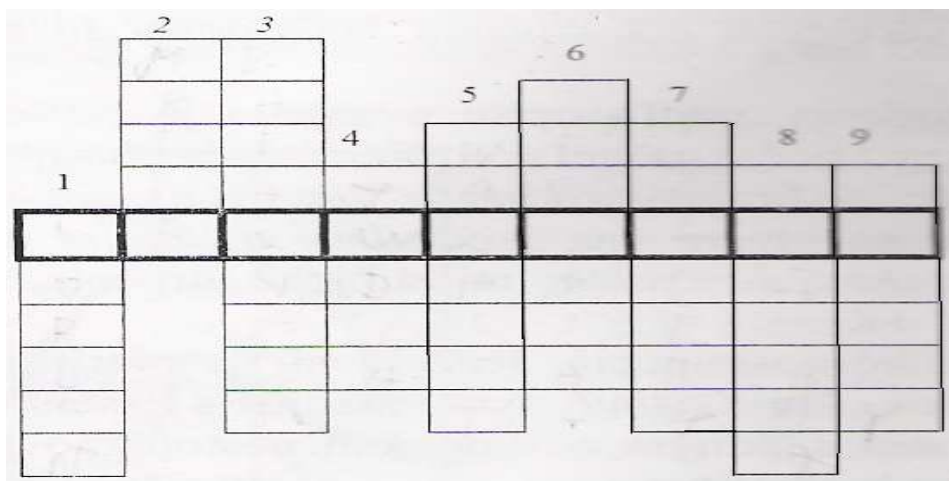


DENNÁ HRA

1. STANOVIŠTE: Tajnička Palestína

- riešenie tajničky: Jeruzalem
- cieľ: čo najrýchlejšia orientácia vo Svätom písme
- bodovanie: do 3 minút 5 bodov, do 5 minút 3 body, do 10 minút 1 bod

1. Rieka vo Svätej zemi (Mt 3,6) (Jordán)
2. Aké more je vo Svätej zemi? (Mŕtve)
3. Mesto na brehu Genezaretského jazera (Mt 8,5) (Kafarnaum)
4. Názov južnej časti Palestíny (Mt 2,6) (Judea)
5. Mestečko, kde bol Ježiš vychovávaný a ktoré sa stalo určujúcou časťou jeho mena (Mt 2,23) (Nazaret)
6. Mestečko pri úpätí Olivovej hory, bydlisko Lazára a jeho sestier (Mt 21,17) (Betánia)
7. Severná časť Palestíny, v čase Ježišovho vystúpenia pred verejnosť tu panoval Herodes Antipas (Mt 4,12) (Galilea)
8. Mesto Zacheja a Bartimea (Lk 19,2; Mk 10,46) (Jericho)
9. Dvaja učeníci tam šli vo veľkonočnej dobe (Lk 24,13) (Emauzy)



2. STANOVIŠTE: Pantomíma

- animátor sa bude snažiť pantomimicky znázorniť známe biblické postavy podľa ich typických vlastností a zručností:

1. Jozef (tesár, stolár, pestún)
2. Ján (krstiteľ)
3. Ježiš (učiteľ)
4. Šimon (pomáhal Ježišovi nieť jeho kríž)
5. Peter (zaprel Ježiša, 3x zakírkal kohút)

- bodovanie:

5 správnych odpovedí 5 bodov

4 správne odpovede 4b

3 správne odpovede 3b

2 správne odpovede 2b

1 správna odpoveď 1b

3. STANOVIŠTE: Skladačka

- animátor napíše na papier citát, rozstriha ho po každom slove a rozstrihané slová ukryje v okolí dvoch metrov od stanovišťa
- úlohou skupiny bude nájsť papieriky so slovami a podľa poradia správne poskladať daný citát
- citát: Zver svoje diela na Pána a podaria sa ti tvoje zámery.
- bodovanie: za správne poskladanie citátu 5 bodov

4. STANOVIŠTE: Zbieranie kariet

- animátor pripraví 20 - 60 kartičiek, ktoré zreteľne očísľuje
- rozháďže ich po okolí stanovišťa číslami hore
- skupina si vyberie dvoch, ktorí na povel začnú zbierať kartičky, avšak podľa určitého kľúča, napr. kartičky s párnym číslom, napísané zelenou farbou, ...
- do pol minúty musia vyzbierať čo najviac kartičiek
- boduje sa podľa počtu kartičiek

5. STANOVIŠTE: Starozákonné mená

- úlohou skupinky bude vyhľadať vo Svätom písme čo najviac prislúchajúcich mien do času dvoch minút
- bodovanie:

10 -5 mien -5b

5 -3 mená -3b

3 -1 meno - 1b

správne odpovede:

1. Dávidov
2. Izaiáš
3. Abrahámovým
4. Mojžišovi
5. Joel
6. Jakuba, Ezaua
7. Izraelovho, Benjamínovho
8. Melchizedechovho
9. Jóbovej
10. Noemových

1. (Mt 9,27b): „Syn, zmiluj sa nad nami!“
2. (Mk 7,6b): „Dobre o vás, pokrytcoch prorokoval“
3. (Lk 19,9): „Dnes prišla spása do tohoto domu. Ved' aj on je synom.“
4. (Jn 9,28b): „Ty si jeho učeník, my sme učeníci.“
5. (Sk 2,16): „Ale toto je to, čo povedal prorok“
6. (Rim 9,13) „..... som miloval, som nenávidel.“
7. (Fil 3,5) „Na ôsmy deň obrezaný, z rodu,
z kmeňa.“
8. (Hebr 6,20) „Ježiš, keď sa stal naveky veľkňazom podľa radu
.....“
9. (Jak 5,11b) „Počuli ste o vytrvalosti a videli ste, ako to Pán ukončil.“
10. (1Pt 3,20b) „Božia trpezlivosť za dní vyčkávala...“

6. STANOVIŠTE: Schovávačka

- úlohou skupinky bude zapamätať si čo najviac predmetov, ktoré budú prichystané
- animátor poukladá rozličné predmety vedľa seba
- po minútovom prezretí si predmetov skupinky ich animátor zakryje a začne klásť otázky typu: Ktorý predmet bol prvý, ktorý posledný? Koľko bolo všetkých predmetov? Vymenovať prvé 3 predmety.
- bodovanie:

3 správne odpovede - 5b

2 správne odpovede - 3b

1 správna odpoveď - 1b

7. STANOVIŠTE: Bystriansky viacboj

- skupinka si vyberie jedného najrýchlejšieho člena
- on beží k drevenému klátu a 5-krát ho zodvihne nad hlavu
- vzápätí navlieka do ihly niť
- potom zodvihne zo zeme konár a uteká ku fľaši, ktorú navlečie na konár
- uteká späť k štartu
- súťaží sa na čas
- hráč sa snaží prebehnúť celú trať čo najrýchlejšie

8. STANOVIŠTE: Vymýšľáčka

- animátor napíše na papieriky slová vybrané zo Svätého písma a vloží ich do obálky
 - skupinka si vyberie obálku a ich úlohou bude zo slov vymyslieť výstižnú básničku
 - bodovanie:
- za peknú básničku dostane každá skupinka 3 body

9. STANOVIŠTE: Šnurovačka

- skupinka si vyberie dvoch členov a ich úlohou bude zašnúrovať jednu topánku dvoma ľuďmi do 1 minúty, ale pritom každý z nich použije len jednu ruku.
- bodovanie: ak sa im to podarí, skupinka získava 3 body

10. STANOVIŠTE: Otázočky

- animátor kladie otázky ohľadom celej súťaže:
- 1. Ktoré stanovište bolo prvé?
- 2. Akú úlohu ste plnili na treťom stanovišti?
- 3. Vymenuj dve starozákonné mená
- 4. Aké bolo riešenie tajničky na prvom stanovišti?
- 5. Ktoré stanovište bolo predposledné?
- bodovanie: skupinka získava za každú správne zodpovedanú otázku 1 bod

11. STANOVIŠTE: Zrkadielko

- deti budú mať vyznačenú trasu, po ktorej musia prejsť
- prechadzať budú po jednom cúvaním, pričom v ruke budú držať zrkadlo, aby videli, kam kráčajú, kde majú prekážky
- bodovanie: tí, ktorí prejdú po určenej trase bez toho, aby zvalili prekážku, získavajú pre svoju skupinku 5 bodov

12. STANOVIŠTE: Scénuška

- animátor bude mať v obálke pripravené názvy nejakých známych podobenstiev zo Svätého písma
- skupinka si vytiahne a ich úlohou bude čo v najkratšom čase vymyslieť scénu, vynájsť sa pri zhotovovaní kostýmov
- bodovanie:
 - do 5 minút - 5 bodov
 - do 10 minút - 3 body
 - do 15 minút - 1 bod

13. STANOVIŠTE: Flaškovica

- animátor ukáže na papieri citát zo Svätého písma, v ktorom však bude chýbať jedno slovo
- deti budú mať v okolí porozhadzované umelé fľaše a v jednej z nich sa bude ukrývať chýbajúce slovo
- úlohou detí bude čo v najkratšom čase rôznymi spôsobmi nájsť tú správnu fľašu a vyslobodiť z nej chýbajúce slovo
- bodovanie: ak sa im to podarí do 1 minúty, získavajú 5 bodov; ak nie, za snahu 2 body

14. STANOVIŠTE: Degustátorik

- animátor pripraví na stôl rôzne jedlé veci, ako napríklad soľ, horčicu, cukor, čierne korenie, med, ...
- skupinka si vyberie jedného, ktorému sa zaviažu oči, a on bude musieť ochutnávať a hádať, čo práve ochutnal
- aby to nemal také jednoduché, všetko, čo ochutná, musí zo zavretými očami aj napísať na papier
- bodovanie: ak všetko uhádne a správne napíše, skupinka získava 5 bodov

15. STANOVIŠTE: Šikovné ručičky

- úlohou skupinky bude vytvoriť z prírodného materiálu umelecké diela
- animátor si pripraví nápady a skupinka si ich bude ťahať z obálky
- môžu to byť veci ako kalich, ruženec, trňová koruna (záleží to tiež od kreativity animátora, aké bude mať nápady)
- bodovanie: za každé vytvorené výstižné dielo získava skupinka 5 bodov

Vyhodnotenie hry

- vyhráva to družstvo, ktoré malo najväčší počet bodov
- odmenené budú prvé 3 miesta
- aj ostatné skupinky môžu byť odmenené od svojich animátorov

Použitá literatúra:

- niektoré námety som čerpala z učebnice náboženstva pre 6. ročník