

CHALANSKÝ TÁBOR

2020

THE HOBBIT



Deň	Myšlienka dňa	Dej	Časť dňa	Aktivita	Zodpovední
1.	Svet nie je v knihách, je tam vonku. Prekonanie sa	Rozprávanie príbehu, sformovanie družiny, ideme na dobrodružstvo získať poklad a domovinu, trolovia	doobeda	Hra o ubytovanie: Prístavy	Dali
			poobede	Tvorivé dielne	Tomaš, Sebo
			večer/noc	Boj s trolmi: záchrana koní a zajatých	Dali, Marek
2.	Sme jedno spoločenstvo	Získanie info o mape, stretnutie Elironda, napadnutie orkami, útek pred Grizlom	doobeda	Športový turnaj, športy trpaslíkov	Šani
			poobede	Rozlúštenie rún na mape do Ereboru	Paťo
			večer/noc	Boj s orkami - akčná hra v lese	Šani, Mišo
3.	Pomoc druhým - aj tým menej sympatickým	Pomoc Grizla, cesta do Temnohvozdu, zajatie elfami, stretnutie s Thranduilom, útek z väzenia	doobeda	Celodenný výlet do Temnohvozdu	Mišo, Jožo
			poobede	Hra: vyslobodenie sa od elfov	Mišo, Jožo
			večer/noc	Kvíz na tému Hobit, Stredozem, iné hry	Ad'o
4.	Nádej nezomiera	Kradnutie zbraní z Jazerného mesta, dohoda so starostom, Durinov deň - otvorenie Ereboru	doobeda	Hra v dedine Látky: kradnutie zbraní	Jožo, Marek
			poobede	Futbal: animátori vs. deti, iné aktivity	všetci
			večer/noc	Otvorenie vchodu do Osamelej Hory	Tomaš
5.	Odpustenie - cesta priateľstva	Stretnutie so Smaugom, smrť Smauga, získanie pokladu, Bitka piatich armád, pohreb zomrelých	doobeda	Hra na lúke proti drakovi (auto)	Juro
			poobede	Bitka Piatich armád	Sebo
			večer/noc	Zakladanie ohňov, opekačka, houfnice	Ad'o, Tomaš
6.	Bez témy	Bilbo sa lúči s trpaslíkmi	doobeda	Iba balenie, skorý odchod	Tomaš, Dali
			-	Dažďový program	Šani, Jožo

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI

Aďo Guba, Tomáš Chalányi, Dalibor Zedek, Paťo Rosival, Šani Matuška, Sebo Guba, Jožo Záhora, Mišo Redhammer, Matej Remiáš, Marek Zužo, Juro Čery, Jozef Fister, Maťo Fabián SDB, Pali Seman SDB

ZDRAVOTNÍK: Marek Zužo

ROZDELENIE CHALANOV DO SKUPINIEK: Na poslednej strane brožúry.

PRÍBEH: Držíme sa príbehu filmov trilógie Hobita – 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 jednotlivé rody trpaslíkov

ROD RILI (red, červený) – Fili (Šani Matuška), Kili (Jožo Záhora)

ROD BALUR (blue, modrý) – Bofur (Tomáš Chalányi), Bombur (Marek Zužo)

ROD FUNDIN (yellow, žltý) – Balin (Dalibor Zedek), Dwalin (Mišo Redhammer)

ROD GRÓIN (green, zelený) – Óin (Paťo Rosival), Glóin (Marek Remiáš), Ori (Jozef Fister)

BEZ SKUPINY – Thorin (Aďo Guba), Gandalf (Sebo), Bilbo Bublík (Juro Čery), Maťo Fabián, Pali Seman

VEČERNÉ ZASADANIE KHUZDUL: Volá sa Khuzdul, 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 stretnutí Khuzdul za ich snahu počas dňa. Povýšených vyberú animátori skupiny. Môžu povyšovať ľubovoľný počet chalanov, pokojne aj celú skupinu. Ale iba tých, ktorí si to zaslúžia. Chalani môžu byť povýšení za rôzne zásluhy do daných **hodností**, ktorých je 11. Ak chalan získa určitý počet hodností, tak postúpi v spoločenskom rebríčku vyššie a získa daný **titul trpaslíka**.

HODNOSTI

Mysliteľ: rozlúštiť hlavolam, ktorý bude zverejnený

Opportunista: pomoc animátorovi

Hecovač: hecovanie svojho rodu

Lukostrelec: strelba lukom na terč

Historik: odpoveď na otázky z histórie Stredozeme, dejovej línie

Pamätník: odpoveď na otázky týkajúcich sa Durinovho rodu

Kartograf: odpoveď na otázky týkajúcich sa mapy Stredozeme

Bojovník: súboj proti animátorovi s penovými zbraňami

Šenkár: školenie u majstra šenkára

Mastičkár: školenie u majstra zdravotníka

Baník: školenie u majstra baníka

TITUL TRPASLÍKA

0. **Trpaslíček v exile:** toto sú všetci chalani na začiatku tábora
1. **Člen družiny Thorina Dubina:** treba aspoň 2 hodností
2. **Ereborčan, Trpaslík z Ereboru:** treba aspoň 4 hodností
3. **Majster trpaslík:** treba aspoň 7 hodností
4. **Syn Durina:** treba aspoň 10 hodností

CELOTÁBOROVA HRA: BUDOVANIE VLASTNEJ USADLOSTI

CIEĽ HRY: Cieľom hry je vybudovať osadu s čo najvyššou hodnotou budov v nej.

PRIEBEH HRY: Za každý deň dostanú skupiny ohodnotenie zlatkami, 12,10,8,6 podľa umiestnenia. Za dané zlatky budú môcť nakupovať budovy. Budovy budú získavať vždy točením v kolese šťastia, jedna skupinka bude môcť vždy točiť len 2x, za každý deň. Následne sa budú môcť rozhodnúť či danú stavbu chcú postaviť alebo nie. Počas dňa môžu členovia skupiniek riešiť hlavolamy za ktoré dostanú bonusové zlatky.

PÔMOCKY NA HRU: 4x nákres osady, ruleta s budovami, kartičky budov, zlatky

1.DEŇ: PONDELOK 24.8.2020 – SVET NIE JE V KNIHÁCH, JE TAM VONKU

MYŠLIENKA DŇA: SVET NIE JE V KNIHÁCH, JE TAM VONKU. PREKONANIE SA.

Chceme chalanov naučiť, že reálny svet nenájde v knihách, príbehoch, televízií alebo počítačových hrách. Najlepšie zážitky sú tie, keď sa prekonáme podobne ako Bilbo, vyjdeme zo svojej bubliny a vydáme sa do sveta na dobrodružstvo.

DE: Chalani vystúpia z autobusu, hneď si nastúpia. Nasleduje **SCÉNKA 1:** Bilbo privíta chalanov v Stredozemí (ďaleká krajina za dávnych čias), predstaví sa (Dobré ráno...) a začne rozprávať o Grófstve a hobitoch (medzitým ostatní animátori sa oblečú do oblekov). Príde Gandalf spolu so skupinou trpaslíkov, sú neznámi. Rozhovor Bilbo a Gandalf. Gandalf predstaví seba a trpaslíkov. Gandalf pozýva Bilba (aj ostatných) na dobrodružstvo. Bilbo sa zľakne a schová sa. Rozdelíme chalanov do rodov trpaslíkov. Gandalf pozýva aj chalanov na dobrodružstvo. Predtým musia poďakovať hobitom za pohostinnosť a pomôcť im pri práci. Nasleduje hra o ubytovanie, ktorá bude aj hodnotená do celotáborovej hry.

AKTIVITA DOOBEDA: HRA O UBYTOVANIE: PRÍSTAVY – DALI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 1 hodina

CIEĽ HRY: Získať potrebnú sumu peňazí na zakúpenie izby.

PRAVIDLÁ HRY: Prepisovať sumu v papierovej peňaženke smie len animátor. Kapacita každej izby musí byť obsadená. Kto nedokáže zarobiť peniaze na izbu, izba mu bude pridelená animátorom.

PRIEBEH HRY: Deti dostanú ponuku izieb, pričom každá izba bude stáť istú sumu. Deti pre jej získanie budú musieť obchodovať a zarobiť si peniaze na izbu v ktorej sa chcú ubytovať. Peniaze sa im budú účtovať dohromady ako chcú spolu bývať. Na lúke budú rozmiestnení animátori ktorí budú predávať ale aj vykupovať suroviny, každý animátor bude mať inú výkupnú a inú predajnú cenu. Kapacita surovín, ktoré môže dieťa vlastniť je obmedzená, pre rozšírenie bude potrebná kúpa licencie na väčšiu prepravu. K dispozícii bude aj ilegálny obchod, kde je riziko zatknutia a zloženie kaucie iným členom. Deti budú kontrolované colníkmi, ktorí dohliadajú na priebeh hry. Po chytení colníkom je dieťa povinné preukázať sa papierovou peňaženkou. V prípade prekročenia dovoleného limitu mu bude zhabaný prevyšujúci tovar, v prípade prevozu zakázaných látok mu bude zhabaná všetká hotovosť a udelený časový trest popri prípade kaucia, možná zaplatiť iným členom. V hre budú aj šmejdi ktorí po chytení dieťaťa môžu ukradnúť ľubovoľný počet aktuálne získaných peňazí. V hre bude aj predajca licencií, ktoré za istú sumu môžu obchodnícky pomôcť.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Robiť predavačov, dealera (predávať bežné suroviny ale aj zakázané suroviny), Robiť colníkov (dohliadať či dieťa prepravuje povolený počet surovín, dohliadať či niekto neobchoduje so zakázaným tovarom), Robiť šmejda (okrádať deti o ľubovoľnú sumu peňazí), Predajca licencií.

PÔMOCKY NA HRU: Papierové tácky (ako na opekánie), Perá pre animátorov, Plagát s rozložením izieb, Cenník so surovinami pre každého animátora (počas hry sa budú vymieňať medzi animátormi), Ponuka licencií

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

AKTIVITA POOBEDE: TVORIVÉ DIELNE – TOMÁŠ, SEBO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 až 180 minút

CIĽ HRY: Výroba predmetov typických pre trpaslíkov - vestu, bradu a kto chce dobrovoľne aj náramok

PRAVIDLÁ HRY: Brada: Jednorazové rúško sa nafarbí na čierne/ hnedá/ žltá (Podľa farby vlasov). Musí sa pred tým rozprostrieť. Uviaže sa nilon okolo držiakov na uši. Na tento nilon si budú viazať hrubé špagáty, ktoré budú akoby fúzy.

Vesta: Vystrihnú sa otvory na ruku. Na chrbát si môžu namaľovať znak rodu a aj nejaká hobia písmenká.

Zapínať sa môže zicherkou

Náramok: Desiatok ruženca. Vystrihnú si dĺžku 0,5m (záleží od veľkosti ruky) a robia uzlíky. Pred posledným uzlov sa tam uviaže svätá medaila a zauzlí sa koniec.

PRIEBEH HRY: V okolí chaty budú stanoviská kam budú chodiť skupinky, (vždy na jednom stanovisku bude jedna skupinka) na týchto stanoviskách budú vyrábať jednotlivé veci, brada, vesta, náramok, nákras pre celotáborovú hru.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: pomáhať na stanoviskách s výrobou vecí

PÔMOCKY NA HRU: 70x Jednorazových rúšok, 5x3 Polypropylénový špagát (3 farby), čierna a žltá a hnedá farba, nilon, biele plachty (pre zabudlivcov), nožnice 10x, fixy, farby rodov, zicherky, 2mm lano na náramky 50m, štetce, runy na vestu, vodové a temperové farby, výkresy

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

KHUZDUL: Vyhodnotenie hry o ubytovanie, vyhodnotenie poriadku v Stredozemi (upratovanie izieb), celotáborová hra (Khuzdul je súkromný a tajný jazyk trpaslíkov vytvorený Tolkienom, tento názov budeme používať na zhromaždenie rodov).

DEJ: Hneď ako bude šero/tma, tak sa zhromaždíme pri ohni (treba povedať, aby chalani na stretnutie pri ohni prišli oblečení ako do lesa,...). Nejakí animátori ho musia založiť. Nasleduje **SCÉNKA 2:** Pustíme na stenu chaty úsek filmu, v ktorom sa rozpráva o tom ako drak Smaug napadol Erebor a zobral trpaslíkom domovinu. Potom rozhovor pri ohni. Trpaslíci sa pýtajú či príde niekto na pomoc. Thorin hovorí, že nie. Chcú zlákať Bilba, lebo je hobit (pre draka neznámy) a môže im pomôcť ukradnúť Arkenstone. Dajú mu podpísať zmluvu. Hovoria o podmienkach, Bilbo zhrozený odpadne. Gandalf ho preberie. Bilbo nechce ísť, odchádza od ohňa, zmluvu necháva tam. (Potom ostatní chalani idú k ohňu podpísať zmluvu, každý jeden za svoj rod. Potom ju vyvesíme v jedálni.) Vtom prichádza jeden z trpaslíkov a hovorí, že niekto nám ukradol kone. Ideme do lese ich hľadať. Počas cesty, nasleduje **SCÉNKA 3:** Trpaslíci uzatvárajú stávkky, či sa Bilbo vráti a podpíše zmluvu, väčšina stavila, že nepríde. Gandalf stavil, že príde. Bilbo príde, podpísal zmluvu. Vyrovňovanie účtov. Vyšleme na prieskum Filiho a Kiliho. Oni prídu, že trolovia nám ukradli kone.

VEČERNÁ HRA: BOJ PROTI TROLOM, ZÁCHRANA KONÍ A ZAJATÝCH

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Hru budeme hrať cca 1 hod 30 min. Hra končí zajatím všetkých detí alebo porazením všetkých trolov.

CIĽ HRY: Cieľom hry je zachrániť všetkých unesených členov zo skupinky, získať určitý počet koní pre získanie zbrane a eliminovať čo najviac trolov. Bodované bude poradie získania zbrane, počet zajatých členov a eliminovaných trolov na skupinku

PRAVIDLÁ HRY: Neatakovať trolov palicami z lesa, eliminovať trola je možné len po získaní meča.

Nemanipulovať s faklami v lese, ktoré slúžia na ohraničenie lesa.

PRIEBEH HRY: Skupinka si pred lesom vytvorí svoju základňu, kde si budú zhromažďovať nazbierané veci, všetky skupinky budú mať základňu bezprostredne pri sebe v jednej línii, pre lepšie ustráženie detí. Po vstupe do lesa bude ich úlohou záchrana uväznených členov, pritom si budú musieť dávať pozor na chytajúcich trolov,

ktorí ich môžu taktiež uväzniť. Oslobodení členovia ale aj ostatní musia zbierať v lese kartičky s koňmi, ktoré budú rozmiestnené po celom lese, trolí ich popri tom chytajú a uväzňujú. Po odovzdaní 30tich koňov za skupinku Gandalfovi, dostane skupinka dva meče s ktorými musí zasiahnuť trola. Trol po zasiahnutí mečom musí byť privedený na základňu skupinky.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Po večeri uniesť z každej skupinky 2 členov a priviazať v lese, animátori sa prezlečú za trola a budú vyčkávať v tichosti na pozícii v lese. Gandalf a Bilbo vysvetlia hru, potom ostanú s deťmi a počas hry sa budú zdržiavať bezprostredne na základni skupiniek.

PÔMOCKY NA HRU: Papierové kone cca 120 ks, eurobal 4x, Meče 2 na skupinku, Masky trolov, fakle na ohraničenie lesa, izolepy, pero a papier pre Gandalfa na zapisovanie poradia.

DEJ: Po hre **SCÉNKA 4:** Thorin začne nadávať na Bilba, že medzi nás nepatrí.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

2. DEŇ: UTOROK 25.8.2020 – SME JEDNO SPOLOČENSTVO

MYŠLIENKA DŇA: SME JEDNO SPOLOČENSTVO

Snažíme sa chalanov naučiť, že všetci tvoríme jedno spoločenstvo. Môže to byť rodina, Cirkev, trieda v škole... aj na táboře sme spoločenstvo. Thorin sa našťaval včera na Bilba, že sa nechal zajať trolmi a museli sme riskovať, aby sme ho zachránili. Každý jeden je členom spoločenstva.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

DEJ: SCÉNKA 5: Pri rannom nástupe nejakí animátori povedia, že v trolskej jaskyni našli nejaké zbrane. Gandalf povie, že ich vyrobili elfovia. Rozdelíme si zbrane. Gandalf dáva Bilbovi malý meč. Hovorí myšlienku... Gandalf navrhuje, aby sme išli do lesov za Lordom Elrondom, ktorý by nám mohol pomôcť v preložení rún na našej mape do Ereboru. Thorin nechce pomoc elfov, lebo dávnejšie nepomohli jeho rodine. Thorin a Gandalf sa nezhodnú. Gandalf odchádza našťavaný... čakáme na neho, doobeda budeme mať športový turnaj.

AKTIVITA DOOBEDA: ŠPORTOVÝ TURNAJ, ŠPORTY TRPASLÍKOV - ŠANI

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 4x20 minút pričom sa dá pridať alebo odobrať zápas

CIEĽ HRY: vyhrať čo najviac zápasov v futbale a softbale

PRAVIDLÁ HRY: Futbal poznáme. Softbal sa hrá na 2 zmeny. Raz jedna skupina odpaľuje. Druhá chytá a nadhadzuje. Keď prvá skupina už nemá nikoho na pólke tak sa vymenia. Odpaľovač má 3 pokusy na to aby odpálil. Platný odpal je keď lopta je v rámci ihriska a za nadhadzovacou métou. Po odpale sa odpaľovač môže rozhodnúť bežať na ďalšiu métu a taktiež aj predchádzajúci odpaľovači, ktorí sa nachádzajú na ostatných métach. Avšak ak druhá skupina chytí loptu bez toho aby spadla na zem tak všetci odpaľovači, ktorí sa pohli z mét vypadávajú. Ak padne lopta na zem tak ju treba hodiť nadhadzovačovi, ktorí ju musí hodiť o svoju métu. Kým sa tak nestane tak odpaľovači na métach môžu bežať ďalej. Keď odpaľovač dobehne späť na začiatok a teda prebehne 4 méty tak skupina dostáva bod a znovu odpaľuje ten čo dobehol.

PRIEBEH HRY: Naraz sa budú hrať obidve hry. Podľa softbalu sa bude určovať dĺžka futbalu. Rozpis zápasov kde vľavo hrajú softbal a vpravo hrajú futbal. (A B C D sú jednotlivé skupiny)

AB CD

BD AC

DC AB

AC BD

ÚLOHA ANIMÁTOROV: dávať pozor na deti (hlavne pri odpaľovaní) a robiť rozhodcu.

PÔMOCKY NA HRU: futbalová lopta, pálky, tenisové lopty, kužele (poprípade drevené méty).

OMŠA, OBED, POOBEDNÁ VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: SCÉNKA 6: Po poobednom voľne bude nástup. Gandalf sa vrátil, pokračuje vo svojom rozhovore s Thorinom. Thorin sa musí rozhodnúť, že či žiadať o pomoc Elronda alebo nie. Nevieme, čo je napísané na mape do Ereboru. Thorin má na konečné rozhodnutie čas, lebo aj tak potrebujeme rozlúštiť runy, na ktoré Elrondovu pomoc nepotrebujeme.

AKTIVITA POOBEDE: ROZLÚŠTENIE RÚN NA MAPE DO EREBORU - PAŤO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-150 minút (podľa šikovnosti chalanov)

CIEL HRY: Získať Thorinovú mapu a vylúštenie prvej časti rún

PRAVIDLÁ HRY: Decká budú musieť postupne lúštiť šifry a po vylúštení šifry sa rozhodnúť, ktorým smerom sa pohnú. Keď sa dostanú na ďalšie stanovisko (strom označený červeným/ oranžovým krepákom), z obálky si vyberú ďalšiu šifru. Keď sa rozhodnú zle, aj vtedy sa dostanú do cieľa, ale bude im to trvať dlhšie. Ak by sa dlho nevedeli vymotať zo šifry, môžu si zobrať pomôcku, ktorá ich bude stať 10 minút času v celkovom hodnotení. Ak by im ani táto nepomohla, môžu získať ešte nápoje druhého stupňa, ale táto stojí ďalších 10 minút a k tomu sa pridáva nejaké znevýhodnenie (náhodne sa vytiahne – napr. niektorí musia ísť poslepiacky, nemôžu chvíľu rozprávať, iba polovica skupiny môže chodiť, ostatných musia niesť,...). Keď získajú poslednú šifru a vylúšia ju, získajú aj štvrtinu mapy a animátor napíše čas, kedy skončili.

PRIEBEH HRY: Na začiatku im povieme, že sú v hre rôzne šifry. Niekedy používame veľkú slovenskú abecedu, niekedy sa používa iba anglická abeceda. Chodia ako skupinka, každý odkaz má rovnaký úvod a rovnaký záver, vďaka čomu niektoré veci môžu byť jednoduchšie.

Môžu sa na každom stanovišti rozhodovať, ale keď sa už demokraticky rozhodnú, tak to musia dodržať (často sa budú rozhodovať, že nemusia tomu celkom rozumieť a rozhodnú sa skoro náhodne, hoci ak je tam nejaký blázon do Stredozeme, jeho vedomosti sa môžu hodiť). Minimum šifier, ktoré musia vylúštiť, je 5, keď sa budú rozhodovať extrémne zle, môžu musieť vylúštiť. Šifry obsahujú viacero viet, niektoré šifry budú môcť lúštiť v jednotlivých vetách samostatne. Vždy tam budú inštrukcie, kam ísť ďalej. Pri niektorých šifrách budú doplňujúce informácie priamo na papieri. Na konci hry sa musia všetky skupinky spojiť a zložiť mapu, odkaz na mape dostanú každý ten istý.

Čo sa týka škodenia iným tímom, nad tým som nerozmýšľal, ale ak by to bolo treba, tak to môžem nejak doplniť.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Animátori sú so skupinkou a dávajú pozor, aby sa zapájali viacerí do lúštenia. Okrem toho v prehľadovej tabuľke značia, že ktoré šifry lúštili a či potrebovali nejaké pomôcky. Ak sú decká už príliš zúfalé, tak sa môžu zapojiť aj do lúštenia. Takisto dodám prehľadnejšiu prehľadovú mapu (krajšia mapa z jednej šifry) a v prípade núdze (keď by decká išli úplne mimo), tak ich usmerní a navedie na cestu.

PÔMOCKY NA HRU: obálky (cca. 30), šifry (dodám), prehľadová tabuľka (dodám), kompas (4), červený/oranžový krepák, lepiaca páska, nožnice, dostatok papierov a pier na lúštenie šifier, jeden z animátorov potrebuje mobil (na meranie času + pomôcka pri jednej indícii)

Poznámka: Vyhovovalo by mi, ak by sa príbeh upravil, že Gandalf neodovzdá priamo mapu, ale povie, že dostal od Thráina šifrovanú správu, ako sa dostať k ukrytej mape (hoci to nie je až tak podstatné, prípadne

VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

KHUZDUL: Vyhodnotenie nočnej hry – trolovia, kone, hry s rozlúštením mapy, vyhodnotenie poriadku v Stredozemí (upratovanie izieb), celotáborová hra. Na konci Khuzdulu Gandalf povie, že vie kam máme ísť, aby sme sa dozvedeli, čo je napísané na mape. Ideme zase do lesa...

DEJ: Sme v lese, Gandalf povie, nech čakáme chvíľu na neho. Posadíme si. Nasleduje **SCÉNKA 7:** Bilbo počuje z lesa divné zvuky. Fili a Kili ho začnú strašiť Bilba, že to sú orkovia. Robia si srandu z Bilba, ten je vystrašený. Thorin im vyhubuje, že nočný prepád orkov nie je sranda. Balin chalanom začne vysvetľovať, že Thorin nenávidí orkov z prostého dôvodu – Azog zabil jeho deda, Balin rozpráva príbeh. Keď skončí, tak príde Gandalf

s neznámou postavou – je to Elrond. Trpaslíci naštvaní, že Gandalf ich zaviedol k nepriateľovi (trpaslíci a elfovia sa nemajú moc radi). Gandalf vysvetľuje, že Elrond je priateľ. Gandalf Elrondovi hovorí, že sme v trolskej jaskyni našli meče. Elrond ich predstaví, vyrobili ich elfovia. To znamená, že ak sú nablízku orkovia, tak začnú svietiť na modro. Potom Thorin mu nakoniec nechotne dá mapu, Elrond pri mesiaci preloží text: Posledný lúč Durinovho dňa ukáže na kľúčovú dierku. Bofur si uvedomí, že Bilbo sa snaží vykradnúť preč. Bilbo hovorí, že Thorin má pravdu, že medzi nich nepatrí. Bilbo chce odísť. Bofur ukáže na jeho meč, svieti na modro – prichádzajú orkovia.

VEČERNÁ HRA: BOJ PROTI ORKOM, HRA V LESE – ŠANI, MIŠO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: záleží na nás (30-120min)

CIEĽ HRY: zničiť most, aby sme zastavili goblinov.

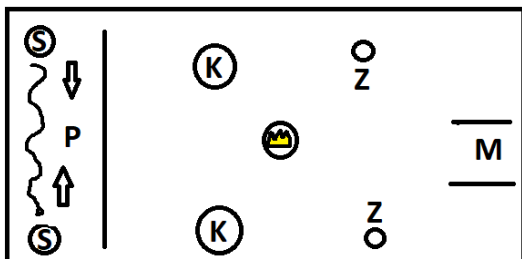
PRAVIDLÁ HRY: 2 skupinky spojíme, aby boli všetci v 2 skupinkách. (S) Hlavná úloha je zobrať kamene (K) a dostať ich na most (M). Animátori naháňajú. Niektorý majú zbrane.

Mapa – Skupinky majú svoj domček (S) Naháňa sa od čiary (lano) vyššie. Na ostrovčekoch (K,Z, koruna) sa nechytá. Pri moste sú po bokoch čiary z kužeľov cez ktoré nesmú chalani prejsť.

Súboje – ak animátor chytí dieťa, pošle ho naspäť do domčeka a vezme mu všetky zlatky a kameň (ak má) Ak má animátor zbraň, chytený chalan si musí čupnúť a počkať na niekoho druhého aby ho prišiel zobrať do domčeka.

Ak má dieťa zbraň a zasiahne animátora bez zbrane, animátor mu zoberie zbraň a odíde z poľa. Ak má animátor zbraň nastáva duel, kto prví zasiahne vyhráva.

Zlatky – Zlatka sa dá získať prefúrikovaním priekopy. (medzi skupinkami). Zlatku dostáva fúrik. Využiť sa dajú u prievozníka (P) na aukcii, alebo u kráľa goblinov. (korunka)



PRIEBEH HRY: Chalani sa snažia získať kamene a dostať ich na druhú stranu lúky (zničiť most). Animátori ich naháňajú. Niektorý chalani sa dostanú k zbraňam, ak trafia animátora bez zbrane, animátor mu zoberie zbraň a odíde z poľa. Ak má animátor zbraň nastáva duel, kto prví zasiahne vyhráva. Hra končí keď povieme.

Skupinka s viacerými kameňmi na moste vyhráva.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: 1 – prievozník, 1 kráľ goblinov, 3 strážcovia, zvyšok goblini – naháňajú.

Prievozník dáva zlatky, každých 5 minút vyvoláva aukciu. Na aukcii ponúka kameň, alebo prievoz na ľubovoľné políčko na mape.

Kráľ goblinov pošťve 1 animátora naháňať iba 1 skupinku. Cena 6 zlatiek (chalani nevedia) – vždy zoberie všetky zlatky.

3 animátori budú strážiť most (2) a kráľa (1), môžu sa striedať s ostatnými.

PÔMOCKY NA HRU: kužele, meče, papierové gule, zlatky (drievka, kamene), 3 laná (1 dlhé, 2 5-10m stačia)

DEJ: Ku koncu hry **SCÉNKA 8:** Prichádza Azog. Thorin s dubovou vetvou (Oakenshield) mu ide oproti. Majú súboj, Azog ho zhodí na zem. Prikáže poskokovi, aby mu priniesol jeho hlavu. Bilbo Thorina zachráni. Spolu s ostatnými trpaslíkmi prinúti Azoga a orkov k úteku. Thorin sa ospravedľuje Bilbovi. Je rád, že je súčasťou

družiny. Vtom príde nejaký trpaslík, že sa k nám blíži niečo obrovské. Gandalf sa pýta či to malo podobu čierneho medveda. Áno, čo najrýchlejšie ideme do chaty – útek. Gandalf povie, že ráno nás čaká špeciálny nástup v jedálni, nikto nesmie ísť ráno von.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

3. DEŇ: STREDA 26.8.2019 – POMOC DRUHÝM, AJ TÝM MENEJ SYMPATICKÝM

MYŠLIENKA DŇA: POMOC DRUHÝM, AJ TÝM MENEJ SYMPATICKÝM.

Chceme chalanov naučiť, že ako kresťania musíme pomáhať všetkým ľuďom – bez výnimky. V príbehu elfovia a trpaslíci nemajú dobré vzťahy kvôli nezhodám v minulosti. Ani jedna strana si nechce priznať chybu. Nechú si pomáhať a to nie je správne.

DEJ: Ráno je nástup v jedálni. **SCÉNKA 9:** Pozorujeme, že vonku pred chatou niekto rúbe drevo. Gandalf povie, že to je Grizlo – kožomenič (raz človek, raz medveď). Najprv ide von Gandalf a Bilbo. Predstavia sa Grizlovi. Postupne všetci trpaslíci. Nakoniec aj chalani vyjdú von, Grizlo dáva tvrdú, drevorubačskú rozcvíčku. Grizlo hovorí, že nemá rád trpaslíkov, ale orkov nemá rád viac. Takže nám pomôže na našej ďalšej ceste, ukáže cestu do Temnohvozdu. Varuje nás, že tam žijú elfovia, ktorí nemajú radi trpaslíkov (možno ešte viac ako on).

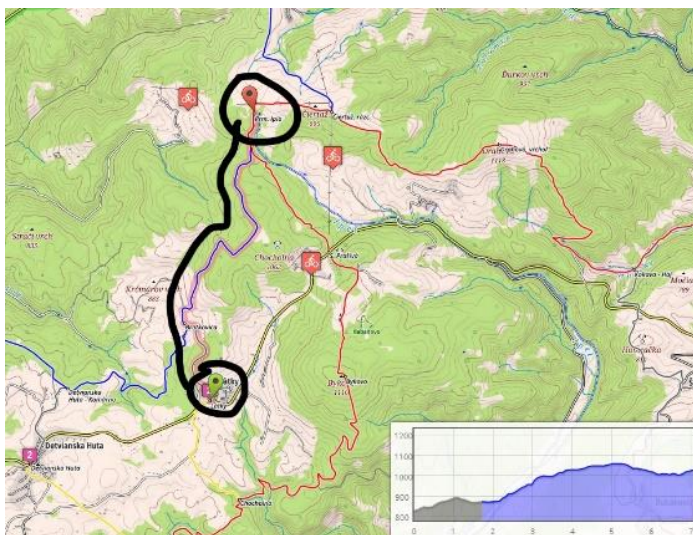
RÁNO: ROZCVÍČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

AKTIVITA: CELODENNÝ VÝLET DO PRÍRODY, IDEME DO TEMNOHVOZDU

CIEĽ: Prameň Ipľa, znovu...

ODHADNUTÁ DĹŽKA TRASY: 120min. (2x)

DEJ: Thorin a nejakí animátori odvedú pár chalanov, túto skupinu zajmú elfovia. **SCÉNKA 10:** Ostatní si uvedomia, že pár trpaslíkov chýba. Potom sa ozvú elfovia s kráľom Thranduilom, ktorí držia zajatých trpaslíkov. Rozhovor Thranduil a Thorin. Thorin sa s Thranduilom nedohodne. Takže ostatní musia zachrániť zajatých.



OMŠA, OBED

AKTIVITA POBEDE: ZÁCHRANA TRPASLÍKOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 20min

CIEL HRY: Vybraný trpaslíci musia prejsť prekážkovú dráhu. Boduje sa čas

PRAVIDLÁ HRY: Prekážková dráha bude vyznačená, počas ich behu budú ostreľovaný papierovými guľami, za každé trafenie bude penalizácia 10s. Trafený môžu mať ďalší deň nejakej nevýhody.

PRIEBEH HRY: Po obede si vytipujeme zopár chalanov, ktorý budú uväznený, príde Bilbo, ktorý ich vyslobodí a po jednom bude púšťať.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Bilbo posielal deti, pár animátorov je so zvyškom detí a ostatný ohadzujú.

PÔMOCKY NA HRU: papierovú guľu, laná, kužele,

VEČERA, PO VEČERI BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

KHUZDUL: Osobné hodnotenie, celotábtorová hra, upratovanie izieb, posun deja.

VEČERNÁ AKTIVITA: KVÍZ HOBIT– AĎO (JURO VALÍČEK NAKÓDIL KVÍZ)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30min

CIEL HRY: Získať, čo najviac bodov za odpovede na otázky

PRIEBEH HRY: Premietajú pomocou PC na stenu. Budú rôzne okruhy – mapa Stredozeme, Durinov rod, história Stredozeme, časová os nášho príbehu, tvory v Stredozemi,... a potom budú rôzne hodnoty: napr. 5 bodov, 10 bodov, 20, bodov atď. Je na rade jeden rod – nejaký iný rod im vyberie okruh, tento rod si vyberie bodovú hodnotu. Tam bude otázka. Otázka za 5 bodov bude ľahšia ako za 10 bodov atď. Príklad: Okruh Durinov rod, hodnota 5 bodov, otázka – Ako sa volal otec Thorina? Majú nejaký čas na odpoveď. Potom Okruh Durinov rod, hodnota 20 bodov, otázka – Akou smrťou zomrel Dain I, Thorinov predok? Odpovede budú rozvešané po našej hlavnej miestnosti, ktoré budú mať možnosť prečítať si hocikedy počas voľna – treba im to povedať 1. deň, že sa im to zide. Na stene bude rodokmeň Durina aj s poznámkami, nejaké veci z histórie Stredozeme, mapa Stredozeme,...

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Byť so svojou skupinkou, dávať pozor, aby nerobili bordel. Nepomáhať s odpoveďami.

PÔMOCKY NA HRU: pripravený kvíz, notebook, projektor, repráky, HDMI kábel, časomera

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

4. DEŇ: ŠTVRTOK 27.8.2020 – NÁDEJ NEZOMIERA

MYŠLIENKA DŇA: NÁDEJ NEZOMIERA

Nádej je krásna kresťanská čnosť. Viera, nádej, láska. Kresťania máme mať nádej. Trpaslíci si mysleli, že výprava je neúspešná. Bilbo stále veril. Vďaka nemu trpaslíci mohli vo výprave pokračovať, lebo mal nádej.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

DEJ: Nastal Durinov deň, takže posledný lúč tohto dňa ukáže na kľúčovú dierku v Hore. Niekedy ráno príde na nástup Bard. **SCÉNKA 11:** Bard nám priniesol zbrane na boj. Nie sme s nimi spokojní, sú to fejk zbrane. Potom nám povie, že v Jazernom meste je zbrojnica, v ktorej sú uložené skutočné zbrane. Ideme do dediny Látky, ideme hrať hru.

AKTIVITA DOOBEDA: KRADNUTIE ZBRANÍ Z JAZERNÉHO MESTA (DEDINA LÁTKY) – JOŽO, MAREK

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 100-180 minút

CIEL HRY: Získať čo najviac mečov pre skupinku

PRAVIDLÁ HRY: Neatakovať animátorov získanými mečmi, nekraďnúť iným skupinkám meče

PRIEBEH HRY: V dedine bude miesto, na ktorom budú meče, ktoré budú musieť deti kraďnúť. Deti budú mať svoje domčeky niekde pri sebe na jednom mieste alebo aj od seba, podľa našej dohody, kde si budú nosiť ukradnuté meče. Animátori budú chodiť v okolí „skladu zbraní“ a budú chytať tých, ktorí ukradnú zbrane. Tí, ktorí zbrane nemajú chytať nebudú. Ak bude chytený chalan so zbraňou, zbraň sa mu zoberie a bude vrátená do „skladu zbraní“, chalan pôjde do väzenia, ktoré bude okolo nejakého stromu, z pletiva alebo lanom, a bude pri ňom animátor. Bude tam musieť byť určitý čas napr. 3 minúty. Po tomto čase budú znovu pustené. Hra končí keď sa minú všetky zbrane, alebo po časovom limite, kedy sa animátori zhromaždia pri „sklade“ a nebudú sa dať kraďnúť zbrane.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Chytať deti so zbraňami po dedine, strážiť „sklad“, strážiť väzenie

PÔMOCKY NA HRU: Penové zbrane cca všetky xd (budú v „sklade“ a budú mať aj animátori), laná alebo pletivo na väzenie, kužele na vyznačenie domčeka pre deti

DEJ: Po hre k nám príde starosta dediny aj s Bardom. **SCÉNKA 12:** Starosta nás obviní z krádeže, chce nás dať do väzenia. Thorin sa predstaví ako kráľ trpaslíkov a dá starostovi slovo, že ak sa nám podarí zmocniť sa pokladu, ktorí stráži Smaug, tak im dá časť pokladu, ktorá im patrí. Starosta neverí. Potom sa Bilbo za Thorina zaručí. Potom starosta súhlasí. Bard nesúhlasí, lebo si myslí, že do dediny neprinesieme poklad, ale iba dračí oheň. Ale starosta má väčšie slovo.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: Musíme počkať do večera, lebo až posledný lúč tohto dňa ukáže na kľúčovú dierku od Ereboru. Takže máme voľno...

AKTIVITA POBEDE: FUTBAL ANIMÁTORI VS. DETI, INÉ AKTIVITY

Netreba rozpisovať. Pomôcka – futbalová lopta.

KHUZDUL: Vyhodnotenie hier, vyhodnotenie poriadku v Stredozemi (upratovanie izieb), celotáborová hra. Na konci Khuzdulu: **SCÉNKA 13:** Thorin dáva Bilbovi Mithril ako dar.

DEJ: Ideme nájsť tajný vchod do Hory.

VEČERNÁ AKTIVITA: OTVORENIE VCHODU DO OSAMELEJ HORY, HRA V LESE

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 80-100 minút

CIEĽ HRY: Cieľom hry je poskladať mapu na ktorej bude vyznačený vchod do Osamelej hory

PRAVIDLÁ HRY: Pri zbieraní útržkov mapy môže každý zobrať len jednu časť a tú potom odniesť na stanovisko, ať potom môže ísť po ďalšiu časť.

PRIEBEH HRY: Každá skupinka sa rozdelí na 2 časti, jedna časť zostane v okolí chaty a druhá pôjde cez cestu na lúku/les. V okolí chaty a aj na lúke budú rozmiestnené útržky mapy ktoré bude musieť skupinka nájsť a poskladať. Ak bude mapa poskladaná jeden zástupca skupinky pôjde tomu druhému oznámiť kde je určené miesto na mape. (skladačka z okolia chaty odkazuje na miesto na lúke a zase naopak) ak skupinky nájdu miesta ktoré boli zaznačené na mapách bude ich tam čakať ďalšia indícia ktorú budú musieť rozlúštiť aby sa dostali ku vchodu do osamelej hory kde bude nasledovať scénka

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Dávať pozor aby nikto zbytočne nebehal cez cestu

PÔMOCKY NA HRU: plány mapy rozstrihané na puzzle,

DEJ: Po hre, v ktorej sme našli tajný vchod. Teraz ho musíme otvoriť. **SCÉNKA 14:** Thorin aj ostatní trpaslíci nadšení, vracajú sa po dlhých rokoch do domoviny. Slnko zapadá, posledný lúč Slnka by mal ukázať na kľúčovú dierku. Nič sa nestane. Thorin prikáže v panike, aby dvere otvorili násilím. Nepomohlo. Thorin sklamaný dáva

mapu Bilbovi. Strhne si kľúč od Hory a hodí ho na zem. Thorin a trpaslíci odchádzajú. Bilbo sa zamyslí. Príde na to, že posledný lúč dňa je mesačný lúč, nie slnečný. Takže mesačný lúč ukáže na kľúčovú dierku. Bilbo volá trpaslíkov naspäť. Vráti sa, otvorí tajný vchod do Hory, takže Bilbo zachránil výpravu. Potom Bilbo ide do Hory sám – musí ukradnúť Arkenstone. Balin mu hovorí, že ak tam je drak, tak nech ho nezobudí. Ostatní sa vraciame do chaty.

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

5. DEŇ: PIATOK 28.8.2020 – ODPUSTENIE, CESTA PRIATEĽSTVA

MYŠLIENKA DŇA: ODPUSTENIE, CESTA PRIATEĽSTVA

Thorin sa najprv naštal na Bilba, lebo mu nedal Arkenstone, ktorý patrí Thorinovi. Bilbo mu ho nechcel dať, lebo ten kameň skazil Thorinovi srdce. Neskôr si Thorin uvedomí, že Bilbo sa zachoval ako skutočný priateľ a žiada odpustenie. Takto sa má správať pravý kresťan.

RÁNO: ROZCVIČKA, MODLITBY, RAŇAJKY

DEJ: SCÉNKA 15: Po raňajkách príde Bilbo. Hovorí, že drak žije, prebudil ho. Už sa nechce do Hory vrátiť, je to samovražda. Thorin ho zastaví mečom. Thorin hovorí, že ideme do Hory. Bilbo nás vedie, prideme na lúku. Stretieme sa s drakom – auto prezlečené na draka. Rozhovor Thorina s drakom. Drak nechce opustiť Osamelú Horu, jediná možnosť je zabiť ho.

AKTIVITA DOOBEDA: HRA NA LÚKE PROTI DRAKOVÍ (AUTO) - JURO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 min

CIEĽ HRY: Nahádzať čo najviac „šípov,, do auta. Skupinka, ktorá bude mať najviac svojich papierových gúl v aute tak vyhrala. „Šíp,, je farebná papierová guľka

PRAVIDLÁ HRY: Každý člen skupinky zbiera zlato, s ktorým následne beží ku minciarovi, ktorý premení zlato na zlatku. So Zlatkou beží buď do obchodu č.1, kde si kúpi drevo na šíp. alebo do obchodu č.2, kde si kúpi hrot na šíp. Na to aby mali hotový šíp musia mať drevo a aj hrot. Šíp získajú u kováča, ktorý im ho urobí za jednu zlatku. Tam dostanú farebnú papierovú guľu, ktorú sa snažia trafiť do auta. Auto bude mať otvorené všetky okna, ale bude mať aj ochrancov a ak netrafia šíp, tak animátori pri aute budú zbierať tieto „použitie šípy,, a vrátia ich naspäť ku kováčovi. Animátori stále počas hry môžu chytať chalanov a brať im suroviny alebo všetko čo majú pri sebe a potom sa budú musieť vrátiť spať do svojho územia. Keď niekoho chyť špeciálny Drakov pomocník tak ten zoberie aj suroviny, ale aj chytené dieťa potrestá tak, že mu zaviaže ruky aj nohy a nechá ho na ihrisku. Musí byť tak zaviazaný aby sa nemohol hýbať. Buď sa dostane z toho sám alebo ho skupinka donesie naspäť do svojho územia, kde budú nožnice, ktoré musia ostať tam.

PRIEBEH HRY: Hra začne a skupinky idú zbierať najprv zlato. Potom sa musí premeniť na zlatky, za ktoré sa následne kupujú časti na šíp (drevo, hrot). Ak ma skupinka tieto dve časti potrebuje ešte jednu zlatku na výrobu šípu. Keď dostanú šíp(farebná guľka) tak sa snažia trafiť do okna auta aby to skončilo v aute a na konci hry sa spočítajú papierové guľky a vyháva skupina s najväčším počtom trafených gúl v aute.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: 6 animátori budú na stanovištiach dávať suroviny, premieňať ich atd. 1 animátor bude jazdiť v aute (pomalá jazda po lúke). Ďalší animátor bude dračí pomocník, ktorý bude chytať a bude viazať deti. Ostatní animátori budú niekde pri aute, aby deti nemali príliš ľahké trafiť do auta gule.

PÔMOCKY NA HRU: kocky papiera- zlato (veľa)

fixa/pečiatka - zlatky zo zlata

kúsky dreva- buď karty alebo paličky (veľa)

niečo sede ako hrot šípu (veľa)

farebne guľky- 4 farby

auto, penové mece, lanko/lepiaca, nožnice

DEJ: SCÉNKA 16: Na konci hry by Bard čiernym šípom draka zabil. Animátori potom z draka vyhodia poklad, to bude nejaká debna plná sladkostí. Všetci chalani sa rozbehnú k debne, aj Bilbo akože vezme Arkenstone. Thorin tam dobehne neskôr, hľadá Arkenstone. Nenašiel ho tam, ale našiel kráľovskú korunu. Korunu si dá na hlavu. Balin povie, že Smaugova smrť sa rýchlo roznesie po okolí, určite aj do Jazerného mesta. Thorin všetkých zvolá naspäť do chaty. Trpaslíci vyrábajú barikády vchodu.

OBED, POBEDE BUDE VOĽNO (AKTÍVNA ASISTENCIA)

DEJ: Po poobednom voľne ide **SCÉNKA 17:** Thorin je našťvaný. Myslí si, že niekto ukradol Arkenstone. Prehľadáva vrecká trpaslíkov. Vidí ako si Bilbo náhle strčil niečo do vrecka. Bilbo mu ukáže orech. Ten si chce zasadiť doma. Nejakí animátori spolu s pár chalanni stoja vonku pred chatou, je tam aj Thranduil, Bard. Chcú, aby Thorin dal dedinčanom sľúbenú časť pokladu. Thorin sa nechce deliť (napadla ho dračia nemoc, naviazanosť na zlato). Bard mu ukáže, že má Arkenstone. Zhrozený Thorin ich nazve zlodejmi. Pýta sa odkiaľ ho majú. Bilbo sa prizná, že im ho dal on. Hovorí, že ho chcel dať Thorinovi, ale nemohol, lebo sa zmenil. Thorin zúri, prikazuje trpaslíkom, aby Bilba zhodili z okna. Oni nechcú, je to priateľ. Thorin ho ide zhodiť sám. Zadrží ho Gandalf, ktorý je vonku. Bilbo utečie. Prichádza armáda orkov, chcú sa zmocniť zlata. Thorin nechce opustiť chatu, zlato je tu v bezpečí.

AKTIVITA POBEDE: BITKA PIATICH ARMÁD - SEBO

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Vyhrať taktickú hru nad škretmi a druhá skupina: obrániť Erebor a zabiť Azoga

PRAVIDLÁ HRY: Rozdelíme sa 2 skupiny. Jedna bude hrať viac taktickú hru a druhá viac beháciu. Chceme navodiť atmosféru boja, že každý ide robiť niečo iné

1. skupina: Taktická hra

Prvá časť hry bude trvať cca 10 minút. Budú zbierať vojakov do svojej armády. Ich súperom budú animátori, ktorí budú taktiež robiť tieto úlohy (ale dostanú viac vojakov, lebo ich je menej). Úlohy budú robiť viacerí naraz, lebo inak by bolo zdĺhavé. Napr si zoberieš 5 detí a s nimi budeš robiť 1 úlohu. Budú 3 typy úloh za ktorú dostaneš bojovníka rôznej úrovne. Loptové (1. a 2. Úroveň), Športové (3 a 4. Úroveň), Logické (5. úroveň). Ak nespravia úlohu idú na koniec radu.

Loptové: Hodiť/ Kopnúť loptu/ tanier na cieľ

Deti musia spraviť 10 nahrávok animátor im v tom bráni (Bago, alebo aj s tanierom)

Žongluj s loptou na aspoň 7 dotykov

Prejsť určitú trasu tak že si podávajú loptu (Prvý cez nohy, druhý cez hlavu, tretí cez nohy...)

Vydržať nahrávať si pingovú loptičku aspoň 10 sekúnd (Každý má jeden dotyk potom musí nahráť inému)

Dať gól animátorovi/ chytiť strelu od animátora

Športové: Doplažiť/ Ísť fúrikom/ Ísť spojený rukami za chrbtom na nejaké miesto

Urobiť drepy/kliky, brušáky/plank

Musia sa pochytať do slona a vydržať tam s animátorom na nich aspoň 10 sekúnd

Vydržať v mrakoch aspoň 30 sekúnd

Kráľu kráľu daj vojáčka (animátor bude sa snažiť ich pretrhnúť)

Kohutie zápasy/ Krokodílie

Ruky, nohy

Logické: Vymyslím a donesiem

Potom bude nasledovať bitka. Hrať sa bude na živej šachovnici, postavenú z kuželov (8x8). Na jedného člena sa pripne počet a druh jednotky, ktoré nazbierali a bude ju symbolizovať. Líder skupiny si takto postaví všetkých ľudí na šachovnicu. Animátori začínajú ako prví. Budeme sa striedať raz deti raz my. Začína najvyššia 5. Úroveň animátorov potom ich 5. Úroveň potom naša 4. Úroveň... Jednotka sa môže premiestniť o 4 políčka (ak jazdec tak 6) alebo môže zaútočiť na inú jednotku tak, že bude vzdialená od nej 1 štvorec. Lukostrelec môže vystreliť ak pri ňom nikto nestojí a nevracia sa úder ak vystrelí. Ak zaútočí tak sa jej uberie toľko životov,

koľko mala tá útočiaci jednotka sily. Napadnutá oslabená jednotka potom vráti úder (Samozrejme je už poranený tak menšou silou). Toto sa hrá dokým nezomrie celá armáda jednej skupinky a ide sa znova zbierať vojakov. Predošlí vojaci sa nepočítajú.

Armády škreti:

1. úroveň Škret ÚTOK: 1 ŽIVOTY: 3
2. úroveň Lukostrelec ÚTOK: 2.5 ŽIVOTY: 7, Lukostrelec
3. úroveň Jazdec na Wargovi ÚTOK: 4 ŽIVOTY: 10, Jazdec
4. úroveň Trol ÚTOK: 6 ŽIVOTY: 15
5. úroveň Veľkoškrat ÚTOK: 8 ŽIVOTY: 20

Armády trpezlívci:

1. úroveň Baník ÚTOK: 1 ŽIVOTY: 3
2. úroveň Sekerník ÚTOK: 2,5 ŽIVOTY: 7 Lukostrelec
3. úroveň Jazdec na koze ÚTOK: 4 ŽIVOTY: 10 Jazdec
4. úroveň Štítonož ÚTOK: 6 ŽIVOTY: 15
5. úroveň Kladvár ÚTOK: 8 ŽIVOTY: 20

2. skupina: Behacie hry (Obrana Ereboru a zabitie Azoga)

Budú sa hrať 3 mini hry. Každé dieťa a animátor bude mať meč. Hry sa budú hrať na kolá ak vypadneš vrátiš až v ďalšom kole. Kolo môže skončiť tak že jeden tím celý vybije alebo sa splní úloha

1. hra.: Deti obraňujú bránu (napr. nejaká stolička). Animátor sa jej musí seknúť. Deti a animátori sa sekajú navzájom kto bol seknutý vypadáva. Hrá sa dovtedy dokým animátori ju neseknú 15x ráť
2. hra: Deti obraňujú územia v Ereboe: Vytvorí sa 5 kruhov do ktorých sa musia dostať 2 animátori. Hrá sa tiež na kolá.
3. hra: Zabitie Azoga: Animátori si spomedzi vyberú Azoga a toho majú obraňovať.

PRIEBEH HRY: Zhromaždíme sa na lúke. Thorin dá príhovor pred bitkou. Rozdelíme sa 2 skupiny. Jedna pôjde hrať behacie hry druhá taktické. Budú sa vysvetľovať až tam. Meče dáme chalanom až keď sú rozdelení, aby to druhá skupinka nevidela. Vysvetlia sa hry a začne sa hrať. Na konci môžeme zahrať scénu ako škreti utekajú a zabijeme Azoga.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: 2x Moderátori hier, 3x Animátori na rozdávanie surovín (1. Skup, 10 anim (2.

Skupina), zvyšný budú zbierať suroviny (1. Skup.)

PÔMOCKY NA HRU: 1. Skupina: Kužele, Papiere, Fixy, Lepiaca páska papierová, vojaci, lopty, logické úlohy

2. skupina: Meče, Kužele, Brána

DEJ: Počas hry. **SCÉNKA 18:** Dwalin Thorinovi dohovorie. Thorin nakoniec odhodí korunu, všetci idú do boja proti orkom. Ku koncu hry príde na scénu Azog, Thorin ide na súboj s Azogom. Bijú sa. Nakoniec Thorin Azoga zabije, ale je vážne ranený. Ostatní trpaslíci ho nesú preč, idú ho ošetriť (takto to vo filme nebolo, ale v knihe Thorin nezomrel tak ako vo filme). Napriek tomu, že Thorin je vážne ranený, tak Azogova armáda je porazená. Bitku piatich armád sme vyhrali. Bohužiaľ Fili a Kili v Bitke zomreli pri ochrane svojho strýka Thorina.

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

KHUZDUL: Vyhodnotenie hier, vyhodnotenie poriadku v Stredozemi (upratovanie izieb), celotáborová hra. Na konci Khuzdulu: **SCÉNKA 19:** Trpaslíci privedú Thorina, leží na stole. Thorin volá k sebe Bilba, veľmi slabo. Hovorí mu, že sa s ním chce rozlúčiť ako priateľ, lebo to, čo urobil Bilbo, urobí iba pravý priateľ. Rozhovor Bilbo a Thorin. Potom Thorin zomiera. Trpaslíci odnášajú jeho telo preč.

VEČERNÁ AKTIVITA: OSLAVA, OPEKAČKA, BENGÁLSKE OHNE – AĎO, TOMÁŠ, DALI

DEJ: Najprv opekačka potom Bengálske ohne na počesť zomrelých. Trpaslíci postavajú kríže na „hroby“ Thorina, Filiho a Kiliho. Na hroby im dajú ich zbrane a rozlúčia sa s nimi.

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

VEČERNÁ MODLITBA, HYGIENA, SPÁNOK

6. DEŇ: SOBOTA 29.8.2020 – ŽIADNA ŠPECIÁLNA TÉMA

MYŠLIENKA DŇA: Myšlienku dňa máme z evanjelia.

RÁNO: ASI BEZ ROZCVIČKY. MODLITBY A RAŇAJKY BUDÚ

DEJ: SCÉNKA 20: Chalani čakajú pred autobusom. Bilbo sa lúči s ostatnými trpaslíkmi, oni odchádzajú. Ostávajú Bilbo a Gandalf. Gandalf povie Bilbovi, že vie o Prsteni, ktorý našiel v Hmlistých horách počas výpravy a, že ho používal. Potom povie, že je len jeden Pán prsteňov, ktorý sa o moc nedelí (to v Hobitovi Gandalf nepovedal, ale tu to povie, aby chalani pochopili prepojenie). Ale to je iný príbeh, Gandalf sa lúči, začína LOTR...

DOKONČENIE CELOTÁBOROVEJ HRY, VYHODNOTENIE TÁBORA, BALENIE, CESTA DOMOV

KONIEC TÁBORA ☹️ ☹️ ☹️

NÁHRADNÝ PROGRAM V PRÍPADE DAŽĎA – ŠANI

MOŽNOSŤ 1: SPOLOČENSKÁ HRA – SILA PRSTEŇA, UPRAVENÉ ACTIVITY

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 30 - 60 minút

CIEĽ HRY: Najst 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 slov. 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 zaháľia 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 hárký 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 V SK DABINGU

1. ROD FUNDIN – MIŠO, DALI

1	Smolka Christopher	
2	Tahotný Dominik	
3	Beťko Martin	
4	Bojnansky Timotej	
5	Buchta Matej	
6	Kubanda Adam	
7	Beliš Július	
8	Řežucha Filip	
9	Leskovský Tomáš	
10	Šterbák Patrik	
11	Kotásek Lukáš	
12	Farkaš Marek	
13	Linhart Martin	
14	Valentko Juraj	
15	Socha Simeon Marián	
16	Řežucha Martin	

2. ROD GRÓIN – PAŤO, REMI, FISTŤO

1	Knažek Dávid	
2	Florek Teodor Anton	
3	Šíkula Michal	
4	Kubla Šimon	
5	Boroš Štefan	
6	Noskovič Michal	
7	Šterbák Richard	
8	Madunický Filip	
9	Kalafut Jakub	
10	Patane Samuele	
11	Gottweis Vlliam	
12	Cagarda Adam	
13	Farkaš Felix	
14	Zambor Matej	
15	Vakrčka Jakub	
16	Šimko Filip	

3. ROD RILI – ŠANI, JOŽO

1	Řežucha Šimon	
2	Gottweis Richard	
3	Ravinger Marek	
4	Pira Ivan	
5	Beťko Adam	
6	Hosek Gabriel	
7	Szaras Šimon	
8	Linhart Marek	
9	Kullač Karol	
10	Pinter Matuš	
11	Koyš Jakub	
12	Duška Martin	
13	Adame Dominik	
14	Martinkovič Jozef	
15	Strizenec Matej	

4. ROD BALUR – TOMÁŠ, MAREK

1	Polansky Martin	
2	Patane Sebastian	
3	Buchta Jakub	
4	Šimko Daniel	
5	Smolka Patrik	
6	Stopa Pavol	
7	Polansky Andrej	
8	Kuzmický Tomáš	
9	Socha Matias Marián	
10	Nemessanyi Matej	
11	Šuran Šimon	
12	Čech Michal	
13	Frimmel Richard	
14	Boroš František	
15	Španiel Ondrej	