

Chlapčenský tábor 2010 – GERMÁNI A RIMANIA

Pondelok

Príchod – V autobuse rozdelenie do skupín. Chalani dostanú bez vysvetlenia na ruku zeleno hnedú germánsku alebo červenú Rímsku látku. Akonáhle autobus zastaví nejaký salezián začne zdržovať modlitbou a oznamami aby získal čas pre 2 Germánskych a Rímskych animátorov. Tí bežia na svoje stanoviská. Germáni na neďalekom vrchu Rimania na Lúke. Tu je už rozložený oheň (spravia ho tí čo pôjdu o deň skôr) a pripravené artefakty. Animátori sa prezlečú. Zvyšní animátori po oznamoch začnú kričať, nič nevysvetľujú iba vezmú svoju farbu a bežia na svoje stanovisko. Tu už čakajú kmeňoví náčelníci. Nasleduje privítanie. Malé pohostenie – Pečené rebierka + nealko pivo – Germáni alebo detské šampanské – Rimania. Subjektívne vysvetlenie histórie, zvykov. Na konci príhovoru výzva do boja. Beží sa na blízku lúky. Tu prebehne stret.

Behavá hra – Kmeň Gaľov sa rozpadá, ich územie si medzi sebou rozobrali Germáni a Rimania, ostalo už iba posledné mesto, o ktoré sa hádajú a bojujú. Prichádzajú na lúku – každý kmeň z inej strany. Na opačnej strane lúky je územie, v ktorom stojí jeden Gal (Peťo Kanský).

Pravidlá: Každý chalan dostane jednu kartičku postavy, ktorá má istú farbu (zelená alebo červená). Ne kartičkách majú napísané vlastnosti postáv, podľa ktorých sa budú riadiť. Postavy si rozdelia ľubovoľne podľa seba a môžu si ich medzi sebou vymieňať (priam sa to odporúča). Úlohou chalanov je dobehnúť do územia Galov, kde od Peťa obdržia jednu kartičku tehly (rozkrádajú mesto). Skupinka, ktorá má na konci hry viac tehli vyhráva. Po lúke budú rozsypané papierové gule. Keď chalan z jednej skupinky trafi guľou chalana z druhej skupinky mimo vyhradených území Rimanov, Germánov a Galov, tak ho vyzýva na súboj. Súboj spočíva v ukázaní si svojich kartičiek postavy a ich farieb. Zelená farba vždy víťazí nad červenou. Ak sa stretnú dve rovnaké farby, tak si chalani strihnú (kameň, papier, nožnice). Kto súboj prehrá odovzdá svoju kartičku tehly víťazovi súboja a vráti sa naspäť do svojho vyhradeného územia. Keď tehlu nemá, tak sa iba vráti a môže hrať ďalej.

Postavy: **Kupec** – berie od Peťa 2 tehly, **kňaz** – ak prehrá súboj, neodovzdáva tehlu, len sa vracia do svojho územia, **vojak** – nemá žiadnu špeciálnu vlastnosť, **žoldnier** – pri remízovom súboji (rovnaké farby) automaticky vyhráva, **zlodej** – ak vyhrá súboj s niekým bez tehly, ide s ním na jeho územie a vypýta si tehlu od animátora, **mág** – keď prehrá súboj, tak sa nemusí vracieť na základné územie

Ubytovanie, Omša, Večera

Večer scénka:

Vystúpi hlavný Riman a Germán. Obaja chcú demonštrovať svoju silu skrz dávnu bitku pri Mirgard. Hádajú sa kto v nej vyhral. Prichádza starena, tvrdí že ona si bitku pamätá. Mladý Germán ju urazí. Hlavný Riman ju vyzve nech prehovorí lebo ona jediná si bitku pamätá. Ona ho opraví, že nielen ona ale aj jeden záhadný starec. Starena začne rozprávať, začne hrať hudba. Objektívne stručne opíše oba kmene a predstaví o čo sa bojovalo. Spomenie, že bitky sa prvý krát zúčastnili aj Húni. Začne scénka s tromi Germánmi a Rimanmi. Cez les prechádzajú traja Rimania. Hovoria o tom čo pre nich toto územie znamená, o tom ako toto územie kedysi patrilo im. Začne bežať prezentácia a hudba. Každý hovorí o potrebe územia. Objavia sa tam Húni a Rimania dajú dole Húnov svojim artefaktom. Rimania hovoria, že majú veľké straty a sťahujú sa na juh. Húni stále ležia. Prichádzajú GERMÁNI, hovoria o svojej krajine, prezentácia. Húni sa začnú preberať a germáni ich zničia kladivom, germáni

majú veľké straty a odchádzajú na sever. Starena spomína na staré časy, keď bol mier. Pato má na starosti scénu.

Vyhodnotenie nie je.

Modlitby, príbeh, trochu spoznávania sa.

Nočná hra:

Húni si prehliadajú terén a mapujú situáciu, neutóčia.

Deti hľadajú ukrytých húnov, oni im dávajú farebné čiarky na ruku za každé nájdenie húna, farby majú rôzne hodnoty. Hru organizuje Paťo.

Tajná línia: Peťo osloví po dohode s hrdinami germánov a rímanov chalanov do tajnej línie. 2 z každej skupinky. Vysvetľovanie tajnej línie: cez deň sme loajálni k národu, v noci sme jednotní a obraňujeme územie. Starec je prítomný a je tajomný. Vypočujú si rozhovor Húnov. Húni sa rozprávajú o tom ako v noci zmapovali terén, aké slabé sú opevnenia na východe. Rímania a germáni sú moc zaneprázdnení bojom proti sebe. Tajná línia to povie vedúcim tajnej línie a na základe tých info sa nasledujúci deň pôjde stavať opevnenie.

Spánok.

Utorok

Rozcvička, vyhodnotenie – Rímania na starosti. Načrtnú problematiku húnov a povedia, že treba spolupracovať a vybudovať opevnenie.

Raňajky.

Doobedie:

Surovinová hra, ktorej cieľom je získať suroviny na budovanie opevnenia proti húnom.

Na severe žijú stavitelia ktorých si chcú Germáni a Rímania najať na stavbu.

(Ondro má na starosti).

Obsadenie animátorov:

chata- Tomáš- je pri mape + vysvetľuje hru.

Egyptán- úloha- vykopať jamu do určitej hĺbky-**Dominik**- nejaké dobré miesto pri potoku.

Kréťan- vytláčanie z kruhu- **Rado**.

Chetit- Račia chôdza s bremenom na bruchu, hádzanie polenom- **Roman**.

Asýrčan- prejsť potok proti prúdu, po prípade niečo nájsť keby bol slabý prúd- **Maťo P**.

Číňan- jedenie ryže, slížov.

Grék- beh so záťažou, drepy s výskokom, kliky..-**Paťo**

Viking- nosenie klády a držia sa o strom na čas- **Dano**

2 alebo 3 húni sa tam budú obšmietať a keď ich deti chytia, tak dostanú zlatú nugetku.

Každý si musí zohnať potrebné veci na stanovište sám!!

Treba aby zozbierali dokopy 140 kamienkov, potom sa vyšlú dvaja ľahší jedinci z každej skupinky- asi Dávid koiš, Filip Dujnič. Na mape bude zaznačené kam majú ísť. mapu spraví **Paťo a Tomáš**.

Húni ich spútajú o strom, trochu sa o nich postarajú keby išli umrieť od hladu. Húni sa stratia, keď bude dav prichádzať (po obede.)

Obed:

Krátka scénka pri obede. Hádky hrdinov germánov a rímanov, začnú sa hádať a obviňovať, koho je to chyba, potom príde správa o väznení mladých germánov a rímanov a po obede ich idú všetci zachrániť.

Poobede:

stopovačka, roztrojená cesta, treba urobiť mapu, ktorú si poskladajú a zistia, kde ich väznia- na starosti **Maťo Z**. Nájdu ich a oslobodia.

Večera, omša, oslavy s dievčatami, moderujú ony.

Vyhodnotenie, povyšovanie, modlidby.

Nočná hra: **Tomáš na starosti**

Snaha o znovupostavenie opevnenia, berieme všetko do vlastných rúk, behačka zdola hore, na začiatku majú deti kapitál 20 zlatiek.

Banka- na požičanie si- **Peťo**

Dolný germán – **Rado**

Dolný Ríman- **Maťo P**.

Horný germán- **Tomáš**

Horný Ríman- **roman**

Ostatní sú húni a naháňajú.

palisáda 20 zlatiek (povinne 10x), vodný val 20, kamenný múr 40 (povinne 3x), strážna veža 60 (povinne 10x), ballista 50 (povinne 2x), katapult 50 (povinne 20x), žoldnieri 10, lukostrelci 10, sekerníci 10, legionári 10, štíty 5 (povinne 10x), staviteľ 70 (povinne 5x), rozhľadňa 30, zemná hrádza 20, priekopa 20.

Nepodarí sa im postaviť dostatok opevnení a húnom sa darí prenikať.

Tajná línia: už ju vedie starec, germáni aj rimania sa rozhodli ,že ešte raz sa postavia proti húnom, ale zranili ich a tajná línia ich musí zachrániť, niekde odniesť z vrchov a húni ich strašia po ceste.

Spánok

Streda

Rozcvička- peťo

Raňajky-výstup Germánov- blíži sa bitka pri Fenir,potreba prípravy na otvorený stret,

modlidby.

Doobeda:

behačka, získavanie farebných papierikov, pomocou ktorých dostanú vlajky na poobedie na vlajky.

čierna- 6ks- **Tomáš** , 1:2 červená- 10ks- **Dominik**, 1:2 zelená 15ks-**roman**,1:2 žltá 15ks-**Paťo** ,1:2 modrá 20ks-**Rado** , 1:2 biela 35ks-**Maťo P.**.

Dano- u germánov stráži papieriky

Peťo-u rimanov stráži papieriky

Ondro-zmenáreň

3 kombinácie VLAJKA= 1 čierna, 3 červená , 3 zelená, 5 biela

=1 Čierna, 5 modrá , 5 biela, 5 žltá

=3červená, 5 žltých, 8 modrých

Vlajky sa vydajú nakoniec.

obed- výstup aj germáni aj rimania, dojímavý prejav pred bitkou, ktorá má nastať.

Poobede:

stavanie bunkrov, vlajky- **Tomáš, Paťo**

Húni začínajú bez vlajek, musia vyhrať.Hrá sa na chvosty. Ak už nemajú vlajky tak ako posledný je namiesto vlajky Hrdina s artefaktom, ktorého húni unesú.

Omša,večera, vyhodnotenie bez uneseného Rimana A germana- **Rado, Maťo.**

Budú tam aj obkecy o tom,že uniesli hrdinov.

Večer:

improliga, mraky, poháriky,hra s číslami (zo stretka),hra s vajcom pod klobúkom.

Modlitba

Nesie sa to v strachu a keď sa pôjde spať, tak budú stráže po 30min. vo dvojciach – R+G.

Tajná línia – vedie ju starec, majú zachrániť hrdinov a majú zlykvidovať ,zviazať jedného Húna- **Tomáš Poláček**

Štvrtok

Rozcvička –germáni,raňajky, modlidby.

Na raňajkách alebo rozcvičke vystúpia hrdinovia. Povedie že neskôr všetci pochopia kto ich oslobodil.

doobeda:

športy- bahenná jama-turnaj ku koncu, kopachyt, rugby, baseball, pepinku pipni,futbal- **Rado, Maťo P.**

Obed

poobede:

lúčne hry- **Rado, Maťo P.**

večera, vyhodnotenie- sme neistý, strach, zmatenost animátorov, zdovodnenie skúšky odvahy

pozeranie futbalu

Skúška odvahy- stresovanie detí, po jednom ich navedieme na špagátik,hore ich bude niekto čakať , a potom sa po faklách majú dostať naspäť.

Tajná línia: upozornenie, je to zlé v lesoch. Nemá zmysel ísť bojovať do lesov.

Normandia- na 2krát ich Húni odvezú autom (dúfajme).Nájdu starca, ktorý im povie,že tábor je asi obsadený,ale majú tam ísť naspäť, ale zatiaľ sa nemajú vzpierať.

Piatok

rozcvička- Húni, spravujú to oni, nejaké obkecy .Raňajky.

Húni sú neprijemní

Doobeda

stavanie aquaduktu, nosenie dreva na oheň,tajná línia ide za starcom-majú vydržať a poslúchať,povie im ako zvrhnú húnov poobede. Stret všetkých so starcom. Plnenie úloh.

obed

Poobedie

pato to má na starosti.

Zbranový súboj, boj o artefakty. Keď padnú húni tak sa nám otvorí cesta k artefaktom.

Sú dve základne kde neprebíhajú súboje a mimo týchto území sa bojuje. Súboj prebieha tak že útočník sa musí dotknúť obeť. Nasleduje porovnanie hodôt zbraní. Hráč z vyšším súčtom získava menšiu polovicu zbraní súpera. Bojú pritom proti sebe aj proti hunom.

zbrane:

štít 1 sekera 2 meč 5

húnske zbrane:

luk 10 nagata 15 húnska šavla 30

Omša, večera, vyhodnotenie, kecy pred najväčšou a najdôležitejšou bitkou.

Večer- posledná bitka

Sobota

rozvíčka, raňajky- vysvetlenie, že húnici chceli len svoj artefakt ktorý kedysi dávno stratili pri bitke pri Mirgord. Po bitke bol tento artefakt ukrytý rímskym a germánskym vodcom, aby sa už húnici nikdy nemohli ujať moci.

Ráno poďakovanie tajnej línii

Hľadanie artefaktu, výlet na skalku

POKLADOVKA

Večer oslavy, artefakt je slávnostne predaný hunom.

Nedeľa

Finančná hra s dievčatami :D