



**CHALANSKÝ TÁBOR 2016
DRUHÁ SVETOVÁ VOJNA**

Meno animátora:.....

PROGRAM DNÍ

DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	AKTIVITA DOOBEDA
1.	vytrvalosť, sila	Adis, Kali	príchod, strihanie, ubytovanie
2.	poctivosť, férovosť	Rado	tréning na bitku
3.	dôvera	Matúš	výlet- pochod
4.	technická zručnosť	Filo	katapulty/wawrdov memoriál
5.	odvaha	Rado, Robo	zrušenie zásobovanie guľometného hniezda
DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	AKTIVITA POOBEDA
1.	vytrvalosť, sila	Oňo	fyzický tréning
2.	poctivosť, férovosť	Rado, Oňo	odšifrovanie nemeckej správy
3.	dôvera	Matúš	výlet(hra na chytenie nemcov)
4.	technická zručnosť	Adis, Kali	prestrelka na štýl paintballu
5.	odvaha	Matúš	dobytie guľometného hniezda
DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	NOČNÁ HRA
1.	vytrvalosť, sila	Rado	Normandia
2.	poctivosť, férovosť	Adis	Podpisy
3.	dôvera		nič
4.	technická zručnosť	Adis	záchrana židov
5.	odvaha		nič

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI: Janči SDB, Kali, Matúš, Aďo, Robo, Fifo, Rado, Oňo, Jajo, Adam, Pali, Maco

PRÍBEH: Sme americkí vojaci, elita americkej armády-... Nachádzame sa v Európe, na území, kde zúri vojna, ktorá vypukla iba nedávno. USA zatiaľ nie je zapojené do vojny. Ešte nikto(Nemecko, ZSSR, Taliansko, Japonsko) nenapadol naše územie. Ale to sa môže zmeniť zo dňa na deň. Sme kontrolná jednotka, ktorá má za úlohu dodržiavať mier a poriadok na tomto území okupovanom nemcami. Zatiaľ medzi nami nie je otvorený konflikt. Boli sme americkou vládou poslaní na toto územie, iba teraz sme dorazili. Naša jednotka je rozdelená do 3-4 plukov, ktoré majú na starosti poručíkovia/kapitáni. Sme veriaci-katolici. Riadime sa zásadou: radšej zajať ako zabiť. Nestrieme do hlavy, primárne do nôh. Vraždíme iba v nevyhnutných prípadoch-sebaobrana. Nie sme žiadny kati, ale vojaci. Nemáme právo nikoho súdiť, to bude iba Boh-prípadne vojenský súd. Dokonca tu máme kňaza-duchovný predstavený. Predstaviť vojnovú situáciu-začiatok vojny(kto, prečo, zámienka, proti komu, ako).

UNIFORMA: chalani dostanú uniformu-tmavozelené tričko, prilbu(vyrobia si), psie sánky(krvné skupiny). Treba ich nosiť na porady/schôdze, ktoré budú bývať večer(väčšinou).

ROZVIČKY/TRESTY: prekážková dráha- pneumatiky, preskok steny, laná medzi stromami, stroj na lane, lanová preliezka, podliezanie(plazenie sa po zemi), skoky...

CHALLENGE: ostrihať seba a chalanov na krátko

HODNOSTI CHALANI: vojak, vojak 1. triedy, desiatnik, seržant, rotný, rotmajster, nadrotmajster

HODNOSTI ANIMÁTORI: poručíci(plukovní anim.), 2 z nich kapitáni, major, plukovník, generál

VEČERNÉ PORADY: udalosti, ktoré sa udiali v Európe za určité obdobie vojny(chronologicky), ako postúpila vojna(ppt prezentácia), na stene budú 2 mapy 1. mapa: situácia v Európe 2. mapa: naše okolie, obraz amerického prezidenta, nejakého vyššieho generála, vlajka USA...každý večer prilepíme na stenu papier s priebehom vojny, kam sme sa dostali(významné udalosti) aj ich vyznačíme na mape. Prípadne pustíme nejaké zostrihané zábery z dokumentov alebo filmu(krátke). Povyšovanie chalanov na vyššiu hodnosť.

MODLITBY: urobiť brožúrku modlitieb pre chalanov aj ráno aj večer

TAJNÉLÍNIE: budú 2 tajné línie. Postupne sa pomaly bude rozširovať. Najprv na začiatok začať s nejakými 5-6 chalánmi. Potom rozširovať denne po troche.

HUDBA: na nástup zohnať hudbu s trúbkou + tematickú hudbu, zobrať boomblander babám

ZDRAVOTNÍK: Adam

STANOVANIE: každý pluk bude aspoň 1x stanovať mimo chaty(nejakú noc), držať hliadku za táborom

1.DEŇ- PONDELOK 22.8.2016- FYZICKÁ ZDATNOSŤ, SILA

- príchod chalánov a animátorov, oboznámenie sa s dejom a prostredím
- nasleduje strihanie a obed

AKTIVITA POBEDE- HRA O UBYTOVANIE

Cieľ je ubytovať sa v kasárni. Na ubytovanie každý vojak potrebuje získať 60 saleziánskych dolárov- cena za nocľah a jedlo. Saleziánske doláre sa dajú získať preliatím vášho potu na jednom zo stanovišť. Bude 9 stanovišť, na ktorých budú animátori. Chaláni musia ísť na každé z nich aspoň 1x. Za splnenú úlohu na stanovišti dostanú 5 saleziánskych dolárov. Podľa zdatností na daných stanovištiach, budú chaláni rozdelení do rolí v čate. Budú to: ostreľovač, zdravotník, výsadkár, ťažká pechota a telegrafista.

Stanovištia sú:

1. Strelba zo vzduchovky- Kali
2. Strelba zo sniperky(guličkovka)- Robo
3. Musia prejsť prekážkovú dráhu- pneumatiky, laná, beh, preliezanie...- Adis
4. Cvičenie u zdravotníka- Adam
5. Preniesť kládu- Rado
6. Vylúštiť odkaz v Morseovke- Oňo
7. Vyrobiť svoju gumipušku- Filo
8. Vyrobiť svoju helmu- Matuš
9. Vyrobiť psie sánky- Pali

Keď budú mať prejdené všetky stanovištia aspoň 1x a budú mať 60 saleziánskych dolárov, idú za vedúcim kasárni- Janči. Tomu dajú peniaze, podpíšu prezenčku, doplatia tábor...

Ak sa chcú ubytovať s chalanom, ktorý ešte nedokončil úlohu, musia naňho počkať a ubytovať sa až keď ten druhý skončí. Jajo bude s chalanmi, ktorí čakajú. Môžu klikovať... Keď sa všetci ubytujú, nasleduje voľno a ďalší program.

TRÉNING VOJAKA

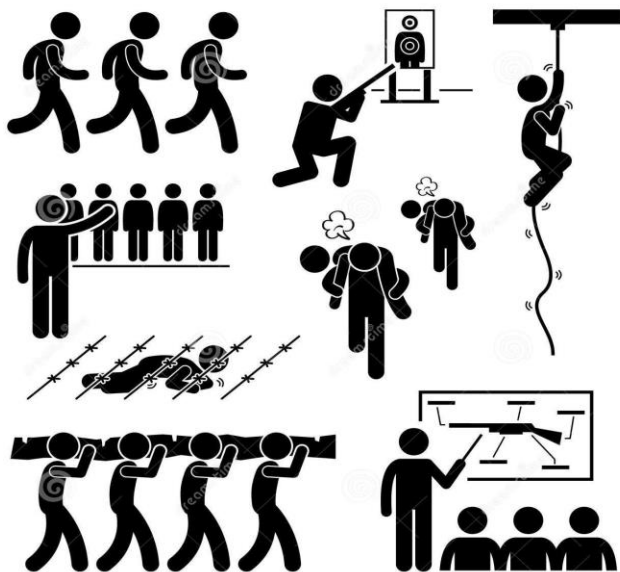
Je daný časový limit (poobedie), do ktorého musia všetky skupiny splniť tieto úlohy

Crossfit Workout Session

- každá skupinka musí splniť daný počet cvičení.
 - toto bude rozcvička na každý deň
 - cviky na workout session (300 klikov, 300 drepov, 300 brušákov, 300 angličákov, 100 zhybov)

Výroba vlajky práporu

- skupina má pridelenú farbu a podľa nej si vyrobí zástavu (zelená, červená, žltá, modrá)
- na vlajke musí byť symbol ich práporu, ktorý si môžu vymyslieť, vymyslia si taktiež motivačný pokrik *Podstate sa snažíme robiť veci podľa tohto obrázku A.K.A. prekážková dráha, ktorú tam budeme mať.*



Pomôcky:

4x popadaný Strom, plachta, 4x farba, lano, narezané pvc trúbky, balóniky, gumičky, vyrobené terče

Nasleduje večera, voľno(futbal) a večerná porada. Po nej modlitby a spánok.

PORADA: História- udalosti pred vojnou, osobnosti na čele štátov- predstavenie, kto s kým proti komu- vysvetliť, príčiny a zámienka vojny, začiatok vojny. Povyšovanie

NOČNÁ HRA- NORMANDIA

Ideme pokračovať vo vojenskom výcviku. Vojak musí byť vždy pripravený. Preto chalanov zobudíme v strede noci. Povieme im, nech sa oblečú na von a nech si zoberú šatky. Ideme na Normandiu. Jednej čate zaviažeme oči a naložíme ich do privesu. Ideme autom. Odvezieme ich do lesa, vystúpia, zatočíme ich a pokračujeme istý úsek pešo. Prídeme na určité miesto a tam im vysvetlíme, že sa musia dostať späť do kasární v čo najlepšom čase. Čas sa stopuje od kedy im strhneme šatky. Dostanú 1x mapu a kompas. Takto to urobíme so všetkými čatami.

2.DEŇ- UTOROK 23.8.2016- POCTIVOSŤ, FÉROVOSŤ

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- TRÉNING NA BITKU, BITKA V SAPONÁTE NA IGELE

Bude to turnaj 1 vs. 1. Urobíme pavúka. Budú proti sebe 2 chalani. Vyhráva ten, ktorý dá dole ponožky toho druhého. Nasleduje prvý výcvik svojich rolí v čate.

VÝCVIK SVOJÍCH ROLÍ V ČATE

Animátori si vezmú so sebou tých chalanov, ktorí majú ich špeciálne roli. Tento výcvik bude viackrát za tábor, vždy keď ostane čas po aktivitách. Toto sú roli:

Ostreľovači- Robo, Kali

Výsadbári- Adis

Zdravotníci- Adam

Ťažká pechota- Rado

Telegrafisti- Oňo

Vycvik

Vysadkar-trening maskovania sa, nenapadne sa pohybovať terenom, tiež trening rychleho behu, plus zaklady morzeovky

Lekar-toto bude mať zdravotník, bude ich ucit ako osetrovat rozne druhy zranenia, tiez zaklady o ludskom tele, prip vyroba nosidiel

Telegrafista-trening maskovania sa, to iste co vysadkar, trening roznych sifier, vediet sa v tom rychlo orientovat, naucit sa naspamat morzeovku

Tazka pechota- to bude pre starsich chalanov, trening s tazkym bremenom, beh, prekazkove drahy...

Ostrelovac-takisto trening maskovania, trening strelby na velku vzdialenost, narabat aj s vetrom, odhadovat vzdialenost, prip tiez vediet rychlo podat spravu, zaklady morzeovky.

Po tréningu nasleduje obed a voľno.

AKTIVITA POOBEDE- ODŠIFROVANIE NEMECKEJ SPRÁVY

Chalani budú v skupinkách a budú mať za úlohu rozlúštiť nemeckú správu. Tá bude rozdelená na 4 časti, resp. budú zachytávať štyria vysielaci morzeovky. (vysielač = animátor)

1. vysieláč - svetelný
2. vysieláč - vlajkový
3. vysieláč - zvukový
4. vysieláč - ešte doplníme

Nemecká správa:

Fašistický bratia, máme informácie, že náš nepriateľ má v pláne vylodiť na pobreží Francúzska. 5. júna 1944 vo večerných hodinách by mali začať nadoblastou v Normandii vyskakovať výsadkári, ktorých úlohou bude obsadiť mosty, strategické križovatky a dopravné uzly,

Za úlohu majú zničiť nemeckých - fašistických posíli v oblasti. Nasedujúci deň 6. júna 1944, v ranných hodinách by mali začať západní spojenci nášeho nepriateľa, a to hlavne Američania,

vylodenie, počas ktorého má dôjsť k vytvoreniu západného frontu na plážach v Normandii. Našou úlohou bude nedovoliť týmto antihitlorovským silám vytvoriť novú bojovú líniu a tak zmarit' naše úsilie prevziať vládu nad celým svetom.

Náš najvyšší veliteľ, je rozhorčený zo situáciu, ktorá nastáva, no šťastena je na našej strane. Bud'ite odvážni bratia. Americkú západnú háved' nevpustíme na naše územie. Zmaríme im plány hned', ako sa vylodia na území Francúzska. Heil Hitler.

Šifru preložíme s radom už na tábore, keďže sme to nestihli :D mehehe

Tešte sa

pomôcky: baterka, píšťalka, vlajky, 4 animátory, papiere, perá

Nasleduje večera, voľno a porada. Po porade modlitba a spánok.

PORADA: História- od napadnutia Poľska Nemeckom, ZSSR ide na Fínsko, potom, ktoré štáty obsadilo Nemecko, až po kapituláciu Francúzska, začiatok útoku na VB. Povyšovanie

NOČNÁ HRA- PODPISY

My ako vyslanci/zástupcovia USA potrebujeme uzavrieť mier s Francúzskom, VB a BENELUXOM. Potrebujeme získať podpisy od zástupcov ostatných krajín- podpísať spojeneckú zmluvu. Ak USA vstúpi do vojny, tak proti Nemecku, ZSSR, Taliansku. Naši spojenci budú VB, Francúzsko, BENELUX... Vieme, že zástupcovia týchto krajín sa nachádzajú niekde v okolitých lesoch. Nemôžeme sa dohodnúť na stretnutí, lebo Nemci strážia tieto lesy. Preto to potrebujeme podpísať tajne v noci. Určite tu budú nemeckí vojaci, ktorí to tu strážia. Naša úloha je jednoduchá- nájsť všetkých vyslancov a podpísať mierovú zmluvu. Jedna krajina môže mať viac vyslancov- koľko ich je, to vám povedia oni, treba nájsť všetkých. Každý pluk dostane mierovú zmluvu podpísanú naším generálom. Úlohou každého pluku je čo najrýchlejšie zozbierať podpisy všetkých vyslancov. Nemôžeme vám dať zbrane- pre prípad keby vás chytili Nemci. Mysleli by si, že chystáme útok- nechceme, zatiaľ. Rovnako sa nemôžete pohybovať po veľkých skupinkách- je to príliš nápadne a uvidia vás. Musíte chodiť po 1-2 vojakoch. Nenápadne. Ak vás chytiť Nemci, budú sa vás vypytovať. Dúfame, že vás nezabijú- nemôžu riskovať aj vojnu s USA. Misiu ukončíme až vtedy, keď prvý z plukov bude mať podpisy od všetkých vyslancov a ukáže zmluvu generálovi. Generál potom zvolá všetkých vojakov. Zistíme, že Nemci zajali 1 animátora, nevrátil sa. Dohodneme sa, že budeme ich hľadať zajtra na výlete. Pošleme jedného animátora na sledovačku. Zo začiatku pôjde s ním aj tajná línia. Potom animátor pošle líniu naspäť do tábora. S vyslaným animátorom sa stretne zajtra na výlete- kedy, kde sa dohodneme.

3.DEŇ- STREDA 24.8.2016- DÔVERA

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

Odhádzame na výlet. Ideme hľadať strateného animátora- Filo pravdepodobne ho zajali Nemci. V rámci výletu podnikáme kontrolu územia či je všetko v poriadku. Nájdeme Fila,

je spútaný, je tam iba 1 Nemeck- Maco. Má oblečený nemecký plášť, čiapku kuklu. Prepadneme ich a oslobodíme Fila. Zajmeme Maca, ten hovorí, že je Američan. Zoberieme ho do tábora a overíme si jeho slová. Šifrovanou správou sa jeho slová potvrdia. Ostáva s nami v kasárňach.

Nasleduje večera, voľno a porada. Po porade- umyť, vymočiť a spať.

PORADA: História- od začiatku bitky na VB až po vstup USA do vojny- Pearl Harbor. Nemecko smeruje na ZSSR- zrada Hitlera. On ide na ZSSR v 3 smeroch. Hovor s prezidentom a potom s generálom- priateľom prezidenta, povyšovanie

4.DEŇ- ŠTVRTOK 25.8.2016- TECHNICKÁ ZRUČNOSŤ

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- WAWRDOV MEMORIÁL

Chalani v 1 čate dostanú 1x píľku, 1x sekeru, špagát. Ich úlohou je postaviť vozidlo- prenosné nosidlá, ktoré majú udržať jedného človeka. Majú na to cca 1 hodinu. Potom nasledujú preteky týchto vozidiel. Bude sa hodnotiť čas za ktorý prejdú dráhu, estetická krása povozu. Prípadne čas za ktorý postavili povoz.

Nasleduje obed a voľno.

AKTIVITA POBEDE- PAINTBALLOVÁ PRESTREĽKA

Na lúke pri tábore spravíme prekážkovú dráhu zo všetkého možného- pneumatiky, drevá, plot, plachty, les...bude prebiehať prestreľka s gumipuškami. Najprv budú čaty proti sebe. Každá si zvolí šéfa a podšéfa. Tých musia ochrániť za každú cenu. Ak zabijú ich šéfa a podšéfa, tá čata vypadáva. Je to hra všetci proti všetkým. Animátori dohliadajú na poctivosť chalanov. Posledný vyhráva. Nasleduje fight proti animátorom.

Nasleduje večera, voľno a porada. Po porade- umyť, vymočiť a spať

PORADA: História- Nem. vs ZSSR, ZSSR ide do protiútok- začínajú vyhrávať, Mussolini zvrhnutý a zajatý, väznení na severe Talianka, ale Hitler ho oslobodí a na severe Tal. si zavedie republiku v Salo- fašistická. Konferencia v Teheráne(Veľká 3), Overlord(deň D), otvorenie 2. frontu, obrat vo vojne. Snaha, čo najrýchlejšie ukončiť vojnu- Stauffenbergov pokus o atentát na Hitlera- neúspešný

NOČNÁ HRA- ZACHRÁŇ ŽIDA

V strede noci sa dozvieme aké zverstvá páchajú Nemci na ľuďoch. Povieme im o holokauste... dozvieme sa, že neďaleko odtiaľto Nemci deportujú židov do vyhladzovacieho tábora. Naša úloha je jednoduchá- zachrániť čo najviac židov. Koľko sa bude dať. Dozvedeli sme sa, že Nemci ich prepravujú pomocou vlakov v tunajšom lese. Ideme tam. Prídeme s chalanmi na miesto. Tam rozložíme tábor. V diaľke v lese budeme vidieť svetlá faklí. Pri fakliach sú animátori, ktorí tam majú skupinku židov. Ochraňujú ich pred Nemcami, ktorí sú v lese. Chalani musia ísť do lesa, prísť k animátorovi. On im dá číslo(ktoré predstavuje žida), potom musia prejsť lesom so židom a vrátiť ho tam kde začala hra. Sú 3 miesta kde sú židia- v rôznej vzdialenosti od základného tábora. Na prvom získate 1 žida, na druhom dvoch a na poslednom židovskú rodinku- 4 židia. Vyhráva tá čata, ktorá zachráni, čo najviac židov.

5.DEŇ- PIATOK 26.8.2016- ODVAHA, NEBOJÁCNOSŤ

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- ZRUŠENIE ZÁSBOVANIA GUĽOMETNÝCH HNIEZD

Čo si predstavujem: chalani dobijú nejakú skupinku žoldákov, ktorí budú mať nejakú debničku alebo krabicu alebo truhlu alebo proste niečo a keď nad nimi zvíťazia tak ich môžu zajať (priviazať o stromy) alebo zahnať preč a pokradnú im materiál a čo tam zostane (nejaký bordel) to vyhodí šéf tímu do vzduchu nejakou petardou...

Miesto a spôsob: skupinky vojakov by boli porozhadzovane po lese a strážili matroš, ktorý by im bol zhodený lietadlom akože. Chlapci by ich hľadali a keď by ich našli tak by ich dobili prepadli zajali alebo zahnali. Pokradli by materiál, čo by našli a zvyšok by šéf tímu vyhodil do vzduchu petardou nech to ma efekt. Vojaci. ktorí by utiekli by sa niekde stretli a pochodovali takým väčším kruhom niekde. Na konci by sme ich akože vystopovali (môžu byť niektorí vojaci na to vycvičení (zistili by trasu ktorou stále chodia)) a na tej trase by sme im potom pripravili pascu a prepadli a zajali niekoho. (môže to byť zase nejaký prepádavaci tím alebo maskovací podľa toho jak to Matúš vymyslí). Toho zajatca by sme vzali späť do tábora a ten by nám prezradil po akože mučení pozície niektorých hniezd nie všetkých asi. Nakoniec by počas obeda utiekol nejaký. Tým by sme boli pripravení do boja na poobedie aj tematicky aj materiálne

Bodovanie: mohli by sme rozdeliť body podľa toho, že kto objaví a dobije väčšiu/menšiu skupinku so žoldákmi alebo kto bude mať väčšiu korisť

Materiál: matroš, ktorý budeme kradnúť (mapy oblasti, zbrane, náboje, možno dymovnice, "petardy-bomby", rímske sviece by mohli byť, jedlo, voda....), niečo v čom bude ten matroš (pravdepodobne kartónove krabice zalepene páskou a popísane nejakou vojensky), mapy oblasti pre prieskumníkov na zaznačovanie pohybu vojakov (najlepšie asi

nejaké turistické), pera alebo fixky pre nich, sáčky na bordel, lano na zviazanie, šatky na oči aby zajatci nevideli.

Nasleduje omša, obed a voľno.

AKTIVITA POOBEDE- ZÁVEREČNÝ FIGHT

Kazdy oddiel bude mať svoju farbu granatov. Ich ulohou bude nanosiť do gulometneho hniezda čo najviac granatov (tým ho zničiť). Kto bude zasiahnutý, musí oštat ležať a čakať kým ho neosetria lekári, alebo niekto neodnesie späť do hlavného tábora.

Priebeh bitky

Objavili sme nepriateľské gulometne hniezdo, ktoré musíme zničiť, je ale dobre bránené. Najskor pôjde z každého oddielu jeden telegrafista, jeden vysadkar a jeden ostreľovák preskúmať terén. Každý oddiel pôjde inou trasou (z inej strany). Ich ulohou bude nepozorovane zistiť čo najviac informácií o nepriateľovi (ich počet, počet zbraní, poloha hniezda, ...) a zasifrovať správu, ktorú potom vysadkar čo najrychlejšie odnesie do tábora. Bude to hodnotené, body budú za rýchlosť a presnosť informácií. Zvyšok oddielu sa zatiaľ pripravuje na boj, tiež vyrába granáty (zrejme z pirátov, alebo len makety). Keď sa všetci vrátia, tak pôjdeme do boja. Každý oddiel bude mať svoj základný tábor (môžu byť aj vedľa seba všetky), kde budú mať nemocnicu a sklad granatov. *Nepriateľské hniezdo sa bude nachádzať zrejme na tej lúke, kde chceme postaviť ten stan, to je tá najlepšia miestnosť.* Ulohou chalánov bude likvidovať nepriateľov a zároveň chrániť svojich vysadkarov, ktorí budú nosiť do hniezda svoje granáty (je to teda aj bodovaná hra). Keď zasiahnu nepriateľa, ten si na 1-2 minúty ľahne na zem a tvári sa že je mŕtvy, potom pokračuje v hre. Ak je chalán zasiahnutý, tiež si ľahne a čakať kým ho vylietia lekári, alebo kým ho nejaký člen TP odnesie do jeho tábora. Na konci hry vyhŕava oddiel ktorý doniesol najviac granatov, plus bonusové body za odnesenie do tábora.

Na konci by sme tam mohli odpáliť zopár mega pirátov, aby to malo efekt že sme to zničili.

Specializácie

Vysadkar

Jediný vojak ktorý môže nosiť granáty. Najrychlejší z oddielu. Musí byť vycvičený na maskovanie sa v teréne a nenápadné stopovanie. Tiež nosič správ.

Lekár

Jediný vojak ktorý je počas bitky nesmrteľný. Jeho ulohou je okrem bojovania aj liečenie zranených. Musí byť vycvičený na liečenie.

Telegrafista

Posiela tajné správy, oddiel má dvoch telegrafistov, jeden ide pred bitkou s vysadkarom preskúmať terén, pošle po vysadkarovi zasifrovanú správu do tábora, druhý telegrafista to v tábore desifruje. Musí byť vycvičený na prácu so siframi (napr. morzeovka), tiež na maskovanie v teréne.

Tazka pechota

Najsilnejši vojak z oddielu, jediný, ktorý môže prenášať zranených vojakov. Keď je vojak zasiahnutý a v okolí nie je žiadny lekár, člen ťažkej pechoty (z ľubovoľného oddielu) ho odnesie späť do tábora, kde ho vylietia, oddiel z ktorého je, získava bonusové body. Musí byť vycvičený na nosenie ťažkých bremien.

Ostrelovac

Jediný vojak, ktorý môže používať ďalekohľad. Zabezpečuje oddiel z diaľky, pozoruje dianie, môže mať aj trochu lepšiu zbraň, ktorou strieľa z diaľky, prípadne je s ním telegrafista, ktorému hovorí informácie o nepriateľovom pohybe.

Po hre večera, vyhodnotenie, záverečné povyšovanie, porada

PORADA: záver vojny, dva fronty postupujú rýchlo do Berlína, video- Hitler povzbudzuje Hitlerjugend (fraška- trasie sa mu ruka- parkinson), Mussolini- smrť, Hitler- samovražda. Oslobodenie Európy, Japonsko proti USA bojuje ešte, Hirošima a Nagasaki, úplný koniec vojny, kapitulácia Jap.

voľný program- opekačka, bengálske ohne, spoločenské hry...

6.DEŇ- SOBOTA 27.8.2016

Ráno- neskorý budíček, raňajky, modlitby

Ideme sa baliť, príprava na odchod domov. Ak ostane čas, tak bude kvíz o 2. sv. vojne.

KONIEC