

CHLAPČENSKÝ JARNÝ TÁBOR 2020

**TATRANSKÁ
DIVÍZIA**



SALEZIÁNI KALVÁRIA

Dôležité INFO a potrebné veci, ktoré nemôžeme zabudnúť:

- lekárnička
- zavolať saleziána
- zavolať generála vo výslužbe

Rozdelenie úloh:

- kontrolór príbehu: Michal Ivanisko
- vedúci: Martin Ropak
- graficko mediálna časť: Mišo Jiříček

Základné ANIM. INFO:

PREČITAŤ SI !!!

- ☐ **na chatu s RASTIM ide Marek Graban a Martin Fabík**
- vojenské oblečenie
- nastaviť si na pozadie na mobile logo TÁBORA
- nosiť čiapku (je to nevyhnutné, keďže sme hodnosť GENERÁL)
- používať slovník:
 - animátori – najvyššia hodnosť ---- GENERÁL
 - deti oslovujeme podľa hodností
 - vojenský pas --- náhodné prehliadky a tresty
- Hodnosti:
 - **Vojak** (žiadna výhoda) (možnosť nazývať subjekt krysa?, Len taká otázočka...)
 - **Desiatnik** (možnosť dupli na hocijakom chode)
 - **Práporčník** (prednosť v rade na jedlo)
 - **Poručík** (raz za deň si môže dať 2 min. pauzu, pod podmienkou, že sa musí držať svojho generála)



- **Kapitán** (raz za deň si môže dať 5 min. pauzu, pod podmienkou, že sa musí držať svojho generála)
- **Major** (postel' mu upratuje generál)
- **Plukovník** (nemusí umývať riad)
- **Generálporučik** (nemusí sa zúčastniť rozcvičiek)
- **Generál** (možnosť zúčastniť sa na animátorskej porade)
 - Hodnosti udeľuje animátor --- animátori si všímajú chlapcov počas dňa a hodnotia spolu ich výkon, prístup a nasadenie pre vojenský výcvik
 - Hodnotiace stretká sú večer počas porady a počas obedňajšej siesty
 - Vyhlasovanie hodností je ráno a na konci obedňajšej siesty

Kľúčové slová: Platí pravidlo kto prv príde, ten prv berie!

DEJ:

Každý chalan dostal povolávací list. Na Slovensko má zaútočiť neznáma organizovaná skupina a utajený úrad v rámci Ministerstva obrany oslovil mladých chlapcov po celom Slovensku, vrátane Kalvárie. Zajednal im termín aj chatu kam sa majú dostaviť, tak nech tak urobia. Komunikačná spojka budú nateraz saleziáni, pre ich bezpečnosť budú viac informovaní až na mieste povolania, dotedy informácie skladovať v utajení a oficiálny list spáliť!

Prichádzame na prázdnu vojenskú základňu. Nachádzame denník nejakého bažanta Juraja. Posledný zápis je, že ich čaká útok a nevie či sa na chatu ešte vráti, no výcvik zvládol, naučil sa veľa a cíti sa pripravený do boja.

Všeobecné pomôcky:

- Reproduktor, notebook



Pevné body

Tu, hľa, nejaké pevné body, ktoré by bolo vhodné udržať, pri omši len myslite na eucharistický pôst.

Harmonogram:

RÁNO

- BUDÍK 7.30
- nasleduje rozcvička
- MODLITBY 7.45
- RAŇAJKY 8.00
- **DOOBEDA** (4,5h)
- **OBED** 12.30
- **POOBEDE**
 - 13:10 - 14:40 SIESTA (3,5h)
 - (omša, alebo večer)
- **VEČER**
 - VEČERA 18.00 + oddych (2h)
 - Modlitby – 22:00
 - Hygiena – 22:15
 - Spánok – 22:30



PIATOK

JIRÍ + ROPI

(vstup do deja a denník)

▪ **PODSTATNÉ INFO PRE TÝCH ČO PRÍDU SKÔR NA CHATU (Rastík, Maťo, Marek)**

- Nezabudnite vyvesiť plagát A1 dole vo veľkej miestnosti.
- Logá vo veľkosti A4 prilepte na dvere ktoré budeme používať.
- Logo vo veľkosti A3 môžete nalepiť na vchodové dvere.
- Jedáleň pripravte tak aby sme tam mohli o 18:45 večerať.
- Spojazdnite reproduktor.
- Vyložte krabice z auta do animátorskej miestnosti.
- Vyložte z krabice perá a papiere do jedálne.
- ĎAKUJEME. 😊

▪ **VEČER**

- 18:45-19:00
 - zloženie veci na chodbe a rýchla večera
- 19:00-19:30
 - VEČERA
- 19:30-20:00
 - rozdelenie do izieb + vybaľovanie
- 20:00-21:00
 - zhromaždíme chlapcov vo veľkej miestnosti a nasleduje vojenská lekárska prehliadka (výška, váha, aktuálny zdravotný stav, identifikácia, vstup do 1. hodnosti, predstavenie pravidiel, systém hodností, praktické informácie -- -- keď idem na záchod zdvihnem dosku + odovzdanie mobilov, hodínok, reproduktorov a slúchadiel)
 - dostávajú vojenské pásy
 - rozdelenie:
 - predstavenie bodovania a systému tábora – Martin Ropek
 - váženie chlapcov a zapisovanie ich váhy do voj. pasu – Jakub Mikloš
 - meranie výšky chlapcov a zapisovanie do voj. pasu – Rišo Heighes
 - kontrola aktuálneho zdravotného stavu – Mišo Grešš
 - kontrola koľko fyzicky zvládnu (kliky, drepy, plank, brušáky) – Mišo Ivanisko
 - POSLEDNÉ STANOVIŠTE (pečiatka a podpis generála + vypíše meno a priezvisko) – Martin Ropek



Jarný chlapčenský pobytový tábor 2020

- zvyšní hrajú hry (IPHONE TO)
- 21:00-21:30
 - Omšička (Don. Peter Lukáčik SDB + Martin Ropek ZSDB)
- 21:30-21:45
 - Modlitby
 - STARŠÍ – Oleh Kobilinets
 - MLADŠÍ – Michal Grešš
- 21:45-22:15
 - Hygiena + vybaľovanie + spánok
- 22:20
 - animátorské stretnutie
- **Pomôcky:**
 - váha, meter, **vojenské pasy**, animátori-vojenské oblečenie-čiapky, fonendoskop, vytlačené logá



SOBOTA

Martin FABÍK + Martin GROMA

Juniors :) (fyzický výcvik a praktické zručnosti)

7:30 Budík + 5 min ustlanie postele/prezlečenie sa(kto nestihne vyhráva sankcie)

7:37 Rozevička

7:50 Modlitby

8:05 Raňajky + Hygiena

9:00 Stanovištia-skupinky-tabuľky

1.) Prekážkový beh plazenie, slalom, lozenie na strom, rúčkovanie a chodenie po lane.

2.) Hod granátom trafiť vyznačenú zónu(kruh) (Ivanisko)

3.) Nohy, Ruky rozväzovačka (Heighes)

4.) Diktátorské Rozkazy ľahnúť, postaviť sa, ľahnúť, postaviť sa... brušáky a kliky pre neposedných. (Mikli)

5.) Preniesť najťažšieho (Grešsko)

10:30 Vlajky (3-4 skupinky)

-podľa počtu bodov(10)

-štipce podľa bodov(3b za vlajku)

12:30 Obed □

14:30 Stanovištia

1.) KPZ - 005 (Gromi)

2.) Orientácia -026+ 113 (Jiří)

3.) Uzly -054+ 096 (Ivanka)

4.) Maskovanie – rastliny 037+ 061 (Mikli)

5.) Oheň – 034+ 035+ 099 (Fabík)

6.) Odhadovanie času do zotmenia - 025 (Oleh)

7.) Komunikácia + stopy + Vo vysokej tráve - 046 (Grešsko)

8.) Prvá pomoc – 006+ 007+ 008+ 009+ 016+ 020 (Ropi)

9.) Pasce - 056+ 057+ 060 (Heighes)

16:00 Píga

17:15 Omša

18:00 Večera

19:30 Zábavný program

- Aktivity

- Uhádni pesničku hmmm

- Zjedz banán bez rúk

- Dekomlat



- Krokodílie zápasy

22:00 Modlitby hygiena & 22:30 Dobrú noc □



NEDEĽA

RIŠO + MIKLOŠ

(výlet k zbrojnici a špeh)

Cieľ: ideme po zbrane kt. nám zhodilo zásobovacie lietadlo kvôli problémom s nepriateľom trošku mimo.

RÁNO

- BUDÍK 7.30 - nástup, prečítanie výsledkov volieb :)
- nasleduje rozcvička
- MODLITBY 7.55
- RAŇAJKY 8.10
- **DOOBEDA**

N á s t u p 1 : cez generálny štáb obdržíme informáciu, že zbrane nám zásobovacie lietadlo šuplo dakus inde, získame súradnice. Zistujeme lokáciu zbraní - kaplnka pri Krížovej. Nevieme ako dlho nám bude trvať cesta, či nás niekto neprepadne takže pochod v plnej poľnej, teda s batohmi s nevyhnutnými vecami vrátane spacákov.

N á s t u p 2 : pred chatou, sčítanie ľudu a ideme

Vyrážame okolo 9:00 - 9:15

HRA PARTIZÁNI - najprv ideme na výlet spolu, v istom bode sa rozdelíme na 2 skupiny. Prvá ide ďalej a po istej dĺžke (30 minút) zastavia a majú za úlohu urobiť oheň tak, aby aby prepálil špagát v istej výške priviazaný o paličky. Nechajú zovrieť vodu v ešuse (prípadne ešte nejaké úlohy). Sú to vlastne partizáni, pripravia si hliadku lebo sa blíži armáda - druhá skupina.

Druhá skupina mala za úlohu to isté, ale na mieste rozdelenia sa. Po splnení úloh táto skupina (armáda) ide ďalej a stretáva partizánov. Nasleduje šišková vojna (štýlom oživovania sa na nejakom mieste za nejaký čas až kým sa nevykynožia navzájom)

Pre druhú skupinu by bolo dobré mať vpredu nejakých špehov, ľudí ktorí kontrolujú či tam nie sú partizáni.

Alternatívna verzia zamieša medzi partizánov špeha ktorý značí cestu a pri strete skupín prechádza na stranu armády. O špehovi vie len ten, kto ho určí a armáda.

Je potrebné zbierať šišky alebo paličky.

Po hre ideme ďalej.

Trasa: Obaľovňa - štôľňa - (akási stará banská prístupnená štôľňa) - Zámčisko - Kvetnica (pauza, desiata, hry vo veľkom množstve, bojové taktiky so zbraňami) -



(Vyhliadka nad Horárňou) - Krížová - Kameňolom - Chata

Počas pochodu hráme rôzne hry (nesmieš povedať áno nie, bomba nálet povodeň, maskovanie na základe odpočítavania a pod.).

Pri kúpeľoch na kvetnici (okolo 10:45): desiata

- cvičenie bojových formácií:
- posunková reč vojakov z predošlého dňa
- prvá pomoc pri zlomenine, postrelení. Následné skúšanie “na bojisku” - musia nosiť zraneného krytí paľbou a pod. (obväzy, nosidlá)
- orientácia na mape a v krajine (legenda mapy) a hry :

Špeh : 2 skupiny; z každej skupiny sa určí jeden špeh. Skryje šatku tak aby to nikto nevidel a pomocou nakreslenej mapy určí jej lokáciu. Nikto nesmie rozprávať. Skupina ktorá nájde šatku skôr, vyhráva.

Tanková bitka : kruhy po 3-4 kusoch detí. Držia sa za ruky a točia sa dokola, predstavujú tank. Narážajú do iných tankov tak, aby sa rozpojili.

Bomba štít: každý má určenú bombu a štít. Nikto nevie kto má koho. Každý uteká za štítom a pred bombou. Pri písnutí všetci stoja. Ak sa nachádzaš blízko bomby a mimo štítu tak si skončil.

Špeh sa dá hrať aj po ceste na Zámčisko alebo po opätovnom návrate na kúpele Kvetnica.. Na Zámčisko ideme vrámci kondičného tréningu - viac menej bežíme (jasné že nie celý čas :D), nejaké tie silové tréningy (pri písnutí ľahnúť na zem, 5 drepov...)

Na Zámčisku sme o 11:45 (ale že?????????????????????????????) - zahráme hru hrad (keďže tam bol hrad niekedy dávno) : kruh na zemi, 2 tímy, navzájom sa ťahajú z a do kruhu.

Vraciame sa okolo kameňolomu naspäť ku kúpeľom. Podľa času vyberáme trasu ku kaplnke (dlhšiu/kratšiu). V lese by bolo dobré zahrat' kradnutie šatky či Srnky a vlky alebo Pána Wágnera.

S takouto nádielkou vecí úprimne netuším kedy dôjdeme na Krížovú, a preto program poobede bude flexibilný.

Keď tam ale dôjdeme čo nezistíme? Už tam pred nami niekto bol a zbrane nám zobral - zistíme to podľa listu. Ten niekto je nepriateľ takže sa okamžite musíme spakovať naspäť na chatu a dať to vedieť veliteľstvu a tiež aby nám poslali zbrane nové.

- **OBED 12.30 - kedy bude, vtedy bude** asi okolo 15:00
 - SIESTA a omša, po omši k nám príde rozkaz, že sa máme pripraviť na možný útok (na nás)
 - nacvičovanie poplachu, nástupov, bojová pohotovosť - každému bude pridelené miesto pri napadnutí, pri poplachu sa ohlási konkrétnemu generálovi (na vrátnici) a ide tam, žiadny nástup, bude mu vydaná munícia
 - zakreslenie mapy podľa znalostí z predobedia, opevnenie sa
 - vieme že nepriateľ je blízko, musíme precvičovať boj pomocou nejakých akčných hier (bulldog, vedrovka, hutututu, indiánska palička, sieť), upevňovať v sebe nadobudnuté znalosti (guličková vojna)
 - prieskumy, či ho tu už nemáme, postavenie stráže - sektorové



- všímame si, že sa niekto po okolí obšmieta (špeh - petardy)
- chata sa zamýka, fungovanie vrátnice, každý musí nahlásiť čo práve robí, kde sa nachádza a tak bla bla bla

VEČER

VEČERA 18.00 + oddych

Bitka o vodu, Kruhovka

CCA **20:30** idú najlepšie 3 animátori do lesa čo ja viem čo, skontrolovať niečo, po drevo alebo tak a zrazu ich niekto prepadne. Keďže sú ale v lese, a my sme na chate, tak o tom nevieme a vráti sa len jeden s krikom že ich prepadli. My sme celí bez seba, panika šecko a vtedy na nás tí 2 animátori spolu s Tomášom zaútočia pomocou pyrotechniky. (je tma a sú zahalení, nevieme že to sú v skutočnosti naši animátori)

Nasleduje ešte bližšie nešpecifikovaná hra. (ohadzovanie sa petardami a šiškami)

Ďalej: ideme nájsť animátorov ktorých prepadli - nájdeme ich priviazaných o stromy a hrdinsky ich oslobodíme. Zavedenie stráže aj na večer.

KGB vs CIA

Sú 2 skupiny jedna KGB, druhá CIA. Pointa hry spočíva v tom že sa jeden tím snaží dostať dokumenty ktoré budú vonku na území druhého tímu a dostať ich na svoje územie. Druhý tím má za úlohu ich chrániť a to tak že stále pošlú jedného človeka s baterkou okolo chaty. Ak tím zistí že boli dokumenty ukradnuté začne vrieskať ALARM a vybehnú všetci vonku a snažia sa chytiť človeka ktorý má dokumenty. Avšak v tíme ktorý kradne je určený jeden alebo viac zradcov.

PAŠERÁCI

- Modlitby – 21:30
- Hygiena – 21:45
- Spánok 22:00
- Poplach 22:20 - potom ideme spať. (ale ešte nevedia že čo ich čaká :)))

NOČNÁ HRA - furt tam dachto je, ic kuknuc kto

Pomôcky: ešus 2x, šatky, obvazy, špagát, petardy, lano, penové meče, (guličky), 2 vedrá, lopta, veľa šišiek, papiere, perá/ceruzky, asi lepšie fixy - červená, modrá, žltá, čierna



PONDELOK

GREŠŠO + IVANISKO

(vzbura a jadrové zbrane)

Modlitby : Najlepšia obrana je útek

RÁNO

- BUDÍK 7.30
- nasleduje rozcvička
- MODLITBY 7.45
- RAŇAJKY 8.00

▪ **DOOBEDA**

(4,5h)

- List od MO - oznámenie jadrného útoku + brajnstorming
- info o zložke schovanej v lese (len USB + nejake shitty papiere) odkrokovanie k umiestneniu, kop jednu stopu hlboko
- AKT.No1 a teda minipokladovka/ priame inštrukcie - vememe len papere, lebo sme neporiadny
- demokratické rozhodnutie ísť robiť bunkre
- AKT.No2 stavanie bunkrov
- AKT.No3 hra s bunkrami - vlajky
- ak sa zvýši veľa času, môže za to Ivanisko <3

▪ **OBED 12.30**

▪ **POOBEDE**

- 13:10 - 14:40 SIESTA
(3,5h)
- Umiernenie v chate a rozhodnutie ísť zistiť o jadrných zbraniach viac - samozrejme demokratickým úvodníčkom
- Sme v modernej dobe a v papieroch sa nájde zmienka o stránke, kde sa dočítame viac - ideme vykopať USB
- AKT.No1 prihlasovanie sa do USB - každá základňa má svoje prihlasovacie meno a heslo a my musíme zistiť to naše svojpomocne - po chate budú roztrúsené útržky týchto hesiel a decká v skupinkách ich budú musieť nájsť
- Na tej stránke MO nájdeme info a inštrukcie na ďalšiu prípravu:
 - **NÁHLA EVAKUÁCIA** - musíme byť hocikedy pripravený organizovane opustiť chatu a teda to budeme cvičiť
 - **ZÁSOBENIE CHATY** - tentoraz bude jedla viac a pri jedle budú aj nejaké pomôcky ako alobal, páska, špagát... Je potrebné chatu zabezpečiť z



- vnútra aj vonku (zvnútra - nanosiť drevo, predčasne niečo upratať.
zvonku- urbiť nejakú prácu okolo chaty)
- HELMY - každý si vytvorí hliníkovú helmu, ktorá má ochrániť jeho mozog pred radiáciou - potom ju aj povinne nosiť
- TEST - zbežne si niečo povieme o jaderných zbraniach a deťom dáme krúžkovací test s nejakými odveci odpoveďami
 - Ak zvýši čas - bejzbal, bulldog
 - omša
- **VEČER**
 - VEČERA 18.00 + oddych (2h)
 - ďalší list od MO - náš kameňolom je jeden z posledných kde nie je dokonale vyťažná dajaka radioaktívna látka a po zmocnení sa posledného gramu onej látky môže nepriateľ započat' jaderný útok
 - Ideme ten šutrik hľadať, sme tlačení časom, lebo od MO vieme presnú hodinu prízjazdu nepriateľov do kameňolomu.
 - nenachádzame šutrik a vraciame sa - jeden animátor hrdina ostáva tam
 - nášho hrdina zajmú a nepriateľ od nás žiada výkupné aj šutrik
 - Rast'o má prupovidku ako minule tu nejaký chalani na nocovačke našli svietiaci kameň a nechali ho niekde na chate - tento šutrik najdeme v kufríku od pokra niekde v chate. Do kufríka podhodíme falošný šutrik
 - ideme si po animátora na dohodnuté miesto, posledné metre pôjdu len malá skupinka
 - tam bude animátor priviazaný o strom a na čelo mu bude svietiť laser (odstreľovač) necháme veci pri strome a animátora si vezmeme, laser sa hýbe
 - keď budeme pár metrov preč, vyvoláme paniku (laser hodi petardu?) a utekáme na chatu
 - na chate musíme dať vedieť MO, čo sa dialo a že máme posledný gram tej latky (spôsob - odpálenie rímskej sviece FLLRBF)
 - Modlitby – 22:00
 - Hygiena – 22:15
 - Spánok – 22:30

Kontext dňa.

Pomôcky: . alobal, kufrik, pyrotech, laser, lano, KAMIENOK, zložka, vlajky, veci na bunkre (spagat, pilka/sekera), lopata, listy MO, USB, krabka na USB

Nejaké žvásty.



UTOROK

JIRÍ + ROPI

(upratovanie)

▪ **RÁNO**

- 7:30
 - Budík
- 7:45
 - Rozcvička (~~Don.~~ Michal Jiríček)
- 8:00
 - Modlitby
- 8:15
 - Raňajky

▪ **DOOBEDA**

- 9:00-9:30
 - HRA ZÍSKAVANIE HODNOSTI GENERÁL --- ČIAPKY
 - Čiapky budú v kruhu kam chlapci budú behať. My ich budeme chytat'. Ak ich animátor chytí musia sa vrátiť na základňu a behať znovu.
- 9:45
 - Omša (Don. Peter Lukáčik SDB + Martin Ropek ZSDB)
- 10:30
 - Upratovanie

▪ **OBED**

- 11:45
 - Obed
- 13:00
 - Odchod z chaty Kvetnica

▪ **Pomôcky:** čiapky

