**KVARTETO STARÝ ZÁKON II.**

Aktivity pro pokročilejší v práci s Písmem (společenství mládeže, dospělí)

1) **Tiše, modlím se**
Každý účastník si vytáhne jednu kartu, kterou ostatním neukáže. Připraví si modlitbu, která by pro danou postavu byla typická. Ostatní se snaží poznat, o koho jde. Své odpovědi si mohou zapisovat, až se vystřídají všichni účastníci, přečtou se jednotlivé záznamy. Cílem není "tipnout co nejvíce postav správně, ale vytvořit přesvědčivý text modlitby.

**2) Co ještě vím**?
Animátor vylosuje jednu postavu, ostatní se na ni dívají a jeden po druhém ji komentují známými fakty, vždy jen jedna stručná věta. Komentář se může týkat jak vlastního příběhu osoby, tak charakteristiky území, způsobu života, krajiny apod. Věta, která zazní, už nemůže být opakována, ani v dalších kolech. Kdo není schopen, vypadává ze hry. Kdo zůstane, vybírá příště další postavu. Takto lze např. připravit úvod k probíraným tématům ze Starého nebo Nového zákona.

**3) Svědectví**
Namátkou se vybere z balíčku karet postava a podle její charakteristiky (uvedena pod jménem) hledají jednotlivci, příp. dvojice v Písmu text, kterým je tvrzení charakteristiky doloženo. Zapíší si na papír knihu, kapitolu a verš a pokračuje se s další postavou. Čas na hledání je dobré ohraničit. Po cca 5 – 10 postavách (podle schopností přítomných) se záznamy účastníků porovnají a přečte se nahlas vždy odpovídající úryvek.

**4) Co bys řekl, kdybys byl Hospodin**?
Jeden účastník vylosuje kartu a každý napíše jednou až dvěma větami Boží vzkaz dané postavě. Pak pokračuje druhý účastník další kartou. Až se vystřídá celá skupina, vezme se opět první karta a přečtou se nahlas jednotlivé vzkazy k ní. Pak se pokračuje s texty k druhé postavě atd. Také může animátor vysbírat od každého účastníka jeho poznámky a číst texty k postavám sám, ostatní hádají, kdo to asi napsal.

**5) Územní správa**Účastníci (jednotlivci nebo dvojice) si nakreslí na papír záhlaví tabulky: Město/geografický termín, jméno, zvíře, věc, rostlina, událost. Z balíčku se vytáhne jedna karta – tímto je vylosovaná oblast. K dispozici má každý Písmo, vhodný je i biblický atlas. Kdo první vyplní všechna políčka, končí hru. Pak se přečtou (obodují) odpovědi a pokračuje vítěz vylosováním další oblasti. a zadáním dalšího písmene. Správné odpovědi by měly alespoň okrajově souviset s vylosovanou oblastí. Samozřejmě, že se v tabulce nesmí objevit jméno žádné ze čtyř postav uvedených v záhlaví karty. Náročnost pro znalce Písma lze zvýšit vylosováním písmene abecedy a teprve s ním se vyplňuje tabulka.

**6) Kdo chybí?**
Všechny karty se promíchají a rozdají účastníkům tak, aby všichni měli stejně. Nadbytečné se odloží. Ke každé postavě, kterou obdrželi, hledají účastníci další doplňující postavu, která souvisí s jejím příběhem. Nesmí to být žádná z těch, které jsou na kartách. Po vymezeném čase zdůvodní, koho a proč vybrali.

**7) Někdo chybí**
Animátor připraví z každé oblasti jen jednu kartu. Z tohoto výběru si pak dvojice/skupinky vylosují oblast a ve vymezeném čase dohledají postavy, které na kartě chybí. Protože se jedná o dějem různě bohaté oblasti, je dobré, když má každý vlastní Bibli a hledají ve více knihách souběžně.

**8) Pantomima**
Trojice (nebo šikovné dvojice) si vylosují postavu a sehrají její příběh. Ostatní skupiny se snaží uhodnout, o koho jde. Zapíší si svůj názor. Po sehrátí všech vylosovaných příběhů zkonzultují všichni navzájem, podle čeho poznali správnou osobu.

**9) Vybavení domácnosti**Animátor vylosuje postavu a skupinky se ve vymezeném čase – 3 - 5 minut – snaží sepsat co nejvíce předmětů, které daná postava určitě používala. Sečtou si body a pokračuje se další postavou. Nesmí se použít žádné slovo, které už zaznělo v předchozím kole.

**10) Matrika**Vylosuje se postava a všichni postupně říkají jakékoliv vlastní jméno na stejné písmeno napříč Starým i Novým zákonem.