

PRVÝCH PÄŤ KNÍH MOJŽIŠOVÝCH

„Dobrota a milosť budú ma sprevádzať po všetky dni môjho života. A budem bývať v dome Pánovom mnoho a mnoho dní.“

Ciel':

Oboznámiť sa s prvými piatimi knihami Biblie (Gn, Ex, Lv, Nm, Dt) formou stanovišť, na ktorých môžu spoznať alebo si upevniť poznatky o týchto knihách.

Popis jednotlivých stanovišť:

Počet stanovišť je 15. Každá kniha obsahuje 3 stanovišťa, v ktorých družstvo môže získať indíciu alebo aj žolíka. Indícia je zašifrovaná v staroslovienskom jazyku. Družstvo má počas jednotlivých stanovišť zbierať indície (aj žolíkov) a nakoniec poskladať citát z Biblie. Družstvo, ktoré získa všetky indície bez použitia žolíkov, vyhráva.

Na úvod

Družstvá by mali byť oboznámené s týmito piatimi knihami (počas skupiniek). Mali by vedieť aspoň vymenovať týchto päť kníh, vedieť, aké hlavné udalosti sa diali v daných knihách (Gn - stvorenie sveta, Ex - vyslobodenie z Egypta,)

Pomôcky:

Zadané v jednotlivých prílohách.

PRVÁ KNIHA MOJŽIŠOVA - GENEZIS

1. STANOVIŠTE - Kvíz

Družstvo má za úlohu správne odpovedať na 7 otázok, ktoré obsahujú otázky z knihy Gn. Družstvo dostane otázky a odpoved'ový hárok, do ktorého zaznačia správne odpovede. Celkový čas na test je 5 minút. Animátor skontroluje test a podľa počtu správnych odpovedí im prideli indíciu alebo aj žolíka. Na konci prvého stanovišťa si spomedzi seba vyberú jedného, ktorý sa stane *Noe*. Dostane visačku a súťažnú kartu.

Test, odpoved'ový hárok, hodnotenie v Prílohe č. 2

2. STANOVIŠTE - Jis-chaq - Smial sa

Družstvo si vyberie jedného, ktorý sa stane *Abrahámom*. Abrahám musí vybrať jedného člena družstva, ktorý sa stane *Izákom*. Izák dostane visačku a do súťažnej karty sa zapíše jeho meno. Len Izák má za úlohu povedať minimálne 5 vtipov. Po splnení zadanej úlohy družstvo získava ďalšiu indíciu.

3. STANOVIŠTE - Uhádni, kto som

Družstvo má za úlohu vybrať jedného, ktorý bude hádať. V priebehu jednej minúty si poobzerá všetkých. Po uplynutí času sa mu oči previažu šatkou tak, aby nevidel. Družstvo sa rozdelí na dve skupiny (chlapci a dievčatá). Animátor vždy vyberie jedného zo skupín a on po nahmataní má zistiť, kto je to. Pokiaľ ho správne identifikuje, stáva sa *Jakubom*, lebo bol odhalený.

DRUHÁ KNIHA MOJŽIŠOVA - EXODUS

4. STANOVIŠTE - 10 rán

Družstvo dostane 10 kariet, na ktorých budú napísané jednotlivé rany (10), ktoré dol'ahli na Egypt'anov. Úlohou družstva je priradiť čísla ku kartám tak ako tieto rany za sebou nasledovali. Výsledné poradie sa ohodnotí a na základe dostanú indíciu alebo aj žolíka. V tomto kole je možné použiť žolíka.

Karty a hodnotenie v Prílohe č.3

5. STANOVIŠTE - Desatoro

Najsamprv si družstvo vyberie jedného spomedzi seba, ktorý sa stane *Mojžišom*. Úlohou družstva je vytvoriť tabule Zmluvy, ktoré dostal Mojžiš od Pána. Vyhotovené tabule si berie Mojžiš so sebou.

Pomôcky a hodnotenie v Prílohe č.4

6. STANOVIŠTE - Chrám

Družstvo má za úlohu pripraviť projekt na stavbu chrámu. Chlapci pripravujú náčrt chrámu, dievčatá spíšu veci, ktoré sú potrebné pre chod chrámu a chlapci predmety potrebné k sláveniu liturgie.

TRETIA KNIHA MOJŽIŠOVA - LEVITICUS

7. STANOVIŠTE - Nájdí písmenká a poskladaj slovo

Jednotlivé písmenká slova L E V I T I C U S sú ukryté v okolí stanovišťa. Družstvo musí nájsť jednotlivé písmenká a poskladať slovo. Žolíka nemožno použiť, no získať sa dá, ak družstvo zvládne toto stanovište do 3 minút.

Karty a hodnotenie v Prílohe č. 6

8. STANOVIŠTE - Na dne

Na stanovišti budú dve vedrá. Jedno plné piesku, druhé prázdne. Na dne plného sa nachádza indícia. Nie je možné použiť žolíka ani ho získať. Piesok môžu presypávať najviac 2 (okrem Abraháma, ...).

Príloha č.7

9. STANOVIŠTE - Ikona

Družstvo musí poskladať puzzle, na ktorom je ikona. Túto ikonu má družstvo identifikovať. Po poskladaní do 5 minút a identifikovaní ikony družstvo získava indíciu.

Ikony a hodnotenie v Prílohe č. 8

ŠTVRTÁ KNIHA MOJŽIŠOVA - NUMERI

10. STANOVIŠTE - 80

Družstvo má zo slova Numeri vypočítať jeho súčet. A=1, B=2, C=3, D=4,... Družstvo môže použiť žolíka.

Príloha č.9

11. STANOVIŠTE - Áronova palica

Družstvo dostane palicu, na ktorú budú musieť pripevniť lístie bez pomoci špagátu. Takto vytvorenú palicu dostane jeden z družstva a stane sa tak *Áronom*. Putuje spolu s palicou.

Príloha č. 10

12. STANOVIŠTE - Sčítanie družstva

Družstvo má za úlohu vykonať sčítanie „ľudu“. Jeho úlohou je napísať zápis, v ktorom bude družstvo rozdelené podľa pohlavia, bydliska, roka narodenia, vierovyznania. Na toto sčítanie má družstvo 5 minút.

Príloha č.11

PIATA KNIHA MOJŽIŠOVA - DEUTERONÓMIUM

13. STANOVIŠTE - Mojžišova pieseň

Družstvo má za úlohu vybrať spomedzi seba jedného, ktorý sa stane *Jozuem*. Jozue má za úlohu viesť ľud v tomto stanovišti, a to tak, že podľa súradníc (Dt 32, 1 - 6) vyhladá Mojžišovu pieseň a spolu s družstvom ju zaspievajú.

Príloha č. 12

14. STANOVIŠTE - Pexeso

Družstvo má hrať pexeso. Pexeso je vo veľkosti 10x10. Počet otočení je 30-krát. Ak má družstvo 10 párov do 20 otočení, získava žolíka. Úloha je splnená, ak družstvo získa 10 párov do 30 otočení.

Pexeso dostane animátor.

15. STANOVIŠTE - Kód

Družstvo sa dostalo na koniec. Odovzdá hraciu kartu a všetky indície a žolíkov, ktoré im zvýšili. Každé družstvo dostane abecedu staroslovienského písma a úlohou družstva je preložiť jednotlivé indície a zložiť citát z Biblie. Družstvo môže za zvyšné žolíky, ak nejaké má, zameniť indíciu za slovo.

Príloha č. 13

SÚŤAŽNÁ KARTA

SÚŤAŽNÁ KARTA DRUŽSTVA		
.....		
<i>Stanovište č.</i>	<i>Počet bodov</i>	<i>Žolík</i>
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
<i>Noe</i>	Meno:	
<i>Abrahám</i>		
<i>Izák</i>		
<i>Jakub</i>		
<i>Mojžiš</i>		
<i>Áron</i>		
<i>Jozue</i>		

Meno:

.....
sa stal

Noemom

Meno:

.....
sa stal

Izákom

Meno:

.....
sa stal

Jakubom

Meno:

.....
sa stal

Mojžišom

Meno:

.....
sa stal

Jozuem

Meno:

.....

sa stal

Abrahámom

Meno:

.....

sa stal

Áronom

1 DOBROTA

2 A MILOSTĚ

3 BUDŮ MA

4 SPREVÁDZAŤ

5 PO VŠTEKY

6 DNI

7 MÔJHO

8 ŽIVOTA

9 A BUDEM

10 BÝVAŤ

V DOME

11

PÁNOVOM

12

MNOHO

A MNOHO

13

DNÍ

14

PRÍLOHA Č. 2

TEST

1. Ako sa volal raj, ktorý vysadil Pán, Boh, na východe krajiny?
 - a) Emauzy
 - b) Eden
 - c) Narnia
2. Z čoho si urobili zástery (Adam a Eva), aby zakryli svoju nahotu?
 - a) olivové ratolesti
 - b) kožené zástery
 - c) figové listy
3. Prečo zabil Ábel Kaina?
 - a) lebo Kainova obeta sa páčila Bohu
 - b) lebo Kain bol starší
 - c) Ábel nezabil Kaina
4. Koľko dní a koľko nocí pršal počas potopy sveta, a kto našiel milosť u Pána?
 - a) 40 dní a 40 nocí, Noe
 - b) 7 dní a 7 nocí, Noe
 - c) 40 dní a 40 nocí, Abrahám
5. Aké zviera ako prvé vypustil Noe z korába?
 - a) holubicu
 - b) rybu
 - c) krkavca
6. Čo nám až do dnešných dní pripomína zmluvu, ktorú uzavrel Pán, Boh, s ľudstvom po potope sveta?
 - a) koráb
 - b) dúha
 - c) dážď
7. Čo urobil Noe, keď začal obrábať zem a vysadil vinicu?
 - a) očistil sa
 - b) opil sa
 - c) najedol sa

HODNOTENIE TESTU

7 správnych odpovedí = *indícia + žolík*

4 - 6 správnych odpovedí = *indícia*

1 - 23 správne odpovede = *družstvo nezískava žiadnu indíciu*

Odpoveďový hárok			
družstvo :			
	A	B	C
1.	A	B	C
2.	A	B	C
3.	A	B	C
4.	A	B	C
5.	A	B	C
6.	A	B	C
7.	A	B	C
správnu odpoveď zaškrtni v tvare X			

Premenenie nílскеj vody na krv

Žaby

Muchy

Mor na dobytku

Vredy

Ľadovec

Kobylky

Tma

Smrt' prvorodených detí

Družstvo dostane týchto 10 vystrihnutých rán. Úlohou je zoradiť ich v správnom poradí.

HODNOTENIE

10 správne zoradených = indícia + žolík

5 - 9 správne zoradených = indícia

0 - 4 = nezískava žiadnu indíciu

PRÍLOHA Č. 4

Pomôcky:

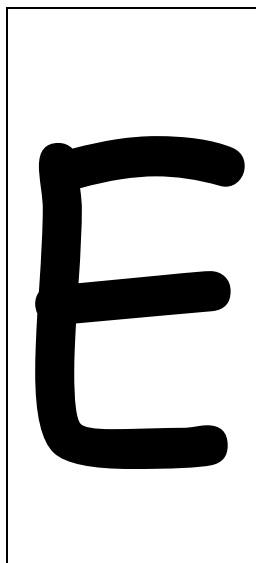
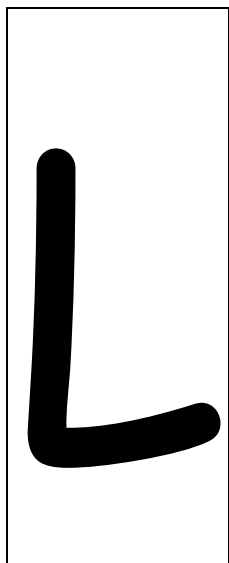
- sivé papiere, nožnice, čierna fixka, lepidlo, kartónový papier

Úlohou družstva je vystihnúť z kartónu tabule Zmluvy, oblepiť ich sivým papierom a napísať na ne Desatoro.

PRÍLOHA Č. 5

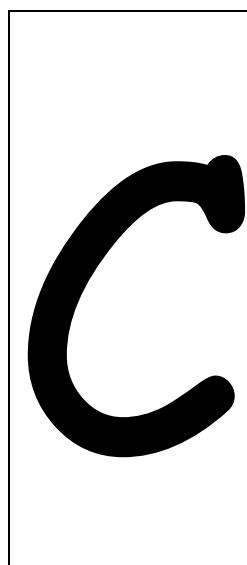
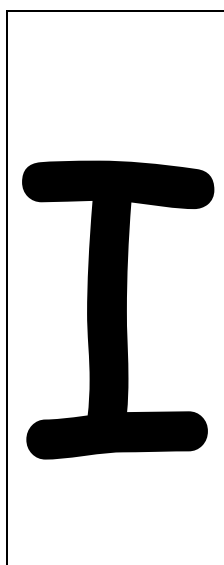
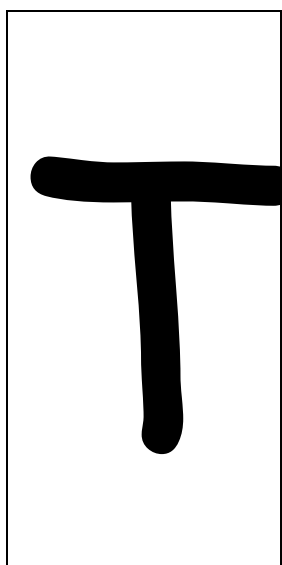
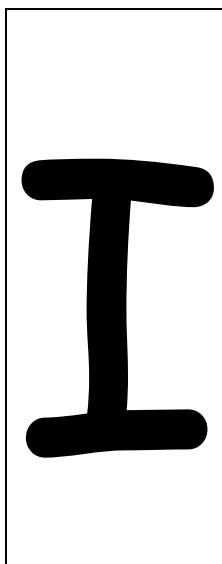
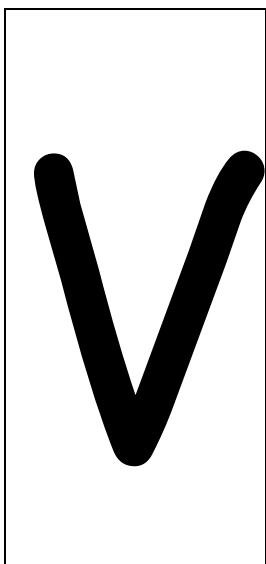
Družstvo získava indíciu, ak sa im podarí napísať tieto veci: evanjeliár, oltár, krížik, čaša (kalich), diskos, bohoslužobné rúcho, čisté srdce,

PRÍLOHA Č. 6



Tieto písmenká má animátor ukryť v okolí stanovišťa (pod kameň, na strom a pod.). Družstvo musí nájsť tieto písmenká a poskladať z nich výsledné slovo. Družstvo získava indíciu, ak uhádne slovo LEVITICUS.

Družstvo môže využiť žolíka. Ak oň požiada, tak dostane pomôcku v tvare: Slovo, ktoré musíte uhádnuť, je názvom jednej z piatich kníh Mojžišových. Začína písmenkom L.



U

S

PRÍLOHA Č. 7

Pomôcky:

- 2x vedro + 1x vedro s pieskom, stopky

PRÍLOHA Č. 8

Družstvo dostane puzzle, na ktorom bude napísaná ikona. Družstvo získava žolíka a indíciu, ak sa mu podarí do 5 minút poskladať ikonu a správne ju identifikovať. Indíciu získava len vtedy, ak sa mu podarí poskladať a identifikovať do 10 minút.

PRÍLOHA Č. 9

A¹ B² C³ D⁴ E⁵ F⁶ G⁷ H⁸ I⁹ J¹⁰ K¹¹ L¹²
M¹³ N¹⁴ O¹⁵ P¹⁶ Q¹⁷ R¹⁸ S¹⁹ T²⁰ U²¹ V²²
W²³ X²⁴ Y²⁵ Z²⁶

Abecedu je možné vydať družstvu po zámene so žolíkom.

NUMERI = 14+21+13+5+18+9 = 80

PRÍLOHA Č. 10

Družstvo má vyrobiť Áronovu palicu, ktorá sa zazelenala.

PRÍLOHA Č. 11

SČÍTANIE DRUŽSTVA	
1. Ženské pohlavie	
2. Mužské pohlavie	
3. Spolu	
4. Bydlisko	
a) Exarchát	
b) Eparchia	
5. Rok narodenia	
a) do roku 1985	
b) od roku 1985	
6. Vierovyznanie	
a) gréckokatolícke	
b) rímskokatolícke	
c) iné	
7. Účasť na Bystreji	
a) 1x	
b) viac ako 2x	
c) viac ako 3	
d) viac ako 5	

Družstvo získava indíciu.

PRÍLOHA Č. 12

Pomôcky:
- Biblia

PRÍLOHA Č. 13

<i>A</i>	<i>A</i>
<i>B</i>	<i>B</i>
<i>C</i>	<i>C</i>
<i>D</i>	<i>D</i>
<i>E</i>	<i>E</i>
<i>F</i>	<i>F</i>
<i>G</i>	<i>G</i>
<i>H</i>	<i>H</i>
<i>I</i>	<i>I</i>
<i>J</i>	<i>J</i>
<i>K</i>	<i>K</i>
<i>L</i>	<i>L</i>
<i>M</i>	<i>M</i>
<i>N</i>	<i>N</i>
<i>O</i>	<i>O</i>
<i>P</i>	<i>P</i>
<i>Q</i>	<i>Q</i>
<i>R</i>	<i>R</i>
<i>S</i>	<i>S</i>
<i>T</i>	<i>T</i>
<i>U</i>	<i>U</i>
<i>V</i>	<i>V</i>
<i>W</i>	<i>W</i>

<i>X</i>	<i>X</i>
<i>Y</i>	<i>Y</i>
<i>Z</i>	<i>Z</i>

Družstvo dostane kód, ktorým jednotlivé indicie rozlúšti. Nie je možné použiť žolíka.