

Chlapčenský tábor 2015

Denný program (len orientačne)

7:30	budíček
7:40	rozcvička
8:00	ranná modlitba
8:15	raňajky
8:45-12:15	doobedný program
12:30-14:00	obed+oddych
14:00-17:45	poobedný program
18:00	omša
18:30	večera
19:00	vyhodnotenie dňa
20:00-...	večerný program/nočná hra

Dôležité animátorské zásady

- správne motivovať chalanov
- počas celého tábora dbať najmä na to, aby sa nikto nezranil!!!
- dozerať na pitný režim
- klásť požiadavky primerané veku a fyzickým schopnostiam
- udržiavať tímového ducha vo svojej skupinke (aby sa nehádali medzi sebou)

1.deň PONDELOK

(Filo, Ad'o)

dej: Nachádzame sa v malej zabudnutej dedinke Carvahall, v stredovekom Anglicku. Rád rytierov okrúhleho stola je zničený a kráľ Artuš je mŕtvy. Jeho nástupca kráľ Azog I. nám dal za úlohu vycvičiť nových vojakov a poslať mu ich do jeho osobnej stráže.

doobedie:

Hneď ako chalani prídu, zložia si veci na parkovisko a idú na lúku za chatou. Tam ich už čakáme my a povieme im úvod do deja. Potom sa rozdelíme do skupiniek, každý animátor vymenuje svojich členov skupinky. Dáme im čas na prezlečenie sa do športového a začínajú doobedné hry o ubytovanie.

Rozdelia sa do trojíc a v nich budú plniť nasledujúce úlohy:

- 1.prejsť cez natiiahnuté lano bez dotyku
- 2.prejsť trasu v stoličke príp. koňovi ale potom musia ísť trasu na dvakrát
- 3.hod klátom spoločne
- 4.štafeta 3kolecka na antuke
- 5.presť s konárom istú vzdialenosť do kopca
6. váľať sudy a trafiť sa medzi dve méty
- 7.ak nájdeme dobrý strom tak vyliezť naň a zobrať odtiaľ niečo napr. cukríky

Na každom stanovisku je jeden animátor. Na každú z úloh majú 3 pokusy na jej splnenie, vždy keď ju nesplnia musia ísť na iné stanovisko a až potom sa vrátiť na opakovanie.

Keď splnia všetkých 7 úloh, spoja sa s inou 3-člennou skupinou (môžu si ju vybrať) a spolu sa idú ubytovať (izby sú len po 6). Keď nejaké skupiny zvýšia tak to upravíme na mieste.

poobedie

dostanú všetok potrebný materiál a každá skupinka bude mať za úlohu:

- vyrobiť si bunker**-v lese, max. 20m od našej lúky, dosť veľký aby sa tam zmestila celá skupinka
- vyrobiť si vlajku**-vlajku svojho rodu, ktorú budú so sebou nosiť na dôležité udalosti, nájsť si aj palicu
- vyrobiť si oblečenie**-každý si pre seba spraví oblečko, buď si ho namalujú, alebo z kartónu vystrihnú maketu a nasprejújú-**sprejuje len animátor!**
- nazbierať drevo na večer**- zbierať len popadané drevo zo zeme!!

Majú na to celé poobedie, čiže nech si to spravia poriadne, najskôr nech si spravia oblečenie a potom sa môžu paprať s bunkrom.

večer

Stretneme sa po večeri v spoločenskej kde bude vyhodnotenie. Všetci prídu v oblečkoch, prezentujeme si vlajky, povyšovanie atď. Na izbách potom nájdú odkaz, kde bude, že sa stretneme o nejakej hodine vonku pri ohni. Tam bude to tajné stretnutie. Animátori (len tí štyria) povedia rytiersku prísahu a vysvetlia chalanom celý príbeh. Oni sú teda poslední rytieri z rádu okrúhleho stola ktorí prežili. Kráľa Artuša zabil Azog a po nástupe na trón zrušil všetky rytierske rády. My sa však snažíme tieto rády obnoviť a Azoga zvrhnúť. Preto sa budeme navonok cvičiť ako budúci vojaci v jeho armáde, ale bude to vlastne príprava na rytierstvo a na bitku. Musíme ale všetko robiť tajne, lebo kráľ má všade svojich špehov a nevieme komu môžeme veriť. Rozídeme sa ešte do skupiniek a každá sa stretne vo svojom bunkri. Tam im ich animátor povie, že práve ich si vyvolil do svojej skupinky aby mu pomohli obnoviť jeho rod, a že je veľmi dôležité aby poslúchali príkazy generála aby náhodou nevzbudzovali pozornosť, atď.

Po tomto nasleduje **nočná hra**, ich prvá skúška na ceste za rytierstvom.

Ich úlohou bude prejsť v lese od svojej základne do spoločnej, kde dostanú kamienok a ten musia preniesť späť do svojej. V lese budú animátori s baterkami a koho chytia, ten im musí dať kamienok a vrátiť sa do svojej základne. Vyhráva skupinka s najväčším počtom kamienkov.

2.deň UTOROK

(Adó, Peťo)

dej: dnes si vyrábame meče a prvé náročnejšie skúšky, navonok sa ale muime tváriť, že všetko robíme podľa kráľových zámerov. Preto si aj tie meče môžeme robiť len vo svojich bunkroch a nemôžeme ich nosiť pri sebe.

doobedie:

Výroba mečov a štítov

Súťaží sa po skupinkách a meria sa im počas toho čas. Každý chalan musí splniť niekoľko úloh, za čo dostane peniaze za ktoré si potom kúpi materiál na výrobu meča. Úlohy sú:

DROTÁR: vyrobiť prívesok z bužiriiek

KRAJČÍR: prišitť kus látky

MAJSTER LUKOSTRELCOV: strielanie z luku na terč

KOVÁČ: vyrobiť si z kartóna štít

Bude tam ešte postava KŇAZA a KATA, u ktorých sa dajú získať bonusové body. Keď sa každému zo skupinky podarí splniť úlohy a nazbierať dosť peňazí na nákup, stopne sa im čas a môžu si vyrobiť spolu meče (to im vysvetlí ich animátor, potom si ho robia sami). Na konci sa hodnotí čas za ktorý to stihli a najmä množstvo odpadu (zvyšného materiálu), lebo musia si dopredu čo najlepšie rozvrhnúť koľko toho minú. Ak toho nebudú mať dosť, znovu sa im pustí čas a budú musieť ešte niekoľko úloh opakovať.

poobedie:

polhodinové aktivity pre skupiny. Sú 4. medzi jednotlivými úlohami bude 5-10 minút.

1. Kopanie jamy, čo najhlbšej. Niekde v lese ale blízko. Každá skupinka bude kopať svoju jamu ale nech sú hneď vedľa seba(tak do 2m). Neskôr využijeme na rambo dráhu
2. Učenie sa rytierskeho sľubu, každý animátor by ho mal vedieť:
„Sľubujem pred všemohúcim bohom, že budem verne plniť pokyny starších rytierov a budem vykonávať všetky príkazy a nariadenia rádu okrúhleho stola, udržiavať poriadok vo všetkých záležitostiach rádu, budem dodržiavať disciplínu a dobré správanie. Sľubujem, že budem dodržiavať všetky prikázania môjho náboženstva a zároveň zákony svojej krajiny. Sľubujem, že budem podporovať a chrániť dobré meno a tradície slávnych rytierov. Bude mi ctou slúžiť tomuto rádu a byť jeho súčasťou. Sľubujem, že budem bojovať všetkými možnými prostriedkami proti nepriateľovi. Boh mi pomáhaj“
Budú ho potrebovať pri pasovaní za rytierov.
3. Treba aby sa vedeli aj prekonať.
V tejto úlohe budú musieť ako skupinka spolu urobiť 500 klikov a 1000 drepov. Majú na to spomínanú pol hodinu. Počíta jeden animátor + jeden chalan(ten môže iba počítať, nie vykonávať úlohu).
4. Muž patrí do prírody.
treba za pol hodinu nazbierať čo najviac dreva ku ohnisku.

súboje v aréne

Bude igelit, ktorý polejem saponátovou vodou. Každý chalan bude mať nejaké trenky/plavky a ponožky. Chalanov rozdelíme podľa veku/výšky do štvoríc. Vo štvorici bude 1 chalan z každej skupinky.

hra prebieha tak že je každý chalan v kúte igelitu a vyhráva ten, ktorý bude mať posledný oblečené ponožky(alebo jednu). Nemôžu vybiehať z igelitu (bude na to rozhodca). Nemôžu si späťne obliekať vyzlečené ponožky, ani keď ich majú ešte na nohe. Zakázané údery, kopance, škriabanie očí...

Z každej štvorice zídne jeden čo vyhral. Tých oceníme(pochválime). No Ďalej budú súboje pokračovať. Prvých 5 bude proti sebe bojovať a potom druhých 5. výhercovia pôjdu proti sebe.

Pomôcky [saponát, veľká nádoba na riedenie, veľký igelit]

večer:

vyhodnotíme súťaže, a po nich bude **skúška odvahy**

Skúška odvahy bude dobrovoľná, čiže kto nechce môže ísť spať, tí odvážni ostávajú. Kto pôjde na skúšku odvahy získa bonusové body pre svoju skupinku. Ich úlohou bude len prejsť po jednom trase v lese, bude to krátky okruh, po ceste bude niekoľko animátorov "strašiť", ale hlavne dávať pozor aby sa nikto nestratil. Niekde v lese bude aj Dono, o ktorom nevedia, bude tam vzdychať príp. volať o pomoc. Chalani sa pri ňom ale nezastavujú.

3.deň STREDA

(Maťo,Martin)

dej: Ráno príde Dominik-Mordred, povie nám že sa mu podarilo ujsť z kráľovho väzenia a chce sa pridať k nám. Hladal nás už včera v noci, my sme ho akože na konci skúšky našli a priniesli sem. Má so sebou aj jednu zašifrovanú správu, ktorú ukradol, ale nevie čo tam je. Povie nám ale, že vie kde má kráľ schovanú legendu k tej šifre, preto sa musíme vydať na výlet to nájsť.

celodenný výlet:

po rannej modlitbe a raňajkách ideme na výlet nájsť tú šifru. Prídeme na miesto, máme obed, prí. po ňom zahráme nejaké jednoduché hry. Potom nasleduje **hľadanie šifry**. Na istom území v lese budú poskrývané obálky s písmenami. V každej obálke bude jedno písmeno pre každú skupinku (farebne odlíšené) a preložené do šifry. Každá skupinka má jednu časť správy (rovnako dlhú). Snažia sa ju čo najrýchlejšie vylúštiť. Keď ju všetky skupinky vylústia, zistia že je to spolu rodokmeň Artuša. Na konci toho rodokmeňa bude, že jeho bratranec je Mordred. On bude tiež prekvapený, lebo sám o tom nevedel. My zhodnotíme že ako Artušov bratranec je vhodný na nášho generála, a rovno tam ho slávnostne vymenujeme. Potom ideme naspäť.

večer

vedomostná hra

Zadávajú sa otázky z rôznych okruhov, skupinky majú vždy čas na premyslenie, jeden ide potom pošuškať ich odpoveď.

Potom máme znovu vyhodnotenie dňa a po ňom už je oddych.

4.deň ŠTVRTOK

(Roman)

dej: Poslednou skúškou pred dosiahnutím rytierstva bude spoločný turnaj. Doobeda budú trénovať tímovú spoluprácu, poobede zase individuálne schopnosti. Počas dňa ale zčne byť Mordred zvláštny. Dáva nezmyselné tresty, šomre na súťaže, atď. Vyhrotí sa to podvečer, keď zruší turnaj a odhalí, že on tú správu len nafingoval a poslal ho kráľ aby u nás spravil poriadky lebo už mu to bolo podozrivé. Je úplne našťvaný, lebo vidí že sa pripravujeme na rytierstvo ktoré kráľ zakázal. Povie nám že to ide všetko napísať kráľovi a zavrie sa vo svojej izbe. My už vidíme že je to odhalené, preto ideme ešte trénovať s mečmi a chystať sa na blížiaci sa súboj.

doobedie:

Budú turnaje v troch športoch: **lacross, futbal a biges** (neviem ako sa to píše) systémom každý s každým. Presnú dĺžku zápasov ešte upresníme.

poobedie:

chalani sa rozdelia do dvojíc, bude 9 stanovišť ktoré budú všetko vyzývačky, čiže 2v2.

Stanovištia:

- 1, **Kohútie zápasy**- kto ostane posledný
- 2, **Krokodílie zápasy** – kto ostane posledný
- 3, **Ukazovák** – dva zápasy 1v1, podajú si ruky a vystrčeným ukazovákcom sa snažia dotknúť súpera. Pri remíze je ešte jened rozhodujúci súboj
- 4, **Kladina** – stoja na obrubníku a snažia sa mečom zhodiť súpera
- 5, **Stolička** – kto vydrží dlhšie v stoličke (opretý o stenu)
- 6, **Držanie fľaše** – kto vydrží dlhšie držať fľašu na vystretých rukách
- 7, **Preťahovanie**
- 8, **Hod oštepom**- triafanie oštepom na cieľ
- 9, **Artušova pošva** – na šnúrke je zavesený ringo kruh, jeden drží druhého na chrbte, rozbehne sa k tomu a ten na koni sa snaží palicou trafiť do toho kruhu.

večer:

Vyhodnotíme deň, neskoršie večer je znova tajné stretnutie pri ohni, kde každého chalana pasujeme za rytiera. Počas toho tam ale zrazu príde bývalí generál, všetci sú prekvapení, ale on im povie že sa k nim chce pridať, potom ich aj vedie v piatok do bitky. Všetci sú teda rytieri, keď niekto zrazu zistí, že generál (Dono) chce poslať kráľovi hlásenie o vzbure v našej dedine a my to musíme prekaziť. Prechádza to do **nočnej hry:**

Hrá sa v lese. Traja generálovi strážcovia sú poslovia správy, majú ju ale kvôli bezpečnosti rozdelenú po slovách a chcú ju doručiť kráľovi. Majú baterky a každých pár min. na chvíľu zasvietia. Chalani sa ich snažia nájsť, keď nejakého nájdú, ten im musí dať jedno slovo zo správy, to si odložia. Vyhráva skupinka s najviac slovami (tá správa nemusí dávať zmysel).

5.deň PIATOK

(Matúš)

dej: generál nám v noci zobral všetky zbrane a zamkol ich u seba. Už je otvorene proti nám. Každý skupinke dá za úlohu nakresliť jeho portrét, počas toho rozdáva tresty, je prísny a krutý. Animátori počas tejto aktivity tajne burcujú chalana aby proti tomu niečo spravili. Po nejakom čase sa vzbúrime sa na signál sa všetci rozbehnú na generála. Strážcovia ho bránia, ale generál je nakoniec zvrhnutý a uteká preč z dediny. My máme znovu zbrane a trénujeme na večer.

poobedie:

Ideme na obhliadku okolia, zrazu uvidíme že sa blíži nepriateľ, skryjeme sa a špehujeme ich tábor. Vrátime sa potom späť, príp ešte trénujeme, je omša, večera a po nej už ideme do bitky. Jej priebeh už každý pozná.

večer:

zviazaných nepriateľov prinesieme do tábora, pustíme ich ale budú naši poddaní a máme oslavu víťazstva.

6.deň SOBOTA**doobedie:**

vyhodnotenie, príp si ešte zahráme nejakú krátku hru, balenie, omša, obed, odchod.