

CHALANSKÝ TÁBOR 2018

DIVOKÝ ZÁPAD



MENO ANIMÁTORA:.....

PROGRAM DNÍ

Deň	Myšlienka dňa	Časť dňa	Aktivita	Animátori
1.	Otvorenosť	doobeda	Príchod, stavba mesta a železnice	Adam V.
		poobede	Kvíz na tému – divoký západ, western,...	Patrik
2.	Odvaha, zdatnosť	Večer/noc	Zbieranie peňazí od banditov	Rado
		doobeda	Športový turnaj	Filip
		poobede	Základné vzdelanie u majstrov remesiel	Adam D.
3.	Boj za spravodlivosť	Večer/noc	Skuška odvahy	Rado
		doobeda	Chytanie zločincov	Ado
		poobede	Spoločenské hry	Oňo
		Večer/noc	Získanie/preklad mapy	Matúš
4.	Skromnosť	doobeda	Výlet, pokladovka, indiánske aktivity	Matúš, Adam D.
		poobede	Výlet, pokladovka, indiánske aktivity	Matúš, Adam D.
		Večer/noc	Nočná hra – pomoc indiánom	Oňo
5.	Odpustenie	doobeda	Opevnenie mesta pred útokom banditov	Patrik
		poobede	Konečné zúčtovanie s banditmi	Tomáš
		Večer/noc	Jarmok, bengálske ohne, veselica s babami	Juro, Adam V.
6.		doobeda	Doobedná hra – hodnotená, Identifikácia zločincov	Tomáš
		poobede	Posledná celotáborová hra, vyhodnotenie, odchod	Ado

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI: Jančí SDB, Tomáš Ch., Aďo, Rado, Oňo, Paťo R., Džamal, Adam D., Adam V., Juro V., Filo, Matúš (od stredy)

ZDRAVOTNÍK:

PRÍBEH: Sme prisťahovalci z Anglicka, prišli sme do Ameriky hľadať lepší život, úrodnú pôdu, ktorej je v Amerike viac ako v našej domovine. Sme 4 veľké rody. Naším cieľom je žiť v mieri aj s pôvodným obyvateľstvom (indiáni) aj s inými prisťahovalcami. Nechceme vyvolávať bitky a rozbroje. Usadili sme sa v Amerike a vybudovali mestečko Clearwater.

OBLEČENIE: Cowboyské – klobúk, flanelová košeľa, čierne gate (rifle), vesta, šatka, čierne boty...

ROZVIČKY: Každé ráno bude rozvíčka. Budeme si s babami striedať raňajky a rozvíčku.

ANIMÁTORI: 1 bude šerif – Filip, starosta – podľa volieb prvý večer, ostatní sú skupinkoví animátori

SKUPINKY: Sú 4 skupinky, ktoré predstavujú rody. Skupinka bude mať 12 – 13 chalanov + 2 animátori. Každý rod má svoj špecifický rodinný erb (s nejakou špecifickou farbou), ktorý sa traduje z generácie na generáciu.

Každý rod je na svoj pôvod aj erb hrdý.

Bronson: erb – žltý kôň a čierne pozadie

Van Cleef: erb – červený orol a strieborné pozadie

Leone: erb – zelený vlk a čierne pozadie

Eastwood: erb – modrý lev a strieborné pozadie

ZASADANIE MESTKEJ RADY: Mestskú radu vedie starosta. Vždy večer bude zasadanie v Salóne. Bude sa hrať celotáborová hra a budú sa riešiť problémy v meste podľa príbehu.

MODLITBY: Ráno a večer budú modlitby. Na modlitby bude brožúrka.

TAJNÉ LÍNIE: ???

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

OSOBNÉ HODNOTENIE

Chalani si budú môcť večer po hodnotení vybrať cestu povýšenia, ktorou by chceli ísť, nebudú však vedieť aké úlohy ich čakajú. Tieto jednotlivé úlohy budú plniť nasledujúci deň v čase voľna po obede alebo večeri a na hodnotení bude slávnostne povyšovanie.

3 DRUHY KARIÉR, KTORÚ SI KAŽDÝ CHALAN MÔŽE ZVOLÍŤ + HODNOSTI:

1. kariéra pištoľníka: Stopár - Lovec kožušín - Pištoľník

Stopár: zmapovať tábor

Lovca kožušín: zostrojiť pascu na zvieratá

Pištoľník: zostreliť plechovky vzduchovkou

2. kariéra zákona: Zlatokop - Ranger - Šerif

Zlatokop: oddeliť od seba napr. kukuricu a hrach

Ranger: trafiť najlepšie skóre v šípkach

Šerif: darovať nejakej babe kvet???

3. kariéra banditu: Barman - Jazdec - Bandita

Barman: obsluhovať animátorov

Jazdec: trafiť lasom určený objekt

Bandita: ukradnúť určenú vec niekomu z izby

CELOTÁBOROVA HRA

Hra zameraná na logiku a rozmyšľanie.

CIEĽ HRY: Získať, čo najviac územia pre svoj rod. Územie znamená bohatstvo – pôda, zlato, petrolej,... Náš cieľ je spoločný, ale každý rod chce byť najlepší, lepší ako ostatné. Chcu sa vytriahnuť. Bude na stene veľká mapa

Severnej Ameriky (dnešné USA a Kanada) + Mexiko. Táto mapa má 140 políček (to sú naše územia, ktoré budeme získavať). Každý rod má na začiatku 1 územie s označením svojho rodu (farba), sú to jediné políčka, ktoré sa nedajú obsadzovať (neutrálne). Je to okolie mestečka Clearwater. Neutrálne územia nie sú zarátané do celkového počtu políček.

HODNOTENIE DŇA: Vždy večer budú vyhodnotené aktivity za daný deň. Každý rod dostane za daný deň nasledovný počet bodov. Prvý dostane 12, druhý 11, tretí 9 a štvrtý 8 bodov. Tieto body sa budú využívať na obsadenie územia. Sami o sebe nemajú žiadnu hodnotu, ale môžu sa prenášať do ďalších dní. Body budú mať podobu farebných kameňov, každý rod ich bude mať u seba (zodpovedná osoba). Alebo môžeme dať truhlicu ako minulý rok.

INÉ MOŽNOSTI ZÍSKANIE BODOV: Za nástup a za upratovanie izieb.

ZA NÁSTUP: Ak skupina bude prvá v nástupe, tak získa 1 bod do celotáborovej hry.

ZA UPRAŤOVANIE: Každý člen chatky, ktorá bude mať v upratovaní 8 bodov a viac (z celkových 10) získa 1 bodík (nie do celotáborovej hry). 10 bodíkov, ktoré získa jedna skupina za upratovanie je možné vymeniť za 1 bod do celotáborovej hry. Bodíky za upratovanie budú predstavovať drievka zo skladu.

OBSADENIE ÚZEMIA: Územia sú rozdelené na tri typy – obyčajné, hory a ostrovné (nepočítame 4 neutrálne územia). Začína rod, ktorý vyhral daný deň, nazývame to ťah. Potom ide druhý, tretí a štvrtý. Takto si striedajú ťahy. Je možné obsadiť alebo dobyť územie iba také, ktoré s nami susedí. Počet políček je takýto: dokopy ich je 144. Z toho 4 sú neutrálne, tie sa nedajú dobýjať. Zo zvyšných 140 políček je 14 ostrovných, 22 horských a zvyšných 104 políček je obyčajných.

ČINNOSŤ	POČET BODOV
Obsadenie obyčajného územia (nížina)	1 bod
Obsadenie horského územia (hory)	3 body
Obsadenie ostrovného územia (ostrov)	1 bod
Lod' na jedno použitie	10 bodov
Prepísanie vlastníka - obyčajné, ostrovné	4 body
Prepísanie vlastníka - hory	5 bodov

VÝHODY RODOV: Každý rod má špeciálnu vlastnosť, ktorou vyniká nad ostatnými rodmi. Túto vlastnosť môže využiť pri obsadzovaní alebo dobýjaní územia.

1. Skupina: dobývanie území stojí 2 body (namiesto 4) a hory 3 body (namiesto 5)
2. Skupina: vedieť plávať (neobmedzený počet lodí od začiatku) a políčka susedia aj cez vodu (t.j. ľubovoľné 2 políčka, ktoré sa dotýkajú rovnakého oceánu spolu susedia)
3. Skupina: ich políčka nemusia susediť, ale bez lode nemôžu obsadzovať/dobýjať ostrovy
4. Skupina: hory obsadzujú za 2 body, dobytie hôr od iného rodu stojí 3 body

1.DEŇ: PONDELOK 20.8.2018 – OTVORENOSŤ

MYŠLIENKA DŇA: OTVORENOSŤ

Každý chalan sa má snažiť získať nových kamarátov, hlavne v svojej skupinke. Má robiť prvý krok (prísť za mladším chalanom, popýtať sa ho odkiaľ je...), podobne aj lepšie spoznať svojich starých priateľov.

DEJ: Príchod z Anglicka do Ameriky. Chalanov privítajú animátori, ktorí prišli na tábor o deň skôr. Zahrajú scénku, uvedenie do témy a deja tábora. Sme 4 veľké rody, ktoré sa navzájom priatelia. Každý rod je na svoju históriu hrdý. Tí animátori predstavujú predvoj z Anglicka, začali budovať mesto, ale majú iba základy. Usadili sme sa v Amerike, budujeme mesto a získavame pôdu, ktorá predstavuje bohatstvo. Poobede bude kvíz o divokom západe, aby sme sa oboznámili s prostredím. Večer scénka (počas voľna) animátori v maskách

prepadnú mestskú banku, majú zbrane a petardy. Odpália trezor a ukradnú naše mestské peniaze. Začneme ich zbierať naspäť – večerná hra. Šerif a pomocníci žiadajú o pomoc všetkých obyvateľov mesta.

AKTIVITA DOOBEDA: BUDOVANIE MESTA

Trvanie: 1-2 hodiny

Cieľ hry: Vybudovanie mesta. Každá skupinka buduje svoju časť (Z, V, S, J).

Suroviny: kameň, drevo, železo, piesok

Profesie: starosta (1x), architekt (1x), kupci, pokladník (1x), baníci

Budovy: kaplnka, domček, sýpka, krčma, radnica, škola, stodola, studňa

Priebeh hry: Deti sú rozdelené do 4 skupín. Každá skupina si rozdelí deti do jednotlivých profesií a bude im pridelená ich hlavná surovina. Skupinky dostanú poradie budov v akom musia vystavať svoju oblasť mesta.

Po štarte hry, baníci začínajú ťažiť v baniach svoju surovinu. Ak budú mať dostatočný počet surovín, môžu začať kupci chodiť do ostatných skupín a vymieňať ich.

Práca kupcov a baníkov môže prebiehať počas celej hry nezávisle od seba. Skupinky počas hry zbierajú suroviny vo svojich baniach, obchodovaním alebo ťažením v cudzích baniach. Skupinky sa postupne snažia postaviť všetky budovy. Poslednou budovou je vždy radnica. Skupina, ktorá postaví prvú radnicu, vyhráva. Hra končí až vtedy ak všetky skupiny postavili radnicu. To určuje aj celkové poradie. Skupina, ktorá už postavila radnicu otvára svoju baňu a v hre končí.

Vysvetlivky:

Starosta – riadi prácu svojej skupiny, vysiela baníkov a kupcov, tam kde treba. Jeho pomocníci sú architekt a pokladník.

Pokladník – zhromažďuje suroviny skupiny. Obchoduje s kupcami, ktorí prichádzajú z iných skupín. Napr. kupec príde, že má 100 dreva a potrebuje 100 kameňa. Pokladník sa rozhoduje, či obchod chce vykonať a nastavuje podmienky a pomer napr. 1:1, 2:1, 5:1 atď..

Architekt – je vysielaný do stanu architektov. Má na starosti stavať budovy danej skupiny, prípadne zistiť ako sú na tom ostatné skupiny.

Stan architektov – ak príde architekt, dostane úlohu (hádanka, šifra atď.), ktorú musí splniť. Ak ju splní, po odovzdaní určitého počtu surovín postaví budovu.

Baníci – ťažia vo svojej bani, môžu ťažiť aj v cudzích. Ak ťažia vo svojej, tak dostanú väčší počet surovín. Ak ťažia v cudzej, tak dostanú iba jeden kus danej suroviny.

Cenník budov –
studňa > 10 kameň, 10 drevo
stodola > 10 drevo, 10 piesok, 5 kameň
domček > 15 kameň, 10 drevo, 10 piesok
sýpka > 20 drevo, 10 železo, 5 kameň, 10 piesok
škola > 20 kameň, 20 drevo, 10 železo
krčma > 20 železo, 20 piesok, 15 kameň, 10 drevo
kaplnka > 30 kameň, 30 drevo, 20 železo, 10 piesok
radnica > 30 kameň, 30 drevo, 30 železo, 30 piesok

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POBEDE: KVÍZ NA TÉMU WESTERN, DIVOKÝ ZÁPAD

Cieľom je získať čo najviac bodov pre skupinku (môže sa hodnotiť aj najlepší jednotlivec v disciplínach, kde idú jednotlivci). Aby to bolo zaujímavejšie, pred každým kolom budú môcť uzavrieť stávk, ako sa im bude dariť.

V každom kole bude 5 otázok :

- Tipovačka – (A, B, C, D) – ale rebilo by sa to tak, že sa prečíta otázka a jednej strane miestnosti budú vedľa seba štyri priestory symbolizujúce štyri odpovede. Po každej otázke sa chalani budú môcť hýbať v priestore, potom začneme odpočítavať 3 (5) s a po ukončení tohto odpočítavania sa už nebudú môcť pohybovať. Kto bude v správnom poli, získava jeden bod pre skupinku. (

- Otvorené odpovede – navrhoval by som niečo na štýl „I know“ v rôznych oblastiach Divokého západu (vzťahy s pôvodným obyvateľstvom, filmy, slávne osobnosti Divokého západu, technika v danom období).
- Klasický kvíz, kde sa hlásia, kto sa prvý prihlási, odpovedá (ako skupinka)
- Viacero tvrdení, na začiatku sú všetci zúčastnení – prednesie sa tvrdenie a chalani sa budú môcť rozhodnúť, či je pravdivé, alebo nepravdivé. Keď sa rozhodnú správne, postupujú ďalej, keď nesprávne, idú si sadnúť na miesto. Čím ďalej sa chalani dostanú, tým viac peňazí dostanú
- Zatvorené otázky (A, B, C, D) – na každú odpoveď budú môcť vsadiť určité množstvo peňazí, pri zlých odpovediach strácajú vsadené peniaze, pri výhre im zostávajú/ zdvojujú sa. Vždy musia vsadiť minimálne polovicu peňazí.

Ev. Banka – mohli by si požičiavať nejaké body, ak by už stratili všetky, čo nahrali. Mohli by si požičať aj ako jednotlivec, aj ako skupinka. Cena za peniaze by boli nejaké znevýhodňujúce úlohy, alebo jednoducho niečo, čo nikto nechce robiť (nazbierať drevo na oheň, ak budeme mať niečo takéto, alebo jednoducho sa fantázii medze nekladú ako napr. spanie vonku) – ak by ich vrátili, nemuseli by plniť úlohy. Peniaze by sa dali vrátiť po poslednom kole (počítali by sa síce aj do bodovania, ale dali by sa aj vrátiť?)

Pomôcky: NB + projektor (možno budú nejaké video otázky). I know tabuľa, papiere s menami v skupinkách (bodovanie by bolo tak, že pri skupinke by bol jeden animátor a zaznamenával by body aj pri jednotlivcoch, aj pri skupinových aktivitách), perá.

OMŠA, VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ZASADANIE MESTSKEJ RADY: Vysvetlenie celotáborovej hry a hranie celotáborovej hry. Vysvetlenie osobného hodnotenia – princíp. Aj prvé udeľovanie hodností v osobnom hodnotení. Voľba starostu a šerifa mesta. Šerif si vyvolí nejakých pomocníkov. Scénka banditi prepadnú banku.

VEČERNÁ HRA: ZBIERANIE PEŇAZÍ OD BANDITOV

Pomôcky: fakľa / oheň, kukly, animátori čierne oblečenie, bankovky so Saleziánmi alebo vyrobené nové

Dej: Zistenie že nám banditi vykradli banku/ ukradli peniaze a je nutné ich získať späť aby sme mohli ďalej rozvíjať svoje mesto a budovať ho.

Hra: Hra je easy. Zoberieme chalanov do lesa (v nedeľu alebo v priebehu pondelka nájdem miesto), miesto ideálne s mierne stúpajúcim svahom do oboch strán. Dole urobíme oheň alebo rozložíme fakle. Chalani sa dozvedia že v lese sa nachádzajú banditi ktorí majú bankovky rôznej hodnoty. Tí s najmenšou hodnotou sa nachádzajú najbližšie väčšinou ale nemusí to byť pravidlo. Cieľom chalanov je chytiť banditu ten keď zrovna nie je chytený niekým iným odovzdá jednu bankovku chalanovi ktorý ju MUSÍ ísť zaniest dole k ohňu animátorovi ktorý to zbiera za jeho rod. Chalani majú povolené behať a hľadať banditov len v rozmedzí tak aby videli oheň. Hra končí po hodinke a pol asi. Chalani nesmú mať baterky. Vyhráva tá skupinka ktorá ma najviac chechtákov/bubákov.

2.DEŇ: UTOROK 21.8.2018 - ODVAHA, FYZICKÁ ZDATNOSŤ

MYŠLIENKA DŇA: ODVAHA, FYZICKÁ ZDATNOSŤ

Doobeda budú športové aktivity, každý chalan sa má naplno snažiť pomáhať skupinke počas celého dňa – športovo. Ak nie je športovec, tak rozumovo alebo povzbudením. Ak sa mu dá. Odvaha – večer bude skúška odvahy, chalan pôjde sám do tmavého lesa.

DEJ: Doobeda zvolený starosta na počesť vybudovanie mesta vyhlási športový turnaj medzi rodmi. Predstavuje to oslavu vybudovania mesta Clearwater. Počas doobedia alebo obedu vyjde najavo, že chalanom chýba základné vzdelanie tej doby. Starosta vyhlási povinné zaúčanie každého obyvateľa mesta. Večer – skúška odvahy, šerif chce vedieť ako sú na tom obyvatelia s odvahou keby náhodou došlo k napadnutiu mesta indiánmi alebo banditmi. Budeme kontrolovať hranice mesta.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLTBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: ŠPORTOVÝ TURNAJ

Klasické:

Ringo-Biges-Futbal (~10 minút)

Ak vyjde čas čo by mal tak zápolenie dvoch skupiniek proti sebe:

-hod lasom (~3min)

hulahop na lane alebo laso- 1 zo skupinky bude obeť stáť a 2aja vyberú budú lovci hádzať

-zavod na koňoch(meria sa čas~4min)

štafeta 4ria hopsajú ako žrebce

-chytanie byvolov (2+2min)

vymedzený priestor jedna skupinka sú byvoli druhá vyberie 2och lovcov ktorý ich budú chytať

-lezenie na strom (meria sa čas príp. odpoveď~4min)

buď štafeta pre 2och s nejakým predmetom alebo musia vyliezť kým nevidia niečo čo zo zeme nevideli a potom prídu podať "hlásenie"

-saloon (~30s)

kt. skupinka vypije za určitý čas najviac vody/malinovky

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POBEDE: ZÁKLADNÉ VZDELANIE U MAJSTROV REMESIEL

Každý chalán musí získať zručnosti v základných oblastiach života mesta.

Obchod: Behačka – ešte neviem ako sa to bude bodovať, asi podľa času. Chaláni budú v určitej vzdialenosti od obchodu. Na začiatku budú mať určený počet surovín, ktoré majú priniesť (napr. náboje, whiskey, čižmy, ...).

Budú behať po jednom k „obchodu“ (nejaká deka alebo stôl, kde budú naopak pootáčané suroviny) a počas jedného behu môžu zobrať len jednu surovinu/vec. Čím rýchlejšie to robia, tým majú lepší čas a viac bodov.

Pomôcky: kartičky so surovinami

Banka/bandita: Ako vykradnúť banku/trezor – niečo na štýl escape room, nejaký trezor, ktorý sa otvorí len po zadaní špeciálneho kódu (ešte domyslím).

Holič: Ak by sa dali nahovoriť chaláni, tak by si navzájom ostrihali so strojčkami vlasy. Ak nie tak oholiť svojho vedúceho skupinky/saleziana – na čas.

Pomôcky: pena na holenie, strojček, žiletka, plachta/plášť na zakrytie, animátori sa neholiť aspoň týždeň pred táborom

Salón: V salóne sa pije whiskey, hrajú karty, niekedy dôjde ku bitke/prestelke. Na tomto stanovisku bude potrebné vypiť „whiskey“ (nejaký nealkoholický štipľavý, odporňý nápoj s karamelovou farbou) – počíta sa čas. Karty – nejakú krátku hru (napr. kto má vyššiu kartu, alebo partička banga, alebo faraón). Bitka – súťažia proti sebe 2 skupinky v pretláčaní rúk.

Pomôcky: „whiskey“ aj s fľašou, karty, stôl alebo niečo pod ruky

Kováč: ? – zatiaľ mi nenapadlo nič

Poľnohospodár: Priradiť podľa obrázkov, alebo možno naživo (aj ochutnať) čo je aká plodina (pšenica, jačmeň, zemiaky, kravské, kozie mlieko, kokosové mlieko, seno, slama, bavlna ...) + priradiť, ktoré zvieratá čo jedia / vyprodukujú. + možno nástroje, aké sa používali pri obrábaní.

Pomôcky: potraviny, nástroje

Šerif: Dobrý šerif je presný, rýchly a múdry. Strelba zo vzduchovky/zbrane na guľičky na cieľ – plechovky/plastové fľaše. Každý chalán si vyskúša strelbu. Nejakú hádanku/krátky príbeh + vylúštiť kto je vrahom.

Pomôcky: Zbraň, plechovky/fľaše, príbeh

OMŠA, VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ZASADANIE MESTSKEJ RADY: Hranie celotáborovej hry. Udeľovanie hodností v osobnom hodnotení.

VEČERNÁ HRA: SKÚŠKA ODVAHY

Pomôcky: laná, baterky, sekery, čierne oblečenie animátori, fakle, nejaké masky ak by sme mali

Hra: Môže byť to čo bolo navrhnuté: jeden animátor zoberie jedného chalana k lesu, tam bude lano. Chalan má sám prejsť na koniec lana. Tam ho preberie druhý animátor, zavedie ho hlbšie do lesa a nechá ho na tom mieste 5 minút, nemôže sa pohnúť odtiaľ. Animátori na okolí pukajú halúzky a iba chalana pozorujú. Po 5-tich minútach animátor chalana navedie k tábora. (Časovo náročné)

ALEBO

Tiež by sa začínalo s lanom blízko mame strmý les kde by mohli po lane liezť museli by poobchádzať nejakých ľudí v maskách, nejaké sekery v stromoch a tak... plus na konci po fakiach by došli späť (vytvoril by som okruh) a najmladší by mohli ísť spolu traja alebo pod aby sa to stihlo v rozumnom čase pre nás (situačne dochystám podľa toho ako to tam bude vyzerat).

3.DEŇ: STREDA 22.8.2018 - BOJ ZA SPRAVODLIVOSŤ

MYŠLIENKA DŇA: BOJ ZA SPRAVODLIVOSŤ

Naučiť chalana rozlišovať Božiu a ľudskú spravodlivosť. Banditi patria do väzenia, ktoré slúži na ich nápravu – aby sa nad sebou zamysleli. Boh nechce smrť hriešnika, ale jeho nápravu. To neznamená, že hriešnik sa vyhne trestu, napr. bandita ide do väzenia.

DEJ: Ráno počas raňajok alebo rozcvičky príde zadychčani posol do nášho mesta, že z neďalekého väzenia unikli banditi. Informuje o tom šerifa. Šerif so svojimi pomocníkmi vyhlási, že potrebujú pomoc pri chytení týchto zločincov. Poobede sa chalani dozvedia, že pochytili väčšinu banditov. Ale nie všetkých. Poobede budú spoločenské hry – pauza v deji. Večer chytíme v našom meste indiánskeho špeha, ktorý má pri sebe indiánsku správu. Večerná hra sa týka preloženia tejto správy.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: CHYTANIE ZLOČINCOV

CIEL HRY: Získať, čo najviac peňazí z odmien, ktoré sú vypísané na daných banditov.

BANDITY: Dokopy je 45 banditov (mená som prebral z hry BANG!). Mám pripravenú aj druhú kopu 45 banditov, keby chalani boli moc šikovní (ich mená som prebral zo známych westernov). Každý bandita v prvej kope banditov má 4 životy. Každý bandita v druhej kope má 6 alebo 8 životov. Podľa toho ako rýchlo zabijú prvých banditov. Títo banditi sú buď samotári alebo sú členmi rôznych bánd. Mená a bandy banditov sú vypísané na plagáte, kde majú aj aktuálny počet životov. Bandita má pri svojom mene dve sumy. Jedna suma je za zranenie banditu a druhá suma je za zabitie banditu. Tá za celkové zabitie banditu je 2x väčšia ako za zranenie. Potom každý bandita má kolonku – útok banditu. To je jedno číslo od 5 do 15. Na to aby chalan banditu zranil alebo zabil potrebuje mať útok silnejší ako má bandita. Útok chalana predstavuje hod 2 kockami + k tomu sú prirátané zbrane a jednorázové náboje (vysvetlené nižšie). K banditovi, ktorý zomrel sa napíše meno chalana, ktorý ho zabil a rod (skupinka), do ktorého chalan patrí. Ak jeden rod zabije jednu celú bandu, tak za to dostane sumu, ktorá je napísaná pri tej bande. Bude verejné, že aká skupinka zabila akého banditu.

POMÔCKY: plagát Wanted jednotlivci so životmi, plagáty všetkých bánd so životmi

MAPA: Na mape je cca 140 políčok (3*45 + 5). Každý chalan sa bude po mape pohybovať individuálne – bude mať pridelenú postavu so svojim menom a rodom. Mapa bude podobná alebo rovnaká aká je na celotáborovú hru. Bude to mapa USA + Kanada + Mexiko. Na tejto mape budú náhodne rozmiestnení banditi. Chalani budú štartovať v oblasti na mape, kde sa nachádza naše mesto Clearwater.

POMÔCKY: mapa s políčkami, postavička pre každého hráča, postavičky pre každého banditu

POHYB PO MAPE: Každý chalan bude musieť chodiť po tzv. energiu, ktorá bude slúžiť na pohyb po mape. Budú chodiť po papieriky (alebo niečo čo bude symbolizovať energiu – drevka v sklade,...). Hodnoty energie budú 1, 2, 3. Animátor chalanaovi za splnenie úlohy dá papier, ktorý bude symbolizovať energiu. Toto sú úlohy, čo budú chalani robiť:

- 1.) Strelba zo vzduchovky na cieľ (plechovky)
- 2.) Animátor bude na chalana strieľať z luku gumenými šípami. Chalan má prejsť dráhu bez ujmy
- 3.) Rodeo – chalan má vydržať na chrbte animátora, čo najdlhšie

- 4.) Strelba z dela na cieľ
- 5.) Prejsť nejaký úsek na Slackline
- 6.) Salón – poker vyhrať partiu pokru (zrýchlená verzia)
- 7.) Ryžovanie zlata – hľadanie zlatých kameňov v potoku
- 8.) Duel chalanov – budú sa strieľať vodou z vodných pištoliek

So získanou energiou chalan beží k mape. Pri mape budú 4 animátori (jeden z každej skupinky). Chalan z jedného rodu vždy príde za animátorom svojho rodu. Chalan animátorovi dá energiu, ktorú chce využiť na presun na políčko kam chce ísť. Animátor posunie chalanovu postavičku. Ak je na políčku bandita, nasleduje boj s banditom.

POMÔCKY: vzduchovka, diabolky, terče (plechovky), luk, šípy, vyrobené delo, slackline, karty na poker, zlaté kamene zo skladu, vodné pištoľky, kýbeľ s vodou, predmety zo skladu, ktoré symbolizujú energiu

BOJ S BANDITOM: Ak chalan vstúpi na políčko, kde je bandita, tak prebehne súboj medzi nimi. Každý bandita má číslo – útok banditu. Chalan bude hádzať 2 kockami. Chalanovi padne číslo, toto číslo predstavuje útok proti banditovi. Ak je útok chalana väčší ako číslo, ktoré predstavuje útok banditu, tak chalan vyhral a bandita si uberá život na plagáte. Ak sa tieto útoky rovnajú, tak je to remíza a nikto si neuberá život. Ak je útok chalana menší ako útok banditu, tak chalan si uberá život.

POMÔCKY: 8x kocka

ŽIVOTY CHALANOV, SALÓN: Každý chalan má na začiatku hry 5 životov. Životy budú predstavovať farebné kamene zo skladu. Občas sa stane, že chalan boj s banditom prehrá. Potom si uberá život. Ak bude mať 0 životov, tak vypadáva z hry. Je mŕtvy. Môžeme spraviť, že ak bude veľa chalanov mŕtvych, tak animátorom niečo zaspievajú a môžu hrať hru odznova, ale úplne od nuly. Na mape sú rozmiestnené salóny. Ak chalan vstúpi do salónu, tak sa mu obnoví počet životov na 5. Vstup do salónu stojí 2 body energie. Salón bude na nejakom políčku. Ak chalan chce ísť do salónu, tak presun na to políčko stojí 2 energie. Ak cez políčko salón iba prechádza, tak to stojí 1 energiu.

POMÔCKY: farebné kamene zo skladu

BONUSY OD BANDITOV: Za zranenie alebo zabitie banditu chalan ešte dostáva bonus – jeho zbraň, náboje, presun do salónu alebo nič. Na plagáte je napísané, čo chalan dostane ako bonus za zranenie alebo zabitie banditu.

ZBRAŇ: Sú 3 druhy zbraní – Volcanic, Schofield, Winchester. Zbraň zvyšuje chalanovi jeho útok proti banditom. Volcanic zvyšuje útok o +1, Schofield o +2, Winchester o +3. Zbrane sú trvalé, ak chalan nejakú získa, tak tú má počas zvyšku hry (ak ju nevytratí). Ale jeden chalan nemôže mať dve zbrane s rovnakým menom. Každú zbraň môže mať maximálne 1x.

NÁBOJ: Náboj je jednorázový bonus. Ak chalan získa od banditu náboj 357 Magnum, tak ten môže využiť pri druhom boji s banditom. Ale iba 1x. Ale môže zraniť ďalšieho banditu a opäť získať náboj. Tento náboj zvyšuje silu útoku chalana o +1.

PRESUN DO SALÓNU: Každý chalan má na začiatku hry 5 životov. Ak chalan od banditu získa presun do salónu, tak to môže využiť a jeho postavička na mape sa presunie do najbližšieho salónu. Chalani to môžu využívať čisto iba na presun alebo aj na doplnenie svojich životov.

POMÔCKY: zalamínované papieriky na zbrane, náboje, presun do salónu

ZAČIATOK HRY: Zhromaždili sme všetky veci, ktoré sme našli v našom meste, ktoré by nám mohli pomôcť v boji s banditmi. Sú to predmety – lopata, motyka, hrable. Ako obyčajní ľudia nemáme doma strelné zbrane. Zatiaľ nám treba použiť, čo máme. Na lúke budú tieto veci náhodne rozmiestnené. Ak nejaký chalan nájde predmet, môže si ho zobrať, ale nemusí. Každý chalan môže iba 1x za hru využiť jeden z týchto predmetov. Ak si nájde ďalší takýto predmet, tak môže ho zobrať, ale použiť ho musí iný chalan z jeho rodu, ktorý ešte nepoužil taký predmet. Predmety lopata, motyka a hrable fungujú na rovnakom princípe ako náboj 357 Magnum.

POMÔCKY: zalamínované papieriky na lopatu, motyka, hrable

EXCEL SÚBOR: Je pripravený Excel súbor, ktorý bude spočítavať body rodov, celkové poradie chalanov,...

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POBEDE: SPOLOČENSKÉ HRY

Netreba chystať, iba treba zbaliť hry.

OMŠA, VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ZASADANIE MESTSKEJ RADY: Hranie celotáborovej hry. Udeľovanie hodností v osobnom hodnotení.

VEČERNÁ HRA: PREKLAD (DEŠIFROVANIE) INDIÁNSKEJ SPRÁVY

PRÍBEH: Neďaleko tábora sa nachádza indiánska osada, s ktorou máme neutrálne vzťahy. Večer ale v našom tábore nájdeme indiánskeho špeha, nevieme čo tam robil a sám nechce nič prezradiť, pre istotu ho zatiaľ zviažeme a strážime. Nájdeme uňho správu, ktorá je ale v indiánskom jazyku, bude ju treba rozšifrovať. To budeme robiť v rámci večernej/nočnej hry. Zo správy sa dozvieme, že skutočne špehoval v našom tábore, a ostatným indiánom chcel poslať odkaz o našej polohe, koľko nás je, aké máme zbrane atď. Špeha teda necháme zajatého a stráženého a správu zničíme.

PRIEBEH HRY: Na spôsob pašerákov

Každá skupinka dostane svoju zašifrovanú správu, každá je v inom indiánskom jazyku, plus skupinka dostane kartičky na ktorej je jedno písmeno v šifre aj normálne, ale len cudzie tri jazyky. Skupinka si zvolí troch hráčov, ktorí budú chytači (nejako označení). Úlohou skupiny je dostať sa zo svojej základne do inej aj s kartičkou, kde ju môžu vymeniť za takú vo svojom jazyku. Spôsob obchodovania je na nich, dobré písmenko za dve horšie atď. Chytači ich po ceste chytajú (nechytajú samozrejme tých zo svojej skupinky), keď niekoho chytia tak si kartičku, čo mal v ruke nechávajú a môžu ju odovzdať svojej skupinke, bez ohľadu na to v akom je jazyku. Vyhráva skupina, ktorá ako prvá rozluštila správne svoju správu, nemusí mať na to všetky písmena, dôležité aby bola správne, ak ju odovzdajú nesprávne, majú 2 minúty dištanc, kedy nemôžu hrať, potom môžu pokračovať a dať iný tip.

4.DEŇ: ŠTVRTOK 23.8.2018 - SKROMNOSŤ

MYŠLIENKA DŇA: SKROMNOSŤ

V minulosti na divokom západe častokrát boli nevinní ľudia zavraždení pre chamtivosť druhých. Je o tom príbeh dnešného dňa. Chalanov povedať, že bohatstvo, nadbytok niečoho ich neurobí šťastnými. Vedieť sa podeliť s druhými.

DEJ: Zo správy sme včera vydedukovali, že indiáni nás chcú napadnúť. Ideme na výlet, všetko chceme vyriešiť v mieri, nestojíme o krviprelievanie. Ideme na indiánske územie, pokúsime sa si to s indiánmi vydiskutovať v pokoji. Z indiánskej skúšky vyplynie, že dedinu sme im nezapálili my, ale banditi. Dáme si fajku mieru, sme priatelia. Večer sú indiáni v problémoch a ideme im pomôcť.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: INDIÁNSKE AKTIVITY NA VÝLETE

Napriek tomu že sme špeha zajali sa musíme pripraviť na indiánsky útok, aj keď stále nevieme prečo nás chcú napadnúť. Táto príprava spočíva v tom, že sa budeme učiť indiánske spôsoby boja, ale aj ich zvyky atď., teda stanovišťa všetky s indiánskou tematikou. Každý súťaží sám za seba, body sa ale na konci budú sčítavať a hodnotiť po skupinkách. Na konci týchto stanovišť sa špehovi podarí utiecť do lesa, rozhodneme sa že keďže nemôžeme riskovať, že všetko prezradí indiánom, vyberieme skupinku najstarších chalanov, ktorí spolu s pár animátormi ho pôjdu chytiť. Idú teda do lesa, zvyšok ostáva v tábore. V lese ich ale zo skryše prepadnú zvyšní indiáni a zaujmú ich a zviažu. Necháme tomu voľný priebeh, ak sa niekomu podarí ujsť, pobeží do tábora a povie ostatným, že boli prepadnutí. Indiáni odvečú svojich zajatcov do svojej osady, zvyšok tábora sa vydáva na výpravu ich zachrániť. Medzi zajatými bude aj pár animátorov, tí budú akože nenapadne nechávať za sebou značky (napr. farebné kamene) podľa ktorých bude potom zvyšok tábora stopovať indiánov.

Keď prídu k indiánskej osade, nájdú chalanov priviazaných k stromom na rôznych miestach a strážených indiánmi. Ich úlohou bude nejakým spôsobom ich oslobodiť. Keď sa im to podarí (aj keď nie) vystúpia cowboyi (animátori) pred indiánov s tým, že sa chcú zmieriť. Indiáni obvinia cowboyov že im pred niekoľkými dňami

napadli osadu, cowboyi sa im snažia vysvetliť, že to boli banditi, nie oni. Indiáni sa po porade dohodnú, že im neveria a že sa to vyrieši len skúškou (poobedná hra).

OBED

AKTIVITA POOBEDY: INDIÁNSKA SKÚŠKA

Úloha chalanov: zakopať indiánom vojnovú sekeru (symbol toho, že sa indiáni a cowboyi zmieria). Každá skupinka bude mať svoj tábor na okraji lúky, v strede lúky (lesa) bude vyznačený kruh zeme kde je posvätná zem, a sú tam lopaty a vojnová sekera. Chalani musia dobehnúť do stredu, keď sa tam dostanú, snažia sa vykopať, čo najväčšiu jamu. Zem je ale posvätná, stráži ju šaman, každý tam môže stráviť len krátku chvíľu (30sek), potom musí ísť znova von. Každý, kto chce na posvätnú zem vstúpiť, tak musí mať „povolenie“ (napr. lístok), ktoré si vždy vezme zo svojho tábora. Po ceste ich ale chytajú indiáni, buď stačí chytenie rukou, alebo budú mať papierové gule/luk a šípy (obalene penou), koho trafia, musí odovzdať lístok, príp. spraviť 5 klikov, a ide si späť na základňu po ďalší. Šaman stráži zem, zbiera povolenia a posielajú chalanov po vypršaní času von.

Návrh na spestrenie – povolenie by bol lístok s ich menom, keď sa dostanú k posvätej zemi, šaman tento lístok zapáli (samozrejme bezpečne, na nejakom plechu alebo dakde), a chalan môže kopať jamu kým jeho lístok celý nezhorí.

OMŠA SPOLU S INDIÁNMI – ZAUJÍMA ICH AKÉ MÁME MY NÁBOŽENSTVO, ZVYKY

VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ZASADANIE MESTSKEJ RADY: Hranie celotáborovej hry. Udeľovanie hodností v osobnom hodnotení.

VEČERNÁ HRA: POMOC INDIÁNOM

Stojíme pred lesem v ktorom sú schovaní indiáni, ktorý sa nás snažia sa kontaktovať, robia to tak že párkrát za nejaký čas bliknú "signálnym ohňom". My sa musíme k nim dostať bez toho aby nás chytili banditi, ktorí sa potulujú po lese a hľadajú nás.

ÚLOHA CHALANOV: je pribehnúť za animátorom a.k.a indiánom a získajú od neho podpis, resp. informáciu koľko indiánov sa nachádza v lese.

Každá skupinka má pridelený "vlastný indiánsky kmeň" a.k.a vlastného animátora za ktorým musia bežať, zároveň a musia zistiť, koľko ľudí z daného kmeňa sa nachádza v lese. Zistia to jednoducho. Získavajú podpisy od animátora, ktorý je schovaný v lese. Keď ku nemu pribehnú 15 krát (alebo koľko určíme) majú spočítaný kmeň... Popri tom ich naháňajú banditi. keď chytia chalana, ktorý má podpis, tak mu ho zoberú, a musí sa vrátiť do "domčeka". Keď chytia chalana, ktorý podpis nemá, stačí keď sa vrátia do domčeka. Chalani vybiehajú po dvoch z každej skupinky. Keď sa vrátia, môžu ísť ďalší. Hru stopneme, keď jedna skupinka zistí celý počet, alebo keď si zmyslíme, že bolo dosť rozkoše...

Chalani budú isto zesrať jak posledné štence, tak to bude snád' sranda :D

5.DEŇ: PIATOK 24.8.2018 - ODPUSTENIE

MYŠLIENKA DŇA: Odpustenie. Doobeda opevňujeme mesto pred banditmi, poobede bojujeme proti nim. Vyhráme, banditi sú zajatí. Rozhodujeme sa, čo s nimi. Viac možností – poprava, lebo sú nenapraviteľní, otrocké práce v bani, basa,...odpustíme im, čiže ich nepopravíme. To nie je Božia vôľa. Ale trest ich neminie.

DEJ: Po raňajkách bude scénka - banditi sa vyhrážajú, že zrovnajú mesto so zemou, ak im nedáme poklad. Chcú brať rukojemníkov, postrieľať nás... V doobednej hre budeme opevňovať mesto opevnenie mesta pred banditmi. Mesto úspešne opevníme a dúfame, že toto opevnenie bude stačiť. Čakáme na banditov, ktorí poobede zaútočia na mesto. Poobedná hra je konečné zúčtovanie s banditmi, ktorá skončí našim víťazstvom. Banditov nepopravíme, ale odpustíme im. Budú robiť verejnoprospešné práce v meste. Animátori banditi budú na večeri obsluhovať chalanov. Večer starosta vyhlási jarmok a veselicu aj s dievčatami, kde budeme oslavovať, že sme porazili banditov.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: OPEVNENIE MESTA PRED ÚTOKOM BANDITOV

Každý opevňuje svoju štvrt'. Bude to vlastne zbieračka (niečo na štýl ekosystémov). Cieľom je získať čo najviac nábojov, doktorov a jedla. Budú tri základné suroviny, ktoré budú najbližšie (ide o opevnenie, lieky, zbrane). Keď nazbierajú dostatok surovín, budú si ich môcť vymeniť za budovu.

Za 10 opevnení sa postaví strážna veža, za 10 liekov nemocnica a za zbrane sklad potravín. Do týchto budov sa budú dať uschovať náboje (strážna veža), doktori (nemocnica) a jedlo (sklad potravín). Tieto budovy si prilepia na svoj plán. Do každého sa zmestia štyri kusy jednotlivých surovín.

Môžu zbierať hocičo, ale ak nebudú mať dostatočné kapacity, nebudú sa im nadbytočné suroviny počítať (alebo sa dá za to penalizácia). Za každú správne uloženú surovinu budú mať 25 bodov. Budú sa bodovať aj základné suroviny (každá za bod) a stavby (15 bodov). Okrem toho im povieme, že budeme hodnotiť aj esteticko-funkčnú stránku mesta (napr. strážne veže na okraji mesta...) za to budú môcť dostať ďalšie body.

Všetky úspešné body budú potrebné do poobednej hry.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POBEDE: KONEČNÉ ZÚČTOVANIE S BANDITMI

Predbežne pôjde o relatívne kľudnú hru (ale dôležité je, aby sa vytvorila správna atmosféra – čiže voľní banditi budú decká znervózňovať, robiť im zle a pod.). V strede futbalového ihriska budú nachystané stoly s ich časťami mesta a budú sa snažiť poraziť banditov.

Ich získané body z doobednej hry budú môcť použiť ako vojakov. Vždy sa dohodnú, že koho vyšlú na najbližší útok a takisto koľko vojakov zoberú. Ak zoberú viac vojakov, budú mať väčšiu pravdepodobnosť, že budú mať výhodu v minihre (kto bude mať viac vojakov – napr. hod navyše), ale môžu utŕžiť aj väčšie straty. Straty vojakov sa budú určovať podľa toho, kto vyhrá v minihre (napr. hádzanie kociek – kto bude bližšie k 21, ale nesmie to presiahnuť toto číslo). Buď sa povie, že vždy sú 30% straty, alebo budú variabilné (ako veľmi sa výsledky budú odlišovať), ev. sa ešte povie, že vždy umrie minimálne určité množstvo vojakov (to bude aj minimálna sila útoku).

OMŠA, VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ZASADANIE MESTSKEJ RADY: Hranie celotáborovej hry. Udeľovanie hodností v osobnom hodnotení.

VEČERNÁ HRA: JARMOK, VESELICA S BABAMI

6.DEŇ: SOBOTA 25.8.2018 - BEZ TÉMY

MYŠLIENKA DŇA: Bez myšlienky. Kaplánko si môže dať kázeň akú by chcel.

DEJ: Bude hodnotená hra, aby bola ešte jedna celotáborová hra, aby nebol víťaz tábora známy deň predtým.

RÁNO: ASI BEZ ROZCVÍČKY. MODLITBY A RAŇAJKY BUDÚ

AKTIVITA DOOBEDA: IDENTIFIKÁCIA ZLOČINCOV

Po celom areáli tábora budú rozvesene podobizne zločincov. Každý zločinec bude mať meno, charakteristické črty tváre a bude spadať do určitého gangu.

Úlohou chalanov bude zapamätať si výzor zločincina a správne identifikovať jeho tvár. Ak získajú všetky potrebné informácie budú vedieť určiť aj „šéfa,, gangu.

Pravidlá:

- Každá skupina dostane záznamový blok na zápis zločincov + typy tvári ktoré sa budú v hre vyskytovať
- Na základni skupiny bude vždy jeden veliteľ ktorý bude spisovať všetky údaje
- Chalani budú chodiť po areáli a snažia sa zapamätať jednotlivé tváre avšak kľúč na identifikáciu zostáva vždy na základni

Hodnotenie: Hodnotiť sa bude podľa toho ktorá skupinka vedela rozoznať čo najviac zločincov alebo aspoň časti tváre + budú plusové body ak sa im podarilo určiť šéfa gangu.

OMŠA, OBED

DOKONČENIE CELOTÁBOROVEJ HRY, VYHODNOTENIE TÁBORA

KONIEC TÁBORA 😞 😞 😞