

## DENNÁ HRA – AKO DOSIAHNUŤ SPÁSU

### 1. stanovište

pomôcky: vedro s vodou, hrnček, tri mince (môžu byť aj haliere)

počet bodov: podľa počtu súťažiacich v družstve krát tri

- vo vedre plnom vody je položený hrnček
- úlohou každého súťažiaceho je trafiť sa mincou do hrnčeka
- každý má tri pokusy

### 2. stanovište

pomôcky: kusy nábytku, šatka, stopky

počet bodov: určí sa podľa dosiahnutých časov ostatných skupín; najrýchlejšie družstvo dostane tri body, druhé dva a tretie jeden bod

- najdôležitejšie pre veriaceho človeka je dôverovať Bohu; On vidí viac ako my, takže aj vie lepšie, čo je pre nás správne
- v miestnosti je urobené bludisko z nábytku, matracov...
- z družstva sa vyberie jeden hráč, ktorému sa zaviažu oči a jeden, ktorý ho bude navigovať
- úlohou je v čo najkratšom čase dostať sa do cieľa bez ujmy na zdraví

### 3. stanovište

počet bodov: za každú postavu jeden bod

- postavy z Biblie žili preto, aby sme sa od nich niečo naučili; ale na to ich musíme najprv poznať
- deti si spomedzi seba vyberú niekoho, kto bude hrať (môžu sa aj meniť)
- jeho úlohou bude vybrať si 3 hocikaké biblické postavy a následne ich znázorniť tak, aby ostatní uhádli
- rozprávať je povolené

### 4. stanovište

pomôcky: stopky, spacák, vankúš (najlepšie perový), tenká palička

počet bodov: za každého úspešného súťažiaceho jeden bod

- v živote nás čaká veľa ťažkých prekážok, ktoré musíme zdolať - či sa nám to páči alebo nie
- každý z družstva musí preskákať/prejsť určenú dráhu so spacákom medzi kolenami, vankúšom na hlave a súčasne točiť paličkou v ruke
- keď niekomu spadne spacák alebo vankúš, musí sa vrátiť na začiatok
- palička slúži ako štafetový kolík
- meria sa čas

### 5. stanovište

pomôcky: ihly a nite, všetko podľa polovičného počtu hráčov v jednom družstve, stopky

počet bodov: za každú navlečenú niť jeden bod

- musíme sa zjednotiť, aby sme dosiahli spásu
- družstvo sa rozdelí na dve skupiny
- hráči prvej skupiny dostanú do rúk niť, hráči druhej skupiny stojaci oproti hráčom prvej skupiny dostanú ihlu
- na povel hráči prvej skupiny prídu k hráčom druhej skupiny a snažia sa navliecť niť do ihly
- každý z dvojice môže použiť len jednu ruku
- na úlohu majú 90 sekúnd
- body dostanú podľa počtu navlečených nití

### 6. stanovište

počet bodov: ak je úloha splnená, dostane družstvo 2 body

- aj život podľa evanjelia sa môže na prvý pohľad zdať ťažký, ale nakoniec má zmysel
- gordický uzol: v čase piatich minút sa deti musia rozmotat'

### 7. stanovište

počet bodov: za každú splnenú úlohu 1 bod

- všetko sa dá, len treba chcieť
- na zemi nesmie byť nič, čo nie je povolené
- keď sa zahľási, že na zemi môže byť len 5 rúk, na zemi nič nesmie chýbať ani byť navyše
- všetko ostatné (ruky, nohy) musí ísť do vzduchu; nesmú sa ani opierať
- variácie: 16 nôh; 10 nôh a tri ruky; 1 hlava, 1 zadok a 4 nohy

### 8. stanovište

pomôcky: dostatočne dlhý a pevný špagát

počet bodov: určí sa podľa dosiahnutých časov ostatných skupín; najrýchlejšie družstvo dostane tri body, druhé dva body a tretie jeden bod

- hriechu je na svete veľmi veľa a na to, aby sme sa mu vyhli, potrebujeme byť veľmi obozretní
- na stanovišti je urobená „pavúčia sieť“ zo špagátu obtočeného chaoticky okolo stromov
- úlohou každého člena je prejsť cez sieť ku cieľu bez toho, aby sa dotkol siete
- za každý dotyk sa pripočítava 5 sekúnd k výslednému času
- družstvo sa snaží byť čo najrýchlejšie

## 9. stanovište

pomôcky: šatky na zviazanie nôh v počte dvojíc

počet bodov: určí sa podľa dosiahnutých časov ostatných skupín; najrýchlejšie družstvo dostane tri body, druhé dva body a tretie jeden bod

- zjednotíme sa v láske
- družstvo je rozdelené do dvojíc
- v každej dvojici jeden má zviazanú pravú nohu s ľavou nohou toho druhého tak, aby vytvorili „trojnožku“
- úlohou každej dvojice je preskákať určenú dráhu čo najrýchlejšie
- nakoniec sa určí celkový čas družstva

## 10. stanovište

- tajnička

					1.	S	I	N	A	J	
	2.	E	G	Y	P	Ť	A	N	I	A	
		3.	P	I	A	T	E				
4.	J	Á	N	K	R	S	T	I	T	E	L'
					5.	I	Z	R	A	E	L
6.	B	E	N	E	D	I	K	T			
			B	E	T	L	E	H	E	M	
			K	R	Á	L'					

1. Ako sa volal vrch, na ktorom dostal Mojžiš tabule s Desatorom?
2. Keď Izraeliti utekali pred jedným národom, rozostúpilo sa pred nimi more. Ako sa volal ten národ?
3. „Nezabíjaj!“ je v poradí ktoré prikázanie?
4. Posledný prorok, predchodca Ježiša.
5. Vyvolený ľud Starého zákona.
6. Súčasný Svätý otec.
7. V ktorom meste sa narodil Ježiš?
8. Doplňte: Ježiš Nazaretský, židovský ...

\* hrubo vytlačené písmená sú pomôcky

## 11. stanovište

pomôcky: plagát a farbičky/fixky

počet bodov: max 2

- Ježiš hovoril v podobenstvách, a preto je dôležité pochopiť ich
- družstvo dostane plagát a farbičky a nakreslí podobenstvo podľa vlastného výberu

## 12. stanovište

pomôcky: časť z Biblie (Lk 22, 19-20) vytlačená na papieri veľkým písmom a rozstrihaná na niekoľko kusov

počet bodov: max 3

- Božie slovo je ako pokrm
- v okruhu 5 metrov sú ukryté časti puzzle
- v čase troch minút treba časti nájsť, poskladať a určiť, čo to je

## 13. stanovište

- Ustavične sa radujte v Pánovi! Opakujem: Radujte sa! (Flp 4, 4)
- deti sa na len tak pre radosť zahrajú hru Domčeky

## 14. stanovište

pomôcky: 2 malé hrnce, lyžice podľa počtu súťažiacich v družstve

počet bodov: určí sa podľa dosiahnutých časov ostatných skupín; najrýchlejšie družstvo dostane tri body, druhé dva body a tretie jeden bod

- každý je ako „kvapka v oceáne“, ale oceán je vytvorený z tých kvapiek
- hrniec plný vody je vzdialený od prázdneho hrnca asi 5 metrov
- úlohou družstiev je naberať vodu do lyžice a dopraviť ju do prázdneho hrnca
- družstvu sa meria čas, za ktorý naplní hrniec
- obmena: starší súťažiaci môžu nieť lyžicu i v ústach

## 15. stanovište

počet bodov: max 2

- pri komunikácii je dôležité sa navzájom počúvať
- družstvo sa postaví do zástupu
- prvému v zástupe povie animátor nejaký verš zo Svätého písma tak, aby to ostatní nepočuli a ten to podá ďalej; hrá sa tzv. Telefón - úlohou je, aby sa verš na začiatku podobal veršu na konci
- verš: „Neboj sa, dcéra sionská. Hľa, tvoj kráľ prichádza sediaci na mlád'ati oslice. (Jn 12, 15)

Vypracovala: Ľudmila Kopásková