

Ahoj,

když už se každý rok tak namáháme s programem pro děti na tábor přijde mi škoda se o něj nepodělit aspoň v hlavních myšlenkách, protože pro každou skupinu dětí je potřeba stejně trochu upravit. Taky už jsem byl nucen si to sepsat, abych věděl, co jsme to vlastně tenhle rok na táboře dělali. Možná to bude v lecčem nesrozumitelné (je to psané narychlo a zejména pro vnitřní potřebu, třeba se někdy dokopu udělat to pořádně), ale třeba tu najdete i něco čemu porozumíte. Pokud by vás něco ohledně tohoto programu zajímalo, určitě mi napište, rád vám všechno zodpovím.

Program jsme použili letos pro naše ministranty, myslím si, že měl docela úspěch. Taky je trochu koncipován pro tábor/chaloupku na faře či při nějakém zdroji elektřiny, ale nutně to asi není. Možná se může zdát trochu drsnější.. ano je :)

Případné dotazy pište tu -> mikulas.masek@gmail.com

Příběh:

Začínáme v roce v současném roce 2018, máme k dispozici největší vycitávkový stroj a užíváme si dle libosti. Z tohoto nás vytrhn alarm, začátek 3. světové a zahnání do bunkru (stroje času). Strojem se přesunou do roku 2168, nebo jakéhokoliv jiného roku, zkrátka blízká budoucnost.

Ráno se probudí, dostanou informace, že jsou poslední klášter na světě a mají za úkol zevangelizovat celý svět. To jim půjde velice dobře a jednoduše. Vtip je v tom, že tohle bude vlastně něco jako program, který jim do mozku přehrává stroj času jako simulaci reality. Pokud znáte matrix, určitě chápete. program má určité chyby, které se projevují tzv. dejavu. My jsme třeba zopakovali rozčvičku se snídaň místo odpolední svačiny. Je potřeba se ale dostat z mámení tohoto stroje a proto musí večer proniknout hranici střeženou s roboty (určitě lze vyřešit taky jinak). Jakmile se dostanou z mámení strojů, začínají odznova s obsazováním území. Teď už to ale nepůjde tak jednoduše, protože je to opravdu realita.

Dnes v budoucnosti roku 2168 už se neplatí penězi, ale časem. Za každý uplynulý čas musí časem zaplatit.. prostě jim čas běží. Jejich dalším úkolem je stále obsazovat území a obracet na křesťanskou víru.

Misie stále probíhají a setkáváme se i s jinými vírami, které nejsou moc přívětivé a je třeba za svoji víru bojovat.

Stále šíříme svoji víru a odpoledne nás provází blackout, vypadne elektřina, přetížení systému.

Svět má problém s výpadkem elektřiny, vypadá to špatně. Přemůžou je nepřátelé jejich víry a svážou je v lese, zaváží jim oči. Dále se budou muset obětovat za své přátele a sami zemřít nebo oni sami zůstat žít a nechat zemřít své přátele. Ať už se rozhodnou tak i tak, stejně umřou. Všichni se sejdou u nebeské hostiny.

Táborové platidlo: Nasazuje se až v den, kdy už nejsou v matrixu. Platí pravidlo pro lepší počítání Hodina = rok. My jsme použili peníze z minulého tábora, protože jsme hromadu věcí domýšleli na poslední chvíli. Každopádně pokud byste to chtěli hodně vytunit, dala by se udělat lokální síť a každému přidělit čarový kód na kterém by měl svůj čas. Zobrazit by si to mohli vždy asi na jednom místě. Případně pořešit nějak jinak, je hodně možností a vidět na hodinkách jak vám ubíhá čas vašeho života by bylo moc moc cool :).

Nezapomenout, že čas plyne sám od sebe.

Život v Klášteře: Jelikož žijí v klášteře u nás se mohli učit modlitby latinské/české výměnou za nějaké roky života. Případně si mohli plnit tzv: "ctnostné bobříky" něco jako turiferář, konvičkář, lavabista, zvonkař... atd. také pak za nějaké roky života navíc. Měli byste to docela zpropagovat, na nás toho bylo hodně a mohli jsme činit líp.

Jeden desátek růžence denně nikoho nezabije ba jen posílí, dodržovali jsme pečlivě doporučujeme. Také jsme měli v programu něco jako tématko jsme tomu říkali. je to nějaké témá, co naše kluky v jejich věku trápí nebo o, co se zajímají a pobavit se s nimi o tom něco jako -> fortnite, youtubeři, závislost na soc. sítích, holky.. atd. záleží na tom jak se to pojme, někdy je to docela super. Taky je fajn někam zařadit čas liturgiky/zpěvu. Pokud máte mši každý den, vždycky se v tom prostřídají a my vždycky zpíváme nějaké koinoniovky nebo tak, takže když je slyší den předem pak krásně zpívají, je to krásný. A ještě by se určitě něco našlo, ale už teď máte celý den plný programu.

Den 1.

Příjezd dětí

Před příjezdem je potřeba nachystat, co nejvíce vymožeností, co lze. Věci jako je např. X box, bulánci a různé jiné věci. Udělat z našeho místa ráj dětí, co vše si zkrátka vždycky přáli.

Jak budou přijíždět, mohou využít všech kvalit našeho místa. Až nám dojedou všichni, zorganizujeme seznamovačky a jiné hry (hututu, středověk..) u kterých zjistíme fyzickou a psychickou zdatnost našich jedinců, ať víme podle čeho je rozdělit do týmů.

Po večeři jim necháme chvíli času a podle našeho uvážení ve vhodný čas zpustíme poplach a naženeme je do stroje času.

Stroj času

Potřeby:: nejlépe sklep či jiná zatemněná místnost, v této místnosti reprák pro zadávání pokynů skupině, na začátek pro zmatení účastníků lze použít i stroboskopy po cestě do bunkru/v bunkru, alobal omotat kolem různých věcí - působí futuristicky, promítačka, video cestování časem (něco jako stargate sequence -> <https://www.youtube.com/watch?v=ebmwYqoUp44>).

Průběh: Zapneme alarm, rozeběhneme se za účastníky, motivujeme je a křičíme 3. světová, bombardování, nebezpečí, záleží na vás. Sdělujeme jim jediné pokyny, mají pět minut a mají si vzít 3 věci, co považují za nejdůležitější. Snažíme se přesun do stroje času, co nejvíce urychlit. Pak za nimi zavřeme dveře a oni musí setrvat nějakou chvíli ve tmě než se začne něco dít.

Dále to záleží docela na vaší fantazii, ale drželi jsme se zhruba tohohle. Že je to stroj času ještě neví, pro ně je to zatím jen bunkr. jako první bunkr navazuje spojení, hledá přeživší. Chce nahlásit, co si vzali s sebou za věci. My jsme jim přichystali i nějaké potraviny typu (litr mlíka, bramboru, cibuli, starý krajíc chleba atd.) měli si je rozdělit a sníst. Zvolit si svého mluvčího/vůdce, zástupce vůdce atd. Dochází kyslík, pošlete jednoho na smrt, dva, tři... až nezbude nikdo. Ti, co jsou posláni na smrt valstně jako první zjistí, že jsou ve stroji času, budou čekat na ostatní. Pak se jim pustí stargate sequence a vypustí se spát.

Ostatní informace:

Během bunkru/stroje času by měli zmizet všechny vymoženosti typu x box, bulánci atd., přesouvají se přece v čase a probudí se v klášteře ačkoliv jen v jakoby v programu.

Je dobré jim nenechat mobily, zvláště těm mladším, pokud jim přichystáte tento program dobře budou z toho docela pať, někteří tomu i uvěří a někteří budou dost pravděpodobně ve stroji času/bunkru i brečet. Potom záleží jak vážný to bude a případně nějak operativně zapojit do hry, abyste dotyčného dostali ven ze hry v průběhu hry.

Den 2.

Matrix - klášter a misie

Probouzí se do nového dne do Kláštera jménem Lorem Ipsum. V průběhu dne se občas dějí nějaké chyby tzv. "dejavu".

Etapa I.

Evangelizační štafeta

potřeby: kus evangelia, tužky, papír

Průběh: Štafetová běhačka, ústně si předávají evangelium jak oza starodávných časů, co nej přesněji a nejrychleji přenést je účelem.

Etapa II.

Stavba Hyperloopu

Potřeby: rozřezané trubky jako okap, nějaké kuličky/kuličku,

Průběh: Je potřeba stavět nový rychlejší systém přepravy lidí a nákladu, každý má jeden okap, nesmí se hýbat z místa pokud v něm má kuličku/kuličky. Všichni z týmu musí přidat ruku k dílu.

Etapa III.

Dejavu - chyba

Opakování první části dne - rozcvička, snídaň (to stejné ke snídaňi, co ráno), 1 etapa úplně stejná. My jsme ji opakovat nemohli, byla velmi náročná a bylo brutální hic, proto jsme místo toho hráli něco jiného. Podruhé bychom je to už totiž tu štafetovou běhačku nedonutili hrát.

Etapa IV.

Klášterní pošta

Potřeby: herní peníze, něco jako balíky (špalky, krabice), dopisy (papírky), propisky

Průběh: menší předělávka hry do vhodného prostředí -> <https://www.hranostaj.cz/hra221>

Večerní program

Příběhově důležitý

Potřeby: baterky/ledky na vyznačení hranice v lese, aby byla v noci vidět, svíčky/baterky/fáborky na vyznačení cesty k určitému místu, papíry + tužku k napsání úkolů po cestě, (petardy k vystrašení/imitace ran)

Průběh: Večer je vyšleme k místu určení, kde se budou muset proplížit přes hranici hlídanou roboty, vše potřebné se dozví po cestě, bude to vypadat jako stezka odvahy, ale vlastně nebude. Po cestě budou mít také tři úkoly, můžete si vymyslet alternativu nebo jich udělat víc/míň. Pomodli se!, napiš věc na které ti nejvíc záleží... ideálně, aby kousek před hranicí stál vedoucí, který jim vše vysvětlí, co se děje a jak mají překročit hranici.

Vedoucí jim vysvětlí, že se teď nachází v programu, že proto se opakovala ta rozcvička, že to byla chyba toho programu. A že se potřebují dostat z něj ven a, že to provedou tak a tak.

Roboty budou představovat vedoucí a budou střežit hranici, nic složitého.

jak ji jednou překročí jsou v suchu.

Den 3.

Klášter natvrdo

Už nejsou v programu s misemi začínají odznovu a duchovní program v klášteře by měl být intenzivnější

Etapa V. Byroport

Potřeby: Jízdenky, páska/špagát na vyznačení stanic metra, plán metra, reproduktor na puštění hudby jako jízdy/teleportování se

Průběh: U jednoho okénka dostávají úkoly a musí projet tolik stanic kolik je...

Etapa VI. šifrovačka

Potřeby: zašifrované zprávy

Průběh: předci z kláštera jim zanechali životní moudra zašifrovaná v jejich přibytku, najít, rozšifrovat.

Etapa VII. stavba kláštera

Potřeby: papírky na suroviny, reproduktor, ceník, papír, tužku

Průběh: suroviny získávají od vedoucích za určité úkoly, případně je můžou odněkud nosit, pokud se rozezní chorál musí všichni přiběhnout kleknout si směrem k něčemu a modlit se, dokud se nebudou modlit všichni musí stále klečat a čekat na ostatní, ubíhají měsíce a musí splácet jídlo, které spotřebují, určuje se vždy na začátku měsíce. Délka měsíce dle potřeby. Ceník nastavit podle toho kolik dostávají surovin od vedoucích. Po zaplacení každé části kláštera, nakreslit na jejich mapku kláštera jak pokročili.

Etapa VIII. oblíkačka

Potřeby: nic

Průběh: mnich vylepšuje svůj outfit, navléct, co nejvíce vrstev na jednoho z týmu.

Den 4.

Misie jsou v některých zemích obtížnější, vydáváme se na výlet bojovat za naši víru.

Výlet je myšleno dostat se někam do lesa a být tam celý den. Den bojových bitev převážně. Je fajn jim tam přinést k obědu i nějakou kejdu ala čočka třeba, kterou si můžou hezky zpatat ve svém klášteře viz. níže a určitě se hodí vysílačky. Nejlepší je jim všechno přes vysílačky vysvětlovat, nemusíte je pak ani uklidňovat. Btw když je teplo = chce to hafo hafo vody na pití.

Etapa IX divný hututut

Potřeby: dvě lajny, písťalka

Průběh: Nalajnujeme dvě čáry mezi němi je neutrální území, každý tým má jednu stranu jakmile přetáhne někoho z druhého týmu za svoji čáru stává se ten člověk jejich. když se pískne prohodí se strany.

Etapa X příprava na bitvu

Potřeby: les

Průběh: potřebují pořádný úkryt na pořádné barbary, bude jim sloužit celý den

Etapa XI malá předbitva

Potřeby: šátek pro každého + šátky do jejich úkrytů/klášterů

Průběh: Kolem klášterů je nebitevní zóna dva metry. Vytrhnutím šátku a odvedením hráče do bunkru jej zajmuli nepřátelé, osvobodí je tím, že udělá deset dřepů u jejich vězení/kláštera. Kradou si šátky z klášterů.

Etapa XII navigačka pro jídlo

Potřeby: dvě buzoly, aspoň 3 vysílačky resp. 4.

Průběh: Podle azimutu si zapíšeme trasu pro oba týmy rozlišnou z nějakého bodu A do bodu B jež bude jejich klášter, kde jim mezitím, co budou hledat cestu nachystáme jídlo a pití na další část dne. Podle vysílačky je navigujeme dle azimutů, co jsme si zapsali.

Etapa XIII Velká bitva

Potřeby: praky, (flusačky), paintballové kuličky, šátky, ochranné brýle, hodí se pláštěnky (děcka je rádi), pro efekt i airsoftové pistole a petardy.

Průběh: Kláštery už nejsou safe zóna, můžou se masit všude. kradou si šátky z bunkrů/jejich země zevangelizované. Zásah = lehnout na zem a volat medic. 3 z týmu mají na sobě šátek jako označení mediců, musí za nimi doběhnout a dovézt je zpět do kláštera, aby je oživil. také zde pobíhá jeden kaplan (vedoucí), který oživuje všechny pouhým dotekem ihned a na místě. Pokud by bylo potřeba hru vyrovnat vedoucí se můžou vždycky určitým regulovaným způsobem zapojit.

Zakázáno sundávat brýle je to nebezpečný zvlášť když občas letí airsoftová kulička a pozor je to fakt masení jak sviňě.

A taky náročné, když měli k obědu čočku, večer je čekaly na faře řízky tak trochu za odměnu :)

Den 5.

Pokračují v misiích, čeká je blackout.

Etapa XIV únikovka/dilemata

únikovka

Potřeby: Sadu schovaných hádanek v místnosti, stopky

Průběh: Prvně se tým rozhodne jestli vůbec chce vstoupit. Pokud ano musí investovat sto let a za každou vyřešenou hádanku sto let dostanou. Pak se jim začne odpočítávat čas a, co vyřeší to vyřeší.

Dilemata

Potřeby: dle kreativity

Průběh: Tým řeší několik dilemat a má krátký čas na rozhodnutí (minuta) pokud se nedokáží rozhodnout plní oba dva úkoly. úkoly jsou typu buď si někdo z vás ustříhne rukáv na triku nebo do konce hry ponese dva lidi na zádech. Nebo buď vypijete tento namíchaný nápoj (pěkný blivajs) nebo potáhnete po zemi tímhle brodem všichni svoje břicho. Záleží na vaší kreativitě.

Etapa XV vodní elektrárna

Potřeby: šňůra, wabka, kelímky, hrnce, provazový žebřík, konzervy, kostky, pařezy... co se najde

Průběh: Něco ve stylu vojenského cvičiště, tým se rozdělí na jednotlivé úseky a mají štafetově přenést, co nejvíce vody v kelímkách až na konec. Plazit se přes bahno, skákat po špalkách, lézt přes vrata, střílet na střelnici. Na konci jsme měli provazový žebřík a nahoře byl hrnec pro každý tým, kam měli dávat vodu. Záleží opět na fantazii. Kdo donese víc vody vyhrál. Ukončení hry je jednoduché, hodí se pár petard, vyběhnou vedoucí a slejou všechny vodou, vybuchl generátor.

Den 6.

Etapu XVI

Potřeby: lipa, šumivky, misky, vodu, šátky

Průběh: musí přenést, co nejvíce lip/šumivek na určité místo za to body, můžou je při tom samozřejmě chytat.

Závěrečná něco jako hra

Potřeby: šátky, (auto), rychlosvorky, lano, schopné lidi

Průběh: Děcka půjdou po fáborkách do lesa, zlikvidovat odpůrce jejich náboženství, nandají si šátky a odpůrci vyběhnou ze všech koutů (vedoucí) a zlikvidují děti, můžou mít tři životy, aby se neřeklo. Zlikvidovaným se sváží ruce rychlosvorkami a zaváží oči. Postupně se pak vodí/vozí záležitosti na věku a vyspělosti hráčů na určité místo, kde jim vsugerujeme, že je pod nimi most. Ideálně pokud jim nějaký po cestě ukážeme a děláme jakože jedeme zrovna tam. Pak už je jen stačí navést a zeptat se na jejich osudnou otázku zda-li položí život za všechny v táboře a umřou a nebo jestli je nechají umřít a sami přežijí. V každém případě ať už odpoví cokoli tak buď skočí sami a nebo je zkrátka shodíme. Je třeba je připravit na to ať padají jako prkno narovnaní dozadu na záda. Je to nejlepší na chytání.

Až budou chyceni, šátky jim necháme zavázány a rozvážeme jim je až v kostele, kde je necháme. Na konec až budou všichni přítomni zde bude malý večer chval a následně nebeská hostina na faře. Může se vyhlásit pro zajímavost, který tým obsadil více území na mapě, ale na tom vlastně moc nezáleží.