



CHALANSKÝ
TÁBOR
2019

THE
LORD
OF THE RINGS

Deň	Myšlienka dňa	Dej	Časť dňa	Aktivita	Zodpovední
1.	Rešpekt k druhým, národ, kultúra	Úvod do deja, rozdelenie do národov, nájdenie Prsteňa moci, prenos Prsteňa do Vododolu	doobeda	Vyrábanie oblečenia - "tuniky"	skupinkoví
			poobede	Športový turnaj medzi národmi	Maťo
			večer/noc	Prenos prsteňa, zbieranie Athelasu	Tomáš
2.	Boj proti pokušeniu	Cesta do Vododolu na Elrondovu radu, vytvorenie Spoločenstva prsteňa, prechod cez Moriu	doobeda	Celodenný výlet, pochod do Vododolu	Mišo R.
			poobede	Preklad elfštiny, vyľuštenie hádanky	Sebo
			večer/noc	Boj s orkami v Morii - akčná hra v lese	Juro, Mišo N.
3.	Ochota pomôcť priateľom v ťažkostiach	Príprava na boj proti Sarumanovi a Sauronovi, záchrana Chicha a Pipina od orkov, ticho pri búrkou	doobeda	Výroba zbraní typické pre daný národ	Filip
			poobede	Stopovanie unesených Chicha a Pipina	Juro
			večer/noc	Voľnejší večer, futbal deti vs. animátori	Ad'o, Tomáš
4.	Rozum, stratégia	Bitka o Helimovú roklinu, porážka Sarumana v Isengarde, povolanie armády mŕtvych na boj	doobeda	Taktická hra "Battle for Middle Earth"	Sebo
			poobede	Enter Room, otvorenie veže Sarumana	Jozef
			večer/noc	Nočná hra: Povolanie armády mŕtvych	Maťo
5.	Dôvera v priateľov	Tréning na bitku proti Mordoru, bitka pri Čiernej bráne, víťazstvo, zničenie Prsteňa moci	doobeda	Tréning na boj proti Mordoru	Mišo R.
			poobede	Záverečná bitka proti Mordoru	Adam
			večer/noc	Zakladanie ohňov, opekačka, houfnice	Ad'o, Tomáš
6.	Bez témy	-	doobeda	Kvíz téma Pán prsteňov, vyhodnotenie	Jozef
-	-	Dažďový program	-	Hra s tematikou Pán prsteňov	Šani

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI

STARŠÍ: Tomáš Chalányi, Ado Guba, Filip Dujnič, Džamal, Adam Dulín, Šani Matuška, Pavol Nizner SDB

MLADŠÍ: Sebo Guba, Jožo Záhora, Maťo Koyš (pondelok - piatok), Mišo Redhammer, Mišo Neogrády (pondelok - streda), Juro Čery nejde, lebo choroba

ZDRAVOTNÍK: Marek Zužo

ROZDELENIE CHALANOV DO SKUPINIEK: Na poslednej strane brožúry.

PRÍBEH: Držíme sa príbehu trilógie Pána prsteňov – jemne upravené kvôli počtu animátorov, počtu dní

OBLEČENIE: Máme tematické oblečenie – hobiti, elfovia, trpaslíci, ľudia, Gandalf

ROZVIČKY: Každé ráno bude rozvička.

SKUPINKY + ANIMÁTORI: Chalani sú rozdelení do 4 skupín, ktoré predstavujú národy v Stredozemí

GRÓFSTVO (hobiti) – Frodo (Šani Matuška), Sam (Filip Dujnič), Pipin (Džamal)

GONDOR (ľudia) – Boromir (Mišo Neogrády), Gandalf (Sebo Guba), Faramir (Pali Nizner SDB)

VODODOL (elfovia) – Legolas (Adam Dulín), Elrond (Jozef Záhora)

EREBOR (trpaslíci) – Gimli (Tomáš Chalányi), hobit Chicho (Maťo Koyš)

BEZ SKUPINY – Aragorn (Ado Guba), Theodén (Mišo Redhammer)

VEČERNÉ ZASADANIE: Volá sa Elrondova rada, riešime tam dej, celotáborovú hru, upratovanie izieb

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

HUDBA: Máme tematickú hudbu – soundtracky z trilógií Pán prsteňov, Hobbit

OSOBNÉ HODNOTENIE

Chalani budú povyšovaní vždy večer na Elrondovej rade za ich snahu počas dňa. Povyšených vyberú animátori skupiny. Môžu povyšovať ľubovoľný počet chalanov, pokojne aj celú skupinu. Ale iba tých, ktorí si to zaslúžia.

Gondor: obchodník, strážca, jazdec, spoločník prsteňa

Grófstvo: roľník, šenkár, dobrodruh, spoločník prsteňa

Vododol: kováč, mastičkár, lukostrelec, spoločník prsteňa

Erebor: baník, zlatník, bojovník, spoločník prsteňa

CELOTÁBOROVA HRA

CIEĽ HRY: Dostať sa čo najrýchlejšie so svojou družinou do Mordoru.

PRIEBEH HRY: Na mape Stredozeme budú 4 základne pomenované podľa národov. Každá skupina bude mať označenú cestu-chodník do Mordoru. Chodník každej skupiny sa bude skladať z rovnakého počtu políčok.

Postup v hre bude závisieť od toho ako sa im bude dariť počas dňa v aktivitách, za získane body si budú môcť kupovať bojovníkov a vyslať ich na cestu do Mordoru. Ak sa nejakej skupine počas dňa nebude dariť naopak aj Mordor vyšle bojovníkov z opačnej strany chodníka čím zbrzdí postup kmeňov.

Každá skupina bude mať bojovníkov troch úrovní ktorých môže vyslať. Každý prejde za určitý čas 24, 12, 6 hodín určitý počet políčok chodníka, okrem toho budú mať označenie sily ktoré sa použije v prípade stretu s bojovníkmi Mordoru, ak bude nejaký bojovník príliš dlho na ceste, tak jeho družina ho bude musieť podporiť zásobou jedla aby mohol putovať ďalej. Malo by to vyjsť, tak aby sa aspoň jedna skupina priblížila ku bránam Mordoru.

1.DEŇ: PONDELOK 19.8.2019 – REŠPEKT K DRUHÝM, NÁROD, KULTÚRA

MYŠLIENKA DŇA: REŠPEKT K DRUHÝM, NÁROD, KULTÚRA

Chceme chalanov naučiť, že všetci sa máme navzájom rešpektovať napriek našim vzájomným rozdielom. Ak druhý počúva inú hudbu ako ja, tak to neznamená, že je debil. V príbehu sme rozdelení na národy, musíme rešpektovať a mať v úcte aj ostatné národy. Čiže nenadávam na druhé skupiny, nesťažujem sa, že podvádzajú.

DEJ: Chalani vystúpia z autobusu, hneď si nastúpia. Nasleduje **SCÉNKA 1:** Frodo privíta chalanov v Stredozemi (ďaleká krajina za dávnych čias) a začne rozprávať o tejto krajine, rozhovor Frodo a Gandalf, Gandalf sa predstaví ako hlava duchovenstva v Stredozemi. Teraz dlhé roky v Stredozemi panuje mier. Gandalf postupne predstaví veliteľov jednotlivých národov. Každý veliteľ povie niečo o sebe a o národe, z ktorého pochádza. Predstaví symbol národa, spôsob obživy, typické zbrane, iné typické črty... rozdelíme chalanov do skupín.

AKTIVITA DOOBEDA: VYRÁBANIE OBLEČENIA PRE DANÝ NÁROD – SKUPINKOVÍ

Netreba nejako rozpisovať. Z bielych plachiet, ktoré si priniesli chalani vyrába tuniky a symboly národa.

PÔMOCKY NA HRU: Biele plachty (chalani majú vlastné), makety symbolov národov, farby skupiniek

OBED, POOBEDU BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POOBEDU: ŠPORTOVÝ TURNAJ MEDZI NÁRODMI – MAŤO KOYŠ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120-150min.

CIEL HRY: Vyhrať čo najviac zápasov v rôznych športov (futbal, frisbee, biges, softball)

PRAVIDLÁ HRY: Klasické pravidlá všetkých týchto športov (pravidlá softballu: Jeden tím odpaľuje a druhý chytá a zároveň má nadhadzovača. Odpaľuje sa z prvej méty tak, že nadhadzovač ti hodí loptu z jeho méty a buď sa nepohneš, vtedy nadhadzuje znovu. Alebo sa zaženieš, vtedy dostaneš strike. Po troch strikoch vypadávaš. V najlepšom prípade odpáliš. Platný odpal je vtedy, keď prvý dotyk zeme je za nadhadzovacou métou a zároveň v poli, priamky z tvojej méty s ďalšou vpravo a vľavo tvoria pole. Platný aj neplatný odpal sa rátajú ako strike. Odpaľovač a ľudia už na métach môžu začať bežať hneď po odpale (bez pátky), ale v momente keď druhý tím chytí priamo odpal a nie sú na méte vypadávajú. Ak druhý tím nechytí priamo, tak sa snaží hodiť loptu späť nadhadzovačovi, ktorý v momente keď hodí loptu o svoju métu vyradí bežcov, ktorí nie sú na métach. Ak na prvej méte nikto nestojí, tak tam príde ďalší z prvého tímu, ktorý ešte nevypadol. Keď bežec prebehne 4krát teda sa vráti na prvú métu, získava bod pre jeho tím. Hrá sa dokým je niekto na pálke. Potom sa vymenia tímy.)

PRIEBEH HRY: Budú urobené štyri ihriska na všetky tieto športy. Tímy sa na jednotlivých hrách striedajú tak, aby každá skupinka hrala minimálne dve hry na každom športe (rozpis ešte pripravím). Záleží aj od toho, ako o rýchlo to pôjde a koľko budeme mať času.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Vysvetliť deťom pravidlá jednotlivých športov, kontrolovať priebeh hry a poslať ich na ďalšiu hru.

PÔMOCKY NA HRU: Futbalová lopta, ak nebudú bránky kužele alebo niečo na bránku, lietajúci tanier, kužele, palice (stačí z lesa), pátky, tenisové lopty, rozpis zápasov

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

ELRONDOVA RADA: Osobné hodnotenie, celotáborová hra, upratovanie izieb, posun deža.

DEJ: Na konci Elrondovej rady nasleduje **SCÉNKA 2:** Hobit Frodo (vo filme Bilbo) má narodeniny, niekto z animátorov mu pôjde zablahoželať a potom ho vyhecujeme k príhovoru. Začne hovoriť, potom počas príhovoru záhadne zmizne (zhasneme svetlo v miestnosti a potom zapálime a nebude tam). Upokojíme situáciu. Gandalf si všimol, že predtým ako Frodo zmizol, tak si dal na ruku nejaký prsteň. Pošleme chalanov, aby ho našli, musí byť niekde v tábore (nemôžu ho nájsť). Gandalf odchádza študovať spisy o prsteni. Po

dúfam, že neúspešnom hľadaní Froda príde Gandalf a všetkých nás zvolá pri ohnisku (nech všetci majú tmavé oblečenie), veliteľia založia oheň, nasleduje **SCÉNKA 3**: Gandalf hovorí, že našiel Froda na ceste do Vododolu za elfami. Gandalf zavolá na Froda a ten príde aj s prsteňom, Gandalf mu povie, aby vložil ten prsteň do ohňa. Potom nech ho vyberie a nech Frodo povie, že či sa niečo stalo. Na prstene sa objavili divné znaky. Gandalf vysvetlí, že to je prsteň moci. Gandalf rozpráva príbeh o prsteňoch. Gandalf na ceste za Frodom stretol Goluma (tvor, ktorý mal prsteň dávno, predtým ako ho ukradol Bilbo, Frodov strýko), ktorého mučili v Mordore a prezradil im, kde je prsteň. Povedal 2 slová: Grófstvo, Bublík. Čierni jazdci (Nazgúlovia) sú už na ceste. Gandalf povie, že prsteň musí ísť do Vododolu, kde bude v bezpečí. Gandalf povie veliteľom národov, čo treba robiť. Gandalf odchádza za Sarumanom Bielym (hlavou rádu čarodejníkov) poradiť sa. Gandalf pred odchodom spomenie človeka Dunádčana, ktorého v lesoch volajú Chodec (priateľ Gandalfa), on pomôže veliteľom a chalanom pri presune prsteňa. Gandalf povie, že potom sa k nám vráti.

VEČERNÁ HRA: PRENOS PRSTEŇA DO VODODOLU, ZBIERANIE ATHELASU NA OŠETRENIE FRODA – TOMÁŠ CHALÁNYI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Prenos prsteňa do Vododolu cca 60 minút, zbieranie Athelasu cca 60 minút

CIEĽ HRY: 1.ČASŤ Každá skupinka bude mať svoje územie v ktorom sa budú nachádzať „prstene,, ktoré sa budú snažiť preniesť na okraj lesa, popritom ich budú chytať Nazgúlovia a „prstene,, im brať.

2.ČASŤ Na vedľajšej lúke budú rozhádzané a skryté svietiace tyčinky, ktoré budú musieť chalani nájsť a priniesť do svojej základne.

PRAVIDLÁ HRY: Každý chalan bude môcť nieť iba jeden prsteň/athelas.

PRIEBEH HRY: klasická zbieračka, nič náročné

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Chytať decká, brať im prstene a jemne zbiť mečom, počas prestávky rozhádzať na vedľajšej lúke athelas.

PÔMOCKY NA HRU: Atrapy prsteňov, svietiace tyčinky, 8x malá miska alebo 8x sáčok



DEJ: Tomáš vysvetlí hru. Povie, že sa musíme rozdeliť a tváriť sa, že každý má prsteň, to Nazgúlov pomýli. Nebudú vedieť, kde je ten skutočný. Nazgúlovia chytajú chalanov po lese, oni prenášajú atrapu prsteňa. Keď Nazgúl chytí chalana, trochu ho zbije a zoberie prsteň. Chodec odháňa Nazgúlov a pomáha chalanom. Počas hry nasleduje **SCÉNKA 4:** Hobiti rozložili v lese oheň (fakle), všetci chalani tam prišli. Prišli aj všetci Nazgúlovia, vrhli sa na hobitov a zranili Froda morgulskou čepelou (jedovatá). Chodec odohnal Nazgúlov mečom a fakľou. Chodec hovorí, že Frodo potrebuje elfský liek, ale pozná bylinu, ktorá by mohla spomaliť účinky jedu. Chalani idú zbierať Athelas, kráľovský lístok do lesa, to je tá rastlina. **SCÉNKA 5:** Chodec dáva Frodovi Athelas, čo nazbierali chalani na nočnej hre. Elf (vo filme Arwen) berie Froda do Vododolu za elfami, oni Froda vyliečia. Potom sa vraciame do tábora bez Froda. Chodec sa pridá k tábora a rozpráva, kto sú Nazgúlovia a čo budeme robiť ďalej. Gandalf sa od Sarumana nevrátil.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

2. DEŇ: UTOROK 20.8.2019 – BOJ PROTI POKUŠENIU

MYŠLIENKA DŇA: BOJ PROTI POKUŠENIU

Snažíme sa chalanov naučiť, že sme ľudia (mimo príbehu) a sme náchylní na hriech. Proti hriechu je nutné bojovať, inak nás zničí. Síce veľakrát padáme, podľahneme pokušeniu. Ale musíme sa postaviť a bojovať ďalej. Aj Ježiš bol pokúšaný. V príbehu Frodo musel odolávať pokušeniu nasadiť si prsteň, využiť ho vo svoj prospech.

DEJ: Hneď je **SCÉNKA 6:** Pri rannom nástupe sa ukáže Gandalf, ktorý začne hovoriť o tom ako ho Saruman väznil. Saruman nás zradil a prešiel na stranu Saurona. Gandalf povie, že Lord Elrond zvolal Radu Stredozeme vo Vododole – tam prídu zástupcovia všetkých národov v Stredozemi. Ideme na výlet do Vododolu.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: VÝLET, CESTA DO VODODOLU – MIŠO REDHAMMER

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ CESTY: 120 min. viac menej po rovinke, trasa sa dá predĺžiť až po Čierťaž: +30 min.

HRA POČAS CESTY: Posadnutie prsteňa.

PRAVIDLÁ HRY: Počas cesty môže prísť animátor k decku, dá mu prsteň/atrapu a povie, že ho posadla moc prsteňa. Chalan sa musí rozbehnúť smerom dopredu. Ostatných úlohou je mu prsteň zobrať a vrátiť animátorovi.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Nenápadne a neočakávane rozdávať prstene (môžeme ich mať aj viac, a dávať naraz nech je sranda).

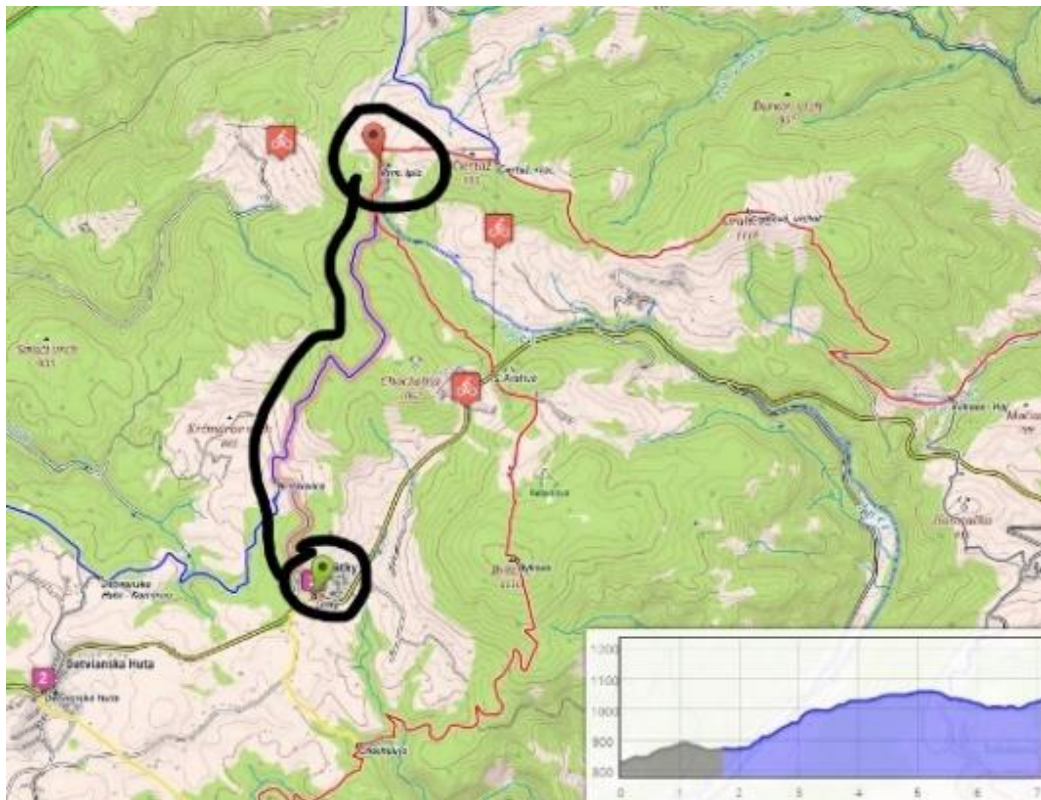
PÔMOCKY NA HRU: atrapy prsteňa (asi z kartónu, zo 3-4)

CESTA NASPÄŤ: Môžeme hrať tú istú hru, s tým, že posadnutá osoba teraz musí prsteň vziať Fordovi.

Na **SCÉNKU 9 DODATOK:** (rozhodovanie kam ďalej, či cez Rohanskú bránu alebo cez bane), je po ceste rozvojka modrá, červená. Scénka sa môže zahrať tam, prípadne kúsok ďalej na červenej, a potom sa otočíme a vrátime.

DEJ: SCÉNKA 7: Hobiti tesne po odchode z tábora začnú rozkladať svoje balíčky. Chodec ich zastaví. Prídeme na určené miesto a uvidíme Froda (ktorého sem priviedli včera v noci, aby ho Elrond ošetril) a elfa, ktorý ho včera zobral do Vododolu. Pred oficiálnym zasadnutím Elrondovej rady nasleduje duchovné privítanie – omša.

OMŠA, OBED



DEJ: Nasleduje Elrondova rada a.k.a. **SCÉNKA 8:** Gandalf Rade hovorí ako ho Saruman väznil, lebo Saruman sa pridral k Sauronovi. Spomenie ako utiekol. Elrond povie, že prsteň musí ísť preč z Vododolu, lebo nemôžu bojovať aj s Mordorom aj s Isengardom (tomu vládne Saruman) súčasne. Dozvieme sa, že Chodec je v skutočnosti Aragorn, syn Arathorna, Isildurov dedič a právoplatný kráľ Gondoru. Boromir Aragorna ako kráľa neuznáva (Boromirov otec Denethor je správcom Gondoru). Rada sa najprv dohaduje, že použijeme prsteň proti Mordoru. Nakoniec sa dohodneme, že sa vytvorí Spoločenstvo prsteňa, ktorého úlohou je odnieť prsteň do Mordoru a zničiť ho. Spoločenstvo tvoria: Frodo, Sam, Chicho, Pipin (všetko hobiti), Aragorn, Boromir (ľudia), Gandalf (čarodejník), Legolas (elf), Gimli (trpaslík). Nositeľom prsteňa sa stal Frodo. Spoločenstvo sa ihneď vydá na cestu do Mordoru. Tesne pred odchodom naspäť do tábora, Spoločenstvo vydá jednu cestou, ale po ceste sa začnú diať zvláštne veci – ako by nemali ísť touto cestou napr. začnú odnikadiaľ padať kamene, padne strom... počas cesty nasleduje **SCÉNKA 9:** Udeje sa zvláštna vec, niekto povie, že to robí Saruman. Ak uvidíme krdeľ vtákov, tak povieme, že to sú vtáky z Krebainy (Sarumanovi špehovia). Dohadujeme sa, že buď pôjdeme touto cestou alebo inou bezpečnejšou. Gandalfov návrh: pôjdeme cez priesmyk Caradrasu. Boromirov návrh: cez Rohanskú bránu, ale to je blízko Isengardu. Gimliho návrh: pôjdeme cez bane Morie, kde má bratranca Balina, ten nás privíta s radosťou a sudmi piva. Gandalf nechce ísť cez Moriu, lebo tam sídli Balrog z Khazad Dumu – ohnivý démon. Má rozhodnúť Frodo ako nositeľ prsteňa. Povie, že pôjdeme cez Moriu. Gandalf povie, vstúpiť do Morie sa dá z našej strany vstúpiť iba jednou cestou – brána. Pokračujeme v ceste (vraciam sa do tábora), počas cesty nasleduje **SCÉNKA 10:** Frodo povie Gandalfovi, že ich niečo sleduje. Gandalf odpovie, že to je Golum. Potom prídeme k bráne do Morie (les neďaleko našej chaty). Nasleduje **SCÉNKA 11:** Pri bráne do Morie visí hádanka v elfštine. Musíme najprv preložiť tú elfštinu a zistiť ako znie hádanka, potom vyriešiť hádanku. Máme síce na svojej strane elfov, ale ani oni nevedia prečítať hádanku, asi to je nejaké elfské nárečie.

AKTIVITA POOBEDE: VYLÚŠTENIE HÁDANKY V ELFŠTINE, OTVORENIE MORIE (LES PRI CHATE) – SEBO GUBA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 min

CIEL' HRY: Vylúštiť šifru a splniť úlohu, ktorá je na nej

PRAVIDLÁ HRY: Najprv musia chalani nájsť v okolí chaty vstup do Morie (šifra). Bude napísaná na kartóne, pod nápisom bude prepísaná na papieri vo vlastnej farbe skupinky. Každá skupinka má vlastnú. Troška si pozerú a potom animátor povie to vyzerá byť ako staršie písmo trpaslíkov/hobitov/ elfov/ludí. Záleží na tom kam idete, animátor dostane lístok kam treba ísť a kto tam bude. U neho treba splniť úlohu a dá vám nejaké písmenká. Až prejdete všetkých môžu začať lúštiť. Bude tam niečo toho zmyslu, že treba povedať formulku v jazyku čarodejníkov a pôjdu za čarodejníkom, aby im povedal formulu na otváranie brány. Bude to nejaká dlhá veta, ktorý si musia celú povedať pred vchodom do Morie (musia ju 3 krát ako celá skupinka povedať bez chyby, inak musia späť za čarodejníkom, aby ju povedal znova). Ak ju povedia správne bez chyby vyhrali.

Grófstvo: Prejsť dráhu bez topánok po kamienkoch. Hobiti si chránia posvätné miesta a spisy od špiny. Zoberú dáku knihu a prídu s ňou naspäť a v nej bude písmenko, v niektorých nemusí byť.

Vododol: Nájsť dané slová v 15 textoch(Každý člen skupiny pracuje na jednom). Hľadanie šifry v starých písmach. Potom podá knihy a skúste túto, to bude kniha so šifrou.

Erebor: Založiť vatru, musia doniesť drevo a spraviť malú hromádku, nemusia ju zapáliť. Prečo by som vám ukazoval staré knihy, keď vám môžem ukázať ako sa robíme diamanty. Doneste nejaké drevo a postavte vatru. Vytiahneš zapaľovač a začneš podpaľovať kameň, oni čakajú na reakciu, a trošku ignoruj že chcú šifru až keď sa ňu spýtajú. Keď sa ňu nebudú, tak sa spýtaj a prečo ste sem vlastne prišli?

Gondor: Rozsekať drevo/ konár. Ľudia meškajú v práci, nemajú čas na prezeranie knižnice.

PRIEBEH HRY: Hru vysvetlíme pri šifre, ale tak aby nebola vidieť. Potom ju musia nájsť a zobrať si papier zo šifrou. Potom už cestujú po všetkých národoch aby im pomohli s ich šifrou. Tam im dajú pár písmeniek, okrem ľudí tí im dajú papier s 3 písmenkami, ktoré sa najčastejšie vyskytujú v tej šifre (napríklad najčastejšie sa tam vyskytuje a tak oni musia spočítať ktorých písmeniek je tam a tak zistia ktoré je písmeno a) Ak prešli všetkých môžu ju začať lúštiť. Potom musia nájsť čarodejníka, ktorý im povie formulu na otvorenie dverí.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Animátori na stavisku: Z každej skupinky jeden. Keď prídu deti, privíta ich vo Vododole/Erebore..... a opýta čo tu hľadajú, oni že šifru chceme vylúštiť viete nám pomôcť a potom použite príbeh ktorý máte pri svojom meste. Animátori nech sú ďalej od seba, aby im to pripomenulo putovanie do iných národov. Ak spravia úlohu dáte im knihu oni listujú strany tam medzi nimi budú písmenká

Čarodej sa niekde potuluje, deti ho musia na konci nájsť.

PÔMOCKY NA HRU: šifra, nápis Moria, tenké knihy veľa (možno Bruno Ferrero), Nachystať slová, ktoré bude treba nájsť.

VEČERA, PO VEČERI BUDE VOLNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

ELRONDOVA RADA: Osobné hodnotenie, celotáborová hra, upratovanie izieb, posun deja.

DEJ: SCÉNKA 12: Gandalf dáva Frodovi Mitril – zázračné brnenie od Bilba.

VEČERNÁ HRA: BOJ S ORKAMI V MORII, HRA V LESE – JURO ČERY, MIŠO NEOGRÁDY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: podľa toho koľko bude potrebné ...Min 30min. Max 2hod

CIEL' HRY: Získať od ostatných skupiniek, čo najviac kolíkov. Vyhráva tá skupinka, ktorá bude mať na konci hry najväčší počet kolíkov.

PRAVIDLÁ HRY: Každá skupinka bude mať svoje územie a je proti všetkým ostatným skupinkám. Sk. dostane 3 kolíky a 20 prsteňov na začiatku hry. Sk. si následne prstene rozdelí medzi svojich členov, ale každý člen sk. musí mať aspoň jeden prsteň. Tieto „prstene,“ si len nakreslia na ruku, ale skupinka musí mať maximálne 20 prsteňov. Počet prsteňov nakreslených na rukách chalanov ostane celý čas istý, nemôže sa to meniť. Ale dvaja

členovia skupinky si nekreslia prstene, lebo každá skupinka ma jedného lekára, ktorý lieči chalanov vo svojej skupinke, ktorí budú chytení v cudzích územiach a ešte každá skupinka ma jedného bojovníka so zbraňou, ktorý musí ostať LEN na svojom uzemni, ale zastaví hocikoho iného z inej skupinky aj s veľkým počtom prsteňov. Lekár a bojovník tak CELÚ HRU a nemenia sa s nikým .

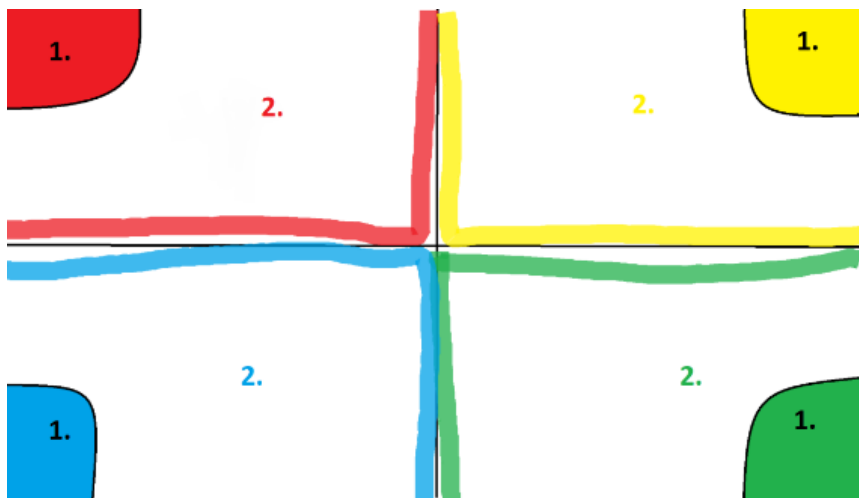
Čím ma chalan viac prsteňov tým je viac „silný,, a dôkaze chytať účinnejšie chalanov s nižším počtom prsteňom. Každý zo skupinky chytá ostatne skupinky len na svojom území. Na inom než svojom území môže byť len chytený. Keď niekoho chytia na inom uzemni, ale ma viac prsteňov než ten kto ho chytil, chytený môže bežať ďalej a zastaví ho len chalan s väčším počtom prsteňov.

Keď niekoho chytia a má menej prsteňov než ten kto ho chytil, musí si čupnúť a čakať na mieste dokým ho nezachráni tímový lekár. Keď chytia lekára tak ten si nečupne, ale musí sa vrátiť do svojej pevnosti(1.).

PRIEBEH HRY: Každá sk. si rozdelí najprv kto bude bojovník, lekár a následne ostatní si rozdelia prstene. Potom sa povie, že sa hra a každý sa snaží získať kolíky iných skupín. Skupinka, ktorej zoberú všetky kolíky hra ďalej, ale stále sa snaží zobrať kolíky iných skupiniek. Hra končí, keď sa skončí naplánovaný časový úsek (30min./1hod/2hod.)

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Niekedy sa určí (je to na nás :D), že sa rozbehne hocikoľko animátorov a unesú jedného člena z každej skupinky, jedno akého. A na určitý čas budú títo 4 chalani unesení a vrátia sa do hry keď povieme.

PÔMOCKY NA HRU: lana 2x veľké, 4x menšie na kruhy, 12 kolíkov, 4 druhy zbrani (jedna zbraň pre jednu skupinku), štyri farby krepáku (označíme tým lekárov), 4 farby(rovnaké ako krepák) fixiek tým sa budú kresliť prstene.



DEJ: Zvoláme nástup a pokračujeme v ceste: ideme do Morie (les), máme preloženú hádanku, Frodo ju vylúštil, odpoveď na ňu je Mellon (priateľ v elfštine). Vstupujeme do Morie. Putujeme spoločne lesom, prichádzame k zvláštnemu miestu. **SCÉNKA 13:** Zisťujeme, že Moria už viac nie je baňa, ale hrobka. Našli sme tam Balinov hrob (Gimliho bratranec). Gandalf nájde denník trpaslíka a číta ako ich presne na tomto mieste prepadli orkovia. Vtom aj nás prepadnú orkovia. Hráme hru, ale potom musíme ísť na ústup. Hru neukončíme oficiálne, iba všetkých zavoláme na ústup. **SCÉNKA 14:** Prídeme na tmavú lesnú cestu. Orkovia nás obkľúčia. Vyzerá to zle. V tom sa zjaví Balrog z Khazad Dumu (auto s nejakými úpravami – horiace fakle, iné horiace ornamente,...), všetci začneme utekať po lesnej ceste. Gandalf povie Aragornovi, aby viedol Spoločenstvo, Gandalf ide zdržať Balroga. Gandalf padne (to auto ho nejakto naberie a unesú ho). Gandalf zomiera v boji s Balrogom. Ostatní sa vracajú do tábora.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

3. DEŇ: STREDA 21.8.2019 – OCHOTA POMÔČŤ PRIATEĽOM V ŤAŽKOSTIACH

MYŠLIENKA DŇA: OCHOTA POMÔČŤ PRIATEĽOM V ŤAŽKOSTIACH

Chceme chalanov naučiť, že sme jedna veľká rodina, ktorá si má pomáhať. Naučiť ich pomôcť priateľovi aj keď momentálne mi to nevyhovuje, nechce sa mi, mám inú prácu... jednoducho vedieť sa premôcť. V príbehu orkovia uniesli Chicha a Pipina, je nebezpečné sa vydať za orkami, ale záchrana priateľa je vznešený cieľ.

DEJ: Ku koncu rozcvičky (počas toho ako cvičíme) ide **SCÉNKA 15:** Theodén sa správa divne, príde k chalanom, ktorí cvičia a zastaví ich. Najprv Rohančanov, potom chce, aby prestali aj ostatní. Prestanú cvičiť, potom odíde. Ostatní velitelia sa divia, že čo sa s ním deje. Po raňajkách (ako dojeme) nasleduje **SCÉNKA 16:** Aragorn hovorí, že sa musíme pripraviť na bitku o Stredozem. Postaví sa Theodén a hovorí, že on sa nebude pozeráť ako jeho ľud trpí a umiera v bitke. Dáva príkaz všetkým Rohančanom, aby sa nezúčastnili bitky. Rohan do žiadnej bitky nejde – ani proti Mordoru ani proti Isengardu. Potom odíde, že si ide zdriemnuť. Aragorn sa pýta Eoméra, že či Rohan počúvne svojho kráľa alebo pôjde do bitky. Eomér odpovedá, že slovo kráľa je zákon. Aragorn sa pýta všetkých Rohančanov, že či sú ochotní porušiť príkaz kráľa a vstúpiť ísť do bitky o našu slobodu. Nie je to problém iba Rohanu, ale všetkých národov v Stredozemi. Pýta: “Ste ochotní riskovať život a padnúť v boji proti Sauronovi a Sarumanovi a ich spoločenstvu dvoch veží?” Chalani povedia: áno. Ideme vyrábať zbrane na bitku.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

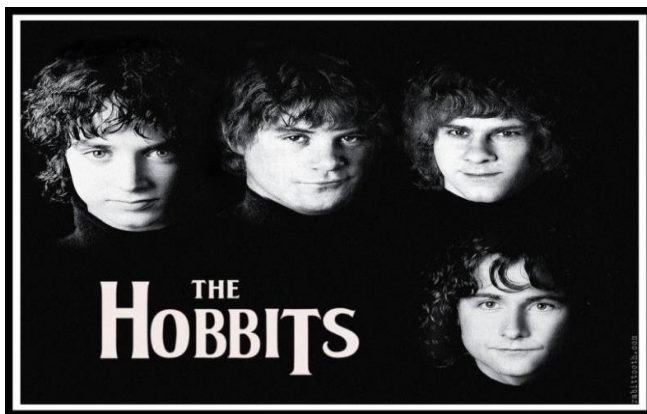
AKTIVITA DOOBEDA: VÝROBA ZBRANÍ NÁRODOV, PENOVÉ MEČE – FILIP DUJNÍČ

Budeme vyrábať penové meče z vodovodných rúrok a peny. Jeden chalan bude mať dlhý meč cca 1m.

PÔMOCKY NA HRU: pena, narezaná vodovodná rúra pre každého chalana, čierna a strieborná páska na koberce asi 14 kusov 50 metrová páska (3 pásky do skupiny a rezerva), orezávače, pílkly, nožnice.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: Ku koncu poobedného voľna ide **SCÉNKA 17:** Príde Frodo a začne kričať, že hľadá Aragorna. Popritom by tam mal prísť aj celý tábor. Frodo hovorí Aragornovi, že Boromir sa pokúsil zobrať mu prsteň. Pokračujú v rozhovore. Nieкто poznamená, že kde je Chicho a Pipin. Frodo ide do Mordoru sám. Aragorn ho pustí. Vtom sa ozve z diaľky lesa zvuk. Je to roh Gondoru. Boromir volá o pomoc. Bežíme tam, ale prideme neskoro. Boromir leží na zemi, má v sebe plno šípov, zomiera. Povie Aragornovi, že sklamal...rozprávajú sa. Boromir umrie. Aragorn hovorí, že Boromir sa pokúšal ochrániť Chicha a Pipina, lebo prišli Sarumanovi orkovia bielej ruky a uniesli ich. Ďalej hovorí, že určite si myslia, že Chicho a Pipin majú prsteň moci a berú ich do Isengardu k Sarumanovi. Musíme ich vystopovať predtým ako prídu do Isengardu.



AKTIVITA POBEDE: STOPOVANIE CHICHA A PIPINA, HĽADANIE STÔP – JURO ČRY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: podľa toho ako dáme dlhu trasu na stopovanie

CIEĽ HRY: Skupinka vyhrá, keď nájde Pipina. Hrá sa na čas. Každý Animátor na konečnom mieste stopuje čas skupinke.

PRAVIDLÁ HRY: Skupinky začnú naraz a nasledujú stopy. Skupinka sa musí držať pokope.

PRIEBEH HRY: Vymyslia sa úlohy na stopovanie napr. stopy na zemi, značky na stromoch, časti Pipinovo pláštú na zemi/stromoch, x krokov rovno doprava doľava, vedomostné otázky s dvoma odpoveďami, jedna pôjde doprava druhá doľava a len jedna odpoveď bude správna, pasáže s kompasmi na prejdenie.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Štyria animátori by mali hrať Pipina a Chicha (doplniť 2 postavy) a budú na konečných miestach, kam sa musia dostať skupinky.

PÔMOCKY NA HRU: 4 kompas, časti pláštá, papiere, nožnice, perá, lepiace pásky, 20m tenkého lana alebo šnúrky.

DEJ: Hráme hru, sledujeme stopy, počas hrania hry nasleduje **SCÉNKA 18:** Na zemi niekto nájde padnutý lístok z Lothorienu. Pokračujeme, prenasledujeme orkov, prídeme k vyhasínajúcejmu ohnisku, nájde sa v ňom malý hobití opasok. Myslíme si, že Chicho a Pipin sú mŕtvi. Zistíme, že sa oslobodili a ušli, stále sledujeme stopy, prídeme na určené miesto – Fangorský les. Nenájde sa tam Chicha a Pipina. Legolas hovorí, že cíti ako prichádza biely čarodejník – Saruman. Biely čarodejník nás napadne a vypadnú nám zbrane. Ukáže nám tvár. Nie je to Saruman, je to Gandalf Biely. Hovorí, že hobiti sú v poriadku. Postaral sa o nich ent Stromofúz, jeho priateľ. Hovorí, že má pre nás novú úlohu. Treba ísť oslobodiť kráľa Theodéna, lebo jeho myseľ napadol Saruman svojou mocou. Ideme naspäť na chatu. **SCÉNKA 19:** Gandalf oslobodí Theodéna.

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

ELRONDOVA RADA: Osobné hodnotenie, celotáborová hra, upratovanie izieb, posun deja.

DEJ: SCÉNKA 20: Na zasadnutí Rady Stredozeme sa začneme rozprávať o tom, že Sarumanovi orkovia už vyšli z Isengardu. Smerujú priamo ku nám. Podľa posledných informácií – budú tu zajtra doobeda. Treba si poriadne oddýchnuť a pripraviť sa na zajtrajší boj pred bránami nášho mesta. Bude to veľmi taktický boj. Povráva sa, že orkov je najmenej 10 000. Máme malú šancu na úspech. Ale nevzdáme sa, budeme bojovať. Večer vyhlásime pre každého voľno.

VEČERNÁ AKTIVITA: FUTBAL DETI VS. ANIMÁTORI, HRY,...TICHO PRED BÚRKOU

Okrem futbalu a spoločenských hier... mohli by sme si spoločenskú hru, ktorú vymyslel Šani ako náhradný program, prípadne Jozefov kvíz o Pánovi prsteňov, ktorý má byť v sobotu.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

4. DEŇ: ŠTVRTOK 22.8.2019 – ROZUM, STRATÉGIA

MYŠLIENKA DŇA: ROZUM, STRATÉGIA

Kresťan nemá byť sprostý tužko schovaný v kúte. Kresťan má vedieť premýšľať, sám sa rozhodovať, vedieť vyjadriť svoj názor. Najprv si treba názor vytvoriť. Aj Ježiš používal rozum, mal premyslený plán. V príbehu sa odohráva bitka o Helmovu roklinu, každá vojna aj bitka je o stratégií. Rozum je najmocnejšia zbraň.

DEJ: Počas rozcvičky, pri raňajkách hecujeme chalanov na bitku – ešte nevedia, že to bude strategická bitka.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: BITKA O HELMOVÚ ROKLINU, TAKTICKÁ HRA NA ŠTÝL BATTLE FOR MIDDLE EARTH – SEBO GUBA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 - 100 minút

CIEĽ HRY: dobyť nepriateľský hrad a zároveň chrániť svoj

PRAVIDLÁ HRY: Máme mapu, kde je vyznačený náš hrad. Nepriateľský musíme najprv nájsť a zničiť. Ako to spravíme? Musíme v našom meste postaviť budovy, ktoré nám posilňujú armádu. Ak bude armáda dostatočne silná, môže ísť dobiť nepriateľa. Najskôr sa tam, ale musí dostať. Prechod cez jedno políčko trvá deň a deň u nás trvá 3 minúty. Ak sa tam dostaneme musíme poraziť armádu v hrade. Armádu porazíme tak, že naša armáda bude silnejšia (silu armády vysvetlím neskôr, viď armáda). Potom treba v nepriateľskom hrade vydržať 3 dni. Po troch dňoch je hrad dobytý. Ak skupinka dobyje hrad skôr ako iná môže ísť pomôcť druhej skupinke, po dohode s ich veliteľom. Ale pozor nepriateľ môže tiež útočiť na náš hrad. Ich útoky sa ohlasujú 3 dni dopredu, kým sa dostanú do hradu.

Budovy: Na začiatku dňa dostane každý 5 zlatiek, za tieto zlatky môže stavať budovy a kúpiť si v budove tovar, čo predáva. Na začiatku má každý 50 zlatiek. Maximálne sa dá postaviť 6 budov. Stavba trvá deň, po skončení tohto dňa sa už môže v nej kupovať tovar. Stavba sa dá zbúrať. Trvá to 2 dni a zlatky sa nevrátia. Každá budova sa dá postaviť viac krát.

Názov Budovy	Koľko zlatiek stojí stavba	Čo robí
Farma	20	+5 zlatiek sa deň
Kováreň	30	Vylepšenia pre armády (viď vylepšenia)
Kasáreň	30	Kúpa vojakov (viď armáda)
Trh	30	Obchodovanie a dohody so spojencami, ak nemám nemôže sa uzavrieť dohoda
Bojová veža	50	+1 sila pri obraňovaní mesta
Siegeweapons (len Gondor)	30	Baranidlo (zničí mesto za deň, presúva sa ako vojak a dodáva +1 silu) 10 zlatiek

Výhody pre spojencov:

Gondor: Budova Siegeweapons, baranidlo stojí 10 zlatiek

Rohan: Prejdú za deň 2 políčka

Elfovia: Vidia o 2 políčka ďalej (ostatní vidia len to políčko, kde stoja)

Trpasľci: Lacnejšie vylepšenia o polovicu

Armáda: V kasárni sa dajú kupovať 2 druhy jednotiek

Pešiaci: 10 zlatiek, výcvik trvá 1 deň, sila 1

Vojaci: 30 zlatiek, výcvik trvá 3 dni, sila 2

Boj prebieha sa stane, keď sa 2 armády stretnú, vyhráva tá, ktorá má väčšiu silu. Slabšia armáda je úplne zničená. Silnejšia armáda stratí počet sily, ktorá mala slabšia armáda. Celkovo môžem mať iba 10 jednotiek pre jedného spojencu (napr. max je 4 pešiaci a 6 vojakov). Kupovať vojakov sa dá aj počas útoku na hrad.

Baranidlo sa nepočíta ako jednotka. Ak sa stane remíza, obi dve armády sú zničené

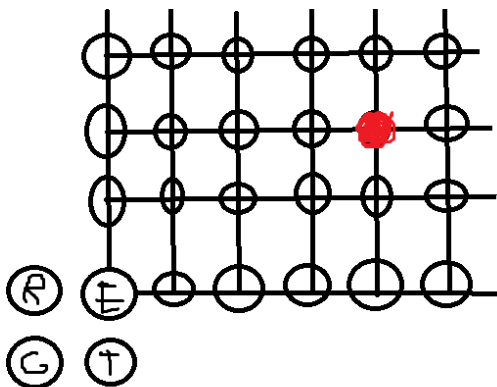
Vylepšenia: Ak mám kúpenú tovareň môžem si kúpiť plán vylepšenia a následne potom kúpiť to vylepšenie.

Vylepšenie platí len na 1 jednotku, nedá sa predať, ak ho jednotka má, má ho až dovtedy dokiaľ nezomrie. Ak zbúram kováreň nemôžem vylepšovať jednotky aj keď už mám plán kúpený.

Mitrilové vesty: plán 50 zlatiek,

vylepšenie jednotky: 20 zlatiek, pridá 1 silu jednotke

Náčrt mapy: Červená je nepriateľský hrad.



PRIEBEH HRY: Sebo vyberie veliteľa skupiny, skupinka sa môže o všetko radiť, ale posledné slovo má vždy veliteľ. Veliteľ na začiatku dňa si vyzdvihne peniaze od animátora zapisovača. Vráti sa do skupinky a majú 3 minúty sa čo kúpiť a kam posunúť armádu. Čo kúpiť? toto povedia zapisovačovi. Hýbačovi povedia kam posúvajú armádu. Hýbač dáva výsledky bitiek. Ak všetci dobyjú nepriateľské hrady, príde veľká nepriateľská armáda a zaženie ich do Helmovho žľabu, kde sa postupne budú čakať na túto nepremožiteľnú armádu. Posledný deň pred útokom však príde don Paľo ako Gandalf a Eomer Šani a zhodia všetky nepriateľské figúrky zo stola.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Hýbač: posúva armádou (figúrky z človeče nehnevaj sa) a ak je bitka vyhodnotí ju
 Zapisovateľ: Píše si kto si čo postavil a predáva vojakov
 Oznamovateľ: Sebo oznamuje útoky podľa veľkosti armád a sleduje hru či sa niečo

nekalé nedeje

Ostatný animátori: Sú pri skupinke (určite budú ľudia, ktorých tá hra nebude baviť, hlavne tí menší tak troška ich zabávať poprípade vysvetľujú a troška radia ako čo robiť)

PÔMOCKY NA HRU: Figúrky 5 farieb (skupinky + nepriateľ) 2 tvary (pešiaci a vojaci) aspoň 10 nepriateľov viac, mapa na hru (vyrobí Sebo), Papier pre zapisovača, Saleziánske peniaze.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: Po voľne nasleduje **SCÉNKA 21:** Gandalf hovorí, že sme vyhrali bitku o Helmovú roklinu. Nasleduje bitka o Stredozem. Dohadujeme sa, že Isengard je teraz veľmi oslabený, lebo Saruman utrpel veľké straty pri našej bitke doobeda. Ideme napadnúť oslabený Isengard. Ideme do Isengardu (môže to byť asi dedina Látky), tam nájdeme zamknutú vežu (alebo niečo také), v ktorej sa skrýva Saruman. **SCÉNKA 22:** Rozhovor so Sarumanom vo veži. On žiada o mier, ale Theodén to nechce dopustiť, lebo Saruman je zodpovedný za veľa utrpenia, ktoré zažil Theodénov ľud.

AKTIVITA POBEDE: HRA ENTER ROOM, VYRIEŠENIE HÁDANKY NA OTVORENIE SARUMANOVEJ VEŽE V ISENGARDE – JOŽO ZÁHORA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 2-3 hodiny

CIEĽ HRY: Dostať sa do veže (zvonica, hasičská zbrojnica)

PRAVIDLÁ HRY: Nejaké špeciálne pravidlá.

PRIEBEH HRY: Bude to niečo na princíp mestskej hry, budú sa musieť dostať na nejaké miesto kde budú musieť splniť úlohu, keď ju splnia dostanú indíciu, podľa ktorej budú musieť uhádnuť na aké ďalšie miesto sa musia dostať. Postup sa opakuje až pokiaľ neprídu k veži kde budú musieť vyriešiť osemsmernovku a čo im v nej vyjde z písmen ktoré ostali použijú ako heslo ak bude heslo správne dostanú sa do veže.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Budú na stanovištiach a budú dávať deťom úlohy a potom aj indície.

PÔMOCKY NA HRU: Pomôcky na stanovištia, papiere s indíciou pre každú skupinku na každé stanovište.

DEJ: Dostaneme sa do veže a nasleduje **SCÉNKA 23:** Gandalf zbaví Sarumana jeho moci a necháme ho ísť. Gandalf povie myšlienku z Hobita Neočakávaná cesta.

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

ELRONDOVA RADA: Osobné hodnotenie, celotáborová hra, upratovanie izieb, posun deja.

DEJ: Na Elrondovej rade sa velitelia rozprávajú. **SCÉNKA 24:** Porazili sme jedného nepriateľa, ostáva ešte jeden – ťažší. Dohodneme sa, že zajtra doobeda sa pripravíme a budeme trénovať na bitku proti Mordoru. Gandalf hovorí, že sa bojí, že poslal Froda na smrť. Aragorn povzbudzuje, že musíme dať Frodovi šancu na zničenie prsteňa. Mohli by sme spomenúť polámaný Narsil (meč), ktorý bude mať významnú rolu v ďalšom deji.

VEČERNÁ AKTIVITA: AKTÍVNA ASISTENCIA, FUTBAL, SPOLOČENSKÉ HRY, SKORÝ SPÁNOK

Okrem futbalu a spoločenských hier... mohli by sme si spoločenskú hru, ktorú vymyslel Šani ako náhradný program, prípadne Jozefov kvíz o Pánovi prsteňov, ktorý má byť v sobotu.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

NOČNÁ HRA: SKÚŠKA ODVAHY, POVOLANIE ARMÁDY MŔTVYCH – MAŤO KOYŠ

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 90 min.

CIEĽ HRY: Prísť späť do chaty po lane.

PRAVIDLÁ HRY/ PRIEBEH HRY: V lese sa natiahne dlhé lano, po ktorom budú deti po jednom/po dvoch chodiť smerom späť do chaty, lano však zrazu skončí a vtedy na deti niekto vybehne a nastraší ich. Potom im ukáže pokračovanie lana, ktoré už pôjde ku chate. Až keď sa dostanú ku chate môžu povolať armádu mŕtvych.

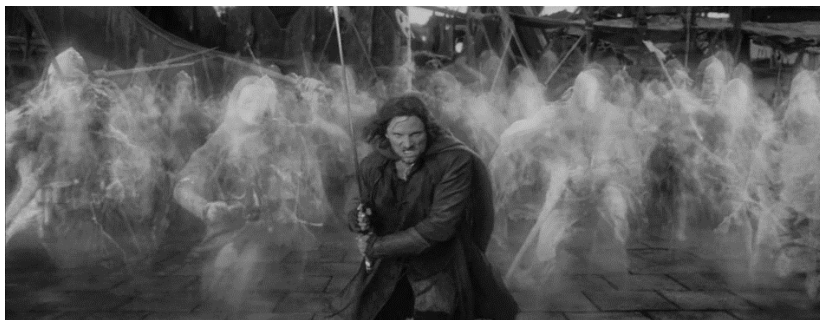
ÚLOHA ANIMÁTOROV: Brať deti do lesa a postupne posielat', jeden animátor bude deti strašiť.

PÔMOCKY NA HRU: Dve dlhé laná (prípadne viac)

NOČNÁ HRA, DEJ: V strede noci ich zobudíme a nastúpia si. **SCÉNKA 25:** Elrond nás všetkých zobudil. Lebo armáda Mordoru je veľmi početná, nemáme šancu proti nim. Potrebujeme pomoc. Elrond si spomenul, že kedysi dávno bola armáda, ktorá prisahala, že pôjdu pomôcť Gondorskému kráľovi v boji, ale neprišli.

Nesplnili svoju prísahu a padla na nich strašná kľatba. Sú prekliati – sú mŕtvi vo svete živých, kam nepatria. Mali by sme ich povolať, aby splnili svoju prísahu. Ale oni poslúchnu iba kráľa Gondoru. Elrond dáva Aragornovi skutý Narsil, ktorý má nové meno Anduril, plameň západu. Pomocou Andurilu Aragorn môže povolať armádu mŕtvych, aby splnili svoju prísahu.

DEJ: Na konci nočnej hry ide **SCÉNKA 26:** Na konci hry nájdeme kráľa armády mŕtvych. Aragorn vytiahne Anduril a hovorí mu, aby bojovali za nás a splnili tak svoju dávnu prísahu.



5. DEŇ: PIATOK 23.8.2019 – DÔVERA V PRIATEĽOV

MYŠLIENKA DŇA: DÔVERA V PRIATEĽOV

Aký by bol svet, keby som nedôveroval priateľom? Asi nás niektorí párkrát sklamali. Ale to neznamená, že vzájomnú dôveru si nemôžeme prehliť. A koľkokrát som priateľa sklamal ja? V príbehu Frodo a Sam idú zničiť Prsteň zatiaľ, čo ostatní upútávajú pozornosť bitkou pri bráne na seba, aby Frodo a Sam mali voľnejšiu cestu.

DEJ: Doobeda iba chalanov hecujeme na bitku, že vyhráme...

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA DOOBEDA: TRÉNING NA BOJ PROTI MORDORU – MIŠO REDHAMMER

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-120 min. hra sa dá ukončiť kedykoľvek.

CIEL HRY: Získať čo najvyššie hodnotenie a stať sa najsilnejším bojovníkom.

PRAVIDLÁ HRY: Deti sa trénujú na 5 stanoviskách, 6. je len pre najlepších. Ak splnia 1. úroveň, môžu sa pokúsiť o vyššiu. Mediale sa im zapisujú na papierik, ktorý bude mať každý z nich. Podľa nich sa boduje.

Niektoré veci sa ťažko vysvetľujú slovami. V prípade nejasností kontaktujte Miša R.

- 1. Prenos zranených**, „Lebo lepšie je byť poleno čo zachráni spolubojovníka a hneď skape, ako poleno čo iba skape.“
 1. úroveň – Preniesť zraneného (musia si nájsť dvojicu.) na vzdialenosť cca. 50m. (Môžeme zmeniť podľa uváženia)
 2. úroveň – Preniesť zraneného so zranením. Majú postrelenú ruku, nesmú ju použiť. Tá istá vzdialenosť.
 3. úroveň – Preniesť zraneného bez povšimnutia. Trasu musia prejsť v podrepe
- 2. Prekážková dráha.**
 1. úroveň – obyčajne prejsť dráhu
 2. úroveň – prejsť dráhu za určený čas. Určený čas odmeriame.
 3. úroveň – Zranený prejsť dráhu. Postrelená noha, nemôže ju použiť.(dotknúť sa zeme)
- 3. Posilňovanie.**
 1. úroveň – Cvičenia s palicou (Mišo vysvetlí) Držať palicu za koniec, musí byť vo vodorovnej polohe. 10 kľukov. Vedieť spraviť stojku o stenu (5 sekúnd, alebo aj menej)
 2. úroveň – Cvičenia s hrubšou/ťažšou palicou, 10 angličákov, stojka o stenu na 30 sekúnd
 3. úroveň – Cvičenia s ešte ťažšou palicou. Angličák+ kľuk s tlesknutím 10krát. Stojka o stenu na 60 sekúnd.
- 4. Hybnosť.**
 1. úroveň – Vedieť padnúť dozadu. (niečo ako nepodarený kotúľ vzad.)kotúľ vpred, postaviť sa bez pomoci rúk.
 2. úroveň – Padačka vbok, kotúľ vzad, za 30 sekúnd sa minimálne 10krát postaviť. Striktne z ľahu na vystreté nohy.
 3. úroveň – Vedieť padnúť dopredu. (vystretý do kľuku), prevrátený kotúľ – niekto sa ho musí naučiť. Za 30 sekúnd sa 8/9krát postaviť, bez rúk.
- 5. Tréning so zbraňami.** Na základe boja z hry kingdom come: deliverance. Tam bude Mišo R.
 1. úroveň – Základné bloky a útoky. Musia predviesť nejaký ako tak vyzerajúci sparing.
 2. úroveň – naučiť sa nejaké kombá.
 3. úroveň – techniky blok a úder v jednom pohybe.
- 6. Sparring s animátormi.** Žiadne úrovne, iba pre srandu, animátor môže ohodnotiť výkon dieťaťa.

PRIEBEH HRY: Stanoviská sa rozdelia, decká sú voľné môžu ísť kamkoľvek. Sú iba 2 obmedzenia: Na stanovisko 5. môžu ísť iba s bronzovými medailami za 1,2,3,4. Na stanovisko 6 iba so striebornými za 1,2,3,4,5. Na stanovisku im animátor ukáže čo je ich úloha, môžu si to vyskúšať, nacvičiť. Keď budú chcieť ísť na ostro prídu za animátorom. Za predpokladu, že sa budú tvoriť rady, ak úlohu nezvládnu, 2 pokus dostanú až keď si vystoja rad.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Vysvetľovať úlohy, hodnotiť ich výkon. Máme 6 stanovísk. 5 má na starosti Mišo R. Na stanoviská sa rozdelíme podľa dohody. Platí, že animátor by mal vedieť ukázať alebo predviesť veci, čo deti robia na stanovisku.

PÔMOCKY NA HRU: Na prekážkovú dráhu čo sa nájde: laná, laty, lopty, lavička, čokoľvek... Ostatné aktivity: 3 palice, rôznej váhy/dĺžky, Papierová tabuľka pre každé dieťa, kam sa budú zapisovať body.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: Po poobednom voľne ideme do Mordoru, k Čiernej bráne. Tam nás čaká armáda Mordoru a Sauronove oko. Najprv idú Gandalf, Aragorn a spol. a zavolajú pána Temnej zeme. Armáda Mordoru vyšle posla. **SCÉNKA 27:** Rozhovor s poslom Mordoru pred Čiernou bránou. Posol nám ukazuje Frodov Mitril, že Frodov Mitril je mŕtvý. Aragorn tomu neverí a zaútočí na posla mečom, on sa stiahne. Armáda Mordoru zúri. Gandalf, Aragorn sa vracia k ostatným. Aragornova reč pred bojom.

AKTIVITA POBEDE: HRA A BITKA TELO NA TELO PROTI MORDORU – ADAM DULÍN

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90 - 110 minút

CIEĽ HRY: Získať čo najviac vyplnených zoznamov s vojakmi z Mordoru. Na koniec hromadná bitka na odpútanie pozornosti Sauronovho oka, aby Frodo mohol zničiť prsteň v Hore osudu.

PRAVIDLÁ HRY:

ARMÁDA MORDORU

Armáda Mordoru bude mať 2 typy bojovníkov: vojaci (nachádzajú sa na 8 stanoviskách) – ku vojakom budú chodiť chalani na súboje, strážnici (mimo ochranných kruhov) – šermujú/strieľajú šípy/chytajú chalanov.

ZOZNAM

Bojovník z každej rasy dostane prázdny zoznam vojakov armády z Mordoru. Zoznamy nebudú rovnaké, bude viac variácií. Na začiatku však nebudú vedieť kto je kto, a na ktorom stanovisku sa daný vojak z Mordoru nachádza. Ak nájde 1. vojaka zo zoznamu a vyhrá súboj, animátor mu podpíše papierik. Podpisy sa musia zbierať postupne (napr. ak nemá podpísaného 1. a 2. vojaka z Mordoru, nemôže získať podpis od 3. vojaka z Mordoru). Vyplnené a prázdne zoznamy sa budú zbierať u *Kováča*.

ŽIVOT

Každý chalan má na začiatku hry 1 život (1 štipec). Neskôr môže získať vylepšenie (pozri VYLEPŠENIA). Ak niekoho chyti strážnici, prichádza o život (vezmú mu štipec). Ak chce súťažiť, musí mať viditeľne pripnutý štipec. Život sa dá obnoviť v *Studni oživenia* za kliky, drepy, brušáky (modrá farba na mape). Strážnici majú neobmedzené množstvo životov.

VYLEPŠENIA

Vylepšenia sa dajú získať u *Kováča* (červená farba na mape). Ak sa bojovníkovi podarí získať 1. vyplnený zoznam má nárok na 1. vylepšenie – BRNENIE (+1 život = celkovo 2 životy). Bude to mať označené na ruke + bude mať pripnuté 2 štipce. Po získaní 2. vyplneného zoznamu má nárok na 2. vylepšenie – ČEPEĽ (+1 extra hod kockou). Po získaní 3. vyplneného zoznamu, má nárok na 3. vylepšenie – OHNIVÉ ŠÍPY (nemusí hádzať kockou, automaticky vyhráva súboj). Vylepšenia sa získavajú za brušáky/kliky/drepy (resp. podľa situácie).

SÚBOJ

Prebieha hodom kockou. Kto hodí vyššie číslo, vyhráva. Neskôr je možné získať vylepšenia (pozri VYLEPŠENIA). Zrejme bude viacero chalanov v ochrannom kruhu, vytvoria rad a budú čakať.

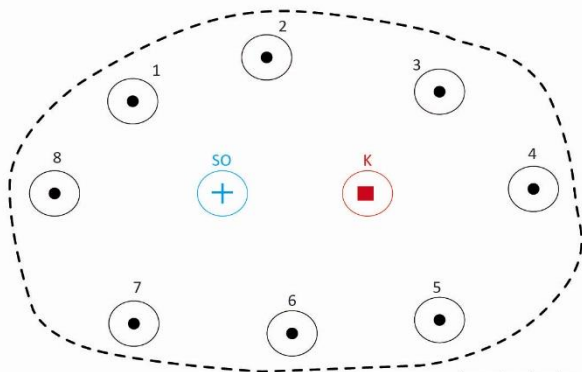
PRIEBEH HRY: Na začiatku sa chalanom rozdájú prázdne zoznamy s vojakmi z Mordoru. Nebude však jasné, ktorý vojak sa nachádza na ktorom stanovisku. Chalan príde so zoznamom na stanovisko, ukáže animátorovi zoznam, animátor povie áno – vtedy nastáva súboj. Ak vyhrá, animátor mu dá podpis. Ak súboj prehrá, ide nakoniec radu a má šancu hádzať ešte raz. Ak by to nebol on, povie nie a bojovník ide hľadať ďalej. Je dôležité, aby ostatní bojovníci čakajúci v rade nezistili hneď kto je kto. Na koniec (10 min) hromadná bitka so zbraňami na odpútanie pozornosti Sauronovho oka.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Vojaci z Mordoru na 8 stanoviskách – 8 animátori (hádzu kocky), v *Studni oživenia* 1 animátor (za kliky a brušáky pripína štipce), 1-2 animátori u *Kováča* (vylepšenia + rozdávanie prázdnych papierikov), ostatní animátori strážnici – chytanie chalanov.

PÔMOCKY NA HRU: štipce (cca 250 – 300 ks), vytlačené zoznamy, fixky/perá, kužele na ohraničenie územia, hracie kocky, nádoby na hádzanie kociek.

OHYZD BOJOVNÍK	
OHYZD LUKOSTRELEC	
JASKYNNÝ TROL	
HORSKÝ TROL	
BOJOVÝ TROL	
BARANIDLO	
KATAPULT	
NAZGÚL	

zoznam



hracia plocha

DEJ: Bojujeme s orkami. **SCÉNKA 28:** Zrazu Sauronove oko padne, armáda Mordoru sa vzdáva, utečie. Frodo zničil prsteň moci. Ideme hľadať Froda, nájdeme ho pri Hore osudu, je v bezvedomí. Vraciame sa do tábora.

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

ELRONDOVA RADA: Osobné hodnotenie, celotáborová hra, upratovanie izieb, posun deja.

DEJ: Na Elrondovej rade ide **SCÉNKA 29:** Oslavujeme víťazstvo. Frodo sa preberie z bezvedomia, privítame sa s ním. Gimli a Legolas majú súboj v pití.



VEČERNÁ AKTIVITA: OSLAVA VÍŤAZSTVA, NÁRODY ROZKLADAJÚ OHNE, BENGÁLSKE OHNE – AĎO GUBA

PÔMOCKY NA HRU: Houfnica, veľa vosku (starý paškál, sviečky,...), nádoba na nalievanie vody z konzervy, kýbeľ na vodu (prípadne hasenie).

DEJ: Frodo slávnostne hodí Prsteň moci do Hory osudu – Bengálsky oheň.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

6. DEŇ: SOBOTA 24.8.2019 – ŽIADNA ŠPECIÁLNA TÉMA

MYŠLIENKA DŇA: Myšlienku dňa máme z evanjelia.

RÁNO: ASI BEZ ROZCVÍČKY. MODLITBY A RAŇAJKY BUDÚ

AKTIVITA DOOBEDA: KVÍZ NA TÉMU PÁN PRSTEŇOV – JOŽO ZÁHORA

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 60 – 90 minút

CIEĽ HRY: odpovedať na vo najviac otázok správne

PRAVIDLÁ HRY: skupinky sa nemôžu medzi sebou radiť, každá skupinka si zvolí svojho zástupcu ktorý bude odpovedať na otázky sám a zároveň ostatní členovia skupinky sa dohodnú na odpovedi

PRIEBEH HRY: Ako klasický kvíz ale keďže každá skupinka si zvolí zástupcu, každá skupinka odpovie v podstate 2 krát, raz zástupca a druhý krát ostatní členovia

ÚLOHA ANIMÁTOROV: sedieť a chillovať

PÔMOCKY NA HRU: 8 papierov a 8 pier

OMŠA, OBED

DEJ: SCÉNKA 30: Rozlúčenie, Frodo a Bilbo idú s elfami do Valinoru (zasľúbená zem elfov)

DOKONČENIE CELOTÁBOROVEJ HRY, VYHODNOTENIE TÁBORA, BALENIE, CESTA DOMOV

KONIEC TÁBORA ☹️ ☹️ ☹️

NÁHRADNÝ PROGRAM V PRÍPADE DAŽĎA – ŠANI MATUŠKA

MOŽNOSŤ 1: SPOLOČENSKÁ HRA – SILA PRSTEŇA, UPRAVENÉ ACTIVITY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 - 60 minút

CIEĽ HRY: Nájst Froda

PRAVIDLÁ HRY: Skupina na ťahu si vyberie kartu podľa políčka na ktorom stojí. Ak začína alebo stojí na koncovom mieste tak si môže vybrať zo všetkých troch (ukazovanie, pantomíma, rozprávanie). Jeden zo skupiny prednáša postupne z vrchu slová. Ak skupina neuhádne žiadne tak si ťahajú postih. Ak uhádnu 2 tak sa posúvajú o 1 miesto. Ak všetky tak sa aj posúvajú aj si potiahnu poklad. Ešte pred ťahaním karty so slovami môže skupina použiť jeden poklad. Postihy sa automaticky používajú vždy.

PRIEBEH HRY: Keď skupina príde na koncové miesto, tak odhalí, čo je pod ním. Frodo znamená výhru. Pri Gandalfovi si skupina potiahne 3 postihy. Ak je tam Sam, tak skupina si tajne pozrie ostatné koncové miesta. Ak Bilbo tak sa zahalia ostatné koncové miesta a zamiešajú. Ak skupina stojí na práve zamiešanom mieste, tak na ich začiatku ťahu sa odhalí dané miesto.

PÔMOCKY NA HRU: Balenie hry Sila Prsteňa.

POZNÁMKA : Hra je určená pre 4 skupiny, no je vhodné aby skupiny neprekročili 6 členov. Samozrejme ich môže byť aj viac, ale mierne sa stratí jednotlivá zapojenosť členov.

MOŽNOSŤ 2: UHÁDNI VÝPRAVU, UPRAVENÝ LOGIC

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: veľmi flexibilné časové ohraničenie. 30 - 120 minút.

CIEĽ HRY: Zistiť čo najviac výprav.

PRAVIDLÁ HRY: Také isté ako uhádni poradie farebného kódu na 10 pokusov, len namiesto farieb budú hrdinovia z Pána prsteňov.

PRIEBEH HRY: V jednej miestnosti budú všetky skupiny mať hárky s perami kde si tipnú zostavu / alebo už rozumne vydedukujú ak nejdú prvý krát a potom bežia do miestnosti kde sú animátori a oni im skontrolujú zostavu, či uhádli hrdinu / hrdinov a ak áno, či aj jeho miesto. Vráti sa a proces sa opakuje maximálne 10krát. Ak prekročí limit tak musí začať s novou výpravou.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: overovať zostavy, ktoré im deti prinesú.

PÔMOCKY NA HRU: zoznam výprav, papiere a perá.

MOŽNOSŤ 3: POZERANIE FILMOV TRILÓGIE PÁN PRSTEŇOV/HOBBIT



1.GRÓFSTVO, HOBITI – ŠANI, FILIP, DŽAMAL 2.GONDOR, ĽUDIA – MIŠO N., SEBO, PALI

1	Bagin Július	15
2	Slezák Matej	15
3	Viglaský Matej	14
4	Solár Daniel	13
5	Valentko Juraj	13
6	Šuran Šimon	12
7	Gottweis Viliam	12
8	Kotásek Lukáš	12
9	Kuzmický Tomáš	11
10	Socha Matias Marián	11
11	Zuzák Daniel	11
12	Kern Alex	10
13	Zelenay Filip	9
14		
15		

1	Záhora Daniel	15
2	Socha Simeon Marián	15
3	Striženec Matej	14
4	Adame Dominik	14
5	Masaryk Adrián	13
6	Zuzák Samuel	13
7	Farkaš Marek	12
8	Kullač Karol	11
9	Linhart Marek	11
10	Koyš Jakub	11
11	Patane Samuele	10
12	Szarás Šimon	10
13	Nigel Marco	9
14		
15		

3.VODODOL, ELFOVIA – ADAM, JOZEF

1	Gottweis Ján	15
2	Kern Šimon	15
3	Valentko Matej	14
4	Řežucha Martin	14
5	Zambor Matej	13
6	Farkaš Felix	13
7	Cagarda Adam	12
8	Madunický Filip	11
9	Kalafut Jakub	11
10	Baričiak Torben	11
11	Zuzák Juraj	10
12	Bičkoš Dominik	9
13	Gottweis Richard	9
14		
15		

4.EREBOR, TRPASLÍCI – TOMÁŠ, MAŤO

1	Kotásek Samuel	15
2	Boroš František	14
3	Vakrčka Jakub	14
4	Koteles Ondrej	14
5	Linhart Martin	13
6	Puffler Oliver	12
7	Nemessányi Matej	12
8	Šimek Peter	12
9	Mravec Lukáš	12
10	Leskovský Tomáš	11
11	Beliš Július	10
12	Řežucha Filip	10
13	Nigel Oliver	10
14		
15		