ostatnými schopnými indiánmi na lov medveďov. Bolo veľmi horúco a slnko tak páľilo až praskali balvany. Z lovu sa vrátili prekvapivo oveľa skôr ako by som čakal. A neboli sami. Doslova vliekli so sebou dvoch mladíkov v naozaj zlom stave. Bolo na nich vidno že sú veľmi unavení a vyprahnutí. Vyzerali ako keby mali čochvíľa vyschnúť a zomrieť. Ihneď sme im dali napíť vody a zavolať som aj Liečivú Kobru nech sa na mládencov pozrie či sú v poriadku. Kobra zistil, že sú dehydrovaní, obaja majú silný úpal a stratu pamäte. Ďalej sa o nich staral vo svojom wigwame. August 1789 – Dvaja mladíci nájdení pri love sa konečne zotavili a preto som sa ich začal so Statočným Levom vypytovať. Avšak veľa informácií sme z nich nedostali, pretože silný úpal im spôsobil čiastočnú stratu pamäte. Nevedeli sa ani dokonca zorientovať na ktorej príríi sú a už vonkoncom nevedeli ktorým smerom by sa mali vydať za svojim kmeňom. Zistili sme aspoň to, že mládenci sú Siuxovia, ktorí stopovali zvieratá a v tej horúčave zablúdili, došla im voda a preto už nevládali ísť ďalej až kým ich nenašiel Chladný Panter. Z príbehov si pamätám, že Siuxovia sú známi tým, že nikto nevie na akom území momentálne žijú, pretože sa dobre ukrývajú a stále presúvajú. Siuxa som nikdy nepoznal zoči voči. Jeden z chlapcov vyzeral ako čistokrvný indián avšak druhý mi trochu pripomínal bielu tvár. Nemal typické indiánske črty ani stavbu tela. Niečo mi na ňom nesedelo. Mladík indián spustil príbeh o tom ako sa k nim tento chlapec pripojil. Hovoril o tom ako Siuxovia počas jednej z bitiek s bielymi tvármi si prilepšovali tým, že im brali košíky s jedlom. Keď po bitke a dlhej ceste domov kontrolovali koše, s ul'aknutím zistili že v jednom z nich leží dieťa – malá nevinná biela tvár s amuletom na krku zabalená do plachty. Časť Siuxov ho chcela zabiť, iní žiadali ho odniesť naspäť, no nakoniec náčelník rozhodol, že ho nechajú medzi sebou v kmeni a vychovávajú ho. A tak sa aj stalo, pretože sa dostal až sem predomňa. Títo chlapci neboli už deti, boli však stále mladí, tesne pred skúškou mužnosti. Avšak ich šanca na návrat k svojim bola takmer nulová. V tom som pocítil známy pocit – a hneď na to myšlienku priamo od Veľkého Tata. Spolu s Veľkým Tatom som ich pozval byť členmi nášho kmeňa, splniť skúšku mužnosti a stať sa plnohodnotnými indiánmi. Obaja ponuku prijali a ostali v kmeni. Ešte pár dní sme im s Panterom a Levom nechali na nabratie síl a potom pre nich pripravili skúšku mužnosti. V deň skúšky sa však k sebe mladíci správali veľmi zvláštne. Robili si zle, podkopávali sa, robili si naprieky. Počas dňa vo mne rástlo napätie z tých dvoch. Tesne pred skúškou som na nich nakričal a pohrozil im, že v takomto stave nemôžu absolvovať skúšku mužnosti, proste im to nedovolím. Avšak nepomohlo to – aj naďalej ubližovali jeden druhému. Jednoducho bolo zrejmé, že medzi sebou súperia, doťahujú sa kto z nich je lepší. Mal som toho už plné zuby, preto som sa obrátil na Veľkého Tata nech im aj mne pomôže. A naozaj sa tak stalo. Po pár minútach boja mladíci pochopili, že bez zmierenia nebudú môcť pristúpiť k skúške mužnosti. Vyslovili slová odpustenia, potriasli si rukami a už viac neboli súpermi ale spolubojovníkmi. V samotnej skúške mužnosti obstáli obaja perfektne. Jeden z nich vynikal svojim rozumom, strategickým myslením a citom pre detaily a všetko zvládal s pokojom. Preto získal meno

Bystrý Havran. Druhý mladík svojou ohromnou silou, búrlivou a divokou povahou ale za to obrovskou oddanosťou a dobrým srdcom si vybojoval indiánske meno Šialený Bizón. Stali sa tak plnohodnotnými indiánmi nášho kmeňa ktorý odteraz tvoria Huróni Irokézi aj Siuxovia. Aj keď to tak na začiatku nevyzeralo, Bystrý Havran a Šialený Bizón si získali v skúške mužnosti svoje mená. Ba čo viac spolu s Veľkým Tatom, Statočným Levom a Chladným Panterom sme si boli istý, že títo mladí indiáni majú potenciál dotiahnuť to až na náčelníkov.

KOSTRA TÁBORA

OZNAM – ČASY SÚ IBA ORIENTAČNÉ A MÔŽU SA PRIEBEŽNE MENIŤ V ZÁVISLOSTI OD INÝCH OKOLNOSTÍ (TREBA POČÚVAŤ NA NÁSTUPOCH!)

UTOROK -

8.00 – STRETÁVKA NA MAMATEYKE

- svätá omša tentokrát nebude v stredisku, ale večer v tábore
- rozdelenie do kmeňov (vedúci kmeňa – SACHEM si skontroluje počas cesty svojich indiánov)
- presun na vlak v dostatočnom predstihu (autobus č. 84 smer Dúbravka → výstup na SAV a peší presun asi 7 minút) alebo (peší presun asi 10 minút na zastávku Farského a električkou č. 1 smer Hlavná stanica)

10.04 – R 835 Tekov → Zvolen os. st. 12.56

- cca 10 minút na prestup
- počas cesty je vhodné dať sa do kmeňov a trochu lepšie sa spoznať – ideálne hrať nejaké flashovky vo vlaku, aby sa predišlo hraniu na mobiloch

13.08 – Os 6119 → Banská Belá 13.47

- z vlakovej stanice sa pôjde pešo na chatu (cca. 5 km) – **ťažké veci sa vezmú autom**
- počas cesty sa môžu hrať **fazuľky** (indiánom sa rozdá 10 fazuliek a počas cesty je zakázané nadávať, vyslovovať Božie meno nadarmo a povedať áno, nie – ak to niekto poruší odovzdá fazuľku tomu, kto ho ako prvý upozorní)

/ * fazuľky /

15.30 – PRÍCHOD DO TÁBORA



15.40 – HĽAVNÝ NÁSTUP

- predstúpi náčelníci a vysvetlia kde sa nachádzame, aký je náš cieľ, základné pravidlá tábora

- vybalenie a oboznámenie sa s chodom chaty a okolím

/ * tamtam /

17.00 – ZÍSKAJ SI SVOJ HRNČEK

- úvodná táborová aktivita, kde budú môcť mladí indiáni získať prvý spomienkový predmet – nerezový hrnček, ktorý im ostane a z neho budú počas tábora piť

- 3 farby Tomahawkov – Geronimo ich stratil, keď nájdeš donesieš a získáš hrnček, najväčší draci ktorí donesú všetky typy získajú zub/korálku

/ * nerezové hrnčeky, papieriky /

18.00 – VEČERA

- chvíľka oddychu

19.00 – TOTEM

- každá skupinka si bude musieť vyrobiť totem

19.30 – ZVIERATÁ

- animátori budú predstavovať charakter svojho zvieratá – chalani budú mať papier so zoznamom všetkých zvierat – musia ich čo najviac chytiť (ideálne čo najrýchlejšie zvieratá)

/ * kartička so zoznamom /

21.30 – SV. OMŠA

- po zotmení sa vonku zapália fakle, pripraví sa oltár a veci potrebné na sv. omšu
- sv. omša po tme, s indiánskym oblečením a tematickou hudbou
- / * tamtam, gitara, bubny, veci na sv. omšu /

22.00 – ODOVZDANIE NÁHRDELNÍKOV

- po sv. omši sa indiánom odovzdá náhrdelník s jedným zubom
- náhrdelník musia strážiť ako oko v hlave – je to symbol, že patria práve do nášho kmeňa, keď ich niekto zajme
- / * náhrdelníky /

22.30 – SCÉNKA

23.00 - VEČIERKA

STREDA -

7.30 – BUDÍČEK + ROZCVIČKA

- poriadna rozcvička na prebudenie (poveriť jedného animátora, ktorý bude viesť)
- nácvik pokriku (tanec okolo ohňa)
- animátori predvedú tanec, chalani to potom zopakujú
- osobná hygiena

8.00 – RAŇAJKY + STRETNUTIE S VEĽKÝM KÁMOM (MODLITBA)

- nájsť si stále miesto

9.00 – VYRÁBANIE TUNÍK, ČELENIEK A TOMAHAWKOV

- každá skupinka si nájde miesto, kde si všetko vybombí (tieň)
- / * tričká, palcáty – páska, guľa, nožnice, pena, čelenky,... /

12.30 – OBED

- po obede povinná 20min. siesta na chate, každý zavretý na svojej izbe

14.30 – VODNÉ DUELY (PUROVÁ HRA)

- duely v purovej hre s možnosťou stávk (kradnutie ponožiek na celte)
- pomedzi to budú aj iné vodné hry na báze dobrovoľnosti – rôzne aktivity na ktorých môžu indiáni vytvárať rekordy

1. zadržanie dychu
2. najďalej dopľuvnúť

3. rovnováha s pohárikom na hlave

4. prepletanie hadice cez šaty

5. prenášanie vody v rukách

- na záver vyhodnotenie duelov a rekordov

- potom budú aj súboje animátorov

/ * celta, mydlo, rozpisy duelov, stávky, pomôcky na ostatné hry, vedrá, hadica /

17.30 – SV. OMŠA

18.30 – VEČERA

- po večeri povinná 20min. siesta na chate, každý zavretý na svojej izbe

19.30 – BOJOVÉ STANOVISKÁ (okruh)

- 5 stanovísk – pri stanovisku budú vždy pokyny: utekaj, skry sa, traf terč, bojuj,...

- ak splnia, môžu ísť na ďalšie

- vysvetlíme pri večernej porade!

22.00 – NOČNÁ HRA - OHNE

- 3 ohne – odstupňované vzdialenosti

- pri ohňoch sú strážcovia, ktorým sa chce spať + v poli sú iní, ktorí naháňajú a udierajú palcátmi

- cieľom je dostať sa potichu a nepozorovane k ohňu a hodiť tam guľičku so svojim menom tak, aby ich pri tom nechytli v poli a zároveň nepočuli strážcovia pri ohni

- vzdialenejšie ohne sú za viac bodov

/ * fakle, perá, vedrá, papieriky /

23.00 – SCÉNKA

23.30 – VEČIERKA

ŠTVRTOK -

8.00 – BUDÍČEK

- poriadna rozcvička na prebudenie (poveriť jedného animátora, ktorý bude viesť)

- tematika lovu – indiáni si budú musieť uloviť raňajky (jednoduchá behacia aktivita cca 10min.)

- osobná hygiena

8.30 – RAŇAJKY + MODLITBY

9.00 – DUCHOVNÁ OBNOVA

- presun do lesa
- spytovanie svedomia
- povinnosť sviatosti zmierenia / rozhovoru
- / * pomôcka na spytovanie svedomia/

12.00 – SV. OMŠA

12.45 – SUCHÝ OBED

14.30 – TURISTIKA

- z miesta DO sa pôjde pešo menší výletík po okolí
- počas cesty budú nejaké úlohy a výzvy
- miesto: jazero v Banskom Studenci
- možnosť okúpania sa

18.00 – VEČERA

- po večeri povinná 20min. siesta na chate, každý zavretý na svojej izbe

20.30 – VEČERNÁ HRA

- prekvapko

22.30 – SKÚŠKA ODVAHY (VYBOMBENÁ VEC)

- 3min zaviazaný + oči , rozviažeš na diaľku a kahanec /Drž sa lana/ a ide , po ceste bomby
- / * lano /

PIATOK -

8.00 – BUDÍČEK

- poriadna rozcvička na prebudenie (poveriť jedného animátora, ktorý bude viesť)
- tematika hrdinského činu – statické cviky s Čestným vlkom
- osobná hygiena

8.30 – RAŇAJKY + MODLITBY

9.00 – BIELA TVÁR

- postava, ktorá robila zlobu celý čas, sa odhalí a ukradne počas raňajok cennú vec z tábora

- následuje jeho stopovanie
- biela tvár nás bude za vrátenie vecí vydierať (nezmyselné úlohy – uvariť 3litre čaju, doniesť 500 kameňov
- počas aktivita sa vytratí a nechá iba odkaz na miesto, kde bude uložená vec
- pokladovka ku schovanej veci

11.30 – SV. OMŠA

12.30 – OBED

14.00 – SKÚŠKA MUŽNOSTI

- animátori budú mať na sebe paintballové guľičky .- ak ho chalan zasiahne, guľička sa rozleje
- počas návratu pristihneme bielu tvár ako robí zlobu
- chyťme ho a nasleduje scénka s obetovaním a uzmierením

/ *guľičky /

18.30 – VEČERA

- formou opekačky + voľný program

21.00 – ZÍSKANIE MENA

- rituál na získanie mena – fakle, lanová dráha
- na konci bude čakať Statočný Lev a odovzdá indiánske meno chlapcovi

SOBOTA

7.30 – BUDÍČEK

- poriadna rozcvička na prebudenie (poveriť jedného animátora, ktorý bude viesť)
- osobná hygiena

8.00 – RAŇAJKY

9.00 – BALENIE + UPRATOVANIE

10.00 – SV. OMŠA

- potrebná je rýchla omša, z dôvodu presunu na stanicu
- presun na vlakovú stanicu Banská Belá, odkiaľ pôjdeme **objednaným autobusom do Zvolena !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**
- chlapcov bude treba pozvážať autami dole (asi viackrát otočiť – inak sa to nestihne)

13.00 – R 812 Gemeran → Bratislava hl. stanica

15.58 – PRÍCHOD DO BA

- presun na mamateyku (najlepšie busom zo SAV č. 84)

17.00 – ZÁVEREČNÝ CEREMONIÁL

JAZYK

Krajina:	Ida-ho (Ajdaho)	tunika – čemízo
Miesto:	préria Youcatan (Jukatan)	talking stick – vesper fungo
Dedina:	Manna-Hatta	raňajky - matemandžo
Spoločenstvo kmeňov:	Geronimov tribon	obed - lunčo
	Ježiš – Veľký Kámo	večera - vespermandžo
	Nebeský Otec – Veľký Tato	pohov- rhelehni
	dobré ráno- boh´nahn mateh´non	do útoku- atakhe
	dobry večer- boh´nahn vesperoni	zbraň- armeni
	dobru noc- boh´nahn noktohn	podme- verhun
	ahoj(pozdrav)- atamahu	pozor!- singlar!
	dobru chut´- boh´na ghuste	hriech- pekho
	áno- tre	modlitba- preguawa
	nie- non	kuchár- quiristo
	ďakujem- dank´ohn	kuchyňa- quirejo
	prosím- boh´nvol	animátor – sachem
	ticho!- sil´nohnto	pomocník - ranap
	les – arbaro	chatka- wigwam

FLASHOVKY

1. Tin- Tong- ruky – všetci majú ruky zovrete v pästi a s palcom na vrchu. Hráči idú do kola a hovoria: “Tintong x” $x = \langle 0; \text{počet hráčov} \times 2 \rangle$ akonáhle povie tu frázu tak v Tom okamihu hráči náhodné vystrčia 0,1 alebo obidva palce podľa vlastných pocitov. Cieľom hry je aby sa x rovnalo počtu vystrčených palcov. Ak sa dotyčný trafi tak si dáva jednu ruku za chrbát a $x = x - 1$ cieľom hry je aby sa hráči zbavili rúk
2. Náhodné čísla- schopnosť hovoriť- hráči náhodne hovoria čísla a začínajú od 1 každé nasledujúce číslo musí povedať niekto iný a vždy len 1 človek. Ak povedia 2 naraz tak hra končí a ide sa od začiatku. Cieľom hry je dostať sa čo najďalej.
3. Myslím myslím- schopnosť hovoriť- Jeden z hráčov myslí na nejakú vec, ostatný sa pýtajú áno/nie otázky na myslenie vec
4. Bež ako... - nohy- chalani bežia po lúke, ceste... Vedúci dáva príkazy že ako majú bežať. Napríklad: čo najtichšie, najhlučnejšie, ako keby ste lietali, že kopete do lopty, imaginárny kočík
5. Mačka a myš- Parný počet hráčov- spravia sa dvojice. Vzadu stojí mačka a vpredu myš. Myš má náskok 1-1.5 m. Mačka sa pokúša chytiť myš na určitej vzdialenosti a ukradnúť jej pruh látky alebo papiera z vrečka.
6. Na samotára- nepárny počet hráčov- chalani sú voľne rozmiestnený v priestore. Na znamenie musia spraviť dvojice. Zostávajúci hráč dostáva trestný bod. Výhra ten kto bude mať na konci najmenej bodov. Hráči si musia po každom signále meniť partnerov.
7. Molekuly- chalani chodia voľne po priestore. Vedúci vraví čísla. Chalani sa musia zlúčiť do skupiny podľa počtu čísla.
8. Vláčik- palice- dvojice sa postaví za seba a sú prepojený palicami ktoré držia v rukách. V chôdzi na určitú vzdialenosť robia určité cviky. Upaženie, pripaženie, krúženie v ramenách... Dbajte na zosúladenie končatín v dvojiciach a meňte rýchlosť, rytmus a tempo chôdze
9. Indiánska palička- toto snáď poznáte

HRY NA CESTU

1. Zem je láva
 2. Indiánske kroky – ideš 30s normálnym krokom a 30s behom (strieda sa aspoň 10x)
 3. Áno- nie- žetony životov- Na začiatku sa rozdadajú 7 kartičiek každému hráčovi. Po celý čas hry nemôžu povedať určité slová napríklad áno, nie, kde, kedy, prečo... Ak povedia to slovo, tak ten kto na to upozorní si zoberem od prehrešeného 1 karticku. Ten kto bude mať nakoniec najviac kartičiek vyhráva
 4. Arizona – Rátanie krokov, 10 a potom rýmovačka
 5. Ticho – voda do úst (chalani dostanú do úst dúšok vody a musia vydržať čo najtichšie a najdlhšie, kto vyplvne vodu ako posledný vyhráva)
- Vírus – štipec (snažíš sa o to aby si nepozorovane dal niekomu na tričko štipec, kto má štipec, má vírus)