

Indián tábor

PGT 2017



Készítették: Kapás Dorina
Szikszaí Gergely

A történet:

A 16. században járunk, amikor az európai gyarmatosítók elkezdtek uralmuk alá hajtani Északi-Amerika vadonjait, ezzel visszaszorítva a helyi őslakos indián törzseket. A fenyegető veszély miatt a törzsek vénjei úgy döntenek, hogy mivel egységben az erő, összehívják a Nagy Indián Tanácsot (továbbiakban NIT). A történet pedig innen indul. A házak különböző indián törzsek, akik összegyűlnek.

Videók:

A főszervezői videó a NIT összehívását örökíti meg, ahol a vének ülnek – indiánok gyűrűjében – és tanácskoznak, beszéd hangja nem hallatszik, hanem valahányszor egy indián szóra nyitja a száját, egy rövid snitt bukkan fel belőle, melyeken, a telepesek benépesítik az új világot (jönnek az echos szekerek, házakat építenek, szántanak, vetnek, erdőt irtanak).

Kis észak amerikai térkép jelenik meg, amiről folyamatosan égnék el a törzsek földjei. Rémült, kétségbeesett arccal, hőzöngő hangok erősödnek, mire a tanács vezetője csendet parancsol, és javaslatokat kér a vénektől. Egyikőjük felveti, hogy mi lenne, ha összehívnák a legnagyobb törzseket, egy Nagy Indián Tanácsra?! Támogató, helyeslő morajlás kíséretében ekként is döntenek.

Innen indulnak a házvideók, amiken a törzsfők (főpatrónusok) megkapják a meghívókat, maguk mellé hívják legjobb harcosaikat (patrónusok), akiknek kiadják a parancsot, hogy készítsék fel a törzset az indulásra, indulnak a NIT-ra.

Gólyalevél:

- Lehet rajta külön hirdetni az abszolút, autentikus indián elhelyezést (sátras ház)
- A gazdag indián képzőművészet rengeteg díszítőmotívum alkalmazására ad lehetőséget
- Valamely törzs képviselőjében a NIT-on való részvételre invitálja a gólyákat

„Buszrablás”:

A NIT közelébe érve, a méneseikkel jött törzseket banditák támadják meg, és elhajtják háts társaikat, így gyalogszerrel kényszerülnek folytatni az utazásukat. A banditák megpróbálják úti batyuikat is elragadni, de ha elég keményen küzdenek, azokat magukkal vihetik.

Tábortűz:

A megérkezett törzsek felverik sátraikat az előre kijelölt szállásterületeiken. Felkészülnek a NIT nyitónapjára, ahol bemutatkozhatnak a véneknek.

Showhajtás:

Itt a törzsek átadhatják a véneknek szánt ajándékaikat, és ifjaik számot adhatnak a kultúrájukról (zászló, testfestés, induló). Majd a vének felméri, hogy megfelelően választották-e ki az elhívott törzseket.

Craft 1-2 :

Az éjszaka folyamán alattomban besurranó tolvajok ellopták a véneknek adott ajándékokat. A törzsfők kiváló lehetőségnek látják, hogy a tolvaj utáni nyomozást összekapcsolják a felnőtté avatási ceremóniával, ezért a megfelelő korba érték számára kezdetét veszi a szertartás. Ennek során különböző próbákat kell kiállniuk, ahol információkhoz juthatnak, felszerelésre tehetnek szert, akár más törzsek kárára is. Kellő felkészülés után a törzsek az eltűnt tárgyak nyomába erednek.

Casino:

A vének ünnepséget rendeznek, mivel sikeresen teljesítették a most már érett indiánok, a felnőtté avatási próbákat, és az eltűnt tárgyak is előkerültek. Az ünnepség során lehetőséget kapnak, hogy kimerült gyógyfű készleteiket feltöltsék. Mivel a sámán készletei végesek, ezért a leghatásosabb összetevőkhöz csak a legszerencsésebbek, és legügyesebbek juthatnak hozzá. A pénz címletek szerepét a növények típusai vennék át, és így zajlana a játék. pl. 1 fűszál – 1 arany , 10 fűszál – 1 pitypang – 10 arany.

Éjszakai túra:

A telepések betörték az indián területekre, amelyen felépítettek egy erődöt. A törzsek rajtaütést terveznek, ahol üzenetekkel, különböző jelekkel próbálják őket elzavarni a szent földről.

A program szervezése során fontos, hogy szükség esetén figyelembe vegyünk a házak számát. Ha több ház lesz, akkor rövidebb állomásokra van szükség, mivel a gólyák már a mostani túra ideje alatt is elfáradnak.

Amennyiben az eső okán halasztani kellene a túrát a tematika szempontjából nem jelent akadályt, hiszen a jószívű indiánok fordított sorrendben is célozhatnak a telepéseknek a távozásra.

Tőzsde:

Az erőd lakói nem adják jelét távozási szándékuknak, ezért az indiánfőnökök úgy döntenek, megpróbálják őket legyőzni a saját játékukban, és a földjeiken található aranyat pénzé téve a tőzsdén próbálnak elegendő vagyonra szert tenni, hogy a fehér emberek nagy kormánya által is elismert varázspapírt vehessenek a föld tulajdonjogáról. Míg egyesek a nagy fehér ordibáló házban üzleteket próbálnak kötni, a törzs nagy része igyekszik megnövelni a beszélő papírok értékét.

A fehér ember azonban csalafinta trükkökkel, mint „hivatali nyitvatartás”, „sorbaállítás”, „illetékbélyeg” keresztülhúzza a számításaikat. Ezért a megszerzett pénzből lovakat vásárolnak és hazatérnek.

Razzia:

A sámán elhagyta az orvosságos zacskóját, próbálta megtalálni, valószínűleg ifjú indiánok elrakhatták, amikor megtalálták. Mivel sok veszélyes hatású növény, gomba, varázskellék volt benne, ezért a biztonság érdekében át kell kutatni minden törzset.

Sportnap:

a, Fegyverszünet van a két nép között, és ennek a jegyében közösen sportolnak. (ha van szervezői csapat)

b, Hazaindulás előtt a törzsek legjobbjai összemérik erejüket, ügyességüket.

Számháború:

A törzsfőket elrabolják (patrónusokat), és a törzsek megvádolják egymást, hogy ők rabolták el. Emiatt harcolnak egymás ellen. A legvégén fény derül a turpisságra, és kiderül, hogy őket a fehér emberek rabolták el, ezért a törzsek összefogással, együttes erejükkel, vált válnak vetve, közös hadmozdulatokkal igyekeznek bekeríteni a fehér emberek (szervezők) táborát, és leolvasni az admirálisok számait.

Árverés:

Mivel a fehér ember meglehetősen hirtelen távozott az erődjéből, számos értékes tárgyat hagyott maga után, melyet a vének lovakért cserébe árverésbe bocsátja a törzsek között.

Eredményhirdetés:

A vének megköszönik a törzseknek, hogy részt vettek a NIT-on, és segítettek a közös akadályok leküzdésében. Eztán díjazzák a törzseket a teljesítményük alapján.

Cetlizés:

A sámán keresi az utódját, és az egyik legfontosabb jellemvonása a humor. Mint tudjuk az indiánok híresek a sztoikus nyugalmukról, ezért különböző stiklikre buzdítja a törzsek tagjait, hogy lássa, kit válasszon az utódjának, aki méltó a tanítására, és a legtöbb humorral rendelkezik.

Meta:

Mivel a NIK környékén sok bölény van, ezért nagy bölény vadászat készül, ahol elsőnek a legrátermettebb törzs vonulhat a vadászmezőkre. A sorrend eldöntésére a vének 5 napos versenysorozatot hirdetnek meg. A versenyen különböző tematikus indián játékok lennének. pl. íjászat, nyomolvasás, lopódzás, sámántanoncpárbaj.

Mini játék(ok)

Jó ötletnek tartanák mini játékok bevezetését, melyeket esténként, és/vagy a programok szüneteiben, játszhatnak a gólyák. Felmerültek ötletek, azonban ezeket, ezek szabályait a patrónusokkal való egyeztetés után fixálnánk csak le. (pl.: gyilkosos játék, kacsintós/filctollas gyilkos)

Miért legyünk indiánok?

- Az indiánokról már mindenki hallott, ki ne álmodott volna róla kiskorában, hogy ő Winnetou.
- Rengetek könyv és film dolgozta már fel a témát, melyből akár könnyen ihletet is lehet meríteni.
- Viszonylag egyszerű, olcsó díszletekkel nagy hangulatot lehet teremteni, pl. tollak, testfestés, bőrdíszművek, kézműves alkotások, fagyöngyök, kendők, szalagok, álmofogók, fonalak, növényi alapanyagok.
- Az indián mondakör gazdagsága rengeteg programötletnek adhat táptalajt.

Hangulati elemek:

Szervezők akár pár tollal, arcfestéssel, hajfonttal indiánok lehetnének, ráadásul nem is túl eszközigényes. Tábor területén akár egy-két totem is állhatna, amik papírmáséból megoldhatóak.