

DENNÁ HRA

Táto hra je rozdelená na 15 stanovišť. Deti sú rozdelené do dvoch skupiniek a na každom stanovišti proti sebe súťažia. Pri každom stanovišti získava skupinka, ktorá splnila úlohu, indíciu. Pri 15 stanovišti musia skupinky prísť na to, že celá hra je robená o jednej osobe, a to o Zachejovi. Tí, ktorí to uhádnu skôr, vyhrali celú hru.

1. stanovište

pomôcky: papier, pero

- v priebehu 5 minút napísať čo najviac slov, ktoré obsahujú osobné zámena, napr.: *jahoda, jablko, tykadlo, mydlo*
- ten, kto ich napíše viac, získava indíciu

Indícia: *žil v Jerichu*

2. stanovište

pomôcky: drevené kocky, na ktorých sú nalepené písmenká NABUCHODONAZOR

- na kocky postupne nalepíme všetky písmenká a rozohádzame
- úlohou je poskladať komín z kociek tak, aby vzniklo slovo, pričom prvé písmenko musí byť na vrchu komína
- indíciu získavajú tí, ktorí budú mať komín poskladaný správne a prví

Indícia: *bohatý*

3. stanovište

pomôcky: pero, papier

- vymyslieť čo najlepšiu hádanku
- bod získavajú obidve skupinky

Indícia: *figovník*

4. stanovište

pomôcky: meter (niečo, čím sa dá merať)

- je to súťaž o najdlhší skok
- určíme si nejakú začiatočnú čiaru
- skáče sa z miesta, pričom skáče každý
- najprv skáče prvé družstvo (skupinka) a potom druhé
- skoky sa sčítajú
- ktoré družstvo má po sčítaní dlhší skok, vyhráva ďalšiu indíciu

Indícia: *malej postavy*

5. stanovište

pomôcky: céčka - viac druhov; najlepšie, ak má každý hráč svoj druh

- do malej misky nasypeme z každého druhu 10 céčiek
- miska je od skupinky vzdialená niekoľko metrov
- každý hráč beží k miske a musí poskladať reťaz z daného druhu
- keď ju má zloženú, beží späť ku skupinke a až tam vyštartuje ďalší
- vyhráva tá skupinka, ktorá má skôr poskladané všetky druhy, čiže nemá v miske žiadne céčko

Indícia: *hlavný mýtnik*

6. stanovište

pomôcky: listy zo stromu, nálepky s nakreslenými zvieratami alebo len názvami zvierat

- toto stanovište je podobné Noemovej arche
- na listoch sú vyznačené prílepené názvy zvierat alebo jednoducho nakreslené zvieratká
- z každého zvieratka tam musí byť samček a samička
- koľko zvierat tam dáme, to je ľubovoľné
- listy dáme na kopu a primiešame tam aj listy, na ktorých nie je žiadne zvieratko
- úlohou skupinky je v kôpke nájsť všetky zvieratká a popárovať ich
- kto to zvládne skôr, má indíciu

Indícia: *túžil vidieť Ježiša*

7. stanovište

pomôcky: zemiaky, ceruza, nôž (najlepšie vreckový)

- zo zemiakov vyrezať písmená abecedy; to znamená, že zemiak rozkrojíme na polovicu, ceruzou si naznačíme písmeno a potom už iba orežeme tú časť zemiaka, ktorá nepatrí písmenu
- úlohou skupinky je vyrezať čo najviac písmen abecedy, pričom musia ísť za sebou, nesmie sa vynechať ani jedno písmeno
- časový limit je 10 minút

Indícia: *bežal pred zástup*

8. stanovište

pomôcky: zápalky, špagle alebo paličky

- zápalky si rozdelíme na polovicu
- na každú skupinku napíšeme dve písmená z nejakého porekadla, napr. Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne

- tieto písmenká napíšeme červenou farbou
- na druhú skupinku môžeme napísať napr. Ako sa do hory volá, tak sa z hory ozýva
- tieto písmená napíšeme napr. modrou farbou
- zápalky vezmeme, zmiešame a vysypeme na kopu
- ešte pred vysypaním sa spýtame skupinky, akú farbu chcú; podľa toho si potom z kopy vyberá svoju farbu zápaliek
- táto hra je podobná hre mikado
- člen skupinky vyberá zápalku tak, aby sa iné nepohli
- ak sa pohnú nejaké zápalky, na rade je druhá skupinka

Indícia: *nevidel Ježiša pre zástup*

9. stanovište

pomôcky: šnúrky, šatky

- na nejaký strom pripevníme šnúrky, môžeme urobiť mašličky alebo iba tak ich nejako zavesiť
- každému členovi skupinky zaviažeme oči a privedieme ich ku stromu
- ich úlohou je získať čo najviac špagátov
- takto proti sebe súťažia skupinky naraz
- môžeme si vybrať, či ich necháme vyzbierať všetky šnúrky alebo to stopneme po niekoľkých minútach

Indícia: *je Abrahámovým synom*

10. stanovište

pomôcky: gombíky, nitka, nožnice

- na kope vysypeme rôzne druhy gombíkov
- každá skupinka má svoje gombíky, svoju nitku a svoje nožnice
- úlohou je bez pomoci ihly dostať gombík a potom nitku zaviazať
- na nitku dávame iba jeden gombík
- tento gombík potom rýchlo musíme odniesť, zavesiť na strom, ktorý je vopred určený
- vyhráva tá skupinka, ktorá má po časovom limite 3 min na strome viac cukríkov
- nepočítajú sa gombíky, ktoré na strome nie sú

Indícia: *Ježiš zostal uňho doma*

11. stanovište

pomôcky: na papierikoch máme nakreslený: balón, okno, hribe, ťavu, auto, mlieko, ihlu, lopatu, ucho, jablko, električku

- na zemi sú zoradené tieto kresby a úlohou skupinky je čo najskôr z nich vyčítať: Boh Ťa miluje (začiatočné písmená)

Indícia: *polovicu majetku dal chudobným*

12. stanovište

- úlohou skupiniek je z vecí, ktoré okolo seba majú, napísať na zem nejaký citát zo Svätého písma
- nesmú písať prstom, teda jednotlivé písmená musia byť vyrobené napr. z dreva, zo svetra (použiť môžu aj zemiaky zo siedmeho stanovišťa)
- fantázii sa medze nekladú
- vyhráva ten, kto to má skôr

Indícia: *každému, koho sklamal, chcel vrátiť štvornásobne*

13. stanovište

- úlohou skupinky je čo najskôr preskákať určenú dráhu
- stále skáče jeden a keď prvý preskáče celú dráhu, skáče ďalší
- skákať musia ako žaby, teda v drepe
- vyhráva ten, kto to zvládne skôr

Indícia: *Ježiš ho zavolať zo stromu rýchlo dole*

14. stanovište

pomôcky: papier, pero

- napísať čo najviac slov, ktoré sa dajú poskladať z písmen slova harmonika
- vyhráva ten, kto ich má v priebehu 2 minút viac a sú spisovné

Indícia: *Ježiš chcel zostať v jeho dome*

15. stanovište

- je určené na to, aby si obidve skupinky prezreli svoje indície a podľa týchto indícií zistili, na koho sa tieto heslá vzťahujú
- celú hru vyhrala tá skupinka, ktorá zistila, že hra bola o Zachejovi (a nie tá, ktorá mala viac hesiel)