

CHALANSKÝ TÁBOR 2016- VOJENSKÝ

ANIMÁTORI: Janči SDB, Kali, Matúš, Ad'o, Robo, Fifo, Rado, Oňo?, Jajo? 3-4 pluk, ostatní velitelia

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-katolíci. 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

TAJNÁ LÍNIA: určite bude, postupne sa pomaly bude rozširovať. Najprv na začiatok začať s nejakými 5-6 chalanmi. Potom rozširovať denne po troche.

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

ZDRAVOTNÍK: ???

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

ROZDELENIE VOJAKOV/ŠTÁTOV- my(napr. zelená značka s hviezdou), VB- modrá šatka na ruke, Nem.- kukľa, ZSSR- červená šatka

1. DEŇ: príchod detí s niekoľkými animátormi, privítanie a vysvetlenie deja, strihanie???, rozdanie uniforiem, ubytovanie, obed, poobede siesta(futbal), vojenský výcvik- prekážková dráha, učenie sa pozdravu, pochodovanie, fyzický tréning, učenie v streľbe(vzduchovka) na terč príp. ručne vyrobená puška(gumipuška), kopanie zákopov, stavba stanu, výroba prilby, streľba z guľickej pištole na terč, omša, večera, voľno, porada, po porade modlitba, umyť, vycikať, spať...možno nočná hra. Ak hej, pravdepodobne Normandia- ideme autom s chalanmi vo vlečke, oni zaviazané oči, výcvik

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

2. DEŇ: rozcvička, modlitba, raňajky, aktivita- tréning na bitku, najprv pluky proti sebe. Každý pluk si zvolí šéfa a podšéfa. Tých musia ochrániť v bitke, budú to VIP. Strieľačka proti sebe. Keď pluk príde o šéfa aj podšéfa, vypadáva z hry. Chalani by mohli mať biele tričko na zničenie, pod tričkom by mali balóniky naplnené červenou farbou (alebo niečo také), ktoré by praskli, keď sa do nich trafi z guľičkovky. Ak niekto bude trafený, vypadáva z hry. Hodnotí sa kto kedy vypadol + počet zabitých chalanov. Potom by bola marovačka proti animátorom. Animátori budú držať rukojemníkov a chalani ich musia oslobodiť. Potom obed, siesta. Poobede sa rozhodneme rozšifrovať nemecké správy- enigma. Nejaká hra o tom. Pomocou chalanov naši najlepší šifroací experti (vybratí chalani+ animátori) odšifrujú nemecký kód- enigmou. Zistíme, že chcú potopiť nejakú ponorku. Ale nemôžeme nič urobiť, lebo nemci by prišli na to, že sme to odšifrovali. Lebo by zmenili rýchlo kód. Musíme sa tváriť akoby sme to nevedeli a vždy informovať veliteľstvo. Oni potom budú vedieť, čo zamýšľajú. Necháme potopiť ponorku, ale predídeme horším katastrofám. (Imitation Game) Následne omša, večera, voľno, porada, modlitba, spať celkom skoro, lebo bude nočná hra.

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... Potrebujeme získať podpisy od zástupcov ostatných krajín- podpísať mierovú zmluvu. Ak USA vstúpi do vojny, tak proti Nem., ZSSR, Tal. Naši spojenci budú VB, Fran... 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 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 chytili 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 1-2 chalanov (animátorov), nevrátili 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 stretneme zajtra na výlete- kedy, kde sa dohodneme.

3. DEŇ: rozvička, modlitba, raňajky, odchod na výlet, na obed bude balíček. Výlet- treba násť zajatých vojakov a skontrolovať územie- ako to vyzerá. Sme si istí, že žijú. Nemci ich budú pravdepodobne vypočúvať/ mučiť, aby zistili, čo robili v tom lese včera. Nezabijú- lebo by sme vstúpili do otvorenej vojny- to nemôžu riskovať. Vieme aj kam ich pravdepodobne odviekli. Ale ideme na miesto stretnutia s vyslaným animátorom z dnešnej noci. Stretneme sa s animátorom na dohodnutom mieste. Predtým sa môžeme rozdeliť na 2 polky, aby sme skontrolovali väčšiu časť územia. Potom prídeme na miesto, kde väzni unesených. Najprv pošleme zveda- animátor, ktorí preverí situáciu. Vyberieme 5 dobrovoľníkov (povýšenie), ktorí v prezlečení za vojakov VB pôjdu napadnúť nemecký tábor a oslobodiť zajatcov. Nemci si budú myslieť, že ich napadli briti. Nanešťastie si nás všimnú 2 nemci, začnú utekať. Chcú to určite povedať svojim nadriadeným. Celý tábor sa po nich rozbehne- stopovanie po lese. Ak ich oboch nechytíme, bude to otvorený konflikt medzi Nem. a USA- vojna. Treba ich chytiť. Po istom čase jedného chytime, druhý utečie- povie to nemcom.

Pošleme nejakých animátorov a chalanov nech ho chytia- neúspešne. Ten prvý povie, že je to americký špión v nemeckej armáde- veľmi dobre hovorí našim jazykom. Tvrdí ,že je na tajnej misii, ktorú nariadil sám prezident. Vie o nej málo ľudí. Dohadujeme sa. Dohoda- zoberieme ho do tábora spútaného a zavoláme prezidentovi(v USA je noc, tak zavoláme večer) a overíme si jeho slová. Potom omša na výlete. Návrat do tábora a večera. Na porade bude videohovor s prezidentom- presvedčivý, ten potvrdí príbeh špióna. Špión sa pridá k nám. Zavoláme ešte generálovi..., blízky priateľ prezidenta, ten o tej misii nič nevie- divné, lebo prezident mu najviac dôveruje. Následne opísať priebeh vojny a povyšovanie. Modlitba, spánok.

Povedať tajnej línii- spojenie s prezidentom bolo falošné, to s generálom v pohode. Ukázať im, že prezidenta zahrali nemci- takmer dokonale. Ale v miestnosti svietilo svetlo, vo Washingtone je teraz obed, nie večer/noc. Zistíme, že nemci sledujú naše spojenie s Amerikou. Z toho plynie, že ten zajatý špión je určite nemecký, ktorý má takmer dokonalý kostým- jazyk, zvyky...

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: ráno klasika, rozcvička, modlitba, raňajky. Príde posol, ktorý prinesie správu, že Nemecko zatiaľ USA nevyhlásilo vojnu. Je to veľmi divné. Nemecko zatiaľ úplne ignorovalo, to čo sa včera stalo. Že sme vtrhli do ich tábora a oslobodili našich väzňov. Dokonca nemcom zmizol vojak, ktorého máme tu. Chalani si myslia, že je to američan. Iba tajná línia vie, že to je nemecký. Mysleli sme, že sa budeme dnes už budeme bojovať, ale nebojujeme. Povieme chalanom, že velitelia sa porozprávajú a po raňajkách im povieme, čo budeme robiť. Aj keď teraz nebojujeme, pravdepodobne to čoskoro príde, Dohodneme sa, že posilníme obranu v tábore- stavbe katapultov/diel, ktoré použijeme v prípade napadnutia- šťastie praje pripraveným. Doobeda stavba katapultov. Z dreva a naťahovacích gúm každý pluk musí postaviť pevný katapult. Bude sa hodnotiť pevnosť a presnosť katapultu. Každý pluk bude mať 3-5 striel na cieľ. Potom obed, siesta... omša, večera. Voľno a porada. Na porade- zistíme, že Japonsko(spoločník Nemecka) zaútočilo na Pearl Harbor. Určite to japoncom prikázal Hitler, aby nemusel ísť s nami do otvorenej vojny. Nechce bojovať na viacerých frontoch. Takže USA vstupuje do 2. svetovej vojny. Povieme chalanom, že čoskoro nás čaká boj. Dostaneme videozáznam od niekoho ako nemci držia zajaté nejaké ženy a deti. Netušíme, čo to má znamenať. Povyšovanie, modlitba, spánok tiež skoro. Treba sa pripraviť na boj. V noci nočná hra.

Nočná hra: zobudíme chalanov a zhromaždíme vonku. Povieme: posol prinesol správu, že ten videozáznam, ktorý sme videli na porade je od nemcov, ktorý ho poslali do Berlína. Naši špióni(tajná línia) ho našli. Tí nemci cez deň obsadili neďalekú dedinu, kde sú iba ženy a deti. Muži sú preč, pravdepodobne na vojne alebo zajatí. Musíme oslobodiť túto dedinu. Vieme, že je to pasca. Čakajú nás, že prideme. Ale nemôžeme tam tie ženy nechať bezbranné, spútané. Ideme na pomoc. Chalano by sme mohli naskladať do vlečky v aute, ideme trochu ďalej do lesa, v ktorom budú dievčatá z tábora. Nejaká hra- oslobodíme dievčatá, spolu sa tešíme. Návrat do tábora a spánok.

PORADA: História- Nem. vs ZSSR, ZSSR ide do protiútok- začínajú vyhrávať, Mussolini zvrhnutý a zajatý, väznení na severe Talianska, ale Hitler ho oslobodí a na severe Tal. si zavedie republiku v Salofašistickej. 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

5. DEŇ: ráno ako vždy. Pripomenúť úspech nočnej akcie- super. Niektorí z animátorov povie, že sme dostali informáciu o neďalekom guľometnom hniezde, patriace nemcom. Nemci tam sústreďujú

všetky svoje sily v tomto okolí. Rozhodneme sa zničiť toto guľometné hniezdo. Ale je veľmi dobre zásobované. Má veľa guľometov. Pravidelne tam je dodávané množstvo nábojov priamo z Berlína. Sú to najlepšie guľomety v Európe. Treba im prerušiť dodávanie nových nábojov a zásob- jedlo, voda... Aby mali obmedzené zásoby. Doobeda- behačka na kradnutie nábojov a zásob nemcom. Zrušenie transferu do hniezda. Brutálne behačka. Omša, obed, siesta. Poobede- chystáme sa zaútočiť na hniezdo. Obdržali sme informáciu, že naše jednotky spolu s jednotkami VB a Francúzska už nie sú ďaleko. Podobne aj červená armáda(ZSSR) z druhej strany. Ideme na guľometné hniezdo- tam je plno nemcov- animátori z Miletičky s neskutočnými zbraňami- majú aj tank- auto z deľom. Začne sa boj. Budeme bojovať a nebude sa nám dariť. Bude sa to zdať stratené. Vtom prídu naše jednotky + VB+ Fran. + ZSSR- tiež animátori z Miletičky. Spoločne porazíme nemcov- zajmeme ich. Odvedieme do tábora, oslavujeme koniec bojov v tejto oblasti. Nemcov čaká vojenský súd- spravodlivosť. Večera- opekačka, oslava, predtým porada a konečné povyšovanie. Pravdepodobne neskorý spánok...

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.

6. DEŇ: bez rozcvičky, modlitba, raňajky, balanie, futbal, ak bude čas, odchod domov. Možno nejaký vedomostný test z 2. svetovej vojny- preveriť, čo sa naučili/zapamätali

ZHRNUTIE

1.DEŇ- TÉMA: fyziká zdatnosť/vytrvalosť/sila. Príchod, oboznámenie s táborom, danie uniforiem, strihanie???, obed, vybalenie, fyzický tréning, pochodovanie, strelba, zákopy, stan, výroba prilby, omša, večera, porada, modlitba, spánok

2.DEŇ- TÉMA: poctivosť/férovosť/čestnosť. Rozcvička, modlitba, raňajky, tréning bitky- najprv pluky medzi sebou, potom proti animátorom, obed, voľno, odšifrovanie nemeckých správ(enigma)-hra, omša, večera, porada, skorý spánok, nočná hra- podpisy

3.DEŇ- TÉMA: dôvera. Rozcvička, modlitba, raňajky, odchod na výlet, zobrať balíček, na výlete omša, príchod, prezlečenie, sprcha, porada, modlitba, spánok

4.DEŇ- TÉMA: technická zručnosť. Ráno ako vždy. Stavba katapultov, obed, siesta, ...,omša, večera, porada, modlitba, spánok, nočná hra- zachrániť dievčatá

5.DEŇ- TÉMA: odvaha/nebojácnosť. Ráno klasika. Prerušenie dodávania zásob do guľometného hniezda- behačka, omša, obed, siesta, dobytie guľometného hniezda, víťazstvo, oslava, opekačka, porada a konečné povyšovanie, modlitba, neskorý spánok

6.DEŇ- bez rozcvičky, modlitba, raňajky, balanie, odchod, možno futbal, test

TREBA VYRIEŠIŤ- KTO

1. Hudba- nástup, hudba k téme, stiahnuť, boomblander zobrať
2. Uniforma- tričko(čínsky veľkosklad-1,5 EUR), psie sánky(vyrobiť+ zistiť krvné skupiny chalanov)
3. Dráha na rozcvičku- pripraviť veci(pneumatiky, laná...), ja už mám nejakú predstavu
4. Mapy, vlajky, rekvizity do miestnosti, uniformy animátorské- všetci výroba pred táborom
5. Pripraviť večerné porady- história, rozdeliť do dní
6. Brožúrky na modlitby pre chalanov aj animátorov
7. Zohnanie veľkého stanu
8. Guličkovky/zbrane zohnať lacno, vyrobiť
9. Animátori- treba veľa na posledný deň, zavolať čo najviac
10. Zdravotník???