**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 čelenku 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 těžit 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*** (Johny + 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 náleziště 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 nepřátelích. Kluci budou pozorovat nějakou hlídku, která hlídkuje 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 čelenku

**Typ hry**: na pozornost, maskovací

**Rozdělení**: podle skupinek

**Hodnocení**: symbolem na čelenku (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*** (Krtek + ostatní)

**Typ hry**: skautské dovednosti

**Rozdělení**: - po skupinkách

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: prohloubit skautské dovednosti, příprava na sekyru

**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 Světluškama***

(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***(Zdeňa)

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:** Johny, Nemo

**DOPOLEDNE I – den 6. Čtvrtek**

***Tězba 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 kupec, kluci budou nakupovat vybavení a vyrábět si zbraně. Budeme je tlačit, aby si každý koupil meč

**Typ hry**: težba 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** (Krtek+ ostatní)

**Typ hry**: skautské dovednosti

**Rozdělení**: - po skupinkách

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: prohloubit skautské dovednosti, příprava na sekyru

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

**ODPOLEDNE II – den 6. Čtvrtek**

**Výroba zbraní** (Dale + ostatní)

**Typ hry**: vyráběcí

**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 + krtek)

**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 uskuteční 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

**DOPOLEDNE I – den 9. Neděle**

**Ranní boj** (Krtek)

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 neutekli, jenom to vzdali.

**Typ hry**: bojová

**Rozdělení**: všichni

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: zvítězit (zahnat nepřítele)

**DOPOLEDNE II – den 9. Neděle**

Odborky (Johny + ostatní)

**Typ hry**:skautská

**Rozdělení**: dle odborek

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: posunout se dál v plnění odborek

**ODPOLEDNE I – den 9. neděle** (Krtek)

Příprava slibového ohně + možnost zahrát nějakou oblíbenou hru

**ODPOLEDNE II – den 2. neděle**

Mše sv. v táboře (Kuba)

(přibližně v 16:00)

**VEČER – den 9. Neděle** (Tazi)

skládání slibů + přespání slibujících

**Den 10. Pondělí (Šaman)**

**vedoucí dne:** Mac

**díry:** Dale, Zdeňa

**DOPOLEDNE I – den 10. Pondělí**

**Záchrana šamana+získání plánku 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 zastrašoval nepřátele a obyvatelům dodával sílu a odvahu, takže je žádný nepřátel nedokázal porazit. Bohužel jednoho dne šel šaman do lesa pro byliny do svých lektvarů a nepřátelé šamana zajali, a bez šamana totem síly přestal za nějaký čas fungovat a nepřátelé přepadli vesnici a všichni obyvatelé museli uprchnout. Kluci se dozvědí, že šamana mají nepřátele stále ve svém vězení a vypraví se ho dopoledne osvobodit. Porazí stráže u nepřátelského vězení, osvobodí šamana a ten jim za to v táboře předá plánek 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 nepřáteli.

**Typ hry**: bojová

**Rozdělení**: všichni

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: získat plánek totemu síly

**DOPOLEDNE II – den 10. Pondělí**

**Skautské dovednosti** (Krtek + 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*** (Johny + ostatní)

**Typ hry**: odborky

**Rozdělení**:

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**:

**DOPOLEDNE II – den 11. úterý**

***Stavba totemu síly*** (Johny + Tazi+ ostatní)

**Typ hry**: stavební

**Rozdělení**: skupinky

**Hodnocení**: -

**Cíl hry**: postavit totem síly

Podle plánku 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)***

(Johny + 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**: puťak 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**: puťak s bojem + zbrojírna

**Rozdělení**: -

**Hodnocení**:

**Cíl hry**: puťak + dozbrojit kluky

**VEČER – den 11. úterý**

***Přepad nepřáteli, zprovoznění talismanu síly***

(Johny + 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 útěků zanechali, budou mít vítěznou kořist, kterou jim rozdělí Asuki.

**Typ hry**: boj

**Rozdělení**: všichni

**Cíl hry**: zprovoznění totemu sílly

**Den 12. Středa (Talismany síly)**

**vedoucí dne:**  Zdeňa

**díry:** Nemo, Broskev

**DOPOLEDNE I – den 12. Středa**

***Výbora talismanů síly + těžba zlata*** (Mára)

Každý šogůn a každy 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 šhogůn a samuraj si vyrobí totem síly

**DOPOLEDNE II – den 12. Středa**

***Odborky + běhací hra(***Johny+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*** (Krtek + 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 kapličce

**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**: puťak s bojem a úkoly po cestě

**Cíl hry**: Putovaní 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*** (Krtek)

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 cermoniálu a pasování kluků na šogůny

**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 šogůnů na samuraje, na závěr bude dražba různých věcí za ušetřené zlaťáky, které kluci mají

**Den 15. Sobota (Cesta domů)**

**vedoucí dne** Broskev

**díry:** Salo, Zdeňa

Balení, Úklid, dojídání 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 ,,návštevní den´´, proto rodiče budou do tábora chodit už od 9:00