

Chlapčenský tábor 2022 Víkingová



Úvodník otca Gubastiána

Don Bosco, poznáte ma?

- Samozrejme, že ťa poznám, odpovedal som.
- A pamätáte sa ešte na mňa?
- Pamätám si na teba i na všetkých ostatných. Ty si Valfré a bol si v Oratóriu pred 1870.
- Povedzte, pokračoval, nechceli by ste vidieť chlapcov, čo boli v Oratóriu v tom čase?
- Chcel, povedal som. Ukáž mi ich. Urobí mi to veľkú radosť.

A Valfré mi ukázal všetkých chlapcov, ako vtedy vyzerali postavou i vekom. Zdalo sa mi, že som v starom Oratóriu práve cez prestávku. Všetko to tu bolo samý život, pohyb a veselosť. Chlapci behali a skákali. Jedni sa hrali s loptou, druhí tak iní inak. Na jednom mieste sa chlapci zhľadli okolo kňaza a s otvorenými ústami ho počúvali, ako im rozpráva dajakú historku. Inde bol dušou hry zasa klerik. Zo všetkých strán sa ozýval spev a smiech a všade sa okolo klerikov a kňazov hemžili chlapci a veselo džavotali. Bolo vidno, že medzi chlapcami a predstavenými panovala najväčšia srdečnosť a dôvera. Cítil som sa pri tomto pohľade očarený a Valfré mi povedal:

- Rodinný duch prináša lásku a láska rodí dôvernosť. Dôvernosť otvára srdcia a tak sa chlapci so všetkým bez strachu zverujú svojim učiteľom, asistentom a predstaveným. Sú úprimní v spovedi a ochotne prijímajú všetko, čo sa im rozkáže, lebo vedia, že ten, čo im rozkazuje, ich miluje.

Oratórium 1884

Tu sa priblížil ku mne druhý dávný chovanec. Bradu mal už celkom bielu a povedal:

- Don Bosco, nechceli by ste sa pozrieť a spoznať chlapcov, čo sú v Oratóriu teraz? Bol to Giuseppe Buzzetti.
- Isteže chcem, odpovedal som, veď som ich nevidel už celý mesiac.

A ukázal mi ich. Videl som Oratórium. Všetci ste boli na prestávke. Ale po radostnom kriku a speve ani stopy. Nebolo tu toho ruchu a života ako v prvom prípade.

Z postoja a z tvári mnohých chlapcov sa dala vyčítať unudenosť, malátnosť, znechutenie a nedôvera, a to ma veľmi zarmútilo. Pravda, videl som mnohých behať a hrať sa a zabávať v blaženej bezstarostnosti, ale mnohí postávali sami, opretí o stĺpy, pohrúžení do skľučujúcich myšlienok. Iní postávali po schodoch a chodbách a balkónoch od záhrady, aby sa vyhli spoločnej rekreácii. Iní sa pomaly prechádzali v skupinkách, rozprávali polohlasne a podozrivo a zlomyseľne sa obzerali. Občas sa usmiali, ale bol to úsmev sprevádzaný pohľadmi, ktoré vyvolávali podozrenie a keby bol svätý Alojz v ich spoločnosti, iste by sa bol začervenal. Aj medzi tými, čo sa hrali, daktorí boli také znechutení, že bolo jasne vidieť, že hra ich nijako ne baví.

Prizrel som sa a videl som, že medzi chlapcami bolo len veľmi málo kňazov a klerikov a ešte menej sa ich zúčastňovalo na ich hrách. Predstavení už neboli dušou rekreácie. Väčšina sa ich prechádzala, zhovárali sa medzi sebou a nevšímali si, čo robia chlapci. Iní sa prizerali na rekreáciu, ale o chlapcov sa nezaujímal. Daktorí pozerali len zďaleka, či sa dakto nepreviní. Ale ktosi aj napomínal, ale bolo to zriedkakedy a k tomu ešte plné vyhrážania. Sem – tam sa našiel dajaký salezián, ktorý sa chcel zamiešať medzi chlapcov, ale videl som, že chlapci sa učiteľom a predstaveným premyslene vyhýbali.

Na tábore je oveľa dôležitejšia naša láska k chalanom než nejaké super oblečká, super zbrane, super výzdoba, super scény a super hry. Najväčší zážitok je láska. V našej kultúre sa láska prejavuje hlavne časom, lebo toho nikto nemá dostatok a nedá sa kúpiť.

MOJE PREDSAVZATIE NA TÁBOR:

ANIMÁTORI: SDB: Matej Fabian, Marián Zachar, Pavol Seman, Rajmond

Vedúci: Tomáš Chalanyi, Sebastián Guba, Matej Fabian SDB, Jozef Záhora

Adrián Guba, Samuel Vavrčka, Šimon Voška, Michal Zborovjan, Ján Gottweis, Jakub Valentko, Daniel Záhora, Samuel Kotásek, Marek Zužo, Matej Tancer, Alexander Matúška, Július Bagin

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

7:00	Modlitby animátori	17:30	Omša
7:15	Budíček deti	18:30	Večera + voľno
7:30	Nástup + rozcvička	19:30	Kolo celotáborovej hry + Večerný program
7:45	Modlitby v skupinách	21:30	Večerný čas pre skupinku a modlitby
8:00	Raňajky	22:00	Več. hygiena deti + Porada animátori
9:00	Doobedný program	22:45	Več. modlitby animátori
12:30	Obed + Kolo celotáborovej hry + voľno	23:00	Spánok
15:00	Poobedný program		

CELOTÁBOROVA HRA

Ragnarok – celotáborová hra

Libreto – Na strome života YGGDRASIL bola narušená harmónia života a všetky rasy na ňom začali postupne podliehať stupňujúcemu sa chladu (ÍSS). Všetko postupne zamŕza a vytráca sa život. Čiastočne proti chladu pomáha zohriať sa pri ohni, teplo sa obliecť, uvariť si teplý čaj a podobne, ale to úplne nedokáže zabrániť frontálnemu postupu krutého mrazu. Tomu dokáže zabrániť iba znovunastolenie krehkej životnej rovnováhy na strome. Harmónia života YGGDRASILU sa dá nastoliť v 4 oblastiach – IAK (miazga), NÁBÚI (vzduch), GUTH (slnko), LUND (voda).

Princíp hry - Hráči sú rozdelení do 4 skupín podľa rôznych farieb. Na mape koruny stromu YGGDRASIL je znázornené meno každého hráča ako samostatné políčko. Tieto políčka sú poprepájané, každý má prepojenie aspoň s tromi až šiestimi ďalšími hráčmi. Okrem toho sú na mape hráči rozmiestnení vo svojich 4 skupinách spolu, ale tak, že každá skupina susedí s ďalšími tromi (viď náčrt). Bojovať proti ÍSS sa dá dvomi spôsobmi.

1) Hráči počas táborových aktivít môžu získavať pri hrách a aktivitách body (XP), ktoré im uberajú stupeň zasiahnutia mrazom (napr. za každých 10 XP môžu znížiť stupeň zasiahnutia u ľubovoľného hráča o jeden – aj z inej skupiny). Stupne zasiahnutia mrazom sú 1, 2, 3, a odumretie.

1. sčervenanie, strata citlivosti, bolesť (zelená)
2. tvorba pľuzgierov (červená)
3. nekróza, krvácanie do kože, modro-čierne sfarbenie tkaniva, znížená pohyblivosť (modrá)

Odumretie: mumifikácia, nezvratné poškodenie tkaniva, čiernohnedé sfarbenie tkaniva

2) Okrem toho v čase voľna môžu plniť úlohy, ktoré napomáhajú nastoliť rovnováhu v 4 oblastiach. Určitá oblasť rovnováhy stromu má dosah iba na jednu skupinku (farbu). Čiže ak sa podarí nastoliť rovnováha v tejto

oblasti, tak táto oblasť sa môže vyliečiť celá (každý hráč danej farby) o jeden stupeň. Iba ak sa podarí nastaviť harmónia (rovnováha) vo všetkých 4 oblastiach, tak sa vyliečia všetky oblasti úplne a zničia postup smrtiaceho mrazu (ÍSS).

Hra prebieha v **X** (7-9) kolách. Každé kolo tvorí jedno doobedie, alebo poobedie tábora. Kolá sa dejú vždy po obede a večer. Každé kolo sa náhodne vytiahne **Y** kartičiek hráčov, ktorým sa zvýši **STUPEŇ ZASIAHNUTIA** mrazom o 1. Ak má nejaký hráč stupeň zasiahnutia **3** a zvýši sa mu o jeden, tak sa zvýši počítadlo **ODUMRETIA** o jedno a každému hráčovi, ktorý s ním susedí (sú spojení na mape) sa tiež zvýši stupeň zasiahnutia o jedno.

VÝHRA: Hráči vyhrávajú ak sa im do konca sveta (Ragnaroku, konca tábora) podarí nastoliť rovnováhu vo všetkých 4 oblastiach stromu života skôr ako sa počítadlo **ODUMRETIA** zvýši postupne na stav **Z** (napr. 10). **Z** – je konečný, nezvratný stav, kedy už odumrelo také množstvo vitálnych funkcií YGGDRASILU, že nie je schopný sa znovu prebrať k životu.

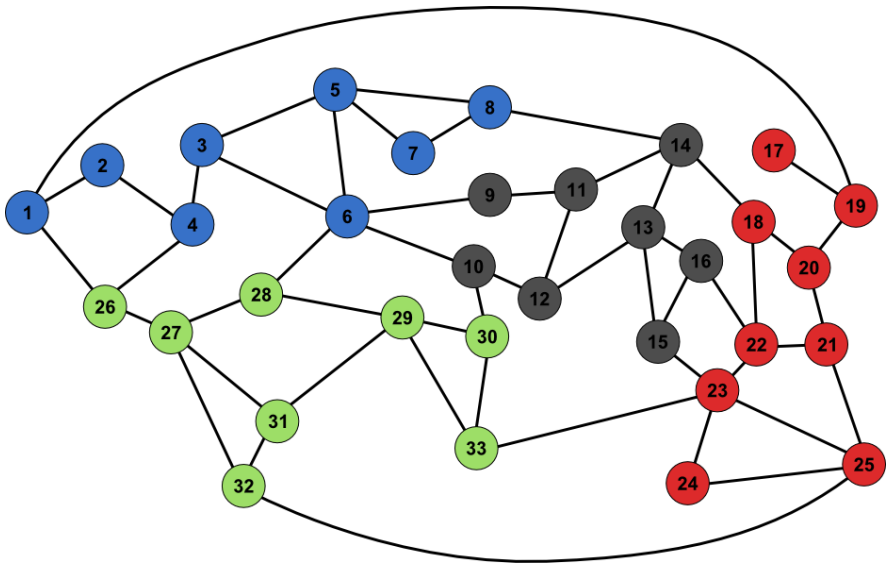
PREHRA: Hráči prehrávajú, a vyhráva ÍSS, pokiaľ sa počítadlo **ODUMRETIA** zvýši postupne na stav **Z** alebo nastane koniec sveta Ragnarok (uplynie čas tábora).

Nastolovanie rovnováhy (úlohy):

	IAK (miazga)	NÁBÚI (vzduch)	GUTH (slnko)	LUND (voda)
1	Prísť aspoň 15 vikingov na ranný nástup do presypania hodín.	Aspoň 15ti obslúžiť ostatných vikingov počas jedného stravovania – prestrieť na stôl, doniesť jedlo, aj podnášať taniere, poháre a príbor	Aspoň 15 vikingov sa stretnúť a pomodliť sa dva desiatky ruženca.	Aspoň vikingov stráviť v lese minút v absolútnych tichosti. (Ak sa niekto ozve, alebo bude roľný hluk počíta sa začiatku.)
2	Urobiť 1000 drepov	Urobiť 500 klikov	Zabehnúť 200 x okolo chaty	Vydržať v drepe opretý o stenu spolu 80 minút
3	Poraziť vo futbale animátorov (zápas 2 x 20 min)	Poraziť vo futbale animátorov (zápas 2 x 20 min)	Poraziť vo futbale animátorov (zápas 2 x 20 min)	Poraziť vo futbale animátorov (zápas 2 x 20 min)
4	Poraziť Šmelinára Šaniho v stolnej hre Vlajky	Poraziť Jula v jeho stolnej hre	Vyhrať so šamanom Majom o kliky aspoň 50 klikov	Poraziť animátora Ligrette
5	...			
6				
7				
8				
9				
10				

(Trebá ešte domyslieť - Obmedzenia pre hráčov zasiahnutých mrazom v 3 stupňoch:

1. Majú prostredné dva prsty na ľavej ruke zviazané papierovou lepiacou páskou (omrzliny, horšie sa hýbe s rukou a je znížená citlivosť). Zároveň dostanú na ruku fixkou čiarku (**zelená**).
2. Ľavú ruku majú položenú v trojrohej šatke. Zároveň dostanú na ruku fixkou čiarku (**červená**).
3. Idú ako poslední na stravovanie Zároveň dostanú na ruku fixkou čiarku (**modrá**).
(*obmedzenia platia iba počas voľného času, nie počas organizovaných hier a aktivít*)



Pomôcky:

- Mapa YGGDRASILU s menami hráčov a farebnými pripínačkami v 4 farbách
- Balíček kariet s menami všetkých hráčov (s menom konkrétneho klanu)
- Tabuľka s úlohami pre vyrovnávanie rovnováhy stromu života

1.DEŇ: PONDELOK 15.8.2022 – SPRÁVNE VYUŽÍVAŤ ČAS

DEJ: Matej zapína Jumanji. Prenesie sa do sveta Vikingov. Zoznámene sa s prostredím. Večer ľadoví obry zabijú Radka.

AKTIVITA POBEDE: TUTORIÁL (Julo, Mišo)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 min

CIEĽ HRY: Prejsť všetkými stanoviskami a spoznať postavy (animátorov)

PRAVIDLÁ HRY: Deti dostanú tácku (XP tracker), na ktorú sa im budú v krátkosti zapisovať questy a ich splnenie. Následne budú chodiť od stanoviska k stanovisku, kde budú dostávať a plniť questy.

PRIEBEH HRY: Chodí sa od stanoviska ku stanovisku. Deti sú vo svojich skupinách a v nich sa pohybujú. Stanoviská sú:

- **U náčelníka:** úvod do tutoriálu i príbehu samotného (náčelník alebo jeho zástupca vysvetlí zbieranie XP bodov za questy na papierové tácky)
- **U majstra:** nácvik úderov s drevenými palicami. Majster predvedie švih (a povie tlačidlo na konzole, ktoré vykoná daný pohyb)
- **U remeselníka:** Tvorba vlastnej megaruny z palíc, kincov a špagátov. Na stanovisku bude píla, kladivo a nožík. Runy by mali byť približne rovnakej veľkosti, nakoľko by sme ich umiestnili niekde na očiach (asi do jedálne).

- **U tatéra:** Prijatie kmeňovej runy (animátor skupinke nakreslí henou na časť tela runu danej skupinky)
- **U lovca:** Strelba lukom/oštepom na terč
- **U dedinčanov:** stanovisko, kde sa hrá animátori vs deti danej skupinky, vo futbale na 8minút

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Postávanie na vlastných stanoviskách a rýchle predstavenie vlastnej postavy a daného questu. Prítomnosť animátorov na stanoviskách:

- **U náčelníka:** náčelník, mudrc, (poprípade zástupca, ktorý vysvetlí danú hru)
- **U majstra:** strážnik, majster, (poprípade pomocník)
- **U remeselníka:** remeselník, kováč, drevorubač
- **U tatéra:** tatér
- **U lovca:** lovec, rybár
- **U dedinčanov:** nepoužitý obyvatelia dediny (Ostatní obyvatelia môžu byť putujúce NPC-čka)

PÔMOCKY NA HRU: píla, nožík (na rezanie špagátu), klinec, kladivo, palice (4-maxpreskupinu), hena, papierové tácky pre deti, perá(2*počet stanovísk), lopta futbalová

AKTIVITA VEČER: STRÁŽENIE OHŇA (Maťo, Samo K.)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: celá noc

CIEĽ HRY: udržať oheň

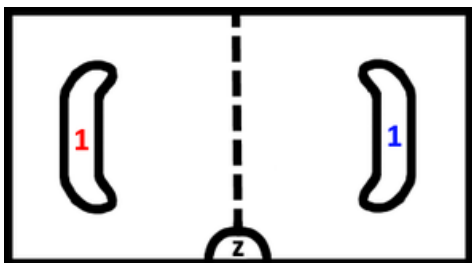
PRAVIDLÁ HRY: Večer ich normálne uložíme spať a potom každú pol hodinu zavoláme jednu izbu na stráženie ohňa, mladších skôr, starších neskôr, s tým, že im nepovieme vopred, že ich budeme v noci budiť. Animátori budú strážiť mladších. Spravíme rozpis.

PÔMOCKY NA HRU: drevo

2. DEŇ: UTOROK 16.8.2022 – ODVAHA KONAŤ DOBRÓ

DEJ: Voľba nového náčelníka. Príprava na boj s ľadovými obrami

AKTIVITA DOOBEDA: VIKINGSKÝ TRÉNING (ŽIVÉ VLAJKY) (Šani, Samo V.)



ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 120 minút

CIEĽ HRY: Priniesť na svoje územie čo najviac zajatcov.

PRAVIDLÁ HRY:

1. Na začiatku si každá skupina vyberie počet zajatcov, ktorých si umiestni do územia 1. Počet môže byť akýkoľvek, ale až do konca hry sa nemôže zmeniť.
2. Dieťa prekoná polovicu a snaží sa dostať do svojho územia 1. Ak je v ňom, môže zobrať zajatca a utekať s ním naspäť, alebo počká na spoluvikinga a odnesú ho spolu. Zajatca môžu niesť normálne alebo môžu, odkedy opustia územie1, kričať „hutututu“ na 1 nádych. Kým sa nenadýchnu a kričia, sú imunní voči chyteniam od obrancov. Ak jeden z nosičov je chytený, opatrne predá zajatca. Ak sú všetci nosiči chytení, zajatec sa vracia do územia1. Zajatec sa na svojej polke stáva hráčom a daná skupina získava +1bod. Zajatec ktorý sa ešte nevrátil do územia 1 nemôže byť oslobodzovaný.
3. Dieťa na svojej polke, okrem územia1, má funkciu obrancu. Keď chyť nepriateľa, ten sa musí vrátiť na svoju polku, ak kričí hututu je imunný, ak bol chytený počas nosenia musí pustiť zajatca.
4. V území Z sa nachádza 5 mečov. Ak sem dieťa vkročí musí si zobrať meč (ak tam je). Najbližších 30 sekúnd je imunný, každý koho zasiahne si musí čupnúť a ostať čupieť, aj keď je zasiahnutý na svojej polke. Môže chytať aj hututu-útočníkov, tí si tiež čupnú a zajatec sa vráti. Po 30 sec. z územia Z vyštartuje animátor ktorý dieťa s mečom chyť a priviaže o strom na 10 minút. Mečový sa navzájom nemôžu chytiť.
5. Učupených hráčov môžu protivníci zobrať a odniesť ich ku sebe medzi zajatcov, kde im animátor stopne 5 min. vo väzení. Existuje však Totem-medik, osoba držiaca totem je medik, ak totem držia viacerí, nieje medik ani jeden, totem sa môže predávať. Medika nemôže chyť nik, ani mečový. Medik nemôže oslobodzovať zajatcov-vlajky. Medik má za úlohu ozdraviť čupiacich. Ak čupiaceho odnášajú, medik nič nezmôže. (Medik môže z väzenia fyzicky odniesť uväznených čupiacich.)
6. Skupinky sa spájajú 2v2 a budú 3 kolá po cca 30 min.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: územie1 (3 x2), meče (5), mučiareň (2), čiarový (aspoň 3)

PÔMOCKY NA HRU: všetky laná z oratka, všetky kuželky, desiatovník, kečup, horčica, raňajky, meče (aspoň 5), dva obušky-totem, štetec, brožúrka a pero, špagát, nožnice

AKTIVITA POBEDE: TURNAJ MAS WRESTLING (mas=stick v Jakutčine, Sibír, Rusko) (Adis, Kubo)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: Veľmi ťažké nám to je odhadnúť. Čo sme pozerali videá, tak jeden súboj v mas wrestlingu trval pár sekúnd. Navrhujeme tento turnaj ohraničiť hornou hranicou 1,5 hodiny. Lebo chalani ako jednotlivci budú väčšinu času sledovať svojich súperov. Keby sme to hrali nejaké 2,5-3 hodiny, tak pravdepodobne by ich to nebavilo. A určite aj animátorov. Preto by sme dali hranicu 1,5 hodiny a potom keď tak zahrali futbal alebo niečo.

CIEĽ HRY: Hrať sa bude formou turnaju. Budú štyri kategórie. Cieľom je vyhrať osobitný turnaj vo svojej kategórii (takže budú štyria víťazi). Budeme to hodnotiť aj do celotáborovej hry.

PRAVIDLÁ JEDNÉHO ZÁPASU MAS WRESTLINGU: Hrajú proti sebe dvaja atléti. Sedia oproti seba, oddeľuje ich doska, budeme to nazývať mas wrestling platforma. Na doske majú svoje nohy (chodidlá). Nad doskou budú obaja držať drevený kolík dvomi rukami. Znáznorné na obrázku nižšie.



ZAKÁZANÉ POZÍCIE V ZÁPASE:

- Nemôžeš uchopiť protivráča za ruku, držíš iba drevený kolík.
- Nemôžeš začať ťahať predtým ako rozhodca odpíska zápas.
- Nemôžeš otáčať kolík predtým než rozhodca odpíska.

- Nemôžeš zaseknúť kolík o svoju nohu.
- Nemôžeš sa dotýkať bokov platformy.
- Nemôžeš prekročiť štartovaciu lajnu na doske pred odštartovaním.
- Nemôžeš otáčať kolík o viac ako 90 stupňov.

AKO SA VYHRÁ ZÁPAS: Atlét vyhrá jednu z nasledujúcich možností:

- Vytrhne súperovi kolík z rúk
- Pritiahne súpera na svoju polovicu platformy
- Keď súper obe nohy nebude mať na doske
- Keď súper pohne jednou alebo oboma nohami na súperovu polovicu pod úroveň svojich kolien.
- Ak obaja atléti pustia kolík v rovnaký čas, tak súboj sa opakuje.

HODNOTENIE ZÁPASU: Zápas sa hrá na 2 víťazné súboje. Hrajú proti sebe hráč A vs. hráč B. Jeden vyhnaný súboj sa počíta za 1 bod. Tieto body budeme počítať do celotáborovej hry. Môžu nastať tieto situácie.

- Hráč A vyhrá zápas 2-mi súbojmi. Potom hráč A si do tabuľky pripisuje 3 body. Hráč B 0 bodov.
- Hráč A vyhrá zápas 2-mi súbojmi, ale hráč B tiež vyhral jeden súboj. Potom Hráč A si pripíše 2 body do tabuľky, hráč B si pripíše 1 bod do tabuľky.

ROZDELENIE CHALANOV DO KATEGÓRIÍ: Budeme mať 4 kategórie. Najspravodlivejšie by bolo, keby sme chalanov rozdelili podľa váhy. Len ťažko určiť váhové kategórie, lebo nemáme dáta o hmotnosti chalanov. Potrebovali by sme vytvoriť 4 kategórie také, že chalani budú, čo najbližšie k ostatným z pohľadu váhy. Asi ich odvážime na tej kuchynskej váhe, čo majú v Látkach (alebo vypýtame údaj o váhe od rodičov cez mail? Ale to fakt neviem, či sa dozvieme údaje od všetkých). Prinajhoršom ich rozdelíme podľa veku a váhovo od „oka“. Máme cca 50 chalanov, v jednej kategórii ich bude cca 12.

PRIEBEH TURNAJA V JEDNEJ KATEGÓRIÍ: Na začiatku vytvoríme dve skupiny A, B. V každej skupine bude 6 chalanov. Skupinu budú hrať každý s každým. Celá kategória (skupiny A aj B) bude hrať turnaj na jednej mas wrestling platforme (teda celkovo 4 kategórie a 4 platformy). Tu je znázornená skupina A:

Hráč	A1	A2	A3	A4	A5	A6
A1	x					
A2		x				
A3			x			
A4				x		
A5					x	
A6						x

V jednej skupine sa bude hrať 15 zápasov. Takže celkový skupinový počet zápasov v danej kategórii na jednej platforme bude 30. Prvý zápas sa odohrá skupina A, druhý odohrá skupina B, takto sa budú striedať až kým sa neodohrá posledný 30-ty zápas. Prvý 4 chalani zo skupiny postúpia do štvrtfinále, od ktorého postupujeme K.O. systémom. V prípade rovnosti bodov v skupine o poradí v skupine rozhoduje vzájomný zápas. Keď jeden zápas počítame na 2 minúty (aj s vystriedaním chalanov), tak odohratie skupinovej fázy odhadujeme na 1 hodinu. Potom nasledujú finálne fázy, uvádzame príklad:

Q-FINALS SEMIFINALS

A1 vs. B4

A1 vs. B3

A2 vs. B3

Finále A1 vs. B2, predtým súboj o 3. miesto: B3 vs. B1

A3 vs. B2

B1 vs. B2

A4 vs. B1

Vo finálových fázach bude 8 súbojov. Dohratie finálnej fázy odhadujeme na 30 minút aj nejakou prestávkou na pitie. Na záver môžu byť exhibičné zápasy proti animátorom aj animátorov medzi sebou.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Potrebujeme 4 animátorov rozhodcov. Ďalší 4 animátori budú zapisovať do tabuľky výsledky, oni budú počítať aj celkové body pre jednotlivé táborové skupiny v ich kategórií. Aj zdravotník sa pravdepodobne hodí. Dvaja animátori budú robiť DJ-ov, púšťať motivation music.

PÔMOCKY NA HRU: Rozdelení chalani do skupín a kategórií, na flip-chartoch pripravené skupinové tabuľky pre 4 kategórie, pripravené tabuľky pre finálne fázy pre 4 kategórie, 4x mas wrestling platforma, 6x drevených kolíkov s dĺžkou 40-50cm s priemerom 34mm. Pripravené dreva na prípadnú opravu platformy, šróby na platformy, nabitú šróbovačku, vŕtačku, vrtáky na prípadnú rýchlu opravu platformy, repráky. 20x staré kolíky na stany

AKTIVITA VEČER: VEČERNÉ HRY V MIESTNOSTI, ŠIMON A DANO-VYZÝVAČKY

MINUTÁŽ: No trvanie hry môžeme nastaviť na začiatok na 60 minút a poprípade, ak by bol veľký záujem zvýšiť na 90.

CIEĽ HRY: Cieľom hry je nazbierať čo najviac podpisov súpera (môžeme to predstaviť chalanom ako oficiálny podpis súpera čím priznáva, že je slabko.) ktoré si chalani budú podpisovať potom ako dokončia stanovište priamo na ňom.

PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY: Pravidlá sú veľmi jednoduché, príde chalanisko za niekým, povie mu "hej vyzývam ťa!!!" a pôjdu spolu na stanovište na ktorom sa dohodnú, tam splnia výzvu a kto prehral podpíše malý kúsok papierika a odovzdá ho súperovi. Na konci hry sa dajú do skupiniek spočítajú všetky papieriky nazbierané individuálnymi členmi skupinky dajú to dohromady a skupinka čo má najvyšší/najnižší (to by mohla byť celkom sranda, že by vyhral najslabší tím) počet bodov vyhráva. Stanovištia im môžeme vysvetliť buď predom alebo až na každom stanovisku jednotlivo, buď vo forme animátora alebo nejakej tabuľky- papierika s pravidlami. Keďže sú to hry v miestnosti možnosti nie sú tak rozmanité a teda ani priestorovo to nebude najluxusnejšie čiže predstavujem si tak možno 4-5 stanovišť, môžeme pripraviť aj viac stanovišť, že keby to bolo väčšie ako si predstavujeme že by sme pridali viac stanovišť ale ratám tak 4-5 napr. kto urobí viac klikov za minútu (potrebný animátor), ak by to neprekážalo (riziko mokrej podlahy) tak kto vypije rýchlejšie pohár vody a podobné. Pôvodne mala byť, prekážková drahá no zrušili sme to lebo by decka dlho čakali kým jedna skupinka dokončí dráhu, ale ak by to priestor dovoľoval mohli by sme urobiť troj-prekážkovú krátku dráhu na čas.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Sú dve možnosti, buď by boli animátori klasicky na každom stanovisku a dávali pozor na svoje stanovisko alebo by sme to spravili bez dozoru animátorov, respektíve raz za čas by sme ich skontrolovali/animátor možno dvaja by stali v strede poľa dávali pozor na každú stranu. Akurát to písanie papierikov neviem či by sme takýmto spôsobom vedeli ukontrolovať ale myslím, že keby ich pred hrou upozorníme, že im dávame hrať hru "bez dozoru", že nechávame to na ich zodpovednosť tak si myslím, že by to rešpektovali. Niektoré stanovištia budú musieť mať animátora lebo budú časovo obmedzené. Toto si myslím, že sa vieme dohodnúť aj tesne pred hrou.

POMÔCKY NA HRU: farebne kužele na označenia stanovišťa, nastrihane papieriky, normálne papiere, pera aj do zásoby keby sa nejaké pri zúrivom podpisovaní zničili. Osobitne časti každého stanovišťa.

3. DEŇ: STREDA 17.8.2022 – SPOLUPRÁCA JE ZÁKLAD ÚSPECHU

DEJ: Príchod mudrca. Získavanie artefaktov.

AKTIVITA DOOBEDA: DUCHOVNÁ OBNOVA (Majo SDB, Matej SDB)

9:00 - DO (individuálna práca a aktivity a práca v skupinách)

10:30 - spytovanie svedomia + priestor na spovedanie

11:30 - Sv. omša

AKTIVITA POOBEDE: TÍMOVÉ AKTIVITY, POKLADOVKA VIKINGSKÝCH RELIKVIÍ (Adis, Kubo)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: fakt nevieme – dajme tomu 120 minút

CIEĽ HRY: Čo najrýchlejšie nájsť a otvoriť truhlicu s vikingskými relikviami. Jedna skupinka bude mať jednu truhlicu, v ktorej bude jedna relikvia.

RELIKVIE, KTORÉ SKUPINKY NÁJDU V TRUHLICIACH:

- **Odinov prsteň** – random pekný veľký prsteň
- **Úlomky meču Narsil** – spomienka na tábor Pán Prsteňov a.k.a. nechce sa nám vyrábať inú relikviu
- **Zvyšok Odinovho oštetu Gungnir** – polámaný (skôr rozrezaný) drevený oštep
- **Úlomky šípu z imela, ktorý zabil Baldra** – polámané zvyšky jedného šípu

PRIEBEH HRY: Táto hra bude mať 2 fázy.

PRVÁ FÁZA: Božské rituály na získanie indícií, ktoré nás dovedú k relikviám. Každá skupinka musí splniť nasledovné 4 rituály, za čo najkratší čas. Čas sa im potom na konci sčíta za všetky 4 rituály. Rituály plnia skupinky ako celok. Jedna skupinka vykonáva jeden rituál a potom sa vystriedajú. Jeden rituál by sme ohraničili časom max. 10 minút, potom sa skupiny vystriedajú, aby táto fáza trvala max. 45 minút. Rituály:

- **Pavučina Nornien (pavúčia sieť)** – medzi dvomi stromami bude sieť zo špagátov, skupina musí prejsť cez túto sieť. Každý chalan musí ísť inou dierou v pavučine. Nemôžu sa siete dotknúť. Za každý dotyk bude +10 sekúnd k skupinkovému času.
- **Odinov prsteň Draupnir (obrov prsteň)** – navliecť pneumatiku na dlhú tyč. Potom aj vytiahnuť. Bez dotyku pneumatiky s tyčou. Za každý dotyk bude +10 sekúnd k skupinkovému času. Každý chalan sa musí zapojiť. Môžu vytvoriť koňov, aby boli vyšší a dostali pneumatiku na vrchol tyče. Budeme mať rôzne levely náročnosti, teda dĺžku tyče, na ktorú budú musieť navliecť a vyvliecť pneumatiku. Budeme mať asi 3 tyče. Najkratšia bude základ. Ak sa mi to podarí aj na stredne dlhej, tak sa im z času odpočíta 1 minúta. Na najdlhšej 2 minúty. (Teoreticky môžu ísť do záporu).
- **Tyrova dráha (prekážková dráha v lese pri chate)** – slackline, špagáty, kužele, dosky,... nejakí animátori budú na dráhe strieľať chalanov papierovými guľami, lukmi, šípami. Za každý zásah bude +10 sekúnd k skupinkovému času.
- **Thorovo fitko (fitko v najnižšom poschodí v chate)** – chalani musia odcvičiť určený počet daných cvikov – bench press, kladka, jednoručky, štvorcový klik,... Aj tu budeme mať 3 levely náročnosti podobne ako pri obrovom prsteni – funguje to úplne rovnako.

Skupinka, ktorá bude mať celkový čas najkratší, tak dostane najvýhodnejšiu pozíciu na druhú fázu hry. Skupina s najdlhším časom dostane najhoršiu východiskovú pozíciu.

DRUHÁ FÁZA: Nájdenie božských relikvií - šifrovačka. V jednej skupine bude cca 12 chalanov. Chceme, aby sa zapojili všetci. Preto ich rozdelíme na 4 podskupiny po 3 chalanoch. Každá podskupina bude mať osobitnú úlohu:

- **Prvá podskupina - nájdenie pokladničky v chate.** Každá skupina bude mať vlastnú pokladničku ukrytú na nejakom poschodí v chate. Pokladnička je kniha s trojmiestnym kódom. Nepovieme im ako pokladničky vyzerajú. Jediné, čo im povieme je pokladnička s kódom na nejakom poschodí.
- **Druhá podskupina – otvorenie pokladničky.** Chalani musia odšifrovať šifru. Riešenie im povie číselnú kombináciu, ktorou otvoria pokladničku. V pokladničke bude veľa kľúčov s číslami.

- **Tretia podskupina – nájdenie správneho kľúča od truhlice s relikviou.** Chalani musia vyriešiť matematické úlohy. Riešenie im povie číselnú kombináciu kľúča, ktorým otvoria truhlicu. Mohli by postupne skúšať všetky kľúče. Ale ak kľúč nebude správny, tak sa k celkovému času pripočíta 5 minút penalizácia. Takže určite sa oplatí správne vyriešiť matematickú úlohu.
- **Štvrtá podskupina – pokladovka, nájdenie truhlice s relikviou v lese.** Podskupina príde na štart, na strome bude papier s nejakou vikingskou otázkou napr. Ako sa volal Thorov otec? Budú mať možnosti. Každá možnosť ukazuje na iný smer. Ak vyberú správnu možnosť, tak sa vydajú tým smerom. Po pár metroch nájdu strom s ďalším papierom s otázkou. Chceme zapojiť aj kompas so svetovými stranami. Odpovede na otázky by mali vedieť, lebo otázky budú z vikingskej mytológie. Info o nej bude vylepené v jedálni na papieroch (budú o nej môcť čítať od prvého dňa). Na konci tejto pokladovky bude truhlica. Chceli by sme ju aj zakopať trochu do zeme (zabalenú v igelite, aby sa zbytočne nepoškodila). Každá skupina bude mať truhlicu inde. Teda budú 4 rôzne finálne miesta. Dve možnosti na realizáciu (dohodneme sa v utorok večer, že ktorú použijeme).
 - Štart bude pri chate, rovnaký pre všetky podskupiny. Zo začiatku budú chodiť po indíciách na rovnakých miestach. Teda 4 podskupiny budú mať väčšinu trasy rovnakej. Pri poslednej indícii pre každú podskupinu vyberieme iný smer, kde bude truhlica. S tým, že nemôžu ísť naraz. Prvá pôjde podskupina s najlepším časom v 1. fázy hry. Keď bude prvá podskupina pri 3-4. indícii, tak vyštartuje druhá podskupina (ktorá bude čakať, aby nevideli, že ktorým smerom sa vydala prvá podskupina). Atď.
 - Štart bude pri chate, rôzny pre všetky podskupiny. Vytvoríme 4 rôzne dráhy pre 4 podskupiny. Časovo náročnejšie. Budeme potrebovať pomoc iných animátorov na vytvorenie dráh. Budeme robiť doobeda počas duchovnej obnovy, inak nato asi nebude čas.

Ak podskupina splní svoju úlohu, tak príde na dohodnuté miesto, aby ostatné podskupiny vedeli, že už splnili úlohu (napr. vonku pri stoloch za chatou).

Za predpokladu, že všetky podskupiny splnili svoje úlohy, tak budú mať truhlicu aj číslo kľúča, ktorý ju otvorí. V otvorenej truhlici nájdu svoju vikingskú relikviu.

Čas sa začne stopovať od momentu kedy sa začnú dohadovať, že aký chalan bude v ktorej podskupine. Čas stopuje jeden zo skupinkových animátorov. Čas sa stopne keď celá skupina príde za týmto animátorom s otvorenou truhlicou s relikviou. Animátor potom zastaví stopky.

ÚLOHA ANIMÁTOROV

Prvá fáza:

- Jeden skupinkový animátor so skupinkou, stopujú čas (dokopy 4) -
- Pavučina Nornien (pavúčia sieť medzi stromami) -
- Odinov prsteň Draupnir (navlečenie pneumatiky na tyč) –
- Tyrova dráha (prekážková dráha v lese) –
- Thorovo fitko (fitko v chate) – asi Kubo V.

Druhá fáza:

- 4 animátori s prvými podskupinami v chate, ktoré hľadajú pokladničku (mali by vedieť, kde sú pokladničky schované) –
- 2 animátori pri šifre, aby sa druhé podskupiny dozvedeli číselnú kombináciu pokladničky –
- 2 animátori pri tretích podskupinách, ktoré riešia matematický príklad (číslo kľúča) –
- 4 animátori budú so štvrtými podskupinami v lese, ktoré hľadajú truhlicu (mali by vedieť, kde sú truhlice schované, KAM DAŤ TRUHLICE?) –

PÔMOCKY NA HRU: nožnice, dlhý špagát na pavúciu sieť, 3 drevené tyče s rôznymi dĺžkami na obrov prsteň, pneumatika, slackline, lano 2x, kužele, oplotenie na podliezanie, dosky na preskakovanie medzi stromami, kladivá, sekery, klince, kliešte, menšie špagáty, papierové gule, luky, šípy, 4 pokladničky s trojmiestnym kódom, pripravená šifra na správnu číselnú kombináciu pokladničky, pripravené matematické úlohy na

správne číslo kľúča, 4 truhlice, 4 vikingské relikvie, 4 zámky a správne kľúče od truhlic, veľa nesprávnych kľúčov od truhlic, pripravená pokladovka v lese (vikingské otázky a ďalší smer pokladovky), lopaty, igelit na zabalenie truhlic (aby sme ich zakopali v zemi), 4 kompasy, 4 stopky na mobile. RYŠAVKA (čisto z animátorských dôvodov, rovnako ako na Prímestáku, Jančiho a Danova hra – Turnaj Mekocho Žbirku).

AKTIVITA VEČER: NÁJAZD ĽADOVÝCH OBROV (Marek, Janči)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 90-120 minút (1. Fáza 45 min., 2. Fáza 60-90 min)

CIEL HRY: Dostať sa do skladu zo zbraňami a poraziť obrov.

PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY:

Hra sa skladá z 2 fáz. V prvej fáze musia deti pomocou tajnej spravy zistiť čo majú robiť. V druhej musia nájsť správny kľúčik od chaty a dostať sa dnu.

1. FÁZA: Každá skupinka dostane správu zapísanú pomocou vikingských rún. Ďalej dostanú sadu hlavolamov, úloh a príkladov, ktoré musia spraviť. Za každý čo spravia dostanú preklad nejakých rún do slovenčiny. Keď preložia celú správu pošle ich na miesto, kde sa budú čakať s ostatnými skupinkami a začne fáza 2. Príklady hlavolamov: na jednu stenu rubikovej kocky, nalepím časť kľúča k runám. Ak túto stranu poskladajú, získajú kľúč. Potom budú rôzne hádanky a príklady atď...

2. FÁZA: Skupiny spolupracujú a snažia sa, aby sa všetci dostali do chaty. Po okolí chaty budú rozvešané kľúčiky. Úlohou detí je nájsť ten správny a odomknúť ním zámok na chate. Okolo chaty a v lese budú chodiť animátori, ktorí keď nejakého chalana uvidia, pošlú ho na respawn - tam kde začínali hru. Všetko, s čím môžu deti interagovať bude označené krepákom a lightstickom. Deti môžu niesť najviac 1 vec označenú krepákom, alebo lightstickom. Deti musia počúvať animátorov, na to si animátori musia dohliadnúť, keďže deti nepoznajú všetky pravidlá.

Toto sa deti už nedozvedia, musia na to prísť:

V okolí chaty je Mudrc, ktorému sa podarilo utiecť pred obrami. Prezradí chalansom, že niekde je papier s príkladom, ktorý keď vypočítajú, zistia číslo správneho kľúča. Zároveň bude ochotný pomôcť, kebyže už to trvá fakt dlho.

Chalani príklad samozrejme nemusia vypočítať, ale keďže bude ťažké dostať sa ku chate, nebude sa im až tak oplatiť chodiť s kľúčmi postupne a všetky ich skúšať.

Pred chatou bude stáť náčelník obrov Banán, ktorého sa nebude dať obísť. Chalani budú musieť jeden robiť hluk aby ho odlákali a potom môže ďalší prejsť. Banán si ale môže zamyslieť, že tam pošle nejakého svojho poskoka, aby to nebolo zas také ľahké.

Animátori ako obri si občas nejaké dieta naschvál nevšímajú, to ale závisí od toho kde sa nachádzajú. Čím bližšie ku chate, tým sú ostržitejší. Chodia po stálych trasách, alebo stoja ako NPCčka z hier, vie ich ale vyrušiť nejaký nadmerný hluk a toho chalana rýchlo nájdú a pošlú na respawn.

Niektorí animátori môžu mať špeciálne slabiny, napríklad nevidia plaziaciach sa, alebo tých čo stoja, aby to bolo také zaujímavejšie. Tiež môžu byť rozmiestnené interaktívne itemy typu jedlo/kladivo, ktoré animátorov môžu vylúčiť z hry. (každý si domyslí ako sa vylúči z hry jedlom/kladivom) Tieto itemy sú jednorázové. animátor, ktorého vylúčia ich zobere.

Ak animátor uvidí dieťa s kľúčikom zobere mu ho a po určitom čase k nemu príde animátor zberač a tento kľúčik hodí späť do lesa, alebo to môže urobiť aj sám. Ak náhodou zistí, že má kľúčik č. 63, ktorým sa otvára chata, rýchlo zavolá animátora zberača a ten ho vráti na svoje miesto.

PÔMOCKY NA HRU: rubikové kocky a iné hlavolamy 4x, kľúčiky veľa, zámok 1x, jedlo, kladivá a iné vylučovacie predmety, krepáky, lightsticky

DEJ: Hľadanie artefaktov. Mudrc kradne artefakty.

AKTIVITA DOOBEDA : VÝSTUP NA POĽANU (Matej, Samo K.)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ: 90-120 min.

CIEĽ HRY: šťastne prísť a nezabiť sa po ceste

PRAVIDLÁ HRY: kráčať, prípadne môžeme po ceste zahrať nejakú klasickú hru typu zápalky, bomba a pod.

CESTA TAM: vyraziť by sme mohli medzi 9:00 a 9:30. Pôjdeme objednaným autobusom do Hriňovej (zastávka SAD Hriňová,

Bystré Vrátko) a odtiaľ pešo na Poľanu, čo by malo byť maximálne 2 hodiny, prinajhoršom nemusíme ísť až na samotný vrchol.

Po príchode by sme si mohli nájsť nejaké dobré miesto na sv. omšu a obed, odhadujem to najneskôr o 13:00.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: kráčať tiež

PÔMOCKY NA HRU: voda pre deti, turistické topánky, obed, omšové príslušenstvo

AKTIVITA POOBEDI 1: SÚBOJE OSADNÍKOV

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: cca 60 minút

CIEĽ HRY: odhaliť všetky „hodnosti“ druhej skupinky

PRAVIDLÁ HRY: Túto hru budeme hrať v 3 väčších skupinách – náhodne vylosované vždy dve skupinky proti sebe (hry budú

prebiehať súčasne). V každej skupinke si hráči zvolia nasledujúce hodnosti:

Konungr, Hrafn, Purs, Gorsimi, Heimr, Skjoldr, Hofdingjar, Kerling, Sorgr, Maer (3x alebo podľa počtu ľudí v skupinke) a

Bondi (hodnosti sú zoradené tak ako sú tu napísané od najvyššej po najnižšiu). V súboji (vysvetlenom nižšie) môže zraniť iba

vyššia hodnosť nižšiu. Jediná výnimka je Konunger, ktorého môže zraniť iba Bondi (Bondiho môžu zraniť všetci).

ÚVOD HRY

O týchto hodnostiach v skupinke vedia iba oni a animátor, ktorému odovzdajú papier s napísanými hodnosťami a menami.

Každá skupinka bude mať svoje vyznačené územie a niekde v strede medzi nimi sa bude nachádzať „bojisko“ – kde budú

prítomní dvaja animátori.

JEDNO KOLO

Táto hra bude prebiehať po kolách, pričom jedno kolo vyzerá nasledovne:

Z každej skupinky si vyberú jej členovia 3 hráčov, ktorí pôjdu na bojisko. Čiže na bojisku sa stretnú šiesti.

Postavia sa traja a

traja oproti sebe a prebehne súboj – každý hráč vystrelí na jedného konkrétneho súpera. Ide sa po rade (vystrelí jeden z jednej

skupinky, potom jeden z druhej, potom druhý z prvej skupinky, atď.). Animátori prítomní na bojisku si zapíšu kto na koho vystrelil

aj v akom poradí. Skupinky sa môžu vopred dohodnúť a ak to uznajú za strategicky vhodné tak aj vystrelí dvaja na toho istého

(alebo aj traja). Strieľa sa veľmi jednoducho – namierim prstom na protihráča, na ktorého chcem vystreliť a zakričím vikingský

pokrik TUNGA!. Animátori na bojisku následne vyhodnotia, ktorý hráč ktorého zranil (podľa hodností vyššie uvedených).

Pr. Ak vystrelí Hrafn na Kerlinga tak ho zranil, ak Sorgr na Heimra tak sa mu nič nestalo. POZOR! Záleží na poradí výstrelou.

Napr. ak vystrelí Hrafn na Heimra, a potom tento Heimr na Sorgra. Tak Heimr je zranený ešte skôr ako vystrelil, a tým pádom sa Sorgrovi nič nestane, aj keď je nižšia hodnosť. Animátori na konci kola LEN vymenujú zranených, nič viac! (nepovedia kto koho zranil ani nič k hodnotiam). Potom pošlú zranených do vikingskej nemocnice – tzv. Bekkjum a ostatných späť do svojej skupinky.

VIKINGSKÁ NEMOCNICA - BEKKJUM

Tu sa budú nachádzať ďalší dvaja-traja animátori. V nemocnici si hráči pobudnú tak dlho, podľa toho, koľký krát sa tam ocitnú.

Keď sú tam prvý krát tak jedno kolo, keď druhý, tak dve, keď tretí tak tri, a pokiaľ sa stane, že sa tam niekto ocitne štvrtý krát tak

už zomrel a zostáva tam nastálo (už sa nevráti do svojej skupinky). V tejto vikingskej nemocnici budú musieť splniť nasledovné

úlohy:

Keď sú tam prvý krát – plaziť sa určitú dráhu bez pomoci rúk aj nôh. Ak druhý – budú musieť aspoň 2 minútu držať s vystretými

rukami fľaše s vodou, a potom spraviť 30 drepov. Ak tretí – vydržať opretý o strom v sede čo najdlhšie (aspoň minútu). Ak štvrtý

– 100 drepov s výskokom (alebo akokoľvek inak ich týrať).

KONIEC HRY

Keď si už niektorá skupinka myslí, že na základe výstrelov a zranených odhalila všetkých z druhej skupinky, tak to spíše do

tabuľky a prinesie animátorom na bojiisko. Ak majú všetko správne, hra sa končí a oni vyhrali. (hru môžeme skončiť aj skôr ak

by to dlho trvalo a vyhodnotíme, koľko správnych hodností zatiaľ majú).

PÔMOCKY NA HRU: papiere, perá, vytlačené tabuľky s hodnotami

AKTIVITA POOBEDE 2: CESTA SPÄŤ

CESTA SPÄŤ: Nepôjdeme tou istou cestou, spravíme si okruh okolo vodopádu Bystré, ale prídeme opäť na tú zastávku, z ktorej

sme ráno vyrážali. Trvanie odhadujem na 2 hodiny. Tam po nás snáď už príde autobus :)

AKTIVITA SPOLOČENSKÝ VEČER- Šimon a Dano: KTO HOVORÍ PRAVDU?

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: čas je flexibilný, môžeme podľa potreby skrátiť... odhadom tak na 90minút, môžeme si prípadne pripraviť do zálohy nejakú spoločenskú hybku na večer.

CIEĽ HRY: cieľom hry je uhádnuť čo najviac správnych odpovedí, ten tím ktorý má najviac bodov vyhráva kvíz na spoločenskom večeri- môžeme vymyslieť nejaké sladké odmeny alebo odmena v rámci bodov do celotáborkovy.

PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY: Hrá sa v skupinkách, môžeme každú skupinku rozdeliť ešte na dve menšie, aby sa mohli viacerí zo skupiny zapojiť a aby to nerobili iba 4 členovia, čiže bude 8 skupín. Pravidlá hry spočívajú v tom, kvíz je rozdelený na jednotlivé kolá, v každom kole sa predstaví, ukáže, premietne na dataprojektore(to bude individuálne) nejaký predmet, ktorý budú musieť skupinky uhádnuť, prípadne kde sa používa alebo na čo sa používa. Trik však spočíva v tom, že sú 4 animátori ako nejakí odborníci alebo vedci, každá skupinka si na osobitný papier napíše meno animátora/odborníka, každý z nich tvrdí nejaké iné tvrdenie o tomto predmete, po prednesení jednotlivých názorov od animátorov/odborníkov, bude mať skupinka chvíľku čas na poradenie sa, následne keď sa odštartuje bude musieť každá skupinka zdvihnúť nad hlavu papier s menom jedného animátora/odborníka. Ak to bude správna odpoveď majú bod, ak nie nemajú a ide sa na ďalšie kolo.

ÚLOHA ANIMÁTOROV: na túto hru treba 4 animátorov(vybrať môžeme už pred táborom), každý z nich je odborník ktorý tvrdí dané tvrdenie k danému predmetu, tie im pripravíme pred táborom, jedného zapisovača bodov, ostatní môžu hrať tiež, prípadne byť so skupinkami/medzi deťmi.

PÔMOCKY NA HRU: perá, papiere, pripraviť tvrdenia na jednotlivé kolá, predmety(prípadne dataprojektor s fotkami daným vecí) a osloviť vopred animátorov ktorí budú hrať.

5. DEŇ: PIATOK 19.8.2022 – POZERAŤ SA NA VECI INÝM POHĽADOM

DEJ: Mudrc sa obráti na dobro. Dá Matejovi posledný artefakt a ide bitka s řadovými obrami.

AKTIVITA DOOBEDA: Výroba mečov (Samo V. Šani)

AKTIVITA POBEDE: BOSS BATTLE (Julo, Mišo)

ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY: 110-140 min

CIEĽ HRY: Poraziť minibossa vlastnej skupinky a následne i hlavného megabossa

PRAVIDLÁ HRY: Získavať suroviny na elixíry, samotné elixíry a upgrady poškodenia na meče navštevovaním príslušných stanovišť. Tieto vylepšenia potom môžu použiť pri útoku na daného bossa. Maximálne 3 elixíry naraz.

PRIEBEH HRY: Deti chodia po stanoviskách:

- **Baňa:** zber tradičných surovín, ktoré sa budú používať na tvorbu elixírov
- **Pracovňa mudrca:** Výmena nazbieraných surovín za elixíry
 - **elixír sily:** recept
 - **elixír imunity:** recept
- **Aréna:** Usporiadúvanie zápasov 1v1 medzi deťmi. Víťaz získa upgrade na svoj meč
- **MiniBoss:** Možnosť zaútočiť na bossa. Najprv sa nahlásia u počítadla, kde si on zapíše ich poškodenie. Potom nasleduje súboj s bosom 1v1.
 - Boss je v podstate v súboji neporaziteľný, až po boji sa vynásobí poškodenie dieťaťa počtom jeho zásahov. Poškodenie je upravené elixírmi sily. 1 elixír 2x, 2 elixíry 4x, 3 elixíry 6x.
 - Dieťa má 1 život + 1 za každý elixír imunity
 - Dieťa môže zaútočiť s 0-3 elixírmi, ktoré sa mu následne odoberú
 - Dieťa môže opäť prísť bojovať, až keď iní 2 z jeho tímu zaútočia tiež (123124314...)
 - Keď život minibossa klesne na 0-, potom bude deťom ponúknutá možnosť vybrať si medzi zabitím/ušetrením bossa. Deti o výhodách ktoréhokoľvek rozhodnutia nevedia
- **MegaBoss:** stanovisko je sprístupnené až po porazení vlastného minibossa, inak funguje rovnako ako miniboss, len má viac života

ÚLOHA ANIMÁTOROV: Obsadenie animátorov:

- **U bossov:** 5 + 4 (počítadlá), 2? (budú mať na starosti ukázanie plagátov kill/mercy)
- **Na stanoviskách:** 2 baňa + 1 pracovňa + 2 aréna
- **Inde:** ostatní (pomáhajú, kde sa dá, poprípade sa pripravia na nejakú záverečnú scénu)

PÔMOCKY NA HRU: nejaký typ surovín (asi od katánco), recepty pre mudrca, dosky s papiermi(aby sa dalo písať i vo vzduchu), farebná lepiaca páska, papiere na sledovanie HP bossa, plagáty mercy&kill

MIESTO: Lúka

AKTIVITA VEČER: Párty vo Valhalle GOODVIBES & ZUŽISTIFIKULUS**ODHADNUTÁ MINUTÁŽ HRY:** 30-120 minút**CIEĽ HRY:** Nažrať sa.**PRAVIDLÁ A PRIEBEH HRY:** Budú špekačky a palice. Napichneš špekačku na palicu, dáš nad oheň a zješ.

Dôležité je neminúť všetko na zapaľovanie na nočnej hre. Potom budú možno bengálske ohne. Deti budú snáď mať špeci poháre na pitie, ak sa to podarí vybaviť.

PÔMOCKY NA HRU: špekačky, palice, oheň, poháriky, pitie, vosk na roztápanie, tyč na bengálske ohne**-KONIEC TÁBORA ☹ ☹ ☹****Baldr- Maťo, Šani, Juló**

1	Marek Farkaš	
2	František Kotran	
3	Samuel Boor	
4	Pavol Stopa	
5	Artur Krošlák	
6	Filip Karpát	
7	Martin Vávra	
8	Matej Ogurčák	
9	Peter Bielik	
10	Matej Tichý	
11	Lukáš Kotásek	
12	Samuel Onderík	
13	Dominik Tahotný	

Thor- Mišo, Janči, Kubo

1	Matej Nemessanyi	
2	Martin Boor	
3	Timotej Bojanský	
4	Šimon Szarás	
5	Dominik Bičkoš	
6	Michal Znamenáček	
7	Sebastian Patane	
8	Marek Znamenáček	
9	Andrej Bielik	
10	Alexander Novák	
11	Juraj Riško	
12	Cyprian Dorko	

Vidar- Dano, Marek, Samo K.

1	Jakub Koyš	
2	Martin Riško	
3	Richard Šterbák	
4	Matúš Peterský	
5	Juraj Kalafut	
6	Jakub Jančár	
7	Martin Špánik	
8	Michal Javorka	
9	Karol Kullač	
10	Daniel Javorka	
11	Šimon Kubla	
12	Alexander Bernadič	

Váli- Adis, Šimon, Samo V.

1	Viliam Gottweis	
2	Jakub Kalafut	
3	Julies Beliš	
4	Samuele Patane	
5	Alexander Danihel	
6	Damian Szedlak	
7	Juraj Samec	
8	Leo Gajarsky	
9	Krištof Vatrál	
10	Tomáš Leskovský	
11	Patrik Šterbák	
12	Martin Mucha	
13	Sebastian Šarudi	