

Den 1. Sobota (Nová země)

vedoucí dne: Jeňa

díry: Nemo, Krtek

ODPOLEDNE I – den 1. Sobota (Dale)

Seznámení s chodem tábora, úvod do etapy (setkání s Masa Samuraj Asuka- Průvodcem) + chystání večerního ohně

Typ hry: pracovní

Rozdělení: všichni, dle pracovních skupinek

Hodnocení:

Cíl hry: seznámit kluky s táborových prostředím a pravidly, které na táboře budou platit

Příprava: zorganizovat a pomoci starším vlčatům, aby nachystali úvodní oheň, říct klukům táborová pravidla, která budou platit

ODPOLEDNE II – den 1. Sobota (Kuba)

Seznamovací hry

Typ hry: seznamovací

Rozdělení: libovolné

Hodnocení: -

Cíl hry: Seznámit všechny účastníky tábora

VEČER – den 1. Sobota (Mac a Krtek)

Slavnostní zapálení ohně + zpívanda+pasování na shogůny (samuraje-učeníky)

Večer proběhne slavnostní zapálení úvodního ohně, zpívanda (skautská část večera). Po zpívandě za kluky zavítá jejich Průvodce Masa Samuraj Asuka, který, již dopoledne kluky vítal. Asuka uvítá ještě jednou přistěhovalce, řekne klukům krátkou legendu o Samurajích a provede pasování na Shogůny (učedníky), kteří obdrží bílé obleky, samurajský dekret a členku bojovníka a po pasování budou rozděleni do jednotlivých skupinek

Typ hry: zážitkový, motivačka s noční atmosférou

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: rozdělení do skupinek, motivovat kluky do táborové etapy, zahájení tábora

Příprava: zorganizovat slavnostní zapálení ohně a zpívandu, etapu si nachystá Asuka

Den 2. Neděle (Kupec)

vedoucí dne: Nemo

díry: Krtek, Salo

DOPOLEDNE I + DOPOLEDNE II – den 2. neděle (Kuba)

Mše svatá v Lidečku + zmrzlina z Opočna

příprava: musí se počítat s nějakými hry do volného bloku po mši, včas vyjít na mši, případně vzít pití na cestu

ODPOLEDNE I – den 2. neděle (Jeňa)

Setkání s kupcem

Do tábora zavítá kupec, který bude chtít samurajům prodat nějaké zboží. Protože nemají peníze a místo na obchodování není nachystané tak budou kluci stavět obchodní stanoviště a místo pro večerní rituál

Typ hry: stavěcí, obchodovací

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: postavit místo, kde se budeme večer setkávat a obchodní stanoviště, kde bude probíhat obchod s kupcem (zpravidla co 2.den v dopoledňáku)

ODPOLEDNE II – den 2. neděle (Johny)

Hry na spolupráci

Typ hry: libovolná

Rozdělení: - etapové skupinky

Hodnocení: - po etapových skupinkách

Cíl hry: zlepšit spolupráci ve skupince

VEČER – den 2. Neděle (Dale)

Večerní rituál

Kluci se vydají na místo, které odpoledne postavili a proběhne rituál ohně, kde proběhne zhodnocení celého dne, příležitost předat pochvalu (ocenění v podobě provázku na ruku a vyhlášení samuraje dne (ten si bude moci vyšít znak na čelenku), her na spolupráci (znak na čelenku). Na rituál zavítá i obchodník, který samurajům sdělí starou legendu (varuje v ní před možnými nepřáteli) a předá klukům část mapy, kde se bude nacházet naleziště zlata (které bude sloužit pro následující obchody s kupcem, pravidelně obden v dopoledním klidu)

Typ hry: zážitkové

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: zhodnocení uplynulého dne, pochvaly, výtky, naše pokračování v etapě

příprava: nachystat oheň na místě večerního rituálu a určit Samuraje dne (dle aktivity, chování...)

Den 3. Pondělí (zlato, Suki)

vedoucí dne: Krtek

díry: Salo, Kuba

DOPOLEDNE I – den 3. Pondělí

Těžba zlata + první boj (Jeňa)

Dopoledne jdou kluci těžít zlato, až to kluci budou mít skoro vytěžené tak na ně naběhnou nepřátelé, kteří je zaženou (vedoucí skupinek budou kluky podporovat k útěku), dopoledne si dodělají místa skupinek a obleky a odpoledne přijede kupec, u kterého můžou kluci nakoupit první věci a zároveň mu řeknou o nepřátelích a kupec jim tedy sdělí, že na večerní rituál pošle svého přítele, domorodce, který je náčelníkem ve vesnici, která sídlí na opačné straně hory. Náčelník se jmenuje Suki.

Typ hry: soubor her na spolupráci v týmech

Rozdělení: po skupinkách

Hodnocení: po skupinkách

Cíl hry: získat co nejvíce zlata a dozvědět se o nepřátelích

Příprava: nachystat zlato na těžbu a zorganizovat první boj s nepřáteli

DOPOLEDNE II – den 3. Pondělí

Úvod do odborek (Johnny + ostatní)

Proběhne rozdělení do odborek a jejich první plnění

Dopilování dovedností

Typ hry: skauting - naučná

Rozdělení: jednotlivci

Hodnocení: na konci tábora (vyhlášení a předání odborek)

Cíl hry: plnění odborek

příprava: zorganizovat celý průběh odborek, které budou po celý tábor (obden) probíhat (seznámit včas vedoucí odborek s průběhem)

ODPOLEDNE I – den 3. Pondělí

Akční hra (Salo)

Typ hry: libovolná běhačka

Rozdělení: jednotlivci/skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: -

ODPOLEDNE II – den 3. Pondělí

Stavba skupinkových míst (Zdeňa)

Typ hry: stavěcí

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: po skupinkách

Cíl hry: postavit své skupinkové (modlitební místo)

VEČER – den 3. Pondělí (Nemo)

Večerní rituál - setkání s náčelníkem Sukim

Proběhne klasický večerní rituál (vyhlášení, hodnocení, samuraj dne, pochvaly) a také na večerní setkání dorazí náčelník Suki, který nám sdělí něco o nepřátelích, kteří napadli jeho vesnici, (legenda). Náčelník klukům sdělí, že bude předávat mapu těm, kdo vyhrají etapovku. Na mapě se bude vždy nacházet nějaké naleziště zlata. Náčelník předá Asukovi první zadání úkolu. Řekne jim, že o nepřátelích nic neví a že je potřeba o nich něco zjistit, dá jim kousek mapy a na tomto kousku je místo, kde nepřátele v poslední době pozorovali nejvíc

Typ hry: zážitkové

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: zhodnocení uplynulého dne, pochvaly, výtky, naše pokračování v etapě, samuraj dne

příprava: nachystat oheň na místě večerního rituálu a určit Samuraje dne (dle aktivity, chování...)

Den 4. Úterý (Mapa nepřátelského území)

vedoucí dne: Salo

díry: Kuba, Broskev

DOPOLEDNE I – den 4. Úterý

Pozorování nepřátel (Mac)

Kluci se vypraví na dané místo a tam se zamaskují a budou získávat informace o nepříteli. Kluci budou pozorovat nějakou hlídku, která hlídá hranici nepřátelského území. Kluci si to musí vše po skupinkách zapsat. Skupinka, která získá nejvíce důležitých bodů (předem určených) vyhraje a získá první symbol na členku

Typ hry: na pozornost, maskovací

Rozdělení: podle skupinek

Hodnocení: symbolem na členku (pro skupinku, která získá nejvíce informací)

Cíl hry: zjistit co nejvíce o hlídce

příprava: zorganizovat nepřátelský tábor, nachystat podstatné body, které se budou hodnotit a vyskytnou se v etapě (viz rozepsané v etapové příloze)

DOPOLEDNE II – den 4. Úterý

Skautské dovednosti s úvodem (Krték + ostatní)

Typ hry: skautské dovednosti

Rozdělení: - po skupinkách

Hodnocení: -

Cíl hry: prohloubit skautské dovednosti, příprava na sekuru

příprava: naplánovat celé skautské dovednosti na celý tábor (úkoly, které se budou nacházet na Sekeře) a rozdělit úkoly mezi ostatní vedoucí, domluvit se s těmi, co mají skautské dovednosti následující dny

ODPOLEDNE I + ODPOLEDNE II – den 4.

Výlet s hrami po cestě (Johny)

Libovolná trasa na místo, kde jsme ještě nebyly s hrami

Typ hry: libovolná

Rozdělení: skupinky/jednotlivci

Hodnocení: -

Cíl hry: zahrát si něco neobvyklého a zábavného, poznat nějaké nové místo v okolí tábora

VEČER – den 4. Úterý

Plížení do tábora nepřátel (Tazi)

večerní hra, kluci znají, jak hlídky chodí, jejich úkolem je vplížit se na hlídané území a zjistit co hlídají, vzít to!!

Zjistí, že jsou to **mapy** nepřátelského území s podrobnostmi o umístění nepřátelského tábora. Nepřátele patří k divokému kmeni Hunů, kteří se vypravili na násilím obsazovat nová území.

Typ hry: noční dobrodružství

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: získání starodávné mapy (kde se budou nacházet nové náleziště a sousedské kmeny)

příprava: nachystat tábor nepřátel a zorganizovat večerní program

Den 5. Středa

(Přespání mimo tábor-ochrana před Huny)

vedoucí dne: Kuba

díry: Broskev, Johny

DOPOLEDNE I + DOPOLEDNE II – den 5. středa

Program se Světluška

(Nemo a Broskev + ostatní)

ODPOLEDNE I – den 5. středa

Odborky II (Johny+ ostatní)

Typ hry: skauting - naučná

Rozdělení: jednotlivci

Hodnocení: na konci tábora (vyhlášení a předání odborek)

Cíl hry: plnění odborek

ODPOLEDNE II – den 5. středa

Etapa setkání s náčelníkem (Zdeňka)

Odpoledne za nimi přijde náčelník druhé vesnice (Suki), poděkuje jim za získání mapy, ale zároveň je přijde varovat, že Hunové na ně plánují velký přepad, za to že jsme jim vzali mapu a tím odhalili jejich tajemství o umístění hlavního tábora. Upozorní nás ale, že bohužel nemáme ještě dostatečné vybavení na to, abychom se ubránili nepřátelskému nájezdu.

Typ hry: stavba místa na přespání

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: najít si a případně postavit místo na přespání

VEČER – den 5. středa

Večerní přespání mimo tábor (Salo)

Klasický sněm na který také zavítá i Náčelník okolní vesnice

Typ hry: zážitkové

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: zhodnocení uplynulého dne, pochvaly, výtky, naše pokračování v etapě, samuraj dne

příprava: nachystat oheň na místě večerního rituálu a určit Samuraje dne (dle aktivity, chování...)

Den 6. Čtvrtek (Zbrojení)

vedoucí dne: Broskev

díry: Johnny, Nemo

DOPOLEDNE I – den 6. Čtvrtek

Těžba zlata + nákup u kupce (Mac)

Ráno se vrátí do tábora, který je mírně pobořený, rychle vše opraví a dopoledne budou těžit zlato a odpoledne dojede kupce, kluci budou nakupovat vybavení a vyrábět si zbraně. Budeme je tlačit, aby si každý koupil meč

Typ hry: těžba zlata, stavba tábor

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: skupinky

Cíl hry: dát tábor do pořádku a získat dostatek surovin, za které by si kluci mohly následně koupit zbraně

DOPOLEDNE I – den 6. Čtvrtek

Libovolná hra (Salo)

Typ hry: běhačka

Rozdělení: libovolná

Hodnocení: -

Cíl hry: -

DOPOLEDNE I – den 6. Čtvrtek

Skautské dovednosti (Krték+ ostatní)

Typ hry: skautské dovednosti

Rozdělení: - po skupinkách

Hodnocení: -

Cíl hry: prohloubit skautské dovednosti, příprava na sekýru

příprava: naplánovat celé skautské dovednosti tábor, které se budou konat. Zorganizovat průběh viz předešlým

ODPOLEDNE II – den 6. Čtvrtek

Výroba zbraní (Dale + ostatní)

Typ hry: vyrábění

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: vyrobit si zbraně na nepřátele

příprava: Motivovat kluky, aby si u kupce koupili materiál na zbraně, zorganizovat průběh vyrábění zbraní

VEČER – den 6. Čtvrtek

Večerní rituál (Jeňa + krték)

Typ hry: zážitkové

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: zhodnocení uplynulého dne, pochvaly, výtky, naše pokračování v etapě, samuraj dne

příprava: nachystat oheň na místě večerního rituálu a určit Samuraje dne (dle aktivity, chování...) a nachystat věci k zpívání

Den 7. Pátek (Výcvik + 1. boj)

vedoucí dne: Johny

díry: Nemo, Tazi

DOPOLEDNE I – den 7. Pátek

Výcvik s meči (Dale + ostatní)

Dopoledne výroba a výcvik s meči, případně kdo má i se štíty

Typ hry: bojová

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: naučit kluky některé bojové triky, údery... :)

DOPOLEDNE II – den 7. Pátek

Odborky + skautské dovednosti (Johny + Krtek)

Typ hry: - skautská

Rozdělení: dle odborek a skautských dovedností

Hodnocení: -

Cíl hry: - viz předchozí dny

příprava: domluvit se na tom, jak bude tento blok probíhat např. Program, který se nebude stíhat se uskutečnit v tomto bloku :)

ODPOLEDNE I – den 7. Pátek

Přepad karavany (Tazi)

Útok na karavanu, boj, ukořistění svačiny a poukázek do nepřátelských lázní

Typ hry: boj

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: ukořistit svačinu nepřátel a poukázky do nepřátelských lázní (kde se vydáme následující den, abychom si odpočinuli před boji s nepřáteli)

příprava: zorganizovat karavanu a boj, vyrobit poukázky do nepřátelských lázní

ODPOLEDNE II – den 7. Pátek

Fotbal SxM (všeci)

Dlouho očekávané utkání. Kdo vyhraje? Kdo má více fanoušků? To všechno ukáže tento program

Typ hry: běhačka

Rozdělení: - SxM

Hodnocení: - rozhodčím

Cíl hry: ve zdraví přežít

VEČER – den 7. Pátek

Netradiční rituál ohně (Mára)

klasický rituál ohně, který ovšem bude obměněn

Typ hry: zážitková

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: netradičně a poutavě obměnit rituál ohně, tak aby byl zážitkový

Den 8. Sobota (Relax)

vedoucí dne Krtek

díry: Tazi, Mac

DOPOLEDNE I + DOPOLEDNE II – den 8. Sobota

Plavání ve Vsetíně (Jeňa)

Typ hry: -

Rozdělení: všichni

Hodnocení: -

Cíl hry: vodní radovánky ve Vsetíně

DOPOLEDNE II – den 8. Sobota

viz dopoledne I.

ODPOLEDNE I – den 8. Sobota

viz dopoledne I.

ODPOLEDNE II – den 8. Sobota

Samurajské hry + rituál ohně (Jeňa + Zdeňa)

zábavný program, kde by nemělo chybět také jídlo
a dobré pití :)

Typ hry: zábavný večer

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry: pobavit se, (případně vyhrát i nějaké zlato)

příprava: nachystat program samurajských her

Den 9. Neděle (Ranní přepad)

vedoucí dne: Tazi

díry: Mac, Dale

ODPOLEDNE II – den 2. neděle

Mše sv. v táboře (Kuba)

(přibližně v 16:00)

DOPOLEDNE I – den 9. Neděle

Ranní boj (Krték)

Bude etapová hra, ráno dřív než bývá normálně budíček (např. 1 hod před budíčkem, aby to mělo ještě nádech brzkého rána) je vzbudí poplašný gong, nepřátele se blíží, za dvacet minut jsou tady, musíme opevnit tábor. Nepřátelé ve velkém počtu přijdou k našemu táboru a bude následovat první střet, který nebude vůbec jednoduchý. Musí to mít atmosféru a kluci musí ze začátku dostávat na frak, až po nějaké době se jim podaří nepřátele svoji neúnavnou bojovností odradit. Nepřátelé to nakonec vzdají a vzdálí se, ale nikdo z nich nepadl ani neutekl, jenom to vzdali.

Typ hry: bojová

Rozdělení: všichni

Hodnocení: -

Cíl hry: zvítězit (zahnat nepřátele)

VEČER – den 9. Neděle (Tazi)

skládání slibů + přespání slibujících

DOPOLEDNE II – den 9. Neděle

Odborky (Johnny + ostatní)

Typ hry: skautská

Rozdělení: dle odborek

Hodnocení: -

Cíl hry: posunout se dál v plnění odborek

ODPOLEDNE I – den 9. neděle (Krték)

Příprava slibového ohně + možnost zahrát nějakou oblíbenou hru

Den 10. Pondělí (Šaman)

vedoucí dne: Mac

díry: Dale, Zdeňa

DOPOLEDNE I – den 10. Pondělí

Záchrana šamana+získání plánu totemu síly (Nemo)

Ráno přijde kupec a dozví se od Asuki, že naši vesnici předešlý den přepadli nepřátele, a sice jsme je nakonec odrazili, ale byl to usilovný boj a pokud by přišli příště ve větším množství, nemuseli bychom již uspět. Obchodník jim řekne, že slyšel, že dřív jedna vesnice dokázala odolávat nájezdům nepřátel, protože jejich šaman dokázal postavit totem síly, který zstrašoval nepřátele a obyvatelům dodával sílu a odvahu, takže je žádný nepřítel nedokázal porazit. Bohužel jednoho dne šel šaman do lesa pro byliny do svých lektvarů a nepřítel šamana zajal, a bez šamana totem síly přestal za nějaký čas fungovat a nepřítel přepadl vesnici a všichni obyvatelé museli uprchnout. Kluci se dozvědí, že šamana mají nepřátele stále ve svém vězení a vypraví se ho dopoledne osvobodit. Porazí stráž u nepřátelského vězení, osvobodí šamana a ten jim za to v táboře předá plán na stavbu totemu, a slíbí že další den znovu přijde a pomůže jim totem síly postavit. Musí ale ještě do svoji staré vesnice pro svoje lektvary a bylinky, které by mohli klukům pomoci v boji s nepříteli.

Typ hry: bojová

Rozdělení: všichni

Hodnocení: -

Cíl hry: získat plán totemu síly

DOPOLEDNE II – den 10. Pondělí

Skautské dovednosti (Krték + ostatní)

Typ hry: -

Rozdělení: po skupinkách

Hodnocení: -

Cíl hry: -

ODPOLEDNE I – den 10. Pondělí

Program se světluškama - část I.(Nemo + Broskev)

Jedna velká hra na celé odpoledne, nebo dvě menší, alespoň jedna z nich běhačka.

Typ hry: -

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry:

ODPOLEDNE II – den 10. Pondělí

Program se světluškama - část II.

Typ hry:

Rozdělení: -

Hodnocení: -

Cíl hry:

VEČER – den 10. Pondělí

Komponovaný večerní program – SCÉNKY, nebo vymyslet něco jiného-lepšího

Večer rituál nebo večerní hra se světluškama

Typ hry: scénky + rituál/večerní hra se světluškama

Rozdělení: všichni

Hodnocení: -

Cíl hry: namixovat skupinky vlčat a světlušek a připravit scénky a tedy i večerní zábavu

Den 11. Úterý (Totem síly)

vedoucí dne:Dale

díry: Zdeňa, Nemo

DOPOLEDNE I – den 11. úterý

Odborky (Johnny + ostatní)

Typ hry: odborky

Rozdělení:

Hodnocení: -

Cíl hry:

DOPOLEDNE II – den 11. úterý

Stavba totemu síly (Johnny + Tazi+ ostatní)

Typ hry: stavební

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: postavit totem síly

Podle plánu budou kluci stavět totem síly (může to být klidně velký obelisk síly nebo něco takového) zbušit něco z prken a hřebíků, hřebíky si budou moci koupit u obchodníka. Stejně jako dřevo, mohli bychom si objednat krajinky, které budou celou dobu schované někde mimo tábor, a kluci si je hromadně koupí a budou z nich stavět ten totem/obelisk. Ovšem důležitý kus na stavbu totemu se nachází na Pulčinách, kluci se tam ještě ten den vypraví (oběd bude na cestě). Večer bude totem postavený

ODPOLEDNE I – den 11. úterý

Cesta pro speciální část totemu síly (hořlavá látka)

(Johnny + Tazi+ ostatní)

Důležitá část totemu síly se nachází na vzdálenějším území (Lačnovky, Pulčinsky, Čertovky), takže budeme muset jít pro ni. Po cestě svedeme dva, tři menší boje s nepřáteli. Po návratu zpět doděláme totem síly.

Typ hry: puťák s bojem

Rozdělení: libovolné

Hodnocení: -

Cíl hry: puťák na netradiční místo

ODPOLEDNE II – den 11. úterý

Spojeno s odpoledne I. + po postavení totemu síly pokud zbyde čas bude dozbrojování kluků, může přijet i obchodník

Typ hry: puťák s bojem + zbrojírna

Rozdělení: -

Hodnocení:

Cíl hry: puťák + dozbrojit kluky

VEČER – den 11. úterý

Přepad nepřáteli, zprovoznění talismanu síly

(Johnny + Tazi+ ostatní)

Večer bude totem postavený a v podvečer na nás zaútočí nepřátelé, ze začátku s nimi povedeme litý souboj (ať si kluci trochu zabojují), šaman mezi tím bude spouštět talisman, po asi deseti minutách se mu podaří talisman spustit, rozsvítí se v něm světlo a nepřátele rychle porazíme, kluci by mohli po bitvě sesbírat zbraně, které tam nepřátelé při zběsilém útěku zanechali, budou mít vítěznou kořist, kterou jim rozdělí Asuki.

Typ hry: boj

Rozdělení: všichni

Cíl hry: zprovoznění totemu síly

Den 12. Středa (Talismany síly)

vedoucí dne: Zdeňka

díry: Nemo, Broskev

DOPOLEDNE I – den 12. Středa

Výbora talismanů síly + těžba zlata (Mára)

Každý šogun a každý samuraj si musí vyrobit svůj vlastní talisman síly pro večerní rituál. Suroviny pro výrobu talismanu si budou moci koupit u obchodníka ale budou potřebovat zlato, naštěstí šaman zná tajná naleziště svého kmene a jako poděkování klukům za to že ho osvobodili, jim je prozradí, kluci si půjdou naposledy natěžit zlato

Typ hry: výrobní + těžba

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: Každý šogun a samuraj si vyrobí totem síly

DOPOLEDNE II – den 12. Středa

Odborky + běhací hra(Johnny+Mac + ostatní)

Typ hry: Odborky, běhací

Rozdělení: skupinky

Hodnocení: -

Cíl hry: Dodělat odborky, pokud bude čas dát běhací hru

ODPOLEDNE I – den 12. Středa

Skautské dovednosti (Krték + ostatní)

Typ hry: skautské dovednosti

Rozdělení: po družinkách

Hodnocení: -

Cíl hry: trénovat, trénovat

ODPOLEDNE II – den 12. Středa

Mše svatá (Kuba)

Postarat se aby vše bylo nachystáno, uvítat otce a být mu stále po ruce, zorganizovat průběh mše sv.

Typ hry: mše

Rozdělení: všichni

Hodnocení:

Cíl hry: mše + dozvědět se něco o kapliče

VEČER – den 12. Středa

Rituál talismanů (Mára)

Udělat zajímavý rituál, při kterém přejde síla z totemu do talismanů

Typ hry: atmosféra

Rozdělení: všichni

Hodnocení: -

Cíl hry: pomocí rituálu, říct klukům, že mají sílu na to aby mohli bojovat s nepřítelem

příprava: připraví si šaman

Den 13. Čtvrtek (Závěrečný boj)

vedoucí dne: Mára

díry: Krtek, Dale

DOPOLEDNE I – den 13. Čtvrtek

Sekera (Krtek)

Typ hry: sekera

Rozdělení: dle družinek

Příprava: připravit všechny stanoviště, měřit čas, vyhodnoti...

DOPOLEDNE II – den 13. Čtvrtek

Poslední zbrojírna (Dale)

Poslední možnost jak se vyzbrojit. Přijede kupec a bude poslední možnost jak se vyzbrojit na závěrečný boj, kluci nemusí utratit všechny zlaťáky, protože na konci tábora bude ještě dražba (to jim ale nebudeme říkat)

Typ hry: zbrojírna

Cíl hry: vyzbrojit všechny kluky na závěrečný boj

ODPOLEDNE I – den 13. Čtvrtek

Cesta k závěrečné bitvě (Broskev a Mára)

Cesta do nepřátelského tábora. Po cestě kluci svedou několik menších bitev-šarvátek. Po cestě budou i nějaké úkoly.

Typ hry: puťák s bojem a úkoly po cestě

Cíl hry: Putování do nepřátelského tábora, ale nesmí to být úplně zadarmo, takže po cestě budou šarvátky a úkoly

Příprava: domluvit externí lidi na šarvátky po cestě, ideálně domluvit ty, co přijedou večer na závěrečnou bitvu

ODPOLEDNE II – den 13. Čtvrtek

spojeno s odpoledne I.

VEČER – den 13. Čtvrtek

Závěrečná bitva (Tazi)

Velká bitka, mimo tábor, hodně loučí, hudba...ať to stojí za to.

Typ hry: bojovka, zážitkové

Rozdělení: dohromady

Cíl hry: atmosféra na plné pecky, pořádný boj, ať to kluci nemají zadarmo a ať to netrvá jenom pár minut

Příprava: domluvit externí lidi, připravit celé místo – nachystat louče, připravit hudbu, postavit hradby, zorganizovat si všechny lidi atd. atd.

Den 14. Pátek (Pasování na samuraje)

vedoucí dne: Jeňa

díry: Tazi, Mac

DOPOLEDNE I – den 14. Pátek

Vyměněný den (Salo)

V tomto bloku budou kluci zastávat role nás vedoucí (v rámci možností) vést nástupy, pískát, hrát hry, které budou chtít a my vedoucí je budeme všichni poslouchat

Typ hry: výměna rolí

Rozdělení: všichni

Cíl hry: zábava, dát zodpovědnost starším vlčatům

Příprava: zorganizovat vhodně role tak, aby si program vedoucí ale hlavně kluci užili a bavilo je to

DOPOLEDNE II – den 14. Pátek

spojeno s dopoledne I.

ODPOLEDNE I – den 14. Pátek

Spojeno s celým dopolednem

ODPOLEDNE II – den 14. Pátek

Příprava závěrečného ohně (Krték)

Ty nejstarší vlčata budou mít privilegium připravit závěrečný oheň. Ostatní vlčata budou z lesa nosit dřevo a klády, rádcové jim s tím budou pomáhat. Chystání večerního ceremoniálu včetně pasování na samuraje (pasování si připraví Asuki)

Typ hry: příprava ohně

Rozdělení: dohromady, starší kluci větší zodpovědnost

Cíl hry: připravit závěrečný oheň včetně závěrečného ceremoniálu a pasování kluků na šoguny

VEČER – den 14. Čtvrtek (Broskev, Jeňa)

Závěrečný oheň + pasování na samuraje

Typ hry: noční dobrodružství

Rozdělení: dohromady

Cíl hry: slavnostní zakončení našeho tábora, po skautské části proběhne slavnostní pasování šogunů na samuraje, na závěr bude dražba různých věcí za ušetřené zlatáky, které kluci mají

Den 15. Sobota (Cesta domů)

vedoucí dne Broskev

díry: Salo, Zdeňka

Balení, Úklid, dojíždění zbytků a odjezd z Lidečka a návrat do Zlína

- V programu by neměla chybět vodní bitva (ať sa umyjeme před odjezdem :)

- v tento den bude probíhat i „návštěvní den“, proto rodiče budou do tábora chodit už od 9:00