

CHALANSKÝ TÁBOR 2017

RÍMSKA RÍŠA PRENASLEDOVANIE KREŠŤANOV



MENO ANIMÁTORA:.....

PROGRAM DNÍ

DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	AKTIVITA DOOBEDA
1.	trpezlivosť	Paťo, Dali	Hra o ubytovanie
2.	sila, fyzická zdatnosť	Tomáš, Kali	Olympiáda
3.	rozum, stratégia	Rado, Kubo	Výlet + mestská hra v Trenčíne- AoE
4.	vernosť	Oňo, Remy	Gladiátorské hry
5.	pokora	Dali	Krátka hra na hodnotenie
DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	AKTIVITA POOBEDA
1.	trpezlivosť	Paťo, Dali	Byrokracia, vysvetlenie celotáb. hry...
2.	sila, fyzická zdatnosť	Tomáš, Kali	Punské vojny- obsadzovanie ostrovov
3.	rozum, stratégia	Rado, Kubo	Výlet + mestská hra v Trenčíne- AoE
4.	vernosť	Oňo, Remy	Zvrhnutie cisára- jednostranné vlajky
5.			nič
DEŇ	TÉMA	ZODPOVEDNÝ	VEČERNÁ/NOČNÁ HRA
1.	trpezlivosť	Jamal	Preklad latinského textu
2.	sila, fyzická zdatnosť	Adis, Janči	Stráženie ohňa v noci, skúška odvahy
3.	rozum, stratégia	Jamal	Večer- kvíz o Ríme
4.	vernosť		Vatra, opekačka, bengálske ohne...
5.			nič

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI: Janči SDB, Matúš, Ado, Kali, Rado, Oňo, Paťo R., Kubo, Dali, Remi, Jamal, Tomáš Ch.

ZDRAVOTNÍK: Peťo Hraboš- aj pre dievčenský tábor

PRÍBEH: Sme rímski občania. Momentálne vládne cisár Nero. Jeho cieľ je rozvoj Ríma ako mesta aj ako ríše. Cisár prvú noc tábora podpáli Rím, umiera a volíme si nového cisára. Nový cisár za podpálenie Ríma obviní kresťanov- začína prenasledovanie. Popri tom nový cisár spoločne so senátom za pomoci rímskych občanov rozvíja Rím...

- Do tejto situácie prichádzajú chalani. Sú plebejcami- bez veľkých práv. Ich úlohou je postupne obnoviť Rím.
- Hodnosti: nič- plebs, rímsky občania- plebejci, keď ich znovu povýšia, môžu si vybrať- **miesto v senáte**, alebo **prétori** v ľudovom zhromaždení- vytvárajú zákony o kt. hlasujú v senáte. Tretia možnosť je **centurion- ochranca cisára**. To sa na konci dňa prehodnotí, či sa na to hodí a môže v tom ostať, alebo si musí zvoliť inú funkciu.
- Počas dňa môžu byť námatkové kontroly- razie na kresťanov

OBLEČENIE: chalani si musia z domu priniesť posteľnú bielu plachtu. Z nej si vyrobia tógu, ktorú budú nosiť na zasadanie Senátu alebo pri špeciálnych príležitostiach.

ŠTANDARDY A POKLADNICA: každý pahorok/skupinka bude mať vlastnú štandardu- orlica s vlajkou. Červený základ a zlatý symbol. Rovnako budú mať vlastnú pokladnicu, kde budú mať uložené získané suroviny pri celotáborovej hre.

ROZVIČKY: každé ráno

ANIMÁTORI: 1 bude cisár, 2 strážcovia(Ad'o, Jamal), ostatní sú skupinkoví animátori

SKUPINKY: sú 4 skupinky, každá je pomenovaná podľa nejakého rímskeho pahorka
Kali, Dalí- Aventin, umelci
Oňo, Kubo- Celion, bojovníci
Rado, Remy- Esquilin, remeselníci
Paťo, Tomáš- Quirinal, poľnohospodári

ZASADANIE SENÁTU: Chalani sú rímski občania- postupne získavajú občianstvo a niektorí z nich podľa dohody v skupinke aj možnosť zastupovať ich v senáte. Senát sa stretáva každý večer, hovoriť na ňom môžu len senátori a zvolení zástupcovia, hlasovať môžu len slobodní občania. Slobodní občania si volia cisára z vopred určených kandidátov.

MODLITBY: napriek tomu, že je téma prenasledovanie kresťanov, ráno a večer budú modlitby, ale nebude spoločná omša- to až posledný deň. Vždy ráno a večer cisár dá povel na modlitby k rímskym bohov(Jupiter, Mars...), ale skupinky sa modlia k Otcovi

TAJNÉ LÍNIE: budú 2 tajné línie. **Prvá línia-** vedie Janči, to sú kresťania. Tam budú chalani, ktorí nevedú až taký kresťanský život- ťažšie prípady. Dostanú od Jančiho symbol kresťanstva- drevko s rybou, ten musia mať stále pri sebe. Strážiť si ho, napriek tomu, že ak ho u nich nájdú, budú potrestaní.

Druhá línia- vedie ju cisár a pomáhajú mu jeho bodyguardi. Tí naverbujú starších chalanov alebo takých, ktorí vedú hlbší duchovný život. Oni budú prenasledovať kresťanov.

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

CELOTÁBOROVA HRA

Hra zameraná na logiku a rozmyšľanie

V SKRATKE: Spolu musíme vybudovať nový Rím. Každá skupinka buduje svoju štvrt'- rímsky pahorok. Motívom je hra „Citadela“, kde sú rôzne budovy s rôznymi hodnotami a rôzne výnosné. V hrách získavajú zlato. Kameň za hlavolamy a drevo za nástupy a disciplínu- napr. poriadok na izbách. Kameň a drevo sa nedajú získať inde. Niektoré budovy im dokážu lepšie zarábať suroviny. Budovy sú rôzne previazané- ich funkcia a význam... Niektoré budovy sú povinné, iné voliteľné.

BUDEME MAŤ 3D MODEL MESTA- z malých krabičiek budú budovy

CIEĽ HRY: vybudovať, čo najrozvynutejší pahorok/štvrt' v Ríme. Kresťania nedávno vypálili Rím, my ho musíme obnoviť. Budeme stavať budovy, každá budova má nejakú hodnotu v podobe bodov. Vyhráva najrozvynutejší pahorok, nie najväčší. To znamená, že víťaz môže mať menej budov ako porazený, ale víťazove budovy majú viac bodov za rozvoj. Každá budova má na svojom obrázku nakreslené zlaté body- to budú body za rozvoj pahorku. Vyhráva pahorok, ktorý bude mať najviac týchto bodov v piatok na obed- koniec tábora- to bude najrozvynutejší pahorok v Ríme.

STAVANIE BUDOV: budovy sa budú stavať za 3 suroviny, ktoré sú zlato(mince), drevo(malé drevko) a kameň(farebné kamene). Každá budova má presne stanovený počet, za ktorý sa dá určitá budova postaviť. Napr. Trhovisko stojí 2 zlaté mince, 1 drevo, 1 kameň. Vy počas dňa získate suroviny spôsobom, ktorý potom vysvetlím. A každý večer na Večernom zhromaždení- zasadaní Senátu bude možnosť za získané suroviny počas dňa stavať budovy. Skupinka, ktorá v ten deň vyhrala, má prednosť a budovy stavia ako prvá. Potom to pokračuje zrejším spôsobom. Budete mať čas na poradenie sa v skupinke, ktoré budovy postavíte. Niektoré budovy sa nebudú dať postaviť, lebo ešte nedostali povolenie od cisára na stavbu, ale možno dostanú v priebehu ďalších dní- zaleží na cisárovi, čo bude potrebovať. Niektoré budovy sú povinné, ktoré musíte postaviť do posledného večera. Ak ich nebudete mať postavené, bude nasledovať penalizácia-

mínusové body. Iné nie sú povinné, môžete sa sami rozhodnúť, čo postavíte na svojom pahorku. Niektoré budovy majú podmienky na stavbu. Čiže aby ste mohli postaviť budovu, potrebujete predtým postaviť inú budovu. Príkl. Na to aby ste mohli postaviť maják, potrebujete prístav. Bez prístavu maják nepostavíte. Máme 6 typov budov- sú to kultúrna, ťažobná, obchodná, obranná, cisárova a špeciálna. Ak z každého typu budete mať aspoň 3, získate 5 bonusových bodov za rozvoj.

ZÍSKAVANIE SUROVÍN

ZLATO: zlato každý pahorok bude získavať od cisára, ktorý ho bude pridelovať za snahu počas dňa. Každý deň(aj noc) budeme robiť, to čo cisár uzná za vhodné. Napr. ak povie, že ideme rúbať drevo, tak bez odvrávania ideme. Pahorok, ktorý narúbe najviac dreva, získa najviac zlata na stavbu budov. Potom ešte sú špeciálne budovy, ktoré ak máte postavné vo svojom meste, tak vám zarábajú zlato každý deň- to sa vysvetlí spolu s ostatnými budovami o chvíľu.

Prvý pahorok- 16 mincí zlata

Druhý pahorok - 14 mincí zlata

Tretí pahorok - 12 mincí zlata

Štvrtý pahorok - 10 mincí zlata

DREVO: drevo sa bude získavať špeciálnym spôsobom. Viete, že drevorubači musia skoro vstávať a ísť do lesa rúbať drevo denne. Nebudete musieť chodiť stále do lesa, ale drevorubači musia byť dochvilni. A náš cisár miluje dochvilnosť a presnosť, preto drevo budete získavať na prídel od cisára za nástupy. Za každý jeden nástup získate drevo. Ale prvý pahorok, ktorý bude nastúpený úplne celý, získa oveľa viac ako posledný. Drevo sa dá získať hlavne týmto spôsobom, výnimočne inak. Nevieme presne koľko nástupov bude v daný deň. Môžu byť 3,4,5...ale budete môcť získať min. 3 drevá a max. 12 drev denne. Veď nemôžeme vyrúbať úplne všetky lesy, inak to bude celosvetový problém.

DREVO- za 1 nástup

Prvý pahorok - 4 drevá

Druhý pahorok - 3 drevá

Tretý pahorok - 2 drevá

Štvrtý pahorok - 1 drevo

KAMEŇ: kameň sa podobne ako drevo bude získavať špeciálnym spôsobom. Je odveká tradícia v Ríme, že kameň ťažia študenti, lebo potom to budú vzdelaní ľudia a budú sa živiť rozumom. Opäť ako s drevom nemusíte lámať skaly v okolí. Cisár miluje vzdelanie a vzdelaných, rozumných ľudí- žiadny ríman nemôže byť barbarom ako nejaký gal. Preto vám bude pridelovať kameň za vašu múdrosť a inteligenciu. Vždy večer po Zasadani

senátu vyvesím na stenu 2-3 hlavolamy. Nebudú úplne ľahké, veď museli sme ich dať riešiť najväčším hlavám v Ríme. Od rána ďalšieho dňa- od prvého nástupu ráno na rozcvičku môžete chodiť s riešeniami. Takže ráno mi stačí povedať, že mi chcete povedať riešenie, ja si zapíšem toho, kto sa prihlásil do poradovníka a keď bude čas, povie mi riešenie. Ja mu poviem, či je dobré alebo nie. Ak bude, dobré pre jeho pahorok. Ak nie, hocikedy môže ísť na opravu. Len je možné, že ho niekto z iného pahorku predbehne. Môžete získať rovnako ako drevo min. 3 kamene a max. 12 kameňov denne. Ak nevyriešite hlavolam, získate zaňho iba 1 kameň.

Prvý pahorok - za správne riešenie jedného hlavolamu získa 4 kamene

Druhý pahorok- za správne riešenie jedného hlavolamu získa 3 kamene

Tretí pahorok- za správne riešenie jedného hlavolamu získa 2 kamene

Štvrtý pahorok- za správne riešenie jedného hlavolamu získa 1 kameň alebo za nevyriešenie hlavolamu

Cisár podobne ako dochvílnosť a vzdelanie, miluje poriadok. Preto bude možnosť získať nejakú surovinu za upratané štvrte a poriadok na izbách. Poriadok na izbách má na starosti náš duchovný vodca. Ten v priebehu dňa- hocikedy pôjde skontrolovať a ohodnotiť izby. Izby, ktoré budú mať 8 a viac bodov získajú kameň pre svoj pahorok. V jednej izbe bývajú obyvatelia rôznych pahorkov. Ak bude mať tá izba 8 a viac bodov, tak každý jeden člen izby získa pre svoj pahorok 1 kameň. Stále platí, že môžete získať max. 12 kameňov denne. Poriadok na izbách slúži na doplnenie za nevyriešené hlavolamy. Ak budete mať 12 kameňov za vyriešené hlavolamy, tak za poriadok na izbách sa vám prideli iná surovina- zlato alebo drevo- podľa situácie.

MENIE SUROVÍN: každý deň bude priestor na medziskupinkovú zámenu surovín. Musíte mať postavené Trhovisko. Môžete to využiť, nemusíte. Môžete meniť aj so správcom(banka), ale má pre vás nevýhodný kurz 3:1.

1.DEŇ- PONDELOK 28.8.2017- TRPEZLIVOSŤ

AKTIVITA DOOBEDA- HRA O UBYTOVANIE

Hneď po príchode si odložíme veci do vestibulu a nasleduje hra o izby:

Bude im to prezentované ako, že prišli do Ríma ako úplne bezmajetní a na to aby mohli získať právo na ubytovanie, budú sa musieť vykúpiť (budú musieť získať peniaze). Celé sa to bude odohrávať na lúke za chatou. Peniaze budú v hodnote 1,5,10 (v obálkach). Každá hodnota bude ďalej – bude sa to hrať pozdĺž lúky. Každý z chalanov bude mať inú hodnotu – bude sa to odvíjať od skončeného ročníka (čím starší, tým hodnotnejší) – návrh je 30 peňazí pre triačka, 40 peňazí pre štvrtáka atď. Jediná výnimka: ak ešte niekto nedošiel do tábora, musí sa za neho zaplatiť iba 10 peňazí.

Pri ceste naspäť ich chytajú animátori (bohatí občania, ktorým sa nepáči, že prichádza potencionálna konkurencia). Keď ich chytiť, zoberú im peniaze, ale môžu pokračovať ďalej. Keď sa dostanú až dole, odovzdajú peniaze animátorovi, ktorý to zapíše pri jeho mene. Keď budú mať našetrené dostatočné množstvo peňazí všetci zo želanej izby, môžu sa ubytovať. Ak by nezískali dostatok peňazí, tak ich rozdelíme my (ceny deciek môžu variovať).

Potom bude obed, poobede voľno.

AKTIVITA POOBEDE- HRA BYROKRACIA

Poobedie bude rozdelené na dve časti:

- 45-60 minút na zoznamovačky v rámci skupinky.
- Zvyšok času (najneskôr od 15:00 do 18:00) bude využitý na hru „byrokracia“ – kvôli tomu, že je Rím zničený po požiari, budú ho znovu stavať, ale na to potrebujú stavebné povolenie: v priľahlom lese, ale aj pri chate budú roztrúsené rôzne úrady rímskeho impéria. Takmer všetky budú stabilné (tak, že nebudú na prvý pohľad nájditelné, na druhej strane musí byť označené okolie - krepáky), iba pokladník by sa pohyboval. Akurát že na to, aby získali niektoré potvrdenia, budú potrebovať iné potvrdenia. Predbežný návrh úradov (ak by ich bolo príliš veľa, niektoré úrady by mohli byť združené):
 - pokladník (on by dával peniaze za nejaké kliky, drepy, atď.)
 - vlajkár (spraviť vlajku skupinky) **+ 10 zlatých**
 - kováč (štandarda) **+ 15 zlatých**
 - vytvorenie pokriku **+ 5 zlatých**
 - kartograf (zmapovať okolie ako známy svet, príp. slabé miesta) **+ 10 zlatých**
 - pripraviť plán rozvoja Ríma (štvrť) – v priebehu 3-4 minút napísať zoznam (iba podľa mien) budov, ktoré chcú stavať v priebehu tábora **+15 zlatých**
 - nájdenie vhodných materiálov pre stavbu (budú v obáľkach – **kameň, drevo, zlato a majú doniesť 15 správnych z každého, vždy budú mať 4 možnosti, ale iba dve budú správne** (*kameň – tuf, mramor, kremeň, mastenec; drevo – céder, buk, topol, vrba, peniaze – denáre, sestercie, toliare, zloté*)
 - stavebný úrad (úplne posledný, tam už je treba všetky ostatné potvrdenia) **+20 zlatých**
 - krajčír (oblečenie na formálne príležitosti – snem) **+ 15 zlatých**

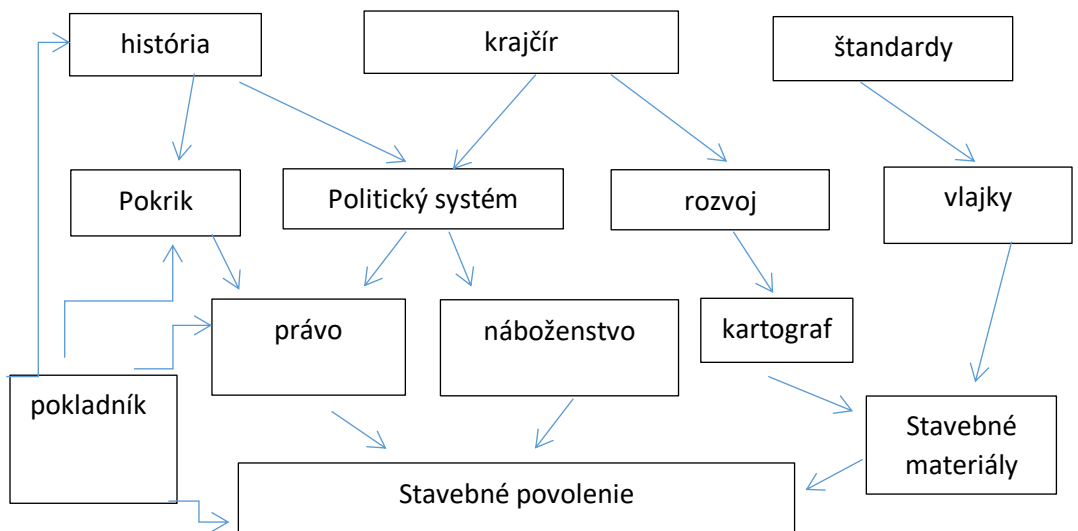
- politický systém (vysvetlenie systému v rámci tábora) + **15 zlatých**
- rímske právo + **10 zlatých**
- História Ríma + **10 zlatých**
- Náboženstvo (kvíz) + **10 zlatých**

Tu je zoznam postupností:

- História, krajčír, štandardy, pokladník (nevyžadujú žiadne predchádzajúce potvrdenia)
- Pokrik - vyžaduje históriu
- Politický systém – vyžaduje históriu a krajčíra
- Právo – vyžaduje politický systém, pokrik
- Náboženstvo – vyžaduje politický systém
- Rozvoj mesta – vyžaduje krajčíra
- Kartograf – vyžaduje rozvoj mesta
- Vlajky – vyžadujú štandardy
- Stavebné materiály – vyžadujú kartografa, vlajky
- Stavebné povolenie – vyžaduje právo, náboženstvo, stavebné materiály

Ev. spojené úrady:

- pokrik + stavebné materiály
- rozvoj + právo
- náboženstvo + kartograf
- pol. systém + povolenie



POTREBNÝ MATERIÁL: papieriky s rôznymi hodnotami peňazí, zoznam chalanov (kde sa budú zapisovať ich zisky), obálky(6ks), krepáky na označenie okolia úradov, farby a papiere/látky na vlajky, klnce, kladivo (štandarda), papiere + perá, vytlačené papieriky so stavebnými materiálmi (120 ks)

ZASADANIE SENÁTU: Vysvetlenie celotáborovej hry, prípadne ešte vysvetlenie politického systému, prvé povyšovanie- získanie práv, pokračujeme večernou hrou- preklad latinského textu, cisár má podozrenie, že niekto chystá proti nemu sprisahanie

VEČERNÁ HRA- PREKLAD LATINSKÉHO TEXTU

Preklad latinského textu, kt. bude v lese prilepený na nejakom strome. Chalani si ho majú zapamätať a diktovať animátorovi v skupinke, kt. bude niekde v jedálni. Inde v lese budú slová s prekladmi. Potom to majú dať dokopy a zistia správu. Nejakí animátori ich strašia. *Cisára sa snažia otráviť. Už počas večere a večera bude Paťo naznačovať, že je mu zle. Po večeri zistíme, že špehovia si posúvali nejaké správy a tak musíme zistiť o čo ide. V nočnej hre sa zistí tá správa. Stojí vnej, že počas večere sa pokúsia cisára otráviť. Po hre teda cisár zomrie a zvolá sa nový snem. Volí sa nový cisár. Kandidáti: Matúš, Dali a Tomáš. !!! Pozor na čas, chceme skončiť pred polnocou!!!*

2.DEŇ- UTOROK 29.8.2017- SILA, FYZICKÁ ZDATNOSŤ

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- OLYMPIÁDA

Počas rozcvičky príbehne animátor s horiacim ohňom(posol z Grécka)- posielajú nám olympijský oheň. Cisár vyhlási olympiské hry... Chalani budú sutažiť každý sam za seba.

Na začiatku uvodný ceremonial, zahajenie hier, prihovor cisara+zapálenie olympijskeho ohna.

Na každom stanovisku bude animator ktorý bude zapisovať jednotlivé výsledky na tabuľku aby každý videl ako sa komu darí.

Disciplíny: šprint, člňkový beh, trojskor, mass wrestling, hod ošptepom, hod diskom, vrh gulou, skok do výšky, pratahovanie lanom (skupinove?)...

Po jednotlivých disciplínach bude finále 3/5 najlepších v disciplíne

Ak bude veta času môžeme pridať aj nejaké skupinove hry (baseball,frisbee)

Na konci zaverečný ceremonial

AKTIVITA POOBEDE- PÚNSKE VOJNY, OBSADZOVANIE OSTROVOV

Chalani sa budú snažiť obsadiť čo najviac území na ostrovoch **SARDINIA, SICILIA a KORZIKA**

Na každom území bude aj možnosť získavať suroviny (drevo, zlato, kameň) ktoré sa pripočítajú do celotaborovej hry (najväčšie suroviny budú vo vnútrozemí)

Obsadzovanie bude prebiehať spôsobom že za vzajomne vyzývajúky ktoré budú mať medzi sebou si budú kupovať **VYSADKOVE, BOJOVE LODE a VOJAKOV**

Vyzývajúky fungujú štýlom že každý chalan má pri sebe 5 kartičiek 5 druhov zbraní:

ručná zbraň, zvieratá, ochranná zbraň, zbraň na diaľku, ťažká zbraň.

Kto bude mať väčší súčet tak vyhrá a od porazeného si zoberie kartu podľa vlastného výberu. Hráč ktorý prehral kartičku si vezme ďalšiu, náhodne, zo svojej základne.

Každá bude mať ohodnotenie na škále 5-15-za výsledný počet si budú kupovať lodstvo na dobytie ostrova podľa cenníka (pravdepodobne sa bude meniť podľa toho ako rýchlo im to pôjde)

Ostrovy sa obsadzujú štýlom že najskôr si budú musieť kúpiť loď s vojakmi (500,1000,1500,2000 vojakov) a bojovú loď ktorá im bude územie chrániť, prídu na ostrov a iba ho obsadia.

Skupinky môžu obsadzovať aj územia už zabraté inou skupinkou tak, že prídu na dané územie s väčším počtom bojových lodí a vojakov ako tam už skupinka má.

Taktiež budú môžu skupinky uzatvárať rôzne spojenecké, odstupné, výmenné alebo akékoľvek iné zmluvy medzi sebou u notára.

Ostrovy budú umiestnené na luke pred jedálnou a vyzývajúky budú prebiehať v lese+ obchod kde budú kupovať vybavenie bude tiež na luke

Na začiatku hry dostane každá skupina dostatočný počet zbraní ktoré si rozdelia medzi sebou a potom sa začína hrať (najlepší bude ak jeden chalan bude zapisovať ktoré územia už majú obsadené, tým pádom nebude hrať ale na tomto poste sa môžu aj meniť)

ZASADANIE SENÁTU: vyhodnotenie dňa, celotaborová hra, povyšovanie, zbieranie dreva na nočnú hru

NOČNÁ HRA: chalani počas noci budú strážiť oheň, aby nezhasol. Urobí sa rozpis podľa izieb. V noci chalánov zobudíme a ideme na skúšku odvahy- Aďo, Janči

3.DEŇ- STREDA 30.8.2017- ROZUM, STRATÉGIA

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

Odchádzame na výlet do Trenčína určenou cestou. Mestská hra v Trenčíne- **v parku za hradom**, nie priamo v meste- ukončiť by sa to mohlo pozretím rímskeho nápisu na trenčianskej hradnej skale- je to súčasť hotela, ale hotel je povinný sprístupniť pozretie záujemcom....

MESTSKÁ HRA V TRENČÍNE

Hráči sú rozdelení do dvoch tímov. Každý tím má svoj hrad (kruh o priemere cca 5 m) Pánom hradu je kráľ. Hráči sa ďalej delia na zberača a rytiera. Cieľom hry je dostavba hradu na úroveň č.8. Každých 5 minút musí hrad odovzdať 5 jednotiek jedlá ako daň správcovi krajiny. Minútu do vypršania päťminútového časového limitu oznamuje správca krajiny písknutím na píšťalke. Včasné nezaplatenia dane sa trestá zbúraním jednej úrovne hradu. Ak nie je prinesená daň na úrovni č. 1, hrad je zbúraný a hra končí. Správca krajina má svoje sídlo pri farmách (tzn. V tom istom kruhu, kam chodíte pre jedlo). Správca je neutrálny. Prijíma dane. Vylepšuje úroveň hradu a zberačov.

ZBERAČI A SUROVINY

Úlohou zberačov je zhromažďovať suroviny - jedlo, kameň, drevo. Suroviny sú umiestnené v ohraničených kruhoch približne uprostred medzi oboma tímami (pozri tabuľku). Zberač môže naraz vziať toľko surovín, koľko je jeho aktuálna úroveň. (To znamená, že zberač na úrovni 1 môže vziať len jednu surovinu, zberač na úrovni 2 vždy len dva kusy od rovnakej suroviny ... najvyššej level je 4 - "zberač profík" - pozri tabuľku). Úroveň zberačov je symbolizovaná farbou okolo ruky (farby pozri tabuľku) – farbu pre zberača sa kupuje pri správcovi krajiny. Farbu pre zberača môže okrem samotných zberačov kúpiť tiež rytier i kráľ.

RYTIERI

Každý tím môže mať v jednom čase vždy len max. 4 rytierov (každý tím dostáva 4 meče a 4 štíty). Každý rytier je povinný nosiť meč aj štít. Úlohou rytierov je zabíjať zberača a nepriateľského rytiera, a to ranou meča (platný zásah sa počíta: od kolien hore, od lakťov hore, hlava sa nepočíta). Mŕtvy zberač vydá rytierovi surovinu a ide sa uzdraviť do hradu (stačí obyčajný vstup do vlastného hradu). Mŕtvy rytier sa tiež uzdravuje vo vlastnom hrade. Rytier nesmie vstúpiť do baní, lesa, fariem ani nepriateľského hradu

KRÁĽ

Kráľa nemožno v priebehu hry meniť. Je jeden, vytvára stratégiu celého mesta, dáva úlohy zberačovi a rytierovi. Kráľ je nesmrteľný.



ZÁVEREČNÉ POZNÁMKY A TIPY

- Úroveň hradu je zvýšená prinesením kartičky s danou úrovňou od správcu krajiny do hradu.
- Úrovne (hradu a zberačov) logicky nemožno preskakovať, ale postupne vylepšovať.
- Dane a farby na rukách aj karty s úrovňou hradu môže nosiť ktokoľvek. Zvážte ale nasledujúce: Zberač môže byť na ceste k správcovi krajiny olúpený cudzím rytierom; podobne tiež rytier, ktorý sa ale aspoň môže brániť. Kráľ je nedotknuteľný, nesmrteľný, avšak jeho absenciou hrozí chaos vo vedení hradu. Je teda na tímovej stratégii, ako a kto bude dane a úrovne nosiť.
- Nevypláca sa podceňiť funkciu kráľa a dôležitosť poriadnej stratégie (kto, čo, a kedy presne má nosiť ...)
- Hru je možné samozrejme ľubovoľne upravovať. Víťazstvo treba už na úrovni hradu 6., apod.
- Možno zvoliť celý rad stratégií.



NÁKLADY NA VYLEPŠENIE

HRAD



2. úroveň

3  a 7 



3. úroveň

6  a 9 



4. úroveň

9  a 12 



5. úroveň

13  a 13 



6. úroveň

17  a 15 

7. úroveň

25  a 19 

8. úroveň

35  a 25 

ZBERAČI

2. zberač začiatočník

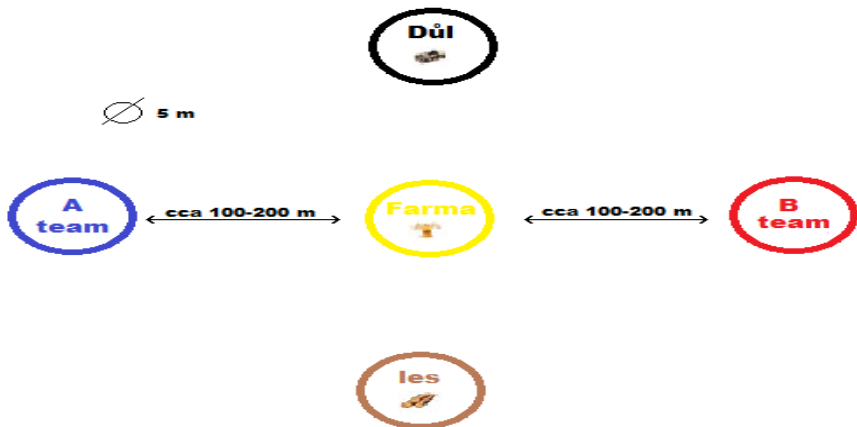
2  2  2 

3. zberač skosení

5  3  3 

4. zberač profík

7  5  5 



ZASADANIE SENÁTU: vyhodnotenie dňa, celotáborová hra, povyšovanie

VEČERNÁ HRA: kvíz o Ríme, potom hygiena a spánok

4.DEŇ- ŠTVRTOK 31.8.2017- VERNOSŤ

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- GLADIÁTORSKÉ HRY

Pomôcky: 2 laná, 2 závesné laná na stromy, 2 fľaše, 20-30 pripravených hádaniek, šach (1-4 podľa toho ako budú skupinky hrať s animátorom), 1 väčšia plachta na výrobu sukne pre štyroch, 3 meče, 1 trozubec, 1 kópia, 4 helmy, 2 štíty, 1 sieť, niečo na výrobu brnenia na lýtka a predlaktia,

Téma: Nastáva gladiátorský výcvik. Tímy si podľa doterajšieho počtu bodov vyberajú triedu gladiátora. Ďalej si zvolia jedného chrabrého gladiátora. Vybraní gladiátori si idú vyrábať sukienku, ktorá je neskôr hodnotená ľuďom a cisárom. Víťazná sukňa je ohodnotená špeciálnou vlastnosťou v neskoršom boji. Traja z každého tímu vyrábajú brnenie pre gladiátora (na predlaktia a lýtka). Zbytok tímu sa vycvičuje na stanoviskách a zarába zlatky. Za každé stanovisko môže tím získať 50,25,0 zlatiek podľa splnenia úlohy a zváženie animátora. Za získané zlatky tímy dokupujú pre svojho gladiátora vybavenie podľa triedy. Na konci nastáva boj medzi gladiátormi.

Triedy gladiátorov:

1. Gladiátor s kópiou, štítom a helmou
2. Gladiátor s mečom, štítom a helmou

3. Gladiátor s trojzubcom, sieťou a helmou

4. Gladiátor s dvoma mečmi a helmou

Každá vec stojí 500z

Stanoviská:

1. Balanc

- 2 laná sú pripevnené o 2 stromy, rukami sa držia vrchného lana, po spodnom chodia

2. Rozum

- hádajú sa hádanky

3. Sila

- chalani v spoločnom kruhu spravia naraz klik, nohy majú vyložené na chalanovi za ním, držia sa len rukami

4. Vytrvalosť

- 2 2l fľaše držia v rukách na bok, **plazenie sa riekou!**

5. Stratégia

- snažia sa dohrať rozohraný šach do víťazného konca

6. Rýchlosť

- šprint do kopca

7. Výbušnosť

- preskakovanie lana do výšky, lano sa postupne dostáva vyššie

Špeciálne stanoviská:

V špeciálnych stanoviskách môžu tímy získať dvojnásobok vkladu, ktorý vložia. Vklad môže byť akýkoľvek veľký. Bojuje sa proti animátorovi v nasledujúcich stanoviskách:

1. Preťahovanie lanom

2. Krokodílie zápasy

3. Kohútie zápasy

4. Boj so zverom

- animátor v kruhu prezlečený za zviera, snažia sa ho dostať von z kruhu

Vyhodnotenie najlepšej sukne: Cisár a ľud zvolia najlepšiu sukňu. Výherca získava priazeň ľudu, tzn. viac života počas bitky (odpočítanie zásahov, len v jednom dueli)

Boj: Gladiátori bojujú 1v1. Každý bojuje s každým. Hrá sa na počet víťazstiev, pri rovnakom počte na počet zásahov. Hrá sa v ohraničenom priestore. Zápas trvá 5 minút. Rátajú sa len zásahy do strenej časti tela. V prípade, že gladiátor nemá zbraň, môže použiť päšť. Po každom zásahu sa dostanú na svoje pôvodné pozície a bojujú ďalej po znamení cisára.

AKTIVITA POOBEDE- ZVRHNUTIE CISÁRA, JEDNOSTRANNÉ VLAJKY

Pomaly sa schyluje k boju medzi kresťanmi a rimanmi. Napätie vrcholí! Ku koncu poobednej siesty sa kresťania začnú mobilizovať a tajne/postupne utečú z tábora, na lúku za táborom. Keď sa o úteku dozvie césar zošalie a začne všetkých mučiť.

Príprava na posledný boj (14:00 – 14:40): Obe skupiny sa pripravujú na záverečný boj, kresťania spisujú novú kresťanskú ústavu, ktorou chcú nahradiť starú nekresťanskú a zároveň sa cvičia na boj (boj 1v1, člnkový beh). Rimanovia sú pod prísnyim výcvikom (boj 1v1, člnkový beh) césara a pretoriánom. (čas cca 30 minút).

Záverečný boj (15:00 – 16:30): Hra prebieha v priestoroch našej chaty, lúky, jedálne. Kresťania majú za úlohu zvrhnúť césara, dosiahnu to tak, že ukradnú všetky korunovačné klenoty (plášť, ústava, vavrín, meč), ktoré sú rozmiestnené po rímskom tábore. Vavrín je schovaný v chate, ústava je v snemovni (jedáleň), plášť a meč sú na lúke pred chatou. Hráme klasické vlajky, no jedna skupina iba útočí a druhá iba obraňuje.

Priebeh hry: kresťania sa snažia získať veci z územia Rimanov a vymeniť ústavu. Plášť a meč sa kradnú podľa klasických pravidiel vlajok (ohraničené územie do ktorého môžu ísť iba obrancovia)

Vavrín je špeciálny, keď sa kresťanovi podarí vstúpiť do budovy má 3 minúty aby našiel vavrín, keď ho nájde opúšťa bezpečne budovu a nemôže byť chytený, keď vavrín nenájde, ide automaticky do väzenia.

Ústava: podobne ako s vavrínom, keď kresťan vstúpi do snemovne, musí vyriešiť do 3 minút hádanku čím vymení ústavu, keď sa mu to nepodarí, ústavu nevymení a ide do väzenia, keď sa podarí môže bezpečne odísť.

Plášť a meč: oba predmety sú na lúke v ohraničenom priestore, platia pre nich jednoduché pravidlá vlajok, keď je ale kresťan chytený, ide do väzenia, z ktorého niet úniku. (Toto sa dá korigovať podľa toho aký bude priebeh hry).

Celou hrou sa chceme dostať ku situácií, že kresťanov bude žalosťne málo, vtedy nastane zvrát v hre, kedy sa prezradia „dvojití agenti“ (jeden animátor a dvaja chalani), ktorí zradia césara a ukradnú predmety, ktoré je potrebné na výhru, tým pádom kresťania vyhrali. Prinesú všetky korunovačné predmety do tábora a oslavujú výhru, biskup Janči zvolá na slávnostnú omšu, počas ktorej bude korunovaný nový césar (animátor, ktorý bol „odvážny dvojitý agent“)

OMŠA PRED VEČEROU, KORUNOVÁCIA NOVÉHO CISÁRA

ZASADANIE SENÁTU: vyhodnotenie dňa, celotáborová hra, povyšovanie

VEČER: vatra, opekačka, bengálske ohne...

5.DEŇ- PIATOK 1.9.2017- POKORA

Ráno- rozcvička, modlitby, raňajky

AKTIVITA DOOBEDA- KRÁTKA HRA NA HODNOTENIE, UPRATOVANIE

Chalani sa rozdelia podľa skupiniek do 4 základní ohraničených lanom (v imag. štvorci) V strede štvorca vznikne základňa ktorá nebude na začiatku patriť nikomu. Na začiatku hry sú chalani vo svojej základni kde v každej základni je na každého chalana 5 papierových guľičiek . Každý kto však bude chcieť hodiť guľičku po niekom kto sa bude snažiť obsadiť stredové pole (tak že sa doňho dostane bez toho aby ho ktokoľvek trafil) musí výst' zo svojej základne kde sa však stane terčom tímu ktorého člen sa snaží obsadiť stredové územie.

Cielom hry je obsadiť aspoň jedným členom stredové územie ktorého následne budú môcť zásobovať guľičkami aby chránil stred pred nabiehajúcimi súpermi a územie si udržal. Do územia môže nabehnúť aj s XY guľičkami, avšak ak mu počas behu vypadnú nemôže ich zobrať späť .Ak hráč v strede pola nemá guľičky môže mu ich jeho **ZBERAČ** priniesť. Pokiaľ do už obsadeného stredú nabehne súper z iného tímu, animátor zastaví hru a v strede ostáva hráč ktorý má najviac guľičiek vo svojej základni.

Každý tím si môže vyslať max 2 členov (podľa počtu detí) ktorý si spravia **certifikát na zberačov**. 1 certifikát stojí 15 guľičiek. Po získaní certifikátu sa budú môcť zberači **plaziť** po poli s 5 životmi a zbierať do svojho tímu guľičky. Každý zasiahnutý hráč stráca život a ide do nemocnice. (V nemocnici budú náročné tresty aby sa len tak nemohli hneď vrátiť naspäť, napr. stolička o stenu..)

Brániaci slepec: počas toho ako prebieha hra, každý tím môže vyslať len raz za hru slepca ktorý má zaviazané oči a podľa navigácie zo svojho tímu sa snaží brániť svojho hráča v stredovom území vlastným telom avšak do stredú nemôže vstúpiť. Má omedzený čas pobytu v poli 4min. Potom sa musí vrátiť.

Každý kto chce strieľať musí stáť na mieste, nie bežať! Hra je časovo vymedzená a kto na konci časového limitu má obsadený stred je víťaz. Ostatné miesta sa hodnotia podľa počtu guľičiek v tíme.

DOKONČENIE CELOTÁBOROVEJ HRY, OMŠA, OBED, VYHODNOTENIE TÁBORA

KONIEC