

PUTOVANIE PRVÝCH KREŠŤANOV

Technické podmienky:

- vhodné pre deti 10 - 13 rokov

Deti sa rozdelia do niekoľkých skupín, najlepšie tak, aby sily skupiniek boli približne rovnaké. A na cestu sa púšťajú v určitých časových intervaloch. Pokiaľ skupinky čakajú, môžu hrať s animátormi rôzne hry.

Celá hra sa odohráva v lese no, sčasti sa môže aj v dedine. Cesta je vyznačená stužkami z krepového papiera s jednou farbou, no blízko stanovišť alebo odkazov by mala byť farba stužiek iná. Popri ceste sú na stromoch odkazy, ktoré buď motivujú deti (napr. *váš smer je správny, len tak ďalej*; ...), alebo pred niečím varujú (*dajte si pozor o chvíľu bude na ceste blato*; ...), alebo len tak ...

Hráči pri každom stanovišti dostanú za splnenú úlohu jednu slabiku, z ktorých na konci zložia vetu „*Agape - hostina lásky*.“ Ak úlohu nesplnia, budú si ju musieť nejako nahradiť (napr. utekať niekoľkokrát okolo stromu; robiť drepy; ...).

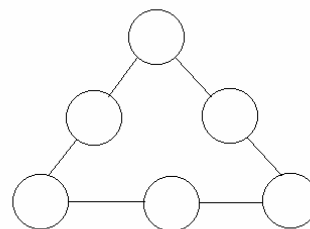
Animátori si prispôbia oblečenie podľa vlastných možností a príslušnej situácie!!!

Príbeh:

Deti si sadnú do kruhu, zatvoria si oči a začne sa im hovoriť príbeh: „Predstavte si, že sa nachádzate v minulosti, v dobe pred 2000 rokmi. Ste obyčajní ľudia, ktorí sa len nedávno stali kresťanmi. Keďže vás neustále prenasledujú, rozmyšľate o tom, že sa vydáte na ďalekú cestu do neznámych krajov, aby ste unikli prenasledovaniu a aby ste mohli hovoriť o Božej láske ľuďom, ktorí ju ešte nepoznajú.“ Teraz si otvorte oči, lebo už naozaj sme v tejto dobe, na cestu už ide prvá skupinka a keďže všetko má svoj čas, ďalšia skupinka pôjde až o chvíľu (7 - 10min).

* stanovištia sa môžu zoradiť ľubovoľne, nezáleží na ich poradí (až na jednu výnimku)

1. stanovište Pri stanovišti je animátor, ktorý predstavuje Gréka - sofistu (potulný učiteľ, ktorý za každú cenu chce presvedčiť ostatných o svojej pravde). Tento Grék neverí, že deti dokážu vpísať do jednotlivých kružníc čísla od 1 po 6, pričom sa jednotlivé čísla nesmú opakovať, a to tak, aby na každej strane trojuholníka bol súčet troch čísel 12. (Poznámka ☺: ak si s tým nevie rady ani animátor, nech skúsi do jednotlivých vrcholov trojuholníka dosadiť čo najväčšie čísla, t. j. 4, 5, 6 ☺). Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku A.



2. stanovište Pri tomto stanovišti stretnú deti zábudlivého rímskeho vojaka. Toto stanovište by malo byť na nejakom rázcestí, čiže na mieste, kde sa cesta rozdeľuje. Vojak ich poprosí, aby mu pomohli vyriešiť úlohu: Čo označuje rímska číslica XVI? Deti majú dve možnosti: ak „14“, pôjdu prvou cestou, ak „16“, pôjdu druhou cestou. Odpoveď „14“ je samozrejme nesprávna, ale deti, ktoré si ju vybrali, to zistia až napr. z odkazu na strome po 100 metroch chôdze po nesprávnej ceste. Teda sa budú musieť vrátiť na rázcestie a ísť po správnej ceste. V každom prípade animátor povie deťom slabiku GA.

3. stanovište Tentoraz stretnú cirkusanta z Indie. A ten im navrhne, že ich naučí jeden cirkusantský kúsok. Povie im, že sa musia 5 členovia skupinky „poskladať“ tak, aby mali na zemi dokopy 3 nohy a 2 ruky. Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku PE.

4. stanovište Na tomto stanovišti bude moreplavec z Alexandrie. Tento moreplavec preplával celý vtedy známy svet. Keďže je však už veľmi starý, nepamätá si ani jedno miesto, ktoré navštívil. Preto mu deti v tom musia pomôcť a povedať mu aspoň 15 zemepisných názvov, ktoré sa začínajú na písmeno „J“ (☺ Sú to napr. Jeruzalem, Jericho, Jordán, ..., Japonsko, Juhoafrická republika, Jakutsko, Jemen, ...; *ak je 15 veľa, môže byť aj menej alebo aj na iné písmenko*) Za splnenú úlohu animátor dá deťom - (to je akože spojovník).

5. stanovište Na tomto stanovišti je obyvateľ z Mezopotámie, ktorý sa snaží uchrániť pred potopou, lebo rieky Eufrat a Tygris sú veľmi rozvodnené. Úlohou detí je prečerpáť vodu z jedného vedra do druhého pomocou hrnčiek. Dvojica vedier je od seba vzdialená približne 10 metrov. V tom druhom vedre (do ktorého sa dočerpáva voda) je nejaké puzdro (obal od kinderka), v ktorom je schovaná potrebná slabika HQS. Deti môžu puzdro otvoriť, až keď vypadne (teda sa vyleje) von z toho druhého vedra.

6. stanovište Teraz stretnú svojho brata v Pánovi, tiež kresťana, ktorý práve číta Sväté Písmo. Deti majú za úlohu naučiť sa nasпамáť jeden stanovený citát (mal by byť dlhší).

Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku II.

7. stanovište Na tomto stanovišti deti stretnú hluchonemého žida, ktorý by sa aj pridral k kresťanom ale keďže je hluchonemý vôbec o nich nič nevie. Preto mu musia deti zahráť citát, ktorý sa naučili na predchádzajúcom stanovišti.

Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku NA.

8. stanovište Keďže prenasledovatelia sa dozvedeli o ceste našich kresťanov, musia sa ukryť v jaskyni, do ktorej je však veľmi malý vchod, a preto sa dnu musia plaziť. Budú sa plaziť popod šnúрку, ktorá je natáhaná medzi 30 cm vysokými kolíkmi zapichnutými do zeme. Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku LAS.

9. stanovište Tentokrát deti stretnú obyvateľa Malej Ázie, ktorý je veľmi smutný, lebo sa modlí k svojim bôžikom a tí ho vôbec nechcú vypočuť. Úlohou detí je povedať mu, kto oni sú, kde idú, povedať mu o svojom Bohu a snažiť sa mu pomôcť ...

Za splnenú úlohu animátor povie deťom slabiku KY.

10. stanovište Úloha je ukrytá vo fľaši zavesenej na strome. Úloha znie približne takto: „Určíte ste už vyhladli, preto si skúste pohľadať niečo pod zub. Odrhnite lístok z duba, buka, vetvičku z brezy, nájdite margarétku, d'atelinu ... *(podľa toho, čo sa v danej lokalite vyskytuje)*. No toto sa veľmi jesť nedá, preto s tým bežte ďalej, možno sa vám to podarí za niečo vymeniť.“

Tak toto bolo posledné stanovište. Keď deti prídu do cieľa, povedia vetu, ktorú zložili z jednotlivých slabík a úspešne donesú všetky lístky a vetvičky z posledného stanovišta. Povie sa im, že prenasledovanie kresťanov sa už skončilo a že už môžu slobodne žiť. Odkryje sa s plachtou stôl, na ktorom bude kopec alebo aspoň kopček ☺ dobrôť. A začne skutočné Agape – hostina lásky.

A zazvoní zvonec a ... koniec