



**JARNÝ CHLAPČENSKÝ POBYTOVÝ TÁBOR**

**29.2. - 3.3.2024**

**KOŠICE - KALVÁRKA**

## VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

- **Dátum tábora:** 29.2. - 3.3.2024. // **Miesto tábora:** Chata Kvetnica.

## DÔLEŽITÉ ODKAZY

- [PRIHLÁŠKA / WEB](#)
- [PRIEČINOK TÁBORA NA DISKU](#)
- [DOKUMENT](#)
- [MODLITBY](#)
- [MTZ](#)
- TRIČKA [DETSKÉ](#) / [PÁNSKE](#)
- [PRÍVESOK SEKERKA](#)
- [PREDOŠLÉ TÁBORY NA DISKU](#)
- [HODNOTENIE JPT23](#)
- [PREZENTÁCIE ZO STRETIEK](#)
- [POZADIE MOBIL](#)
- [IG TEMPLATES](#)
- [ZBER PET FLIAŠ](#)
- [JEDÁLNY LÍSTOK](#)
  - [ZOZNAM ZNÁŠANLIVOSTI POTRAVIN - HISTAMÍN](#)
- [BÁSNIČKY NA JEDNOTLIVÉ DNI](#)
- [DOMKA ZOZNAM ĽUDÍ](#)
- [KONTAKTY](#)
- [ROZDELENIE IZIEB](#)
- [ROZDELENIE SKUPÍN](#)
- [PINČES TURNAJ](#)
- [NÁKUPNÝ ZOZNAM](#)
- HUDBA
  - [JPT24 Budík & Zvolávačka](#)
    - [ZVUČKA](#)
    - [BUDÍČEK](#)
    - [TURECKÁ ZVUČKA](#)
      - PLAYLISTY
        - [JPT24 Playlist - Ľudovky](#)
        - [JPT24 Playlist - Kresťanské](#)
        - [JPT24 Playlist - Ostatné](#)
        - [JPT24 Pozadie](#)
        - [Turkish War Songs](#)
- HODNOTENIE JPT24 ([QR](#))
  - ANIMÁTORI
    - [ŠTVRTOK](#)
    - [PIATOK](#)
    - [SOBOTA](#)
    - [NEDEĽA](#)
  - [ÚČASTNÍKA](#)
  - [RODIČIA](#)

## ZOZNAM ANIMÁTOROV / SDB

- Jožko Knap SDB
- Rasťo Behún SDB
- Adrián Guba KANDIDÁT
- Jozef Horvát KANDIDÁT
- Jaroslav Minárik KANDIDÁT
- Dávid Mihalik
- Martin Ropek
- Ján Velšmid
- Martin Fabik
- Martin Groma
- Martin Hudymáč
- Michal Ivanisko - není
- Michal Grešš
- Samuel Kočiš
- Samuel Pásztor
- Michal Jiříček

## ZOZNAM PRÍPRAVKÁROV

- Martin Sudzina
- Maximilián Matis
- Šimon Pavlovič
- Peter Jiříček
- Samuel Ištoňa
- Svorad Lukáš

## PRÍCHOD A ODCHOD

- ŠTVRTOK
  - a. Odchod vlaku zo stanice Košice **29.2.2024**
    - **Ex 604 TATRAN 9:07** Košice → 10:28 Poprad -Tatry
- NEDEĽA
  - a. Príchod vlaku do stanice Poprad-Tatry **3.3.2024**
    - **Ex 607 TATRAN 15:33** Poprad -Tatry → 16:53 Košice

## NÁZOV, TÉMA

- Tábor sme zaradili do obdobia kedy žil Jánošík - SK dedina.
- Názov tábora je podľa zaniknutej dedinky VALAŠKOVCE.

## PRÍBEH

- ŠTVRTOK

- a. Žijeme v 18. storočí na území Rakúsko Uhorska. Po príchode do dediny (chata Kvetnica) ju zveľaďujeme. Prvý deň sa nachádzame v spomínanej slovenskej dedine a fungujeme ako za starých čias. Možnosť napríklad fyzickej práce a programu ako jarmok, stavba latríny, upratovanie, rúbanie dreva, ... Jednoducho zveľaďujeme dedinku. Večer nás čaká nočná hra a môžeme program potiahnuť do neskorších hodín, keďže sa jedná o deň č. 1 a chlapi budú mať dostatok síl. V nočnej hre už môžeme dostať povolávací rozkaz - prepojenie na ďalší deň.
- PIATOK
  - a. Ráno vstávame v prisnom režime, musíme narukovať napríklad z dôvodu tureckých vpádov na naše územie. Na programe je vojenčina, ktorej súčasťou je výlet (delený na dve skupiny). V daný deň je poriadok na izbách bodovaný. Po návrate z výletu nás čaká DO (duchovné znovuzrodenie) a postupné získavanie území späť od turkov / zemepána. Piatok končí víťazstvom dobra nad zlom (aj v našom srdci).
- SOBOTA
  - a. V sobotu môžeme do príbehu ešte vložiť nejakú tragickú udalosť - tragédia, ktorú nakoniec obrátíme na pozitívnu (smrť nejakej postavy), a tak hľadáme poklad (domyslenie deja je na danom dni). **Večer je potrebné zakomponovať skúšku odvahy** na ktorej **dostanú tričko a sekerku**.
- NEDEĽA
  - a. Posledný deň sú na pláne už len oslavy – porazili sme nepriateľa a zároveň našli poklad. Je potrebné myslieť na čas venovaný baleniu.

## MODLITBY A DO

- Môžeme zvýrazniť myšlienku ako dobre sa máme v dnešnej dobe. Zobraziť to vieme na príklade ako: nemusíme tak tvrdo pracovať ako na SK dedine. Dotknúť sa môžeme aj súčasných konfliktov na Ukrajine a v Izraeli vzhľadom k nášmu piatku, kde aj my bez ohľadu na to či chceme musíme narukovať. Následne vieme vyobraziť víťazstvo dobra nad zlom a nejaké klasické vlastnosti ako vytrvalosť, tvrdá práca a atď. Duchovná pointa: ideme si pomáhať aj v normálnom živote.

## SPRIEVODNÁ AKTIVITA

- Zodpovedná osoba: Mišo Ivanisko, Janči Velšmid.
- Našou sprievodnou aktivitou je PING-PONGOVÝ TURNAJ.
- Súťaži sa v dvoch kategóriách:
  - a. KATEGÓRIA D (DETI) → účastníci
  - b. KATEGÓRIA K (KONE) → anim. + SDB + kandidáti + Templári
- Víťazí oboch kategórií dostanú na záver tábora [trofej](#).
- Riadime sa [pravidlami](#) medzinárodnej pinčes organizácie.
- BODOVANIE:
  - a. 0,5 bodu za víťazstvo v kolotoči,
  - b. 2 body za víťazstvo v súboji na 1 set po 11 gemov.
- INFO:
  - a. vyzvať sa môžu ľudia aj z iných kategórií,
  - b. boduje sa vždy pod dohľadom zodpovedného animátora.
- [TABUĽKA](#)

## FINANČNÁ AKTIVITA

- Finančne si privyrobíme zberom pet fliaš.
- Zber prebieha v nedeľu po sv. omšiach.
- [AKTUÁLNY POČET FLIAŠ](#)

## TÁBOROVÝ DRESS CODE ANIMÁTOROV

- ŠTVRTOK
  - a. Nohavice, košele na ľudovú nôtu.
- PIATOK
  - a. Maskáče - vojna.
- SOBOTA
  - a. Táborové tričká.
- NEDEĽA
  - a. Táborové tričká.

## ROZDELENIE ÚLOH

- Prihláška, finančná analýza
  - a. Jožko Knap, Rasťo Behún, Mišo Jiříček
- Playlist Spotify
  - a. vytvorenie 4 playlistov + playlist budíček a zvučka
    - Dávid Mihálik
- Básnička creator
  - a. napísanie básničiek vopred na každý deň → kontent na sociálne siete (príspevky) + maily pre rodičov
    - Ján Velšmid
- Pingpongový turnaj
  - a. Mišo Ivanisko, Janči Velšmid
- JBL specialist
  - a. zabezpečenie JBL reproduktoru na vonkajšie ozvučenie
    - Maťo Fabik
- Valaška BAND
  - a. 2x gitara (Maťo Ropez, Samko Pásztor, Maťo Hudymáč, Jožko Horvát)
  - b. 1x drumbľa (Jožko Horvát)
  - c. 1x kachon
- Výpomoc v kuchyni
  - a. Maťo Sudzina
  - b. Šimon Pavlovič
  - c. Max Matis
- **TURCI** → chalani z Popradu - cca. 6 (označení červeným nápisom pri aktivitách, kde sú potrební)
  - POTREBA CHALANOV JE V DNI:
    - **ŠTVRTOK 29.2. cca. 21:50** - len na viditeľný prepád a ukradnutie niektorých vecí, ktoré uznáme, že chlapcom na ďalší deň netreba
    - **PIATOK 1.3. 12:20 - 16:45**

- počas aktivity BOJ je potrebné byť na tomto mieste ([TU](#)) a chytať chlapcov, ktorí po chytení odovzdajú vojačika
  - chlapci by tam mali dôjsť o 12:20 - je potrebné tam byť skorej
- okolo 14:00 prichádzame na chatu a Turkov dáme napríklad ku záchodom, zviažeme ich
- vždy je pri nich stráž - počas obeda ANIMÁTOR
- dostanú tiež aj obed
- zviazaní su celú siestu do 16:30
- nasleduje konsolidačný proces
  - Turci sa vykúpia pokladom a odchádzajú
- Kostýmy: ideálne by bolo byť oblečený na štýl Turkov - šable, turbany, plášte, atď.

## ● **TEMPLÁRI**

- označení v dokumente ako výpomoc ku hráčom

## ROZDELENIE DNÍ

- d. ŠTVRTOK
  - Mišo Ivanisko, Samo Kočiš, Dávid Mihalik, Adrián Guba
- e. PIATOK
  - Maťo Ropek, Maťo Hudymáč, Vilo Riško SDB, Jozef Horvát, Mišo Jiříček
- f. SOBOTA
  - Maťo Groma, Mišo Grešš, Samo Pásztor, Jožko Knap SDB, Jaroslav Minárik
- g. NEDEĽA
  - Janči Velšmid, Kubo Mikloš, Maťo Fabik

## TECHNICKÝ TÍM

\*Každého skratka je v programe priradená pri aktivite kde sa vyžaduje jeho služba - samozrejme sa jedná len o odporúčanie\*

- **Social media story specialist (SMSS)**
  - a. príbehy na instagram (verejne aj blízky priatelia)
    - [IG TEMPLATES](#)
      - Maťo Ropek
- **Reels creator (RC)**
  - a. postrihanie a natáčanie reelu každý deň tábora
    - Samo Ištoňa
- **Video creator (VC)**
  - a. postrihanie a natočenie videá na šírku do najbližšej nedele po tábore, ktoré pôjde na Youtube a bude sa prezentovať s fotkami

- Samo Kočiš
- **Video recorder (VR)**
  - a. točenie videá na mobil v čase, keď Samo Kočiš nemôže
    - Peťo Jiříček
- **DJ (DJ)**
  - a. hudba, zvuk, mikrofóny, zvučky, budíčky
    - DJ DávidKO
    - DJ Svorí
- **Drone specialist (DS)**
  - a. natáčanie záberov do výsledného videa a na sociálne siete
    - Maťo Groma
- **Photographer (PH)**
  - a. nafotenie výsledných fotiek na záverečnú prezentáciu a na sociálne siete
  - b. denné večerné príspevky na sociálne siete
    - Mišo Jiříček

## MEDIÁLNE VÝSTUPY

### MEDIÁLNY VÝSTUP POČAS TÁBORA:

1. príbehy (IG, FB)
2. fotky (IG, FB)
3. reels (IG, FB)

### MEDIÁLNY VÝSTUP PO TÁBORE:

1. prezentácia fotiek a videa z tábora 10.3.2024 po sv. omši o 8:30 → pripomenúť outfit táborové trička
  - a. fotky (IG, FB, )
  - b. video (youtube, reklama na IG, FB)
    - i. fotky a aj video budú zaslané s linkom na stiahnutie pre každého

## DEDINSKÝ SLOVNÍK

- JEDÁLEŇ
  - a. PAŠVISKO
- KŇAZSKÁ IZBA
  - a. ŠMITŇA
- KUCHYŇA
  - a. PRIPRAVOVŇA
- DOLNÁ CHODBA
  - a. PRIKLET
- ZÁCHODY
  - a. KALISKO
- DOLNÁ ANIM. IZBA
  - a. DRŽKOVCE
- 1. IZBA
  - a. POTVORICE
- 2. IZBA
  - a. KRVAVÉ ŠENKY

- 3. IZBA
  - a. DEDINA MLÁDEŽE
- LEŽOVISKO
  - a. HORNÉ OTROKOVCE
- VONKAJŠIE WC
  - a. SVINICA
- KÔLŇA
  - a. KRAVANY

## ROZDELENIE IZIEB

- **POTVORICE**
  - a. ANIM. SKLAD
- **KRVAVÉ ŠENKY**
  - a. Jakub Snopek
  - b. Michal Krall
  - c. Dávid Dorko
  - d. Benjamín Matis
  - e. Michal Spišák
  - f. Ľuboš Dluhoš
  - g. Alexander Petrovič
  - h. Kristián Kolumber
  - i. Martin Hakulin
  - j. Martin Fabik
  - k. Martin Groma
- **DEDINA MLÁDEŽE**
  - a. Filip Snopek
  - b. Maximilián Mantič
  - c. Ján Fedorko
  - d. Ján Velšmid
  - e. Dávid Mihalik
- **HORNÉ OTROKOVCE**
  - a. Šimon Pavlovič
  - b. Maximilián Matis
  - c. Peter Jiříček
  - d. Samuel Ištoňa
  - e. Svorad Lukáš
  - f. Martin Sudzina
  - g. Krištof Neufeld
  - h. František Miliczki
  - i. Tomáš Ropek
  - j. Adam Dorko
  - k. Ján Tarhanič
  - l. Tomáš Sukop
  - m. Štefan Vlasatý
  - n. Michal Jiříček
  - o. Martin Ropek
- **PAŠVISKO**
  - a. Samuel Pásztor
  - b. Samuel Kočiš
  - c. Martin Hudymáč



- d. Michal Grešš
- e. Adrián Guba
- f. Jozef Horvát
- g. Jaroslav Minárik
- **ŠMITŇA**
  - a. Jozef Knap
- **DRŽKOVCE**
  - a. Rastislav Behún

## **ROZDELENIE SKUPÍN**

- Rozdelené deti máme aj na 2 aj 3 skupiny v dokumente [TU](#).

## ŠTVRTOK

- Animátori, ktorí idú vlakom, si môžu veci doniesť na Kalváрку do stredy 28.2. do 20:00 !!!
- 7:15 - stretnutie animátorov, ktorí idú autom
  - Animátori v aute → Rasťo, Hudy, Jožko Horvát, Mišo Jiříček
  - Templári v aute → Šimon Pavlovič, Maťo Sudzina
    - pobalenie auta
- 8:00 - odchod auta
- 8:15 - stretnutie animátorov na vlakovej stanici
  - Kontrola účastníkov → Maťo Fabik, Jožko Knap
    - [PREZENČKA](#)
      - Odškrtne neme človeka po preukázaní sa kartičkou poistenca a lístkom na vlak
        - [TELEFÓNNE ČÍSLA](#)
    - Animátori vo vlaku → Jožko Knap, Aďo, Jaro, Dávid, Janči, Maťo Fabik, Maťo Groma, Samo Kočiš, Samo Pásztor
    - Templári vo vlaku → Maxo, Peťo, Samo, Svori
  - 8:30 - stretnutie účastníkov na vlakovej stanici (SMSS)(RC)(VC)(VR)
    - SPRIEVODNÁ AKTIVITA → POZADIE VALAŠKOVCE (na uzamknutej obrazovke)
      - Na stanici chlapcom vysvetlíme, že kým sa nedostaneme na chatu je ich úlohou čím viac ľudí presvedčiť, aby si nastavili pozadie na mobile na VALAŠKOVCE.
      - Starší chlapci majú mobily a mladším poskytnú animátori.
      - Stačí ak si na mobile otvorí [prihlášku](#) a tam už je:
        - [QR kód](#) - ten môžu dať skenovať ľuďom a oni si hneď stiahnu pozadie.
        - [Samotné pozadie](#), ktoré môžu posilať napríklad cez Bluetooth, ak im QR kód nevyhovuje.
      - Súťažíme ako stretká.
        - Počet presvedčených ľudí sa ráta len vtedy ak všetci členovia stretká (ktorí majú mobily) majú tiež na zamknutej obrazovke VALAŠKOVCE.
        - Stretká si v danom poradí, ako sa umiestnia, vyberajú služby v kuchyni po príchode na chatu.
          - Služby sú v dvojiciach a trojiciach.
            - Dané dvojice alebo trojice si v stretku zahrajú kameň, papier, nožnice a víťaz si vyberie ako prvý.
              - AGENTI + INÉ → 1 trojica

- PROFÍCI → 3 dvojice
  - DIVOKÉ PUKANCE → 1 trojica
  - 7 LÉGIA → 2 dvojice + 1 trojica
  - TEMPLÁRI → 1 trojica
    - = 9 služieb
- 9:07 - odchod vlaku
- 9:30 - príchod auta ku chate
  - vybalenie auta
  - prípravenie obedu
  - повеšanie nápisov izieb
  - prípravenie anim. priestorov
  - prichystanie vecí na daný deň
  - prípravenie spoločných priestorov
  - oblečenie do krojov
  - príprava kapely
  - prípravenie chleba a soli pre každého chlapca
    - Zodpovedná osoba: Mišo Jiříček
- 10:28 - príchod vlaku do Popradu
  - Animátori, ktorí prídu priamo do Popradu → Mišo Grešš, Maťo Ropek
  - Cestou na chatu si každý nosí všetky svoje veci
- 11:30 - príchod na chatu Kvetnica (VC)(VR)(DS)
  - Privítanie chlebom a soľou (Rašto & VALAŠKA BAND - - Jožko a Hudy) a rýchle uvedenie do deja. (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
  - Najprv si idú chlapci zložiť batohy do izieb / prezujú sa !
    - ROZDELENIE IZIEB
  - Vysvetlenie pravidiel, sprievodnej aktivity (ping-pong), pustenie zvučky/budíčka, vyhodnotenie sprievodnej aktivity po ceste na chatu (pozadie) a výber služieb v kuchyni, pozbieranie mobilov a podpísanie DOMKA prezenčky. (DJ)
    - Zodpovedná osoba: Mišo Jiříček
- 12:30 - obed
  - Pride starosta/rihtár (Rašto) a sprostredkuje obed zadarmo.
- 13:00 - siesta (DJ)

- 13:30 - remeslá na dedine (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - Zodpovedná osoba: David Mihalik
    - Stanovištia
      - Na každom stanovišti je max 5 detí.
      - Po 20 minútach začne zvučka a striedame sa.
        - vyrábanie masla → Maťo Groma, Jaro
        - drotárstvo → Jožko, Samo Pásztor
        - modrotlač na tričká (tie ktoré si doniesli) → Greššo, Samo Kočiš
        - vyrábanie náramkov z kožených remienkov → Janči, Hudy, DávidKO
        - vyrábanie figúrok z hliny + maľovanie → Maťo F., Aďo
- 15:30 - práce na dedine (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - Nosenie dreva
  - Pomoc v kuchyni, napr čistenie zemiakov...
  - Chystanie vecí na jarmok( Nosenie stolov, chystanie stánkov, Nosenie predajných vecí)
  - Chystanie večer na spánok
  - Hrabat
- 16:25 - jarmok (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(PH)
  - Animátori budú mať obchody kde sa budú predávať nasledujúce veci:
    - Pedro žuvačky, dobytok, alkohol, zelenina, miesta na vykúpenie z letiska(podpultový predaj), sprcha ,na poradie pre jedlo, pesnička na želanie.
      - DJ Svori
  - Tiež tam bude aj súťaž pre deti:
    - Strelba papierovými guľami na terč: (výhry-alkohol, pedro žuvačky ...).
  - Alkohol, dobytok, zelenina je na papieriku → potom sa to využije v hre prístavy ale chalani o tom nevedia.
- 17:15 - omša (PH)
- 18:00 - večera
- 19:00 - bašavel (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(PH)
  - Zodpovedná osoba: Samo Kočiš
    - Boombox, ľudové tance, klobúkový tanec, balónový tanec.
      - Hry:

- 1) Chalanom sa zaviažu oči a do miestnosti sa dajú 2 penové meče. Cieľom je skôr udrieť toho druhého.
  - 2) Chalani skáču na jednej nohe a snažia sa zobrať šatku druhému spoza chrbta.
  - 3) Chalani sú v polohe kliku a snažia sa zhodiť druhého.
- 21:00 - nočná hra - OBCHODNÁ HRA SLOVANSKÉ CECHY (HRA PRÍSTAVY) (SMSS)(RC)(VC)(VR)
  - Zodpovedná osoba: Adrián Guba

#### ZÁKLADNÉ INFO:

- Odhadnutá minútáž: 90 - 120 min.
- Potrebujeme rozšíriť svoj obchod do iných kútov Slovenska.
- Hra v lese, pri ktorej hráči obchodujú, aby zarobili, čo najviac zlaťákov pričom si musia dávať pozor na nebezpečných zbojníkov a aj žandárov, v prípade ak pašujú ilegálny tovar.

#### HRÁČI:

- ZBOJNÍCI
  - Zhruba 1 na každých 7 normálnych hráčov, čiže v jednej skupine asi 1-2 zbojníci. Zbojníci budú označení valaškou/zbojníckou palicou, na ktorej bude svietiaci náramok, aby bolo v tme jasné kto je zbojník.
- OBCHODNÍCI
  - Ostatní hráči sú obchodníci, každý z nich dostane kartičku, kam sa budú zapisovať jeho obchodné transakcie. Zbojníci sa môžu meniť, len stále platí, že zbojník musí mať svietiaci náramok.

#### ÚZEMIE:

- V strede územia je banka (pozri nižšie), tá predstavuje náš základný tábor.
- Hrá sa na pomerne veľkom území, slovanské cechy (pozri nižšie) bývajú v lese celkom zašité.
  - Toto územie je zakázané opustiť.
- Cechy a banka budú označené v lese fakľami.

#### ZBOŽÍ

- bryndza
- rohovina (kravské rohy sa používali napr. na výrobu soľničiek, nádob alebo bojových rohov)
- indigo (farbivo, ktoré sa používa na modrotlač – výroba krojov, obrusov, odevov, hračiek,...)
- medovina
- nerasty (nerastné suroviny ťažiac sa v baniach).

#### SLOVANSKÉ CECHY:

- Predáva sa celkovo 5 druhov zboží, ale
- V jednom cechu sa obchoduje 3-4 druhmi zboží.
- V každom cechu za iné ceny - od 1 do 8 zlaťákov.

#### ZOZNAM REGIÓNOV S CECHMI AJ SO ZBOŽÍM:

- Záhorie (severozápad Slovenska): bryndza, nerasty, rohovina, indigo
- Tekov (hranica západného a stredného Slovenska): nerasty, medovina, rohovina
- Liptov (sever Slovenska pod Oravou): bryndza, medovina, nerasty, indigo
- Zemplín (východ Slovenska): indigo, rohovina, bryndza, medovina

#### KURZ V CECHOCH NA ONLINE GOOGLE SHEET:

- Budeme môcť korigovať samotné kurzy a aj to, že aké zboží sa nachádza, v ktorom regióne.

- Dôležité je, aby v každom regióne na jedno zboží bol iný kurz.
- Vedúci hry bude meniť kurzy v základnom tábore podľa vývoja hry v [online tabuľke Google sheet](#), ktorá sa automaticky updatne aj v mobiloch, ktoré budú mať animátori v jednotlivých cechoch.



#### BANKA:

- V banke si obchodníci môžu uložiť zlaťáky, aby ich neokradli zbojníci.
  - Uloženie zlaťákov je bezplatné.
- Môžu si aj požičať zlaťáky.
  - Spoplatnené 100% úrokom.
  - Požičanú sumu môžu vrátiť hocikedy počas hry.
- V banke pracujú bankári (animátori).
- Minimálna povinná hodnota na vybranie z banky je 5 zlaťákov. Maximálna hodnota 100 zlaťákov.
- Každý obchodník si na začiatku hry musí požičať zlaťáky z banky, aby mohol začať hru.
- Do banky sa ukladajú iba zlaťáky, nie zboží. Ak daný obchodník nevráti banke požičanú sumu zlaťákov, teda na konci hry bude mať na obchodnej karte menej zlaťákov, koľko si na začiatku požičal, tak nastane exekúcia, teda sankcia bude -1000 zlaťákov pre skupinku.

#### PRIEBEH HRY:

- Každý obchodník si na začiatku hry musí požičať zlaťáky z banky, aby mohol začať hru.
  - Peniaze mu bankár (animátor) zapíše do kartičky a sám si jeho pôžičku tiež poznamená.
- V cechoch obchodník nahlási, čo chce kúpiť alebo predať a cechár/remeselník (animátor) transakciu zapíše do jeho kartičky.
- Jeden obchodník unesie obmedzené množstvo zboží - iba 5 kusov, ale peňazí môže mať koľko chce.
- Zboží ani peniaze si obchodníci medzi sebou nemôžu žiadnym spôsobom vymieňať, predávať...

#### VÄČŠIA KAPSIČKA NA ZBOŽÍ:

- Na začiatku hry každý obchodník unesie v kapsičke maximálne 5 kusov zboží. Je možnosť si za zlaťáky kúpiť väčšiu kapsičku, ktorá unesie viac zboží. Kupuje sa v banke. Maximálny počet 10. Tu je cenník väčších kapsičiek:
  - 7 vecí → 7 zlatiek
  - 8 vecí → 8 zlatiek
  - 9 vecí → 9 zlatiek
  - 10 vecí → 10 zlatiek
    - Ak už mám kúpené, že moja loď unesie 7 vecí a chcem, aby uniesla 9 vecí, tak musím k 7 zlaťákom, ktoré som už zaplatil pridať ďalších 9 zlaťákov.

#### ZBOJNÍCI:

- Ak zbojník chytí obchodníka (dotkne sa ho), tak obchodník a zbojník idú losovať: kameň, papier, nožnice:

- Ak vyhrá zbojník, tak obchodník je okradnutý. Zbojník túto skutočnosť zapíše do karty obchodníka. Zbojník sa obchodníkovi podpíše na jeho obchodnú kartu a vyškrtne všetok tovar a všetky zlaťáky, ktoré mal aktuálne pri sebe. Je nutné jednoznačne vyškrtnúť, že o čo bol obchodník okradnutý a ktorým zbojníkom.
- Ak vyhrá obchodník, tak môže pokračovať ďalej v hre bez ujmy. A zbojník musí ísť zbíjať niekoho iného.
- Hodnota jednej krádeže má v celkovom súčte 10 zlaťákov.
- Zbojníci nesmú obchodníkov prepadať v cechoch a v banke.
- Iba zbojníci z detí majú centrofixky.

#### ČIERNY TRH:

- Po území budú pobeňovať 4 díleri čierneho trhu, ktorý budú predávať ilegálny tovar.
- Budú pobeňovať v tme a nebude ľahké ich nájsť, môžu sa skrývať, lebo sú hľadaní zákonom.
- Princíp je úplne ten istý ako v cechoch – len sú iné kurzy na zboží.
- Komodity čierneho trhu majú hodnoty 1-16 (čiže dvojnásobok oproti legálnemu trhu). Čiže môžem kúpiť ilegálny tovar u jedného dílera za 1 zlaťák a predáť za 16 zlaťákov u druhého.
- Čierny trh kontrolujú žandári (animátori). Rovnako ako pri zbojníkoch, tak aj žandári budú mať na sebe svietiaci náramok.
- Ak žandári chytia obchodníka s ilegálnym tovarom, tak ilegálny tovar bude obchodníkovi skonfiškovaný a obchodník dostane sankciu napr. 10 drepov.
  - ILEGÁLNE ZBOŽÍ:
    - medvedia kožušina, orlie pierka, račie klepetá.

#### KONIEC A VYHODNOTENIE HRY:

- Po uplynutí časového limitu vyberie vedúci od obchodníkov ich kartičky a urobí súčet všetkých peňazí, ktoré obchodník zarobil plus (alebo mínus, keď niečo dlhuje banke) jeho konto v banke.
- Potom animátor urobí súčet za jednotlivé skupiny. Perá majú u seba počas hry iba majiteľia prístavov, bankári! Zbojníci majú centrofixky vo farbách svojej skupinky.

#### ÚLOHA ANIMÁTOROV:

- Hlavný organizátor hry bude menežovať aktuálne kurzy v tabuľke. → Adó
- Minimálne 4 animátori budú v cechoch, jeden animátor v jednom cechu. → Hudy, Maťo Fabik, Samo Pásztor, Jožko
- 4 animátori budú díleri čierneho trhu. → Dávid, Mišo Grešš, Maťo Ropek, Janči
- 4 animátori budú bankári, skupinka chodí sa svojím skupinovým animátorom resp. bankárom. → Maťo Groma, Jaro
- Zvyšní animátori budú žandári – tí ktorí kontrolujú čierny trh. → **TEMPLÁRI**
  - Počas nočnej hry nám **TURCI** ukradnú veci.
    - Zburcovanie tábora, zastavenie nočnej hry, povinný spánok a stráženie. → Mišo Grešš
    - Stráženie chaty ako podaktivita na večer pred spaním (podľa únavy chlapcov).
- 22:00 - modlitby (PH)
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
- 22:15 - hygiena

- 22:30 - spánok, stráženie chlapcov (RC)(VC)(VR)
- 22:40 - animátorské stretko, hodnotenie, modlitby // dozor nad strážením najstarších chlapcov (VC)(VR)
  - HODNOTENIE ŠTVRTOK
- 24:00 - povinný spánok animátorov



## PIATOK

- 7:00 - budíček (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)
  - Drsná atmosféra. Podotkneme piatkové bodovanie izieb.
- 7:05 - rozcvička (RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - Zodpovedná osoba: Mišo Grešš.
    - Náročná rozcvička po fyzickej aj psychickej stránke.
- 7:30 - raňajky
- 8:00 - odchod na výlet (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - Zodpovedná osoba: Maťo Hudymáč.
  - Modlitby na začiatku výletu po ceste.
    - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
  - [TRASA](#)
  - Aktivity za putovania - forma stanovišť:
    - Návčik vojenského pochodu.
    - Návčik maskovania, môžeme sa zašpiniť zasypať snehom čokoľvek.
    - Fyzický a kondičný tréning.
    - Prekážková dráha na čas.
    - Nacvičovanie vojenských formácií ( korytnačka, zástup, rád, od najvyššieho po najnižšieho, štvorec, atď..).
    - TODO

***Kontext1:** Turci nám ukradli veci a my ideme za nimi po stopách krvi (kečup). Stopy budú v snehu. Po ceste plníme malé úlohy.*

- 9:20 - príchod všetkých do Gánoviec (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
  - Na mieste nájdeme osobu XYZ, ktorá bude mať informácie nejaké, ale tie ho zatiaľ netrápia, pretože doma čaká nasratá žena, takže potrebuje od nás pomoc aby si to vyžehlil. Chlapci mu budú musieť zohnať:
    - Vyrobiť cesto na chlieb + nádoba v ktorej to môže zobrať
    - Kus mäsa na chlieb
    - Maslo
    - Nejakú zeleninu
    - 3 vajcia
    - Hračku pre dieťa

- Darček pre ženu (kvety, niečo vyrobiť, atď..)
- Čisté tričko na prezlečenie
- Nejakú kravatu/motýlika
- Ak to všetko splnia povie nám, že ideme špatne a odkáže nás na správny smer.

*Kontext2: Ak to všetko splnia povie nám, že ideme špatne a odkáže nás na správny smer. Tam zisťujeme, že sme na falošnej stope a ideme späť na miesto boja.*

- 10:50 - odchod z Gánoviec (PH)
- 12:20 - príchod na miesto boja (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - Príbeh: Bojujeme proti armáde Turkov. **TURCI** (chlapci z Popradu).
  - Zodpovedná osoba: Jožko Horvát.
  - Boj by bol inšpirovaný touto hrou <https://www.hranostaj.cz/hra4735>
    - Namiesto piškót by sme mohli použiť "malých tureckých bojovníkov" (vytlačili by sme postavičky, urobili nejaké žetóny, 3D tlač?). Tých by zhromažďovali na našej vojenskej základni (nejaké štartovacie miesto).
    - Chlapci z PP by hrali Tureckých veliteľov a bránili by svoje vojsko tým, že by účastníkov chytali - chlapci by museli veliteľom odovzdať vojačika.
    - Hralo by sa kým by sme neporazili/zajali všetkých tureckých vojačikov
    - Dĺžku hry by sa dalo regulovať - velitelia povolajú zálohy (pridanie stanovišť s vojačikmi) alebo nejaké jednotky dezertujú (odobratie stanovišť).
    - Chlapcov čo by podvádžali budú stiahnutý z hry (môžeme mať vojenský súd, ktorý bude určovať tresty). Kontrola by bola robená námatkovo animátormi, ktorí by dohliadali na hru alebo kontrolnými stanovišťami, ako je popísané v linku vyššie.
- 13:30 - koniec boja

*Kontext3: Turkov porazíme a vyhráme.*

- 14:00 - príchod na chatu
- 14:15 - neskorý obed
- 14:45 – siesta, stráženie Turkov **TURCI** (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(PH)
- 16:30 - koniec siesty, konsolidačný proces s Turkami (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
  - Príbeh: Turkom nič nespravíme, lebo prezradia, že existuje ich poklad. Budú sa ním vedieť vykúpiť. Následný odchod **TURkov** domov.
- 16:45 – Duchovná obnova (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)

- Zodpovedná osoba: Vilo Riško SDB.
  - Téma: Všetci túžime po poklade. Čo je našim pokladom v živote ?
  - Priestor na sviatosť zmierenia.
- 17:45 – omša
- 18:15 - vyrábanie šablí (RC)(VC)(VR)(DJ)(PH)
  - Zodpovedná osoba: Mišo Jiříček
    - Po vzore turkov si každý chlapec vyrobí tureckú šabľu z kartónu.
    - Voľba sultána z najstaršieho stretka - 7. LÉGIA.
      - Každý z kandidátov prednesie svoju reč - anonymné voľby pomocou papierikov.
- 19:00 – večera
- 20:30 – Vonku aktivita - **VLAJKO-PAŠERÁCI** (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(PH)
  - Príbeh: Turci nám ukazujú taktiku ich bojov a my sa ju učíme.
    - Zodpovedná osoba: Mišo Jiříček.
      - PRAVIDLÁ:
        - Chlapci celý čas behajú s kartonovou šabľou v ruke.
        - Ich úlohou je prenášať papieriky: VODA, JEDLO, MUNÍCIA a reálne mince TURECKÉ LÍRY. Vždy prenášajú po jednom kuse z danej komodity.
        - Animátori s čelovkami vo vyznačenom území zasvietia na chlapcov, musia vedieť povedať ich meno a následne im chlapec odovzdáva papierik/mincu.
        - Každá postava má pri sebe papier s názvom svojej role - aby sa nepodvádzalo.
        - Požadované množstvo komodít meníme aj počas hry vyhlásením do mikrofónu.
      - POSTAVY:
        - Sultán
          - Najstarší chlapec - má na starosť organizáciu svojho Tureckého vojska po vzore ako nám Turci ukázali.
          - Rozdeľuje ostatné funkcie v tíme, ktoré počas hry môže meniť (funkcia vlajkonosič a záchranár sa meniť nemôže).
          - Outfit → napr. turban z deky na hlave s ktorým musí aj behať.

- Svetlonosič
  - Jediný z chlapcov, ktorý ma pri sebe svetlo. Využiť ho už môžu podľa vlastného úsudku (napr.: oslepenie animátorov v tme).
  - Outfit → rozlišuje sa len svetlom.
- Hrdina
  - Má možnosť obetovať svoj život za druhého člena tímu. Ak vidí, že chytili jeho spolubojovníka beží za ním a povie, že sa za neho ide oživiť. Tým pádom ani animátor danému členovi neberie papierik/mincu.
  - Outfit → rozlišovačka oranžovej farby.
- Nesmrteľný
  - Animátori ho nevedia chytiť. Jeho úlohou je zavádzať v hre a pomáhať ostatným. Nemôže prenášať papieriky a ani mince.
  - Outfit → reflexná vesta (od auta).
- Vlajkonosič
  - Na záver hry - ak už bude prenesený potrebný počet papierikov prichádza na rad prenesenie vlajky Valaškovce. Všetko funguje rovnakým štýlom ako doteraz.
  - Outfit → nerozlišuje sa.
- Záchranár
  - Ak by vlajkonosič bol za bežných okolností odhalený animátorom ide sa nabiť späť aj s vlajkou.
  - Ak je pri ňom záchranár berie vlajku a stáva sa novým vlajkonosičom.
  - Outfit → nerozlišuje sa.
- PRIEBEH:
  - Väčšia časť hry sa skladá z pašovania komodít (opísaných vyššie). Budú to papieriky + reálne mince.
  - Po cca hodine - uvidíme ako to pôjde - vyhlásime, že máme už dostatočne veľa zdrojov na obsadenie protibojovníckej základne, a tak prestaneme nosiť komodity a všetci sa sústredíme na vlajku.
  - Cieľom je dostať vlajku do druhej základne.
- TAKTIKY:

- Určuje predovšetkým sultán - je z najstaršieho stretka - - mal by už mať rozum.
  - S danými funkciami vie počas hry taktizovať.
  - Na úvod dostane papier na ktorom budú vypísané.
  - Svetlonosič napr. môže byť v poli a oslepovať animátorov.
  - Hrdina je napríklad len v poli a obetuje sa za ostatných.
  - Nesmrteľný môže len prenášať papieriky a na záver kryť človeka, ktorý prenáša vlajku.
- ROZDELENIE ÚLOH:
  - Pribeh hry → Mišo Jiříček
  - Animátori na mieste zberu surovín → Maťo Ropek, Janči Velšmid
  - Animátori pri chlapcoch → Mišo Grešš, Maťo Hudymáč, Maťo Fabik
  - Chytači → Maťo Groma, Samo Kočiš, Samo Pásztor, Dávid Mihalik + **TEMPLÁRI** podľa potreby
- 22:00 – modlitby
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
- 22:15 – hygiena
- 22:30 - spánok, stráženie chlapcov (VC)(VR)(PH)
- 22:40 - animátorské stretko, hodnotenie, modlitby
  - [HODNOTENIE PIATOK](#)
- 24:00 - povinný spánok animátorov

## SOBOTA

- 7:30 – budíček, rozcvička (DJ)(PH)
  - Zodpovedná osoba: Martin Groma
- 7:45 – modlitby
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
- 8:00 – raňajky
- 9:00 - program

*Kontext1: Turci nám rozpovedali príbeh o slovenskom junákovi - fakeový Turčin Poničan - ale ten náš ušiel na Slovensko s pokladom. Naši zajatci nemajú info o aktuálnom stave, to stráži Turecká Informačná Služba (TIS) a získame to takto:*

- 9:00 - Celotáborová hra, krycí názov INFOVOJNA: (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
  - upravené podľa <https://www.hranostaj.cz/hra1560>
    - Zodpovedná osoba: Jaroslav Minárik, Michal Grešš
- PRAVIDLÁ:
  - Hráči v 3 skupinách. V **hracom poli sa nachádza 9 staníc v každej po 3 indície** (obálky). Počas hry chcú tímy získať všetkých 9 indícií. Hráči indíciu neotvárajú. Ak má skupina rovnaké indície, musí ich zameniť s inou skupinou. Každá **skupina je umiestnená v základni**, kde zhromažďuje svoje indície a chráni si ich. Indície musia mať položené na zemi.
  - Každý člen skupiny si vylosuje určitý **symptóm** (neschopnosť behu, nemí, bez ruky, schopnosť iba cúvať, skákanie na jednej nohe, skákanie na obidvoch nohách). Po ohlásení vedúceho hry, hráči musia prejavíť svoj symptóm.
  - Každý hráč dostane 4 zlaté dukáty, 4 životy a 2 falošné doklady.
    - **Dukáty** hráč pred začiatkom ukryje v oblečení (bude ich hľadať kontrola). Po začiatku hry ich už nesmú presúvať. **Životy** bude strácať pri úspešnej prehliadke. **Doklad** slúži ako jednorázová ospravedlnenka z prehliadky.
  - Získavanie indícií **sťažujú lesní bojovníci (chytači)**, ktorí hráčov chytajú a kradnú indície z tímových základní. Pokiaľ chytač zastaví hráča, vyzve ho, aby mu otvoril vrečko na oblečení, či tam má schované dukáty a indíciu. Má na to 30 sekúnd. Keď u hráča nájde dukát alebo indíciu, zabaví to (vždy po jednom dukáte, indície môže zobrať všetky), a **hráč prichádza o život** (aby sme vedeli, že prišiel o život bojovník mu na ruku fixkou nakreslí čiarku) a musí sa vrátiť na východziu základňu. Hráč môže použiť **falošný doklad**, aby sa vyhol prehliadke. Keď bojovník u hráča nič nenájde, nechá ho ísť. Pokiaľ hráč stratí všetky životy ide si ich dobiť na určené miesto, kde musí vykonať konkrétne úlohy (60 s stať na jednej nohe).
    - **Kradnutie indície** zo stanovišta prebieha tak, že pokiaľ sa na stanovišti nachádza aspoň 1 hráč (ochranca), bojovník (chytač) a ochranca súťažia v hre "kameň, papier, nožnice do 3. Ak vyhrá bojovník vyberie 1 indíciu, ktorú zabaví a odnesie na pôvodné miesto, ak bojovník prehrá, indíciu nezoberie. Ak na stanovišti nie sú ochrancovia, bojovník odtiaľ zoberie 1 indíciu.
  - Okrem bojovníkov chytá aj **náčelník**, ktorý neprijíma falošné doklady, teda výzvu otvoriť vrečko robí u každého. Ten nekradne indície zo stanovišť.

- Pre opustenie hracieho poľa je nutné mať za skupinu 9 indícií. Vtedy bojovníci už nesmú kradnúť indície zo stanovišta a chytať hráčov. Následne skupina musí prejsť kontrolou na colnici bez toho, aby prišli o indície.
- Všetci členovia skupiny musia **prejsť cez colníka** . Colník má 1 minútu na to, aby našiel schovanú indíciu u každého hráča (vyzve každého hráča otvoriť 1 vrečko). Falošný doklad neplatí.
- Keď sa dostanú cez colníka z uzavretej oblasti, skupiny môžu otvoriť schované indície, tj. 9 fragmentov vedúcich ku kameňolomu.
- **Indícia:** Človek, ktorý používa háčik na lanku pre lov stavovca v kvapalnom prostredí.

**Počet skupín:** 3 skupiny

- **Animátori pri skupinách** → Hudy, Jožko, Maťo Groma

**Chytači** → Samo Pásztor, Samo Kočiš, Ado, Maťo Ropek

**Náčelník** → Janči Velšmid

**Animator pre dobíjanie zivotov** → DávidKO

**Colník** → Maťo Fabik

- 11:00 - Vyhodnocovanie informácií získaných v hre (z hry dostaneme nepriamočiare nápovedy)

Čo počas čakania? (RC)(VC)(VR)(PH)

- 0) rozdáme desiatu + piť&piš pauza :)
- aktivitkos: podľa vedúceho:
  - pokec s deckami, súťaž o najlepší vtip, súťaž o najkrajší klacek
  - pandičky (na vzdialenosť jednej stopy sa dvaja hráči postavia v úzkom postoji čelom k sebe, prehráva ten kto stratí balans, hraje sa na tri, výpadmi na seba útočia, dovolený kontakt je výlučne dľaň&dľaň ináč má bod protihráč)
  - rybací kvíz (príloha 1)

Záver: máme ho hľadať pri kameňolome, kde sa rybárči.

*Kontext2: V kameňolome nájdeme dvoch rybárov, ale ani jeden nie je Turčín. Spolupracovať budú len za protislužbu. Chcú od nás rybárske náčinie.*

- 11:30 - Zbieranie imaginárneho náčinia pomocou hry **Kompót** (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
  - Animátori sú rozmiestnení po kameňolome a reprezentujú súčiastky. Dieťa musí pozbierať súčiastky v určenom poradí, dopytuje sa "Si nylon? áno/nie". "Identita" animátorov sa pravidelne sprehádza.
    - Upgrade: z jazera budú loviť kačičky - číslo na kačičke je kredit na otázky, keď im dôjde, musia loviť znova. (pamätaj! technický problém, nie je problém :))

Záver2: Rybári nám za službu odovzdajú informáciu, že Turčín bol po návrate samotár a už dávno umrel, tak ho pochovali v hore ďalej od dediny. + nám dajú mapku s vyznačeným miestom Turčinovho hrobu.

- 12:30 – obed

- 13:10 – siesta (DJ)(PH)
- 14:40 – program **pokladovka vol.1.**

*Kontext3: Všimneme si, že na jeho hrobe bola nápoveda. Nasledujeme reťaz indícií.*

- Zodpovedná osoba: Samo Pásztor, Maťo Groma (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
  - 5 miest so zašifrovanými súradnicami, kde prvé je hrob a posledné je poklad vo vode
    - [POKLADOVKA](#)

*Kontext4: Tie nás (dokopy) vrátia späť do kameňolomu. Keďže tam cez deň ešte lovia rybári, musíme prísť až večer, aby nevedeli, že sme na niečo prišli.*

- 17:15 – omša
- 18:00 – večera
- 19:30 – program **pokladovka vol.2. + zobrať čelovky!!!** (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)

*Kontext5: V kameňolome zážitkovým spôsobom získame poklad, ktorý je pod vodou. - magnetfishing*

- Zodpovedná osoba: Jozef Knap
- 21:30 - modlitby + vychystanie na skúšku
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
- 22:00 – Skúška O2HY + odovzdavanie valašiek

*Kontext6: ??? (pr. pokec o slobode muža a modernom zotročovaní: soc.siete, názor iných, mobil, playko, steroidy, drogy, alkohol ... Boh ťa stvoril ako bojovníka, ochranca, majiteľa pokladu života - si silný, máš na to. Boh ti verí, my ti veríme. Valaška je symbol slobodného zbojníka.)*

- Aktivita - 2 trasy v lese, na záver si prevezmú valašky a tričká (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
- 23:30 - koniec skúšky O2HY
- 23:40 - animátorské stretko, hodnotenie, modlitby
  - [HODNOTENIE SOBOTA](#)
- 24:00 - povinný spánok animátorov



## PRÍLOHY

### Príloha 1 - Rybací kvíz

- 1) Do akej čeľade patrí Boleň dravý?
  - a) kaprovitej
  - b) štukovitej
  - c) slížovitej
- 2) Latinský názov Kapra rybníčného:
  - a) Cyprinidae
  - b) Carassius auratus
  - c) Cyprinus carpio
- 3) Ktorá z rýb je zákonom chránená?
  - a) kolok veľký
  - b) očkáň hnedý
  - c) karas zlatistý
- 4) Koľko rokov sa dožíva Sumec veľký?
  - a) 20-40
  - b) 15-25
  - c) 7-15
- 5) Za kráľovnu slovenských vôd považujeme:
  - a) šťuku
  - b) hlavátku
  - c) hrebenatku
- 6) Nepôvodný druh ryby u nás:
  - a) Slničnica pestrá
  - b) Šťuka severná
  - c) Hrúz škvrnitý
- 7) Ktorá z týchto rýb dorastá do najväčšej hmotnosti?
  - a) Ostriež zelenkavý
  - b) Karas obyčajný
  - c) Býčko hlavatý
- 8) Čo neobsahuje rybie mäso?
  - a) Vitamin A
  - b) Vitamin B
  - c) Sacharidy
- 9) Telo ktorej ryby nepokrývajú šupiny?
  - a) Kolok veľký
  - b) Sumec veľký
  - c) Boleň dravý

\*\*\*\*\*

odpovede - 1A , 2C , 3A, 4A, 5B, 6A, 7A ,8C, 9B

### Príloha 2 - Infovojna: zoznam symptómov

Keď si rúbal drevo, odsekol si si ľavú ruku a pravou si musíš tlačiť na ranu aby si nevykrvácal - nemôžeš používať ruky.

Dostal si covid a nevládzeš behať - zapchaj si nos pravou rukou.

Si poverčivý a dnes je piatok 13teho - kráčaj pospiatky.

Včera si zjedol pokazený jogurt a dnes ťa preháňa - každých 10 krokov si čupni na 5 sec.

Keď si pásol ovce, vykričal si si hlas - si nemý.

... a pod.

### Príloha 3 - Infovojna: Indície

realne napomocné - obrázok nema (rybičky), mapa so šípkou v okolí popradu, rybársky preukaz

debiliny na zmätenie - obrázok lesného ducha (mi), nevypočítaná rovnica, horoskop, evanjelium zo dňa, nákres sputnika (satelit

nie vakcina), náhodné úsečky na papieri, nejaký pekný kryptický dôkaz z matalýzy/algebry,

NEOFICIALNA SÚŤAŽ O KONŠPIRÁTORA TÁBORA :)))

### Príloha 4 - Kompót: zoznam náčinia (a jeho permutácie)

XXXX

## NEDEĽA

- 7:30 – budíček, rozcvička (DJ)(PH)
- 7:45 – modlitby
  - [DOKUMENT - MODLITBY](#)
- 8:00 – raňajky
- 9:00 - Veľká oslava rozdelená na viac častí / stanovišť (chlapci sú v 4 skupinách a striedajú sa po 25 minútach : (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
  - Cola Pong,
  - Fľaškový tanec a aktivítka trafenie pera do fľaše (pero je zavesené na špagáte a snažíme sa s ním trafiť do fľaše),
  - Vyrábanie Moreny (Palice, slama, šatky a handry.),
  - Poľovníctvo (budeme strieľať plyšové zvieratká) → vzduchovka.
- 10:40 - spoločný dedinský futbal
  - chlapcov rozdelíme do tímov
  - v každom tíme sú nasledovné postihy (dané miesta sú zaviazané šatkou / obvazom): (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
    - 1x nevidí- pako okuliare
    - 1x nemôže používať jednu nohu
    - 1x nesmie používať ruky
    - 1x nesmie používať obidve nohy
- 11:10 - bezvýznamný pochod s Morenou (SMSS)(RC)(VC)(VR)(DJ)(DS)(PH)
  - chlapci si ju striedajú
  - na záver ju spálime v ohnisku pri chate
- 11:40 - omša (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
  - Podotknúť, že hriechy a aj ostatné naše pochybenia sme spálili. Predstavovala ich Morena.
- 12:10 - záverečný blok (SMSS)(RC)(VC)(VR)(PH)
  - hodnotenie tábora po izbách
    - [HODNOTENIE ÚČASTNÍKA](#)
      - vyplní každý účastník
      - animátori požičiavajú mobily
  - ocenenie víťazov v ping-pong turnaji

- pozvanie na prezentáciu fotiek a videa
- poďakovanie saleziánom !
- 12:30 - obed
- 13:10 - krátka siesta+modlitby (DJ)(PH)
  - zároveň si chlapci balia veci → donášajú ich dole
  - chlapci vyslovene nepratajú, len pomáhajú
  - aktívne zapojenie Templárov
- 14:30 - odchod z chaty
  - SPOLOČNÁ FOTKA (RC)(VC)(VR)(DS)(PH)
- 15:33 - odchod vlaku do Košíc
  - HODNOTENIE NEDEĽA
    - HODNOTENIE RODIČA
- 16:53 - príchod na stanicu v Košiciach

VEĽKÁ VĎAKA PATRÍ VŠETkým ANIMÁTOROM, SALEZIÁNOM A ĽUĐOM KTORÍ SA AKOUKOĽVEK POMOCOU PRIČINILI K ÚSPEŠNEJ REALIZÁCIÍ TOHTO TÁBORA. ISTOTNE SME NEBOLI BEZCHYBNÍ, ALE BEZ CHYBY SÚ LEN TÍ, KTORÍ NIČ NEROBIA. ZÁKLADOM JE, ŽE DETI BOLI SPOKOJNÉ A ODCHÁDZALI S ÚSMEVOM NA TVÁRI ... A MY TIEŽ, LEBO NÁS ČAKÁ ODDYCH A POKOJ. :) ĎAKUJEM EŠTE RAZ VŠETkým. NECH VÁM TO PÁN BOH ODMENÍ NA DEŤOCH. mj