

**Chlapčenský tábor 2009**  
**Ladrosovia**

**Chata Fúgel'ka**  
**Dubová pri Modre**

## **1. deň pondelok**

**Tristé výročie príchodu na ostrov – deň osláv, zábavy a tradičných súťaží, či tradičných remesiel**

- príchod okolo obeda
- tradičné divadlo o histórii nášho národa XYZ (scénka)
- predstavenie rodokmeňa našich predkov, uvedenie do dobrej atmosféry
- predstavenie našich pravidiel, vďaka ktorým si žijeme na tomto ostrove veľmi spokojne (pravidlá, aj modlitba)
- rozdelenie do skupín, zoznamovačky

**Poobede (spoločné hry):**

- dobré jedlo, hry, zábava
- deti musia pochopiť ako im je dobre s vládcom
- zábavné aktivity, super hra nejaké tie odmeny...

**Pred večerou** - „čierny“ zabijú vládcu/sa priotrávi, odvezieme ho do nemocnice

**Po večeri** - “ príde sprava, že umrie – smútok – je zvolený nový panovník – jeden z radcov

## **2. deň utorok**

**Prvý deň vládnutia nového panovníka, oslavný deň, večer sa chystá veľká kultúrna akcia, na ktorú sa treba pripraviť (divadlá), popritom sa ľud rôzne predstavuje svojmu novému panovníkovi (vychádzame z tradície)**

**Doobeda:**

Príprava špecifického symbolu skupinky – vymyslia spolu s animátormi a potom sa týmto symbolom predstavia panovníkovi.

**Hra: „Krabíčková súťaž“:**

Každý tím musí čo najrýchlejšie prejsť bludiskom až do cieľa. Jednotlivé tímy najprv oboznámime s rozmiestnením križovatiek (stanovišť) v teréne. Každý hráč si vezme pero a papier. Deti rozdelíme na úvodné križovatky a na signál si každý vyberie jednu krabičku, kde si prečíta, kam má ísť. Okrem tohto prípadu môže na križovatke vždy byť maximálne jedna osoba. Ak hráč prichádza ku križovatke a vidí, že je obsadená, musí počkať obďaleč. Na križovatke si vždy vyberie jednu škatuľku a musí ísť tam, kde je poslaný. Hráči sa v družstvách môžu dohovárať a takto nadobudnuté poznámky si zapisovať na svoj papier. Vyhráva družstvo, ktoré ako prvé **celé** príde na stanovište označené ako CIEĽ.

**Príprava stanovišť:** Križovatky sú rozdelené do troch úrovní. Na prvej úrovni sú 4 (alebo 5 – tak aby sa každé dieťa malo kam na úvod postaviť). Z každej križovatky vedú 4 (alebo 5) ciest – vždy k ostatným križovatkám na tej istej úrovni, jedna vedie o úroveň vyššie.

Na druhej úrovni platí to isté, s tým rozdielom že vždy jedna cesta vedie aj o úroveň nižšie (nie však tam, odkiaľ sme prišli). Na tretej úrovni je navyše cesta na prvú úroveň.

Na každej krabičke je A,B,C,D a prípade E. Vnútri je napísané, kam táto cesta vedie. Chlapci nesmú dopredu vedieť schému ciest medzi križovatkami, len ich rozmiestnenie v teréne.

**Potrebné pomôcky:** Návrh bludiska, krabičky od zápaličiek, ceruzky, papiere, označenie ciest do krabičiek

**Miesto na hru:** Všade – okolo chaty, na lúke, v lese – pri každej križovatke by mal byť jasný orientačný bod

**Poobede:**

Príprava scény na kultúrny program pre panovníka. Témy o dobrých vlastnostiach: ???

**Hra: „Rambodráha“**

Úlohou bude prejsť nejakú trasu s prekážkami a dokázať niečo zo svojich schopností – pripraví Marcel. Potom príp. Nejaké ďalšie light súťaže.

## Večer:

kultúrny program: „ľud baví panovníka“ – divadlá – s témami o dobrých vlastnostiach panovníka (dobrých!!!)

## Nočná hra (max do polnoci) (spoločné) – „panovník baví ľud“

Hra: „Osadníci“

Úlohou skupiniek rozmiestnených v teréne je postaviť si čo najväčšiu osadu (môže to vychádzať z tradícií). Na úvod dostnú zoznam všetkých možných budov aj s nákladmi. Ako prvú budovu však musia postaviť radnicu.

Bežia teda k postave inžiniera a získajú od neho plány pre budovu (v obálke). Animátor otvorí obálku, kde je zoznam surovín, ktoré treba získať a obrázok budovy. Chlapci sa rozbehnú získať suroviny. Tie môžu získať od animátorov, ktorí sa pohybujú v teréne nejakým označením. V teréne sa však pohybujú aj zlodeji, ktorí ich o suroviny oberajú a pred ktorými musia utekať. Aby to nebolo také jednoduché, nie vždy sa dajú získať všetky suroviny – dostupnosť surovín sa pravidelne obmieňa na zvuk píšťalky (čiže najprv sa dá získať drevo a kameň, po zapískaní malta a striebro, po zapískaní zase dačo iné, atď. Potom zase drevo a kameň...). Keďže je možné, že niekedy budú musieť čakať na surovinu, ktorá sa práve nedá získať, môžu ísť k inžinierovi a podľa cenníka si suroviny vymieňať – dve dreva za jedno striebro a podobne.

Keď tím získa potrebný počet surovín, nalepia si budovu na plán a bežia si k inžinierovi po ďalšiu.

Za každú budovu je nejaký počet bodov – odstupňované podľa náročnosti. Tiež je možnosť vytvoriť kombinácie – napr. Ranč (stajňa + kováreň + dom + cesta z centra) – za takéto kombinácie sú bonusové body.

Hrá sa na časový limit, vyhráva skupinka, ktorá má najviac bodov.

Budovy: Radnica, kostol, hostinec, studňa, cesta, námestie, farma, križovatka, kováreň, mlyn, hradby, banka, škola, dom, sýpka, baňa, hrad, väznica, ...

Treba domyslieť: Aké suroviny? Aké sú náklady na budovy? Cenník surovín pre inžiniera? Aký časový limit? Po akých intervaloch sa strieda dostupnosť surovín a aká je postupnosť? Aké sú bonusové kombinácie?

Pripraviť: Nastrihané papieriky (najlepšie tvrdé) so surovinami, veľký papier na plán pre skupinky, obálky, obrázky budov, píšťalka, fakle (blikačky)...

Miesto: Lúka

Na čo dať pozor: Aby deti mali šancu získať suroviny, aby nepodvádzali – napr. Chodili k inžinierovi skôr než majú postavenú budovu. Musí si to odstriehnuť animátor príslušnej skupinky.

## 3. deň streda

**Deň púpav (alebo iný) – podľa tradície výlet po krajine na najvyššie miesto, odkiaľ vidno všetky púpavy okolia**

**za pochodu:**

Hra: „Yorkovci a Lancasterovci“:

Bude treba samozrejme prezentovať iný názov - ???

Na začiatok sa vyberú dve deti z celého tábora. Jeden bude starý York a druhý starý Lancaster. Ich úlohou bude počas cesty oslovovať ostatných chalanov a presvedčiť ich, aby sa k nim pridali. Pravidlá pridávania sa: Ak „Yorkovec“ stretne nezadeleného, a spýta sa ho, či sa chce pridať, tento môže a nemusí súhlasiť. Ak súhlasí, stane sa Yorkovcom a dostane nejaké Yorkovské znamenie. Ak však Yorkovec stretne Lancastera (nevie o tom) a dá mu návrh, že či sa chce pridať, Lancaster mu ukáže svoje znamenie a Yorkovec sa stáva Lancasterom.

Na konci cesty sa spočítajú Yorkovci a Lancasterovci a ktorých je viac, tí vyhrajú. Môže sa to spraviť aj tak, že za každého člena vo víťaznej rodine dostane skupinka bod (alebo viac).

Treba domyslieť: Ako sa budú označovať jednotlivé rodiny.

na kopci:

Hra, pripravuje **Marcel s Lukášom**.

**Cvičenie tajnej línie cez noc** + tajná línia zisťuje, že bývalý panovník mal syna, ktorý raz odišiel na lov a už sa viac nevrátil – dvaja dobrí radcovia si myslia, že je stále nažive

**Večer** – možno budú unavení, tak iba nejaký light program (treba domyslieť): ???

#### **4.deň štvrtok**

**Panovník trestá, lebo sa dozvedel niečo o tajnej línii, ale neprezradí to ako dôvod trestania, iba trestá náročnými úlohami, zakáže tradičné športové záporenia**

**doobeda (spoločné)** – pomáhánie v dedine

**poobede (po kmeňoch) :**

Hra: „Bojovka“:

Su 3 skupiny, cize budu 3 teamy. Kazdy team bude mat zakladnu (=3) a kazdy team bude mat 3 veze (=9), co budu len papieriky nalepene na stromoch.

Ciel = znicit zakladnu ostatnych teamov, tak ze do nich nanosia vybusniny (3/5 ????), najprv vsak musia znicit veze (strhnutim zo stromov).

Boj prebieha hadzanim mokrych papierovych guli, ktorymi budu zasobovat animatori v zakladniach (takze 1 animator v jednej zakladni).

Ked niekto niekoho zasiahne berie mu zivot, pokiaľ je to jediny zivot co mal, tak sa vracia na zakladnu, kde mu animator stopne napr. 2 min (regeneracia/ozivovanie) a ked ma vyssiu ako 1. Uroven tak ho degraduje o jednu uroven a da mu prislusny pocet zivotov a nabojev. Ak to nebol jeho jediny zivot, tak sa vzdiali o 20m smerom, ktorý mu povie vitaz suboja. Pre vitaza suboja je ziskany zivot TROFEJOU (nemoze ho pouzít ako zivot). Ked ma urcity pocet (vid v tabulke) TROFEJI tak ho v zakladni povysia na vyssiu uroven, ktorá ma vyhody. Nehra sa na uzemia! (len na zakladne, cca 3x3m - v nich sa nebojuje, ani sa z nich nestriela).

Pokiaľ sa trafia naraz a neda sa povedat kto koho trafil ako prvý tak si navzajom zoberu zivoty.

Papierove gule si mozu zobrat zo zeme, ale len tie svoje a tak aby neprekrocili pocet gul na ich uroven!!

Bonusové kartičky: Pre vacsiu zaujimavost hry, mozme na zem porozhadzovat karticky s vyhodami, tak aby boli tazsie najditelne. Pokiaľ ide o karticku, ktorá zvyši uroven, prida zivot, naboje atd. Tak musi ist ten co to nasiel do zakladne a animator mu tu vec, ktoru tam ma napisanu da. Pokiaľ sa ta karta da vyuzít v boji, tak to len ukaze po suboji.

**A ten druhý musi potom tu karticku roztrhat po suboji, pretoze vsetky karticky sa daju pouzít LEN RAZ!!!! Na to treba deti upozornit!!!**

Karticky - Zvyši o jednu uroven, prida zivot - len jednorazovo, zvyši pocet nabojev o 1, karticka dvojitej sily - ked niekoho trafi, tak namiesto 1 zivota mu zoberie 2 (ak mu zostava uz len 1 tak iba jeden), Brnenie - ked ho trafi musi prestat hrať, ale nezoberie mu zivot ale roztrha karticku a musia sa rozist 20m, blazniva karta - ked ho niekto trafi, tak namiesto toho aby mu on dal zivot zoberie si on jeho!!...

Uroveň	Zivoty	Naboje	Cena
1	1	2	zadarmo
2	2	3	3 trofeje
3	3	4	3 trofeje
4	4	6	5 trofeji
5	5	10	8 trofeji

#### Pomôcky:

3x vedro s vodou, v ktorom budu papierove gule (na zakladni), papieriky s oznacenim zakladni (3), vezi (9), zivotov ( kazdy team papierik inej farby), vybusnin (vyrobiť viac aby mohol mať aj každý pri sebe nejakú, ale rozdávať sa budú až keď padnú veze), úrovni, bonusových kartičiek, papier na ktorom budú napísané úrovne, pozadované trofeje, naboje, zivoty na dane úrovne, lepiaca páska, možno spagať na vyznačenie zakladni, niečo čím sa označia tímy ( napr. krepak, alebo nejaký spoločný znak ak sa vymyslí pre tímy..), 3 animatorov.

#### Miesto: Les

Na čo dať pozor: Treba zdôrazniť to, že keď niekto využije svoju bonusovú kartu, ten druhý mu ju musí roztrhať - že sú karty len jednorazové.

Keď sa trafia naraz obaja stratia jeden život.

Keď niekto vyhraje suboj pošle toho druhého 20m pred!

Nech si dobre precitajú ako má ich bonus karta využitie.

Pokiaľ sa veze strhne zo stromu už ju nemôžu zase nalepovať!

Keď sa donesie už nejaká vybusnina do základne, tak už tam ostáva.

**večer:** panovník sa vracia ukládnutý, vidí, že tretom urobil chybu, lebo si mohol niekoho znepriateliť, preto premieňa večer film, či zábavné rozprávky... a potom ich posielajú spať a aj on ide

#### **nočná hra (max do polnoci) (spoločná hra – ale vymyslí starší kmeň):**

##### Hra: „Skúška odvahy“:

klasická skúška odvahy, trasa cez les, môže byť so sviečkou, nasledovanie miznúceho špagátu, pamätanie si odkazu...

### **5 deň piatok**

**Získali sa neodvratné dôkazy, že syn žije a on jediný môže nahradiť zlého panovníka, podľa ich zákonov, tak sa ho snažia nájsť (panovník nebude veľmi v tábore)**

#### **doobeda:**

##### Hra: „Šifrovačka“:

Tajná línia získala informáciu, o približnom smere únosu syna zlým panovníkom. Preto sa celý kmeň vydá na túru daným smerom (smer Červený kameň) za cieľom nájsť strateného syna. Ako tak idú, zrazu nájdú (asi po 15 min chôdze) na zemi veľmi viditeľný – priam neprehliadnuteľný papier. Zastavia sa a začnú skúmať, čo je na papieri napísané, ale nebudú tomu rozumieť, lebo je to napísané v abecede, ktorú nepoznajú. Vtedy animátori vysvetlia deťom, že je to odkaz (pravdepodobne napísaný synom) v starom kráľovskom jazyku (nemohol písať normálne, pretože by ho únoscovia spoznali). V tradíciách bude zakotvené, že tento jazyk ovládajú iba potomkovia kráľovskej rodiny – učí ich ho jeden starý mudrc. Ďalej bude v tradíciách písané, že tento mudrc môže naučiť ostatných obyčajných ľudí (deti) kráľovský jazyk iba v prípade, že bude člen kráľovskej rodiny v nebezpečenstve, ale iba v prípade, že splní rôzne úlohy. Medzi tieto úlohy patrí:

- Keďže je kráľ v nebezpečenstve, tak si vyrobte zbraň na jeho vyslobodenie a ochranu
- Aby ste sa naučili bojovať, tak trafte aspoň raz z troch pokusov do terča pomocov luku a šípv
- Aby ste pri boji jeden druhému plne dôverovali, tak to dokážte pri páde dôvery (Jeden zo skupinky sa postaví na vyvýšené miesto chrbtom k ostatným a jeho úlohou je spadnúť dozadu vystretý, bez toho aby sa prehol v páse či kolenách – ostatní ho chytia)
- Pre tréning vytrvalosti a sily v boji urobte celá skupinka dokopy 1000 drepov, 500 klikov a 20 kolečiek okolo chaty

Vrátia sa naspäť do chaty, kde ich bude čakať tento starý mudrc, ktorý im zadá úlohy. Po splnení všetkých úloh im mudrc dá indíciu, kde nájdú miesto s veľkým X na zemi. Na tom mieste začnú kopať a nájdú krabicu, v ktorej bude papier popísaný týmto kráľovským jazykom a na jeho konci bude značka evanelia, kapitoly a veršov z Biblie (napr. Lk 8, 1-20). Z tohoto textu by si mali sami vytvoriť abecedu kráľovského jazyka a pomocou nej preložiť papierik ktorý našli na začiatku. Preložený papierik im dá indícu, kam majú ísť – na tom mieste nájdú červenou farbou pomaľovaný kameň, z čoho usúdia, že sa majú vydať hľadať syna na hrad Červený kameň. Potom sa vrátia do chaty na obed.

#### **Poobede:**

##### Hra: „Stopovačka“:

Po výdatnom obede sa pripravujú na vyslobodzujúcu výpravu na Červený kameň (tajné sídlo zlého panovníka). Keďže sa očakáva, že sa bude bojovať, tak preto si so sebou zoberú aj ich vyrobené zbrane. Po ceste budú znova nachádzať papieriky v kráľovskej abecede, ktoré im po preložení povieť ktorým smerom (prípadne koľko krokov) majú ísť, kde zabočiť atď. Na konci lesa – tesne pred lúkou, ktorá je pred Červeným kameňom ich animátori zastavia a začnú ich pripravovať na boj – príhovor (čaká nás ťažký boj – zlý panovník má veľa mužov, ktorí sú dobre vycvičení a silní, preto sa musíme naozaj snažiť, aby sme syna vyslobodili). Potom sa vyberú do areálu Červeného kameňa, v ktorom však nikoho nenájdu – ani syna, ani zlého panovníka s jeho mužmi. Preto sa vydajú na cestu naspäť. Počas zostupu lesom z Červeného kameňa vybehne z lesa človek, ktorý je celý špinavý, dotrhaný, udýchaný a prestrašený a povie deťom, že práve unikol z väzenia zlého panovníka. Povie im tiež, že bol v cele aj s človekom, ktorý sa mu predstavil ako syn panovníka ich krajiny, lenže včera večer tohoto syna dal zlý panovník (celý nervózny) odvlieť na iné miesto. Potom sa všetci vrátia do chaty aj s mužom, čo utiekol z väzenia – o neho sa deti postarajú – umyjú ho, dajú mu najesť a on sa k nim pridá.

Miesto: doobeda – lúka pred chatou + les, poobede výlet

Pomôcky: Papiere so zašifrovanými textami, Luk + šípy + terč, možno nejaký materiál na výrobu zbraní (ale to si môžu vyrobiť aj z dreva, čo nájdú v lese), Krabica, v ktorej bude zašifrovaný text z Biblie, Rýľ alebo lopata na vykopanie krabice, Biblia, Kameň zafarbený na červeno, Papiere s odkazmi, ktoré budú nachádzať po ceste na Červený kameň

**Večer:** tajná línia ho pôjde nájsť vyslobodia ho, ale unesú aj tajnú líniu

**Nočná hra:**

???

## **6.deň sobota**

**Horalkový deň – panovník sa snaží byť sladučký**

### **doobeda (po kmeňoch):**

#### Aktivity:

Doobeda sa nejakým spôsobom budú striedať a budú strážiť nového panovníka (hlavne nenapadne) a ten im bude dávať úlohy ( doniesť elixír aby mal dost síl, listina starých predkov potrebná na zvrhnutie starého panovníka, nejaké sokolie pero na podpis, atď..).

Ako úloha by ešte mohlo byť pre skupinku zostrojiť panovnícke kreslo pre nového panovníka, ktoré tiež potrebuje, aby mohol zvrhnúť starého, dali by sme im na to aj nejaké suroviny- drevo, kozusinu,... Ale treba to robiť ďalej od tábora, aby to nevidel zlý panovník alebo „odlakat panovníka prec“... Na najlepší kresle potom môže sedieť nový panovník.

Zábavné aktivity: Pepínku pípni, Šlendo... (+ **ďalšie nápady!**)

### **Poobede (spoločné) – bitka, súboj, zvrhnutie**

Po obede- chill, hry, pohodička, radosť z nového dobrého panovníka, ale zároveň prijatie toho starého

- zlý panovník si to musí nejako odčiniť

## **7. deň nedeľa**

- raňajky, upratovanie, omša, skorší obed, lúčenie, odchod, príchod, lúčenie