

# *Kolonizácia Nového Sveta*



## **BIRMOVANECKÝ TÁBOR 2016**

17. - 23. júl

Chata ODEVÁK, Kubrica

Meno animátora:

# NA ÚVOD

## Súhrn:

Pôvodní obyvatelia terajšej strednej Ameriky – domorodci / indiáni si nažívajú v mieri vo svojej krajine. Majú pôvod v štyroch starých domorodých kmeňov, ktoré medzi sebou žijú v mieri, aj keď sa líšia kultúrne, či zameraním. Ich spoločným znakom je mierumilovné nažívanie v divočine, láska k prírode, jazda na koni a duchovné rozmer – veria, že beh sveta a prírodu riadi Veľký duch, ktorého si uctievali obetami prostredníctvom šamanov. Vtom do ich krajiny pripláva neznámy objekt spoza horizontu – loď s Európanmi. Títo ľudia sú uveličení z nového sveta a zvláštnych ľudí, pretože také niečo vidia po prvýkrát. Pozorujú ich návyky a život, pričom zisťujú, že sú v pokroku omnoho viac pred nimi. Prinášajú do týchto kútov sveta Evanjelium, krstia domorodcov a poučajú ich o mnohých technických ale i rôznych iných výdobytkoch. Z Európy však prinášajú aj svoje mocenské záujmy a túžbu po bohatstve, ktoré im vidina prírodných zdrojov nového sveta prináša. Postupne preberajú slovo v krajine pod zámienkou pokroku a pretláčajú svoje záujmy do popredia, čo vrcholí v až neľudské správanie a zotročovanie pôvodných obyvateľov. Tí však nezostávajú v pasivite a tajnými dohodami a stretávaním sa vymýšľajú plán na oslobodenie sa z krutej tyranie. Výsledkom je nápad na vytvorenie republiky, ktorý prinášajú kolonizátori kňazi sympatizujúci s domorodcami a ceniaci si ich ľudskej hodnoty. Spoločnými silami sa postarajú o prevrat a nastolia republiku, ktorá je skutočným skĺbením pokroku Európanov a hodnôt pôvodného obyvateľstva.

## Cieľ tábora:

- utuženie vzťahov
- silné spoločenstvo
- spoznať sa
- pocit prijatia
- veriaci - neznamená byť divný
- vylepšiť si vzťah s Bohom – objaviť ten vzťah
- silný zážitok
- otvorenosť voči iným

### Zopár zásad animátora:

- rešpektuje autority (hlavne SDB)
- je ochotný, obetavý, zodpovedný (vždy o krok vpred)
- drží spolu so všetkými ostatnými animátormi (neháda sa pred deťmi, nepodryva autoritu)
- vie zaujať, má vždy pripravené krátke hry, kúzla, vtipy, aktivity...
- prejavuje záujem o deti, pamätá si mená, robí prvý krok, nájde si čas aj na osobné rozhovory
- je veselý, akčný, hry hrá s deťmi (aj keď nemôže fyzicky tak aspoň naplno motivuje!)
- stará sa aj o seba (pitný režim, dostatok spánku, ...)
- nebije ani neponižuje deti –okrem trestov kolonizátorov vyplývajúcich z deja

### Stručný prehľad programu:

	Doobeda	Poobede	Večer
Nedeľa 17.7.	privítanie indiánov na stanici cesta vlakom a busom obed	hra o ubytovanie výroba oblečenia a lov koní zoznamovačky v kmeňoch príprava prezentácie kmeňov	dorábanie prezentácií sv. omša s krstom prezentácie kmeňov a kolonizátorov indiánske zhromaždenie = potlač
Pondelok 18.7.	rozcvička surovinová behačka	veľká spoločenská hra sv. omša	scény nočná hra indiánske zhromaždenie = potlač
Utorok 19.7.	rozcvička športové dopoludnie = tréning	vyzývačky	vedomostný kvíz indiánske zhromaždenie = potlač
Streda 20.7.	rozcvička odchod na výlet	výlet na Ostrý vrch sv. omša	oddychový večer = čajovňa indiánske zhromaždenie = potlač
Štvrtok 21.7.	tvrdá rozcvička súťaž kolonizátorov obchodovanie s indiánmi	nespokojnosť s výsledkami tresty a nezmyselné práce odchod republikánov z tábora	finálny boj = hra indiánske zhromaždenie = potlač
Piatok 22.7.	rozcvička kludná aktivita = životný projekt	pointilizmus sv. omša	indiánske oslavy, čurbes, fiesta
Sobota 23.7.	písanie listov odchod domov	hurá doma! :)	

# ANIMÁTORSKÉ ROLY

## DOMORODCI, INDIÁNI, PÔVODNÍ OBYVATELIA:

- **Kmeňoví náčelníci:** (Peťa, Kika, Verča, Ado, Dominika, Majo SDB)
  - hlavný vedúci kmeňov (skupiniek)
  - hlas domorodcov pred kolonizátormi
  - starejší z kmeňa, zastupujú ho na indiánskych zhromaždeniach
  - najlepšie hrajú na hudobných nástrojoch, jazdia na koňoch a poznajú prírodu
  
- **Šaman:** (Fero SDB)
  - predstaviteľ duchovna domorodcov
  - komunikuje s Veľkým duchom, prináša obety (krvavé i nekrvavé – ako sa podarí)
  - jeho slovo má najväčšiu autoritu u všetkých domorodých kmeňov

## KOLONIZÁTORI, EURÓPANIA:

- **Kolonizátori - dobyvatelia:** (Rado, Maco, Maťa, Roman)
  - zástupcovia jednotlivých európskych veľmocí (Taliansko, Španielsko, Francúzsko, Portugalsko)
  - schopní v boji s mečom, v technickom pokroku, moreplavci a kartografi
  - majú mocenské záujmy, chcú zbohatnúť na prírodnom bohatstve nového sveta – ide im o zlato a pozemky
  - využívajú všetky možné prostriedky na dosiahnutie cieľa – zotročujú domorodcov, ničia prírodné bohatstvo
  
- **Biskup:** (Janči SDB)
  - Boží služobník, prinášajúci evanjelium do nového sveta
  - vysluhuje sviatosti, krstí, vysväcuje nových kňazov, učí duchovnému životu
  - je viac menej nezávislý od kolonizátorov
  - žije svoju vieru naplno, váži si každého človeka a prírodu
  - jeho slovo má veľkú hodnotu a je naoko autoritu (no nie vždy)
  
- **Šľachtic:** (Kiťo)
  - má rovnaké úmysly a správanie ako kolonizátori
  - je urodzeného pôvodu, modrá krv – má dôležité slovo vo podstatných rozhodnutiach, rád rozkazuje a vyžaduje aby bolo všetko ako chce
  - kolonizátori ho počúvajú na slovo a snažia sa dostať do jeho priazne

## REPUBLIKÁNI:

Tajná skupina ľudí vedená biskupom a niektorými kmeňovými náčelníkmi, ktorá odhaľuje skryté úmysly kolonizátorov a iniciuje zásah voči nim. Snaží sa získať, čo najviac členov aby presadila hlas bežného (a často bezmocného) ľudu a zvrhla stupňujúcu sa krutú a nekompromisnú nadvládu a vykorisťovanie Európanov. Snažia sa to dosiahnuť vzburou a nastolením udržateľného systému, ktorý bude podporovať základné hodnoty domorodcov, ale aj kresťanstva, ktoré si všetci osvojili. Postupne spisujú deklaráciu základných ľudských práv a dávajú tak základ republiky. Svoje iniciatívy a prácu vykonávajú tajne a s rizikom odhalenia a veľkých trestov zo strany kolonizátorov (ani animátori medzi sebou nevedia, kto presne z domorodcov do tejto skupiny patrí).

## SKUPINKA VYVOLENÝCH KOLONIZÁTOROV:

Veľmi úzky kruh blízkych spolupracovníkov kolonizátorov vybraný veľmi opatrne a rozvážne spomedzi domorodcov – najschopnejší jedinci. Podporujú hlas kolonizátorov medzi ľuďom, za čo požívajú isté výhody. Je im prisľúbená účasť na budúcom bohatstve krajiny, ktoré bude výsledkom zotročovania. Stretávajú sa tajne pomimo aktivít a kolonizátori im postupne odhaľujú svoje plány a využívajú ich vo svoj prospech. Sú v prísnom utajení pred ostatnými domorodcami a aj kmeňovými vedúcimi, či duchovenstvom. Požívajú nenápadné výhody aj v hrách, aktivitách ale aj pri jedle. Všetci ostatní si to môžu postupom času aj všímať, ale nebude im vysvetlený žiaden dôvod takéhoto činu.



## 4 INDIÁNSKE KMENE

- **Máyovia (MODRÁ – náčelníci: Verča + Majo)**
  - májsky kalendár
  - matematika
  - mestské štáty (na spôsob Grécka)
  - obchodníci, prefíkaní
  - Mexiko, sever
  - porazení Francúzmi (**kolonizátor: Maťa**)
  - ženy sufix „il“, muži sufix „um“
  - 2600 BC -> .. stavali veľa väčších miest (250AD -> 900AD) (Hichuehe, Tepeco, Chanango, Tenayuca) .. prežili vďaka adaptovaniu sa iným kultúram
  
- **Inkovia (ZELENÁ – náčelník: Peťa)**
  - veľmi vyspelí
  - zákony, súdy
  - cesty, mosty, tunely
  - zavlažovacie systémy
  - bývali v horách (Peru, Chile)
  - porazení Portugalcami (**kolonizátor: Roman**)
  - ženy sufix „chi“, muži sufix „ro“
  - 1200 AD -> .. bez písma, veľmi infraštruktúrne vyspelí, rozloha 4000km na dĺžku, 16M obyvateľov .. mestá (Tamba, Huca, Piza, Qari), pyramídy
  
- **Aztékovia (ŽLTÁ – náčelník: Kika)**
  - kalendár
  - ľudské obety (hlavne na nepriateľských zajatcoch)
  - lode, záchody
  - vojaci
  - Mexiko, ostrovy
  - porazení Španielmi (**kolonizátor: Maco**)
  - prefix „na“, sufix „ni“
  - 1300AD -> .. sídlili pri ich hlavnom meste Tenochtitlan .. 365dňový kalendár .. plienili a útočili na iných, brali vojnových zajatcov, ktorých obetovali bohom pri rituáloch

- **Olmékovia (ČERVENÁ – náčelníci: Dominika + Adó)**
  - vymysleli veľa loptových hier
  - farmári
  - artisti, matematici, astronómovia
  - posvätné mestá
  - Mexiko, juh
  - porazení Talianmi (**kolonizátor: Rado**)
  - muži musia mať v mene písmená „w, o, ch“ a ženy „w, h ,y“
  - 1300BC -> .. najvyspelejšia kultúra vo svojej dobe, založili písmo hieroglify (môžeme používať) .. zakladali malé posvätné mestá (Kila, Attik, Pana, Kipok, Kinga, Kassa), pyramídy a veľké sochy

## POTLAČ – INDIÁNSKE ZHROMAŽDENIE

Hlavná dejová línia tábora sa prezentuje na každodenných, poväčšine večerných spoločných stretnutiach všetkých indiánskych kmeňov, ku ktorému sú od prvého dňa prizvaní aj noví príselci – kolonizátori. Predsedá mu kmeňový náčelník z každého indiánskeho kmeňa spolu so šamanom – neskôr v priebehu deja aj spolu s kolonizátormi. Hlavné slovo v ňom má vždy určený náčelník, ktorý v danom dni preberá hlavnú rolu a slovo v celej krajine. Každý deň je volený nový člen potlaču, ktorý preberie túto úlohu v nasledujúci deň podľa potreby a smerovania krajiny. Súčasťou potlaču je aj tradičná kultúrna vložka v podobe podivnej hry na píšťalkách a bubnoch, ktorou celé zhromaždenie začína. Ďalšou neodmysliteľnou indiánskou tradíciou v rámci potlaču je prinášanie obiet Veľkému Duchovi, ktoré vykonáva indiánsky šaman. Okrem toho sa tieto zhromaždenia venujú každodenným témam, čo život prináša, po prípade, čo sa očakáva v budúcnosti, ktorú Veľký duch predpovedal.

### **Reforma príchodom kolonizátorov:**

Idea spoločného stretávania sa a taktiež názov potlač tomuto zhromaždeniu ostáva aj príchodom kolonizátorov, ktorí však prinášajú pokrok a zmenu aj do tejto oblasti domorodého života. V prvom rade úspešnou evanjelizáciou vykoreňuje falošné skutky viery Veľkému duchu a prestáva sa s obetami. Túto tradíciu nahrádzajú večerné modlitby k Všemohúcemu Bohu (= Veľký Duch), Ježišovi a Márii. Ďalším veľkým zlepšením tradičného zhromaždenia je **celoindiánska = celotáborová hra**, v ktorej ide o získavanie a podmaňovanie si nepreskúmaných oblastí Nového sveta jednotlivými kmeňmi. Každý kmeň pritom dokáže využívať výhod svojho zázemia a schopností, ktoré uľahčujú získavanie týchto území. Nové územia je možné obsadiť, obsadené dokonca dobyť. Snahou domorodých kmeňov je získať za celý čas čo najväčšie územie. Okrem tohto bodu programu potlaču je kolonizátormi pridaný aj dodatok, že v duchu vyspelejšej kultúry je možné, aby mal niektorý deň hlavné slovo v tábore aj niekto z nich – v prvom rade biskup, ako najvyšší hlas Boha.

# PROGRAM

**NEDEĽA:**

**(hlavné slovo – šaman)**

<b>duchovná myšlienka</b>	Seba spoznávanie, vlastná identita, krst
<b>dej</b>	indiánski náčelníci vítajú svoje kmene, spoznávanie svojich zručností / schopností - do ktorého kmeňa patrí?, zžívanie sa s históriou a kultúrou svojho kmeňa, výroba oblečenia, poznávacích prvkov, skrotenie koní, príchod kolonizátorov z Európy, ktorí pozorujú domáce kmene - zoznamujú sa s nimi, predstavujú si navzájom svoju kultúru, evanjelizácia (krst), hlavné slovo v tábore preberá duchovenstvo

**Stretnutie sa na stanici** - indiáni v kostýmoch vítajú domorodcov

**Cesta vlakom do TN a busom na chatu**

**Zloženie vecí vonku** – indiáni predstavujú svoju krajinu, vvedenie do prostredia a do deja

**Obed**

**Poobedie – "Hra o spoznanie svojich koreňov/schopností & o ubytovanie":** (Rado+Verča)

Stanovišťa na body – 15 všade aspoň raz:

- sudoku
- indiánska palička vs animátor
- hádzanie kociek pokiaľ nehodia 4
- niečo obehnúť
- zošití niečo dve látky
- niečo sa naučiť naspamäť
- piškôrky proti animátorovi
- petanque proti animátorovi
- musíš robiť (Verča znazorni) - aspoň 20 sekúnd
- pribiť klinec

*Pomôcky: sudoku aspoň 50sudoku, veci na šitie, nejaké látky, kocky, petanque, papier, pero, texty naspamäť*

**Zoznamovačky** – klasika - deka, predstavenie so zápalkou v ústach (povieš svoje meno -další povie tvoje + svoje atď..), pištoľníci s menami detí,

Návrh na spoločnú zoznamovačku: „**Živé pexeso**“ - Z detí sa stanú kartičky pexesa, ktoré tvoria dvojice a sú postupne odkrývané



Vyberou se dva hráči pexesa a jdou někam, odkud neuvidí ostatní (za dveře), ostatní jsou kartičky pexesa, které utvoří dvojice. (Je lepší, když to nejsou nejlepší kamarádi, je to moc okaté.) Každá dvojice si vymyslí krátkou scénku, může to být zvuk, cokoliv... (Udělají dřep, zazpívají první slova známé písničky, napodobí zvíře, řeknou hlášku z filmu,...fantazii se meze nekladou!) Důležité je, aby oba z té dvojice udělali opravdu to samé. Potom se zamíchají a rozestaví stejně jako pexeso do řad a sloupců. Přijdou hráči, stříhnou si a kdo vyhraje, ten první "otáčí" kartičku a hledá dvojici. Pexesová kartička po vyvolání předvede, to co si s partnerem připravila. Vyhrává hráč, který získá nejvíce dvojic. Poslední "neotočené" kartičky jdou za dveře a hra pokračuje.

*Pomôcky: deky, zápalky, kartičky na pexeso*

**Poobedie – "Výroba oblečenia, lov koní, tvorba histórie a prvkov kmeňa":** (Rado+Verča)

Domorodé skupinky majú za úlohu vyrobiť svoje indiánske oblečenie a ak chcú aj iné prvky svojej skupinky (pomaloovanie, vlajku atď.), skrotiť (vyrobiť) kone a na večerné zhromaždenie vymyslieť si kreatívnu formou históriu svojho kmeňa. Napríklad plagát, scénku, báseň ,ppt prezentáciu?? a podobne. Dostanú k tomu základné charakteristiky svojho kmeňa a potrebný materiál.

*Pomôcky: pílkys, nože, kartóny, veľké papiere, tempery, štetce, palety, fixky, nožnice, lepidlo, špagáty, orezávačky, klince, kladivo, sekery, krepáky, každý plachtu, farby laky – hnedá , červená, žltá , zelená, farby na tvár*

**Večera**

**Chvíľa voľna po večeri** – priestor pre dorábanie vecí, čo nestihli

**Večer – "Slávnostný potlač":**

Postupné vovádzanie do témy, obety Veľkému Duchovi, diskusia medzi kmeňovými náčelníkmi a kolonizátormi, oľukávanie sa, slovo preberajú kolonizátori – evanjelizácia, predstavenie celotáborovej hry a celého fungovania. Postupne prezentácie histórie a zvykov jednotlivých domorodých kmeňov ako aj kolonizátorov a ich krajín, odkiaľ pochádzajú.

*Pomôcky: notebook, projektor, ovocie na obety, nôž, mapa*

**Slávnostná sv. omša spojená s krstom a vysviackou** – predstavenie systému modlitieb (ráno/večer/pred-po jedle)

## PONDELOK:

(hlavné slovo – biskup)

<b>duchovná myšlienka</b>	každodennosť, bežný kresťanský duchovný život, jednoduchosť
<b>dej</b>	kolonizátori prinášajú pokrok do nového sveta, budovanie dedín, infraštruktúry, technický pokrok, inovácia a jej zavádzanie, spolupráca náčelníkov a kolonizátorov na spoločnom dobre a rozvoji, večer sme prepadnutí nájzdom neznámeho kmeňa, ktorému sa musíme brániť
<b>úmysly kolonizátorov</b>	za príťažlivou maskou pomoci domorodcom sa skrýva zlý úmysel - podmaniť si nový svet, zotročiť ľud a zbohatnúť, pomaly sledujú svoje možnosti a začínajú si budovať spojencov - skupinku vyvolených, ktorým pomaly odkrývajú svoje plány, zinscenujú útok druhého kmeňa (spolu s vyvolenými) - aby mohli ďalší deň prebrať kontrolu nad táborom

**Rozcvička** - na koňoch

(Kižo)

**Ranné modlitby po kmeňoch**

**Raňajky & hygiena**

**Doobedie – "Pokrok na pustom ostrove":**

(Rado)

Všeobecné informácie: Kmene (4) ktoré predstavujú rôzne skupiny, ktoré začínajú od nuly budovať svoje mesta. Samozrejme ak chceme veľké mestá treba začať od malých dediniek a jednoduchých obydľí a taktiež v prvom rade prežiť! Každá skupina má vymezenu svoju základnu, približne na rovnakej vzdialenosti od surovín.

Každá skupina má jedného válečníka, môže mať jedného náčelníka a zbytek sběrače. Na ostrově se nachází následující stanoviště: les, potok, pastvina a dol na zlato, dol na kamene, dol na diamanty. Na každém stanovišti je jeden vedoucí, který obstarává výdej surovín.

Zberači: Sběrači jsou nejdůležitější profesí skupiny. Jejich úkolem je chodit do jednotlivých stanovišť a získávat tam suroviny. V lese se získává dřevo, v potoce voda, na pastvině se loví maso a v doloch sa získavaju kamene podľa typu aký tam je. Surovinu lze získat tak, že sběrač přiběhne k danému místu, například k lesu, a "natěží" si surovinu - udělá tři dřepy. Suroviny následně odnáší do chýše. Sběrač unese pouze jednu surovinu a když nějakou má, musí ji pořád držet v natažené ruce nad hlavou tak, aby to všichni viděli. Získávání diamantů, zlata a kamene je složitější a trvá déle. V tomto poradí je aj složitost získavania výššia. Získavanie kameňov stojí 5 drepov/klikov následne zlato stojí 7drepov/klikov a diamant stojí 15klikov/drepov.

Bojovník: Má srolované noviny a bojuje - snaží se jimi plácnout soupeřovy sběrače. Plácnutý sběrač je zraněný - musí odevzdat surovinu, kterou zrovna nese, válečníkovi, zvedne obě ruce nad hlavu a musí se jít vyléčit na základnu - udělat tam tři dřepy. Proti válečníkovi se sběrači mohou bránit tak, že se chytanou za ruce - chytanou-li se alespoň tři sběrači za ruce, válečník na ně nemůže. Ale pozor - v jednom řetězci chyceném za ruce se smí nést pouze jedna surovina!

Náčelník: Náčelník je vůdce skupiny. Má přehled o stavu zásob říkává, které suroviny jsou zrovna potřeba. Může také obchodovat s ostatními náčelníky. Jeho nejdůležitější funkce je ale přeměna surovin na dvě hlavní věci:

- 3x vodu a 3x maso může přeměnit na oběd
- Za 3 dřeva může postavit, nebo vylepšit chýši. Chýše má několik stupňů: stan, chatrč, chrám, pyramída, čičen ítsá.

Náčelník takto přeměňuje takovým způsobem, že přinese potřebné suroviny jednomu vedoucímu a ten vydá patřičnou poukázku.

Udalosti: Oběd i stan jsou samozřejmě velmi užitečné věci - pomáhají totiž přežít v nehostinném prostředí ostrova. Jednou za čas se totiž může přihnat bouře nebo oběd :-). Tyto události se uskuteční tak, že jeden z vedoucích zakřičí: "Blíží se...!" a napočítá do pěti. V té chvíli musí být všichni na schovaní na svojí základně, buď aby se naobědvali, nebo aby se schovali před bouří.

- Oběd: "Blíží se oběd, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši a náčelník musí zaplatit jeden oběd. Nezaplatí-li, každý člen skupiny si hladu ukousne jednu nohu a až do příštího oběda či bouře musí skákat po jedné. Každý, kdo není v chýši, si také ukousne jednu nohu a navíc musí vrátit všechny poklady, které zrovna má (i válečník).
- Búrka: "Blíží se ... bouře, 1,2,3,4,5!" V té chvíli musí být všichni v chýši, která musí být alespoň tak velká, jak velká je bouře. Bouře může být stejně jako chýše malá, střední, velká, větší a obrovská. Není-li chýše dostatečná, všichni ze skupiny promokli a onemocněli a do dalšího oběda či bouře mohou pouze lézt po čtyřech. Ten, kdo se nestihl schovat do chýše, přijde o všechny suroviny a také onemocněl. Ultimátní verzí bouře je ještě tsunami - před ním se lze schovat do jakékoli chýše, ale po této vlně jsou všechny chýše všech skupin sníženy o dva stupně nižší.

Kúpa dobyvateľa - počas hry je možné si kúpiť dobyvateľa tento dobyvateľ stojí 10 zlatých na 20minút. Z tohto dobyvateľa sa na 20min stane bojovník za svoj tím.

Cieľom hry je nazbierať čo najvyššie množstvo dreva a kameňa a jedla – ideálne mať to rovnomerné na konci hry. Hra končí pred obedom všetky suroviny ktoré zostanú kmeňom je nutné si zapísať!!! Od nich sa bude vyvíjať poobedná aktivita!

## **Obed**

**Poobedné voľno** – priestor pre kolonizátorov na oslovovanie vyvolených

**Poobedie – "Budovanie miest":**

(Rado)

Hra na spôsob monopoly – veľká hracia plocha všetci hrajú za kmene na jednej ploche (Sú 4 panáci na ploche). Cieľom hry je vybudovať si čo najväčšie a najmajetnejšie mesto. Kmene začínajú so surovinami ktoré im ostali z doobedia. Hádže sa dvomi kockami. Vždy pri prechode štartom dostanú nejaké množstvá základných surovín. Nehrá sa deštruktívne, všetci len budujú. Pri šlapnutí na nejaká políčko získava kmeň kartičku s tým políčkom, nie to pole, slobodne na

neho môžu šliapať aj iné kmene. V konečnom zúčtovaní pôjde o celkový zisk úrovne mesta každá budova buď ma alebo nemá body do spoločenskej úrovne. Popri hre je stále možné získavať suroviny tým že sa budú plniť úlohy ale nie sú jednoduché – zisk bude ale nízky oproti vybudovaným budovám. Pri hracej ploche je vždy zavolaný traja hráči z tímu – musia sa striedať bude zoznam a budú volaní, budú mať obmedzený čas na ťah, svoje kartičky budú mať u seba v kmene a aj hodnotu zlata, diamantov, jedla, dreva, kameňa a železa.

#### Budovy:

- Drevorubačský camp – ťažba dreva, nie je na hracom pláne, je ho možné kúpiť
- Kamenný lom – ťažba kameňa, nie je na hracom pláne je ho možné kúpiť mimo neho
- Farmy – tá zvyšuje jedlo, nie je na hracom pláne je ho možné kúpiť mimo neho

Tieto tri sú mimo plánu je ich možno kúpiť keď je kmeň na ťahu – ale len jedno z toho za ťah

- Diamantová priekopa – pár na mape, dá sa kúpiť a budovať
- Zlatá jaskyňa – ťažba zlata odkupuje sa na ploche dá sa za draho vylepšovať
- Trh / market – nekupuje sa, je možnosť meniť suroviny, je nutné na neho šlapnúť, bude viac marketov v hre
- Prístav – zvyšuje spoločenskú úroveň, keď ho máš tak sa dá o 25% lepšie obchodovať
- Kamenná ohrada – drahá kameň veľa stojí, defenzíva, minimálny plus
- Univerzita – zvyšuje spoločenskú úroveň mesta, možné budovať úrovne
- Divadlo – výrazne zvýšenie spoločenskej úrovne mesta
- Infraštruktúra – doprava – zvyšuje spoločenskú úroveň mesta
- Textilný priemysel – zvyšuje spoločenskú úroveň mesta
- Potravinársky priemysel – zvyšuje efektivitu fariem, rôzne úrovne
- Elektrárne vodné – elektrina nutná pre výkonnejšie fungovanie mesta (ako?)
- Hútnický priemysel – zvyšuje schopnosť obrany – minimálne – zvyšuje produkciu železa, rôzne úrovne
- Knižnica – zvyšuje spoločenskú úroveň – môžeš ju zväčšovať – 10úrovní
- Parky – zvyšujú spoločenskú úroveň – môže byť vyššie množstvo
- Vývoj zbraní – minimálne zvýšenie spoločenskej úrovne, drahé veľmi
- Železiarsky priemysel – železo, môžeš mať až keď budeš mať kováreň – vysoká produkcia železa – rôzne stupne
- Kováreň – predispozícia pre železiarsky priemysel + minimálna produkcia železa

#### Špeciálne políčka:

- ❖ Objavili ste nový prales plný
- ❖ Kostoly, dómy, katedrály, - zvyšuje sa spoločenská úroveň
- ❖ Mlyn – lacnejšie farmy ak jeden o 5% a lacnejšie pri každom ďalšom mlyne farmy o 5% až do 50%

Na konci sa rátajú mestské body nezarátavajú sa zostávajúce suroviny.

## **Sv. omša**

### **Večera**

**Chvíľka voľna** – opäť priestor pre kolonizátorov

**Potlač** – vyhodnotenie hier z dňa, diskusia o ďalšom dni + kultúrna vložka:

**Večerný program - "Kultúrny večer - scényk":** *(Roman+Kika)*

Úlohou každej skupinky je vytvoriť scénu na domorodý / indiánsky spôsob. Témou sú známe rozprávky, ktorých príbeh všetci poznajú. Na začiatku si každý kmeň vylosuje jednu rozprávku a k nej jeden žáner, v ktorom túto rozprávku zahrá. Žánre:

- opera
- balet
- horor
- pantomíma

Fantázii sa medze nekladú, rekvizity a kostýmy sú na každom kmene – aké si vymyslia, také budú. Po zadaní úlohy dostanú kmene čas na prípravu a po jeho uplynutí už hrajú pred celým obecnstvom potlaču. Môže zasadať aj porota, ktorá ohodnotí najlepšie výkony (nie nevyhnutne)

### **Večerné modlitby po skupinkách**

#### **Do postele**

**Nočná hra – "Prepad nepriateľského kmeňa":** *(Maco)*

Všetci sú uprostred noci zobudení a vyvedení pred budovu. Následne sa dozvedia, že ich napadol nejaký neznámy kmeň a musia sa brániť. Útočníkov nie je veľa, len ich treba nájsť, lebo sú skrytí v lese. Aby nám nič neukradli, tak musíme ísť hneď. (Trivia - útočníci útočia, lebo nám závidia nové technológie, ... ) Domorodcom sa vysvetlia pravidlá, idú do lesa sami (v lese sa možno niektorí zgrupia dokopy, čo asi neustriehneme)

- deti idú po jednom v 20 sekundových intervaloch
- deti NEmajú povolené zobrať žiadne si svietidlo
- v lese sa bude skrývať 5 animátorov + možno 2 deti
- animátori sa môžu hýbať
- ak ich dieťa nájde (chytí ho), tak animátor mu dá papierik
- po chytení animátora musí ísť dieťa naspäť (čo neustriehneme) a animátor sa (pre istotu) presunie na blízke miesto
- hra bude v čistom trvať cca 30-60 minút (podľa uváženia)

*Pomôcky: pripravené papieriky (pre každého animátora rôzne)*

## UTOROK:

## (hlavné slovo – šľachtic)

<b>duchovná myšlienka</b>	spoločenstvo, jednota - ja & ostatní ale aj kresťanstvo & to čo žijem
<b>dej</b>	ráno sa slova ujíma výpomocný duchovný, ktorý kritizuje nočné zlyhanie a prehru v boji, prízvukuje dôležitosť obrany a zabezpečenia sa voči nepriateľovi, preberá velenie v tábore a začína bojový výcvik a tréning, kolonizátori sa ujímajú slova v každom kmeni a "pomáhajú" s tréningom
<b>úmysly kolonizátorov</b>	postupne sa snažia dostať pod kontrolu tábor a všetky indiánske kmene, dosadzujú svojho človeka na veliacu pozíciu a plánujú realizovanie svojich plánov, tréning a výcvik je len zásterka, aby zistili akej sile zo strany domorodcov čelia, upevňujú svoju skupinu vyvolených, ktorým dávajú skryté výhody
<b>úmysly republikánov</b>	duhovenstvo, ktoré bolo vytlačené z velenia tábora začína byť podozrievavé voči úmyslom kolonizátorov, navonok súhlasia a nebránia sa, ale v skutočnosti začínajú nábor a osvetu o myšlienke republikánstva - budujú tajnú skupinu republikánov, ktorej rozprávajú o zlých činoch kolonizátorov v Európe a svojich podozreniach

**Mimoriadny potlač** – informovanie o včerašom neúspechu, zlyhaní obrany miest, hrozba vpádov, potreba tréningu, hlavné slovo preberá šľachtic ako najskúsenejší vojvodca

**Rozcvička** - na koňoch, bojová

(*Kitô*)

**Ranné modlitby po kmeňoch**

**Raňajky & hygiena**

**Doobedie – "Športový tréning, zápolenie kmeňov":**

(*Ado+Dudu*)

Budeme mať rôzne aktivity- futbal, ringo, šprint s koňom, štafeta, vybíjaná, bowling, curling, lakros, preťahovanie lanom a koňobal. Je tu viac aktivít. Pravdepodobne nebude hrať všetky, dohodneme sa asi rovno na tábore, ktoré budeme hrať. Potom na základe toho Adis urobí rozpis.

- **Futbal** - uvidí sa koľko bude hrať hráčov (podľa veľkosti ihriska). Bude sa hrať 10-15 minút. Ak bude remíza, nasledujú penalty. Hráči sa môžu striedať, hrá aspoň jedno dievča. Najprv hrajú skupiny 1 vs. 2. Medzitým ako hrajú, tak 3 a 4 hrajú ringo, potom sa vymenia.
- **Ringo** - hrá sa naraz s futbalom. Bude sa hrať na 2 víťazné sety. Set sa hrá do 16, musí byť rozdiel 2 body. Tiež sa ešte uvidí koľko bude hráčov. Najprv hrajú skupiny 3 vs. 4
- **Šprint s koňom/dostihy** - každá skupinka si vyberie 2 ľudí, je to jedno, lebo bežať bude každý. Takže dokopy bude 8 ľudí. Postavia sa na štart. Bežia cca 100m do cieľa. Prví dvaja sa kvalifikujú do finále, ktoré bude neskôr. Takto sa beží 4x. Potom ostáva finále. Hodnotí sa počet ľudí skupinky vo finále a umiestnenie vo finále. Bonus- ak bude nejaké dievča vo finále.

- Vybíjaná - hraje celá skupinka. Klasická vybíjaná, ak bude posledný hráč vybitý, ide tam kapitán s 3-mi životmi. Najprv hrajú skupiny 1 vs. 2. Medzitým ako hrajú, tak 3 a 4 hrajú bowling, potom sa vymenia.
- Bowling - každý zo skupinky musí ísť aspoň raz. Hrá sa na 10 kôl. Každý hádže 1x alebo 2x. Kolo vyzerá takto. Hodí guľu 1x. Ak zhodí všetky kolky, je ich 10 (strike), už nehádže. Získa 10 bodov + prémie v hodnote jeho nasledujúcich dvoch hodov. Ak by trikrát po sebe získal strike, za prvé kolo by získal spolu 30 bodov. Ak hráč v poslednom kole dosiahne strike, má navyše ešte dva hody. Do hodnotenia sa mu však prirátava iba prémie za tieto dva hody. Ak nezhodí potom má šancu zhodiť tie kolky, ktoré ostali stáť. Ak zhodí všetky gule na druhý pokus(spare), získa 10 bodov + prémie za prvý hod nasledujúceho kola. Príklad: 1.kolo, 1.hod- 10 bodov (strike), 2.kolo, 1.hod- 10 bodov, 3.kolo, 1.hod- 10 bodov, 4.kolo, 1.hod- 3 body, 4.kolo, 2.hod- 6 bodov. Za 1.kolo získa 30 bodov, za 2.kolo 23 bodov, za 3.kolo 19 a za 4.kolo 9 bodov. Spolu 81 bodov.
- Štafeta - beží každý zo skupinky. Bude sa bežať 7-8 úsekov. Každý úsek beží jeden člen skupiny. Budú si predávať kolík. Skupinka si dohodne kto beží, ktorý úsek. Vyhráva prvý.
- Curling - tiež hrá celá skupina. Dostanú petangové gule z oratka, musia ich dostať čo najbližšie k stredu nakreslenom na látke, môžu sa vyrážať navzájom. Dostanú aj dve staré metly na zametanie špiny na dráhe. Hrá sa na jeden end- keď sa vyhádzu všetky kamene. End vyhrá ten, ktorý má najbližšie kameň ku stredu. Počet bodov endu- počet kameňov jednej skupiny, ktoré sú bližšie k stredu ak najbližší kameň druhej skupiny. Najprv hrajú skupiny 1 vs. 2. Medzitým ako hrajú, tak 3 a 4 hrajú lakros, potom sa vymenia.
- Konské pólo/Lakros s koňmi/lakros - dostanú pálky, hráme na futbalovom ihrisku. Bránu zmenšíme lanom do polovice. Hrá sa 10 minút. Môže sa sekať do pálky, ale nie do ruky-faul. Za 2 fauly vylúčenie na 1 minútu.
- Preťahovanie lanom - hrá celá skupinka proti druhej. Na konci bude finále.
- Koňobal/metlobal na koňoch - hrá 7 hráčov na koňoch. Strážca stráži obruče(kruhy na točenie okolo panvy). 2 odrážači majú pálky a papierovými loptami otravujú triafačov. 3 triafači sa snažia dostať loptu do jednej z obručí. Ak trafia, dostanú 10 bodov. Stíhač v lese hľadá v lese zlatú strelu. Ak ju nájde a chytí, končí hra a získava 150 bodov. Zlatá strela bude animátor.
- Hod oštepom - ten sa bude robiť jednotlivo. Bude dievčenský aj chlapčenský rebríček. Každý si musí hodiť aspoň 1x. Kto bude mať čas, tak ten tam ide.
- Strelba z luku na terč - tiež sa hrá jednotlivo. Bude rebríček kto bol ako presný.

## Obed

**Poobedné voľno** – priestor pre vytváranie skupinky republikánov a ich tajné aktivity – upovedomujú malú skupinku domorodcov o podozrivom správaní kolonizátorov, rozmyšľanie o budúcnosti, zvýšená pozornosť k správaniu kolonizátorov

## **Poobedie – "Individuálne zápolenie - vyzývačky":**

*(Maco+Dudu)*

Deti zo skupiniek súperia proti sebe vo vyzývačkách. Funguje to takým spôsobom, že niekto ťa vyzve a ty vyberieš disciplínu. Keď niekoho ty vyzveš, on vyberá disciplínu. Za vyzvanie sa získava jeden bod a za výhru 2 body. Keď súboj skončí, obidvaja zbehnú ku Macovi, ktorý bude mať taký systém v počítači, ktorý bude spISOvať body za víťazstvo. Deti hrajú za skupinku ale aj sami za seba. Na každom stanovišti by mal byť animátor, ktorý dáva na zápasy pozor.

### Disciplíny:

1. Držanie vody
2. Piškvorky
3. Cibuľa 1/2
4. Vypiť pol litra vody
5. Opretie o stenu
6. Krokodílie zápasy
7. Pozeranie do očí bez mrknutia
8. Šprint ?
9. Zápalkové hlavolamy
10. Vydržať pod vodou

*Pomôcky: 20ks cibule, 4x plastová fľaša, perá, papier, zápalky, krígle, 2 lavóre*

## **Sv. omša**

### **Večera**

**Chvilka voľna** – opäť priestor pre republikánov, po prípade aj kolonizátorov a vyvolených

### **Večerný program - "Vedomostné zápolenie - kvíz":**

*(Maco+Dudu)*

Každá skupinka si na začiatku celej hry vyberie jedného dobrovoľníka. Títo štyria ľudia idú dopredu a hrajú sami za seba. Zvyšné skupinky tiež hrajú samé za seba. Body skupinky a hráča sa spočítavajú dokopy. Ak obaja odpovedajú správne, tak 2 body. Ak práve jeden odpovie správne, tak 1 bod. Ak sa obaja mýlia, tak je to za nulu.

Bude 40 otázok - 4 kolá po 10 otázok. Po každom kole sa ukáže aktuálne skóre (na začiatku ďalšieho kola zmizne).

Otázky pôjdu náhodne v rôznych kategóriách.

**Potlač** – vyhodnotenie hier z dňa, diskusia o ďalšom dni

### **Večerné modlitby po skupinkách**

**Dobrá noc!**



## STREDA:

(hlavné slovo – šľachtic)

<b>duchovná myšlienka</b>	vytrvalosť, chuť bojovať aj napriek prekážkam, dotiahnutie vecí až dokonca
<b>Dej</b>	celý tábor sa vydáva na výpravu do neznámych krajov prebádať nové miesta, potenciálne hrozby ale aj miesta na expanziu
<b>úmysly kolonizátorov</b>	začína sa praktizovať otrokárstvo na zopár príkladoch (nosenie ruksaku atď.), kolonizátori majú podozrenie, že sa niečo deje - pozorujú celú skupinu a možno aj niekoho exemplárne potrestajú za tajné stretávanie sa a liberálne myšlienky republikanizmu
<b>úmysly republikánov</b>	veľká osвета, nábor nových členov a vymýšľanie plánu na predstavenie svojich myšlienok republiky, premýšľajú nad všeobecnou listinou práv / ústavou / deklaráciou - v tichosti prijímajú svoj kríž (nevyskakujú)

**Rozcvička** - zľahka pred výletom, rozhýbanie

(Kiťa)

**Ranné modlitby po kmeňoch**

**Raňajky & hygiena**

**Celodenný výlet "Výprava - prieskum Nového Sveta":**

(Kika+Maťa)

Kráčame na Ostrý vrch a pozorujeme aké bohatstvá ukrýva krajina navôkol. Počas cesty začínajú kolonizátori zneužívať domorodcov na malé práce – nosenie batohov a podobne. Začínajúce prvky otrokárstva.

**Sv. omša v prírode**

**Suchý obed – balíčky**

Počas cesty, keď je skupina roztrhaná, priestor pre diskusie v tajných skupinkách, verbovanie nových členov. Kolonizátori upevňujú skupinku vyvolených, republikáni rozširujú svoje kruhy a upozorňujú na nespravodlivosť kolonizátorov.

**Večera**

**Chvíľka voľna na sprchu a oddych**

**Večerný program - "Relaxačný večer, čajovňa – podozrivé ticho":**

(Kika+Peťa)

Rozložia sa hry, občerstvenie a čaje. Večer je voľný až podozrivo kľudný. Ticho pred búrkou

**Potlač** – diskusia o ďalšom dni, hodnotenie výpravy

**Večerné modlitby po skupinkách**

**Dobrá noc!**

## ŠTVRTOK:

(hlavné slovo – šľachtic)

<b>duchovná myšlienka</b>	mravná sila, duchovný boj, obeta
<b>Dej</b>	pomocný duchovný pritvrdzuje hneď od rána, zotročuje, je krutý, lebo v noci objavil republikánske plány / myšlienky, vyhlasuje súťaž medzi kolonizátormi o najlepšieho z nich, kolonizátori využívajú indiánske kmene na dosiahnutie čo najlepších výsledkov - otrokárstvo, praktizuje sa obchod s ľuďmi, poobede vládne nespokojnosť a trestanie za slabý výkon doobeda - nezmyselné práce, republikáni sa búria a odchádzajú z tábora, čo vrcholí vo večernom boji kolonizátori vs. Republikáni
<b>úmysly kolonizátorov</b>	naplno a otvorene šíria svoje pôvodné myšlienky, praktizuje sa otrokárstvo a krutá ruka, snažia sa profitovať na domorodcoch, niektorých zavrú proti ich vôli (musia spolupracovať)
<b>úmysly republikánov</b>	pripravujú prevrat - moderovaná vzbura, odchádzajú z tábora, kde spisujú deklaráciu, ktorú po vyhranom boji zavedú a vytvárajú republiku

**Rozcvička** - tvrdá, krutá, veľa behania a klikovania

(Kižo)

**Ranné modlitby po kmeňoch**

**Raňajky & hygiena** – posluhovanie, otročenie a buzerácia

**Doobedie** – "Súťaž o najlepšieho kolonizátora":

(Roman+Rado+Maťa)

Kolonizátorský šľachtic má od rána zlú náladu, je tvrdý a otvorene presadzuje svoje plány o bohatstve a otrokárstve. Vyhlasuje preto súťaž, v ktorej ide o to, vyťažiť čo najviac zlata z krajiny, ktorú sme si v predošlý deň dobre preskúmali. Objavili sme, že po celej krajine sa nachádzajú zlaté doly, na ktorých je treba veľa namáhavej práce. Rozhodol sa preto, že na ňu využije miestnych domorodcov a zotročí ich, aby mu priniesli bohatstvo = zlato. Vo vyhlásenej súťaži je každému kolonizátorovi pridelený jeden domorodý kmeň, ktorý na neho maká. Kolonizátor má vo svojej skupine nasledujúcich ľudí:

- Mozog = vybraný domorodec (vyvolený), ktoré nemusí behať (môže keď chce) ale robí si čo chce – jeho úlohou je najmä rozmýšľať a rozosielať otrokov, je pravou rukou kolonizátora
- Otrok – skicár = kreslí plány výkopu zlata na štvorcový papier PRESNE! podľa predlohy
- Otrok – nosič = behá do dolov s pokusmi o výkop zlata, na jeden výkop môžu byť MAX dvaja!

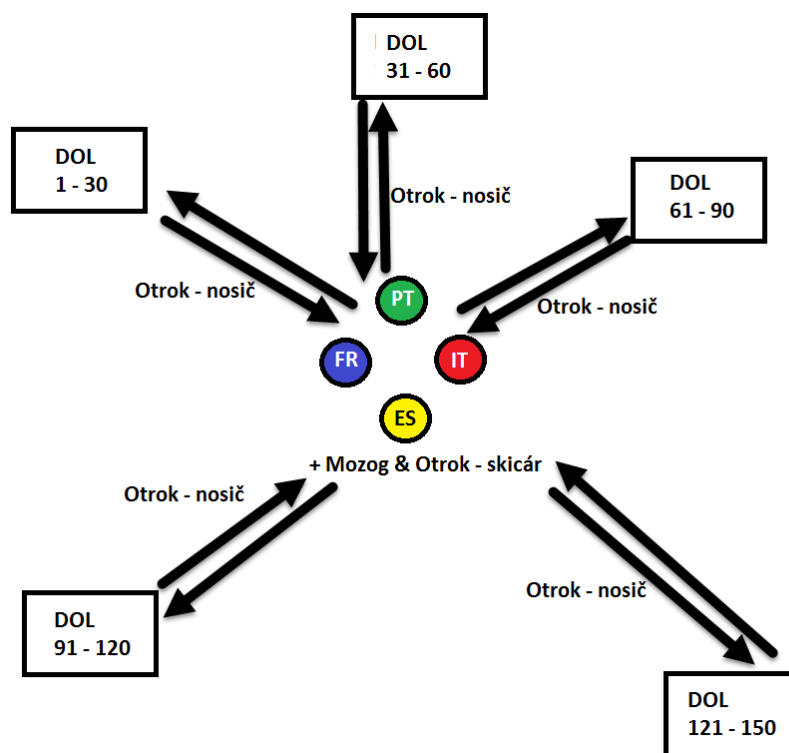
Postupom času sa môžu kolonizátori uchýliť k obchodovaniu s otrokmi, za zlato, požíveň, hmotné dobrá ale aj druhých otrokov.

Spôsob ťažby: Zlato sa podarí vyťažiť v prípade, že sa uhádne správna kombinácia 4 farieb, ktoré sa môžu aj opakovať. Na výber je šesť rôznych farieb – červená, modrá, zelená, žltá, čierna a hnedá a k dispozícii je na jednu ťažbu 10 pokusov. Celkovo sa dá v hre vyťažiť 150 kusov zlata v

4-5 doloch. Skicári zakresľujú presný plán 10x4x2 štvorčekov, ktorý môže byť v prípade nepresností poslaný na prerobenie a zahodený (prísne hodnotenie). Mozog / kolonizátor / proaktívni otroci sa rozhodnú pre jednu farebnú kombináciu a jedno číslo ťažby, ktorú skicár zakreslí. Nosič beží do dolu označeného číslami (1-30, 30-60 atď.), ktoré predstavujú čísla ťažby. Tam je im vyhodnotená správnosť pokusu a je im označené nasledovné:

- pre správnu farbu umiestnenú na správnom poli
- pre správnu farbu, len umiestnenú na nesprávnom poli
- pre nesprávnu farbu

Z označenia nie je však jasné, ktorá z farieb je správna / nesprávna, je zrejme iba presný počet z každej kategórie vzhľadom na pokus. Nosič následne beží s výsledkom do svojho základného tábora a celý proces sa opakuje až kým sa neminie 10 pokusov, resp. sa neuhádne správna kombinácia a nevyťaží sa zlato.



Na každý jeden pokus sa podpíšu všetci otroci, ktorí na ňom spolupracovali aby bolo možné spätne hru vyhodnotiť a prideliť body jednotlivým kmeňom. Keďže navonok bude vyzeráť, že vyhráva kolonizátor, na ktorom pracovali otroci viacerých skupín, vytvorí to medzi domorodcami zmätok a pravdepodobne aj nesúhlas. Oficiálny víťaz je teda ten kolonizátor, ktorý na konci hry (po cca 2 hodinách) drží v ruke najviac zlata. Počas celej hry je prítomný aj šľachtic, ktorý je nepríjemný, trestá a znepríjemňuje situáciu otrokom.

*Pomôcky: A4 štvorčekové papiere, čierne fixky, 12 ks základných farbičiek, vyhodnocovacie papiere pre animátorov*

**Obed** – niektorý otroci ako exemplárne príklady obed nedostanú

**Poobedné voľno** – priestor pre tajné zoskupovanie, prípravu vzbury, oficiálne prešetrovanie a detailná kontrola výsledkov súťaže, stupňujúci sa teror, uväznenie niektorých domorodcov

**Poobedie – "Nezmyselné práce a tresty":** (Roman+Rado+Maťa)

Šľachticova nespokojnosť dosahuje extrémne rozmery, už nevie byť ani horší a krutejší. Za trest za málo vyťaženého zlata sa otrokom dostáva trestu. Musia nezmyselne prinášať drevo z lesa a stavať veľkú podobizeň šľachtica, kopú jamu, čistia loď a kydajú hnoj zo stajní. Republikáni majú priestor na zorganizovanie vzbury a odchod z tábora. Kolonizátori udržiujú menší počet domorodcov pod zámkom a dohľadom, aby neutiekli všetci.

*Pomôcky: lopata, rýľ, motyka, sekery, píla, vedro, handry, voda*

**Vzbura republikánov a odchod z tábora:** (Janči SDB+náčelníci)

Príprava na záverečný boj, dokončovanie deklarácie, sv. omša v lese, niečo málo zjedia.

**Večera iba pre kolonizátorov, príprava na záverečný boj**

**Večer – "Záverečný boj – vyvrcholenie tábora – špeciálne vlajky":** (Ad'o)

Zhodli sme sa s kolonizátormi, že v minulosti bolo dosť krviprelievania. Odložíme všetky zbrane-luky, šípy, kopije, strelné zbrane kolonizátorov, nože...ideme hrať bez zbraní. Dospeli sme k dohode, že si zahráme klasickú hru vlajky, v ktorej hráme o všetko- slobodu a život. Preto do hry obe skupiny dajú to, čo im je najcennejšie. Ak vyhrajú kolonizátori, nezabijú nás. Ale výhrou si podmania naše celé územie. A my všetci- pôvodné obyvateľstvo im budeme robiť otrokov do smrti. A budú na nás profitovať. Ak nájdú niečo cenné na našom území(zlato, striebro...), bude to ich. Ak vyhráme my, získame si slobodu. Kolonizátori nás nechajú na pokoji, budeme seberovní. Kolonizátori aj republikáni budú mať po 3 artefaktoch/vlajkách, ktoré symbolizujú veci, ktoré si najviac cenia. Republikáni budú mať vlajku USA(symbol slobody), deklaráciu nezávislosti(symbol rovnoprávnosti) a kríž(symbol kresťanstva). Kolonizátori budú mať mešec zlata(ich všetok majetok/imanie), meč(symbol otrokárstva) a vlajku pozostávajúcu z vlajok štátov, z ktorých pochádzajú(symbol úcty k vlasti). Vyhrá tá skupina, ktorá získa všetky artefakty tej druhej skupiny- koniec hry. Každá skupina bude mať svoju lúku, ktorá bude jej územie. Les/cesta bude neutrálne územie. Každý artefakt bude ohraničený lanom s priemerom cca 3-4 metre. To znamená, že republikáni aj kolonizátori budú mať po 3 zónach na svojom území- v každej bude jeden artefakt. Takže musíme chrániť až 3 zóny, nie len jednu. Skupina sa rozdelí na obrancov a útočníkov. Adis bude koordinovať republikánov, kolonizátori nech sa dohodnú sami...je jedno koľko je útočníkov a obrancov. Útočníci musia mať v gatiach/na ruke krepový papier svojej farby(modrá- republikáni, červená- kolonizátori). Ak obranca chytí útočníka na svojom území, útočník mu musí dať svoj krepák. Útočník musí ísť na svoje územie do nemocnice, kde dostane ďalší život- môže hneď znova hrať(resp. splní nejakú trápnu úlohu). Obranca bude chytať rukami.

Priebeh hry: začne sa hra, zo začiatku sa bude hrať improvizovane. Budeme si navzájom kradnúť a vracat' späť vlajky. Od istého bodu(po cca 30 minútach, možno dlhšie- to sa uvidí) začnú republikáni prehrávať. Kolonizátori im ukradnú 2 z 3 artefaktov - ostane im iba kríž, to najcennejšie viera. Podobne v nemocnici budú mať viac ľudí - nedarí sa. Kolonizátori už na druhej lúke oslavujú víťazstvo- počuť ich až na lúku republikánov. Adis začne republikánom hovoriť: prehrávame až moc. Ak sa nič nezmení, prehrali sme. Povie historku, ktorú počul od jedného misionára z Európy. História sviatku Panny Márie Ružencovej. Takto to vyzerá v skratke: Pôvod sviatku Ružencovej Panny Márie treba hľadať v 16. storočí. Vtedy ohrozovali Európu mohamedánski Turci. Rozhodujúca bitka sa odohrala 7. októbra 1571 na mori pri Lepante. Katolícke vojsko pod vedením Dona Juana d`Austria odvrátilo útok divých a odhodlaných Turkov. Vtedajší pápež sv. Pius V. vyzýval celý katolícky svet na modlitby ruženca. Sám sa spolu s kardinálmi a Božím ľudom zhromaždili v bazilike Santa Maria Maggiore v Ríme, kde sa spolu modlili za víťazstvo. Neskôr počas dňa pápež zrazu vstal a vyzval všetkých, aby sa poďakovali za víťazstvo. Správa o víťazstve prišla, samozrejme, až neskôr. Vtedy sa rozozvučali zvony v Ríme na poďakovanie za odvrátenie nebezpečenstva. Pápež nariadil každoročne sláviť 7. október ako spomienku na Pannu Máriu Ružencovú. Ostáva posledná možnosť. Vytiahne sa obraz Panny Márie Ružencovej a ideme sa modliť ruženec. Po modlitbe ruženca príde jeden z kolonizátorov s bielou vlajkou v ruke- prichádza v mieri. Príde k republikánom. V ruke má modré krepové papiere- životy republikánov, ktoré zobrali kolonizátori v boji. Povie nám, že naozaj uveril v Ježiša, ktorý si neželá aby zotročoval iné obyvateľstvo. Vyrozpráva nám silný duchovný zážitok, prejde na našu stranu. Povie nám o slabom mieste kolonizátorov- miesto na lúke, ktoré nie je chránené až tak dobre. Prídu ostatní kolonizátori. Vykrikujú, že ich zradil. Aj tak vyhrajú, zotročia nás všetkých... hra pokračuje. Republikánom sa podarí neskutočný obrat. Zoberú kolonizátorom všetky artefakty a vyhrajú. Povie sa, že nie je to naše víťazstvo, ale víťazstvo Boha a Panny Márie.

**Potlač** – zavedenie deklarácie do platnosti, ujasnenie fungovania republiky, biskup preberá hlavné slovo

**Večerné modlitby po skupinkách** - bez kolonizátorov

**Dobrá noc!**

**PIATOK:****(hlavné slovo – biskup)**

<b>duchovná myšlienka</b>	Odpustenie
<b>Dej</b>	kolonizátori boli porazení a začína naplno pracovať republika, celý deň prebieha v harmónii a spoločnej komunikácii všetkých kmeňov, vrcholí spoločnou zábavou
<b>úmysly republikánov</b>	snaha o zjednotenie tábora, prepojenie myšlienok a hlavných princípov indiánskych kmeňov a nového sveta, odpustenie kolonizátorom a začlenenie ich do života republiky

**Rozcvička** - pohodová*(Kiťa)***Ranné modlitby po kmeňoch****Raňajky & hygiena****Doobedie – "Životný projekt":***(Verča+Peťa)*1. Identifikuj a popíš päť kľúčových rolí (osobných aj profesijných)*(Peťa)*

Pre každú zvoľ a zapíš kľúčovú osobu a aká zodpovednosť z toho pre teba vyplýva:

Rola a vzťahy:

Zodpovednosť:

Rola 1: syn

poslušnosť, obetavosť, pomoc, láskavosť

NAPR.

Kľúč. Osoba: otec

Rola 2:

Kľúč. Osoba:

Rola 3:

Kľúč. Osoba:

Rola 4:

Kľúč. Osoba:

Rola 5:

Kľúč. Osoba:

## 2. Podakovanie pre klúčové osoby

(Verča)

Predstav si že si na vlastnom pohrebe. Prišli všetky klúčové osoby tvojho života. Čo by si chcel počuť, aby povedali na tvojom pohrebe tvoji 4 naj. Ľudia (rodičia, spolužiak, priateľ, animátor,...)

- |                  |              |
|------------------|--------------|
| 1 klúčová osoba: | Podakovanie: |
| 2 klúčová osoba: | Podakovanie: |
| 3 klúčová osoba: | Podakovanie: |
| 4 klúčová osoba: | Podakovanie: |

Aké 2-3 rozhodujúce veci môžeš spraviť, aby sa tieto podakovania stali realitou?

- 1 klúč. osoba:
- 2 klúč. osoba:
- 3 klúč. osoba:
- 4 klúč. osoba:

## 3. Poznaj sám seba!

(Peťa)

Pozorne odpovedaj na otázky podľa základných ľudských vlôh (sebauvedomenie, predstavivosť, svedomie). Odpovedaj spontánne. Keď to aj začneš uskutočňovať, uplatníš ďalšiu vlohu – vôľu!

1, sebauvedomenie:

- a) Cítim sa najlepšie, keď...
- b) Cítim sa najhoršie, keď...
- c) Čo robím v škole najradšej?
- d) Čo robím najradšej vo svojom voľnom čase?
- e) Najlepšie mi ide...

2, predstavivosť:

- a) Ak by som mal neobmedzený čas a zdroje, čo by som chcel robiť?
- b) V živote by som chcel dosiahnuť...
- c) Chcel by som byť človekom, ktorý...

3, svedomie:

- a) Čím môžem v budúcnosti najviac prospieť ostatným?
- b) Sú nejaké veci, ktoré by som mal určite vykonať a doteraz sa mi to vždy podarilo nejakou zahnať? Aké sú to veci?
- c) Kam ma volá Boh?

#### 4. Ľudia, ktorí ma ovplyvnili

(Verča)

Predstav si 4-5 ľudí, ktorí ťa v živote najviac ovplyvnili a teraz sedíte spolu pri stole. Povedz im (napíš), čo na nich najviac obdivuješ. Môžu to byť ešte žijúce alebo už mŕtve osobnosti, známami alebo neznámi, príbuzní alebo priatelia:

- |         |            |
|---------|------------|
| 1. meno | vlastnosť: |
| 2. meno | vlastnosť: |
| 3. meno | vlastnosť: |
| 4. meno | vlastnosť: |
| 5. meno | vlastnosť: |

#### 5. Urči si dlhodobé ciele!

(Peťa)

Úsečka života:

Zznač začiatok, predpokladaný koniec, kde sa teraz nachádzaš.. čo bolo pred 2-3 rokmi (kde som bol?) a čo bude o 10 rokov (kde budem?)..

#### MODLITBA :

Píš 10 min bez prestávky. Nie je dôležité, čo píšeš, daj na papier svoje myšlienky! + priprav si dve tri vetičky do nasledujúcej časti zdieľanie, kde na záver bude spoločná modlitba, ktorá sa poskladá z týchto krátkych modlitieb členov skupinky.

*Pomôcky: papiere, perá, 30x vytlačené toto*

#### ZDIEĽANIE :

1. ake role zastavas ty vo svojom živote? Ake si si priradil klucove osoby? Preto? ak bude dobra atmoska - aky mas vzťah s tou osobou? Animator usudi podľa situácie a buď diskusiu rozvinie alebo sa posunie k ďalšiemu bodu)

2. prislo vam divne ze ste si mali predstavovat svoj pohreb? ake ste mali pri tom pocity?

kazdy clen skupinky si vyberie jeden proslov a ten kratko zhrnie natolko kolko uzna za vhodna sa podelit so skupinkou

3. animator precita prvu cast odpovede a kazdy clen skupinky odpovie , podľa situácie animator rozvinie diskusiu alebo prejde k ďalšiemu bodu

4. kazdy clen skupinky si vyberie jednu osobu s ktorou sa podeli plus dalsie kolocko sa podelime osobe s ktorou by sa chceli stretnut kebyze ziju v hoci akej dobe ...

5. ak niekto bude chciet moze sa pozdielat aj o svojej usecke

6. modlitba ... pri 10 minutovom pisani budu mat za ulohu vytvorit aj jednu dve kratke veticky do tejto spolocnej casti modlitby tak na zaver animator uvedie modlitbu vhodnymi slovami ktore vyplynuli z diskusie a potom necha deti povedat svoje modlitby :)

**Obed**



**Poobedné voľno** – chill, pohoda, hry a oddych

**Poobedie – "Pointilizmus":**

(Verča+Peťa)

Tímy hráčov maľujú veľké pointilistické obrazy. Farby však môžu transportovať k plátnu iba na zadaných častiach tela. Hráči sú rozdelení do kmeňov. Každá skupina má vlastný "maliarsky ateliér", kde sú nachystané farby, ostatné pomôcky a maliarske plátno vzdialené asi 10 - 20 metrov. Každá skupina si vyberie predlohu, podľa ktorej bude tvoriť obraz. Úlohou je vytvoriť čo najvierohodnejšiu reprodukciu zadanej predlohy. Maľba musí byť prevedená v pointilistickom štýle, tj. jednotlivými bodkami prstov, laktov, nosov, a ďalších častí tela. Hra je rozdelená na niekoľko fáz, s pauzami. V každej fáze môžu hráči k maľbe používať iba zadanú časť tela. Farba sa k plátnu môže transportovať vždy len na označenej časti tela, žiadne pomôcky (keľímky, štetce) nemôžu opustiť ateliér. Jednotlivé časové obdobia a spôsob maľby oznamuje vedúci hry. V pauzách ostávajú všetci hráči v ateliéroch, majú čas namiešať farby, dohodnúť sa na ďalšom postupe apod.

Fázy hry:

1. fáza - (15 min.) : Skicovanie – maľujú sa iba obrysy a priestorové rozvrhnutie obrazu; maľuje sa iba palcom pravej ruky. Reflexia v ateliéri (3 min)
2. fáza (15 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a lakťami. Reflexe v ateliéri.(3 min.)
3. fáza(15 min.): Pointilistická maľba; maľuje sa nosom a palcom na nohe (povolené je nosenie na chrbte. Reflexia v ateliéri (3 min.)
4. fáza (15 min.): Dokončovanie - posledné úpravy na obraze, maľuje sa všetkými prstami..

Metodické poznámky:

- Deťom je treba zreteľne povedať, čo bude ich úlohou a ako majú postupovať. Dôkladne popísať, ako sa budú pravidlá počas hry meniť a ako dodržiavať spôsob maľby.
- Je dobre mať výrazný hudobný či zvukový prvok na ohlásenie zmeny.
- Je nutné zreteľne oddeliť plochy, kde majú deti farby a zázemie, vytýčiť zreteľne "atelier" a upozorniť ich, že ak si farby minú, už ďalšie nedostanú, ani si nemôžu požičať od susedov.
- Ku koncu hry sa časové intervaly skracujú, hra je potom dynamickejšia. Je dobre upozorňovať na skracujúci sa časový limit.

Po skončení nasleduje prehliadka obrazov, ich slávnostné predstavenie, fotografovanie apod. V posledných minútach, na úplný záver je možná obmena tak, že môžu farbu prenášať akoukoľvek časťou tela, ale stále môžu vytvárať obraz iba bodmi, nesmú maľovať súvislé linky. Je preto nutné mať pri plátnu animátora, ktorý bude kontrolovať práve tento postup maľby.

*Pomôcky: veľké baliace papiere, igelit, farby riediteľné vodou - napr. Remacol, keľímky, handry, štetce, lepiaca páska, predlohy obrazov, hudba, plavky, staré tričká/indiánske oblečenie – ale rátať s tým, že sa zničí, voda v blízkosti*

**SOBOTA:**

**(hlavné slovo – biskup)**

<b>duchovná myšlienka</b>	sebareflexia, čo som načerpal? ako budem žiť to, čo som prežil?
-------------------------------	---

**Rozcvička** - pohodová

*(Kíťo)*

**Ranné modlitby po kmeňoch**

**Raňajky & hygiena**

**Doobedie – "Písanie listov samému sebe v budúcnosti":**

*(Fero SDB)*

**Pobalenie sa a odchod**

**Cesta domov busom a vlakom do BA – posledné chvíle na tábore (SMRK! ☹)**

**Hurá doma plní elánu, radosti a nových kamarátstiev ☺ VĎAKA!**

## ZHRNUTIE CELOTÁBOROVEJ HRY

- raz za deň bude veľké hodnotenie, na ktorom sa zúčastnia všetci
- hodnotia sa aktivity počas dňa (12/11/9/8 bodov)
- hodnotí sa "v krokoch", každá skupinka postupne po jednom bode na striedačku
- hodnotiť začína skupinka, ktorá vyhrala (následne druhá atď)
- body sami o sebe nemajú žiadnu hodnotu, čo sa týka sčítavania (môžu sa však kumulovať/prenášať do iných dní)
- za body sa obsadzujú respektíve dobývajú územia na mape
- obsadenie územia - územie je voľné, tak ho kmeň môže obsadiť ... stojí to jeden bod
- dobýjanie územia - územie je už obsadené iným kmeňom, tak ho druhý kmeň môže dobyť a prepísať vlastníka územia ... stojí to štyri body, hory stoja päť bodov
- dobýjať respektíve obsadzovať územie môžeme len také, ktoré s nami susedí!
- políčka sú rozdelené na tri typy .. obyčajné, hory (obsadzovanie 3 body), ostrovné (obsadzovanie 1 bod, avšak treba tam preplávať)
- kmene nevedia plávať, ale vedia si postaviť loď na jedno použitie (stojí 10 bodov)
- mapa obsahuje 140 políčok

### Kmene a ich výhody:

- ❖ Májovia ... dobývanie území stojí len dva ťahy (namiesto 4) a hory 3 ťahy (namiesto 5)
- ❖ Aztékovia ... vedia plávať (neobmedzený počet lodí od začiatku) a susedia aj cez vodu (ľubovoľné dve políčka, ktoré sa dotýkajú rovnakého oceánu spolu susedia)
- ❖ Olmékovia ... ich políčka nemusia susediť (avšak nemôžu bez lode obsadzovať/dobýjať)
- ❖ Inkovia ... hory obsadzujú za 1/2 ťahu (zaokrúhľujeme nahor) a dobývajú za 1 ťah

