

POPIS HER

1) MÍSTA SI VYMĚNÍ

Děti sedí v kruhu na židlích. Židli je o jednu míň, než je dětí. Jedno dítě stojí uprostřed kruhu a říká: „Místa si vymění ti, kteří.....“ vymyslí si nějakou věc nebo charakteristiku nebo činnost apod. Např.: „Místa si vymění ti, kdo rádi zpívají.“ Všichni, kdo rádi zpívají, se musí zvednout a vyměnit si navzájem místa. Ten, kdo stojí uprostřed, se snaží na nějaké volné místo posadit. Kdo si nestihne najít volnou židli, zůstává ve středu kruhu a hra pokračuje.

2) ŘAZENÍ NA LANECH

Pomůcky: lana

Průběh aktivity: Účastníci se rozdělí na dvě poloviny a postaví se na dvě lana proti sobě. Úkolem je seřadit se na laně podle určitých kritérií (barvy očí, velikosti dlaně, počátečního písmena ve jméně podle abecedy, délky vlasů atd.) Během hry se aktivita může ztížit tím, že skupina nesmí mluvit. Hráči se vyměňují ideálně bez přešlapu, musí se držet, pomáhat si.

3) GORDICKÝ UZEL

Děti se postaví do těsného kruhu. Zavrou oči, natáhnou jednu ruku do kruhu a snaží se uchopit něčí ruku. Pak natáhnou druhou ruku a opět se snaží najít ruku někoho jiného. Pak otevrou oči a snaží se rozmotat, ale nesmějí se při tom pustit.

4) PEXESO

Dva dobrovolníci jdou za dveře. Ostatní děti vytvoří dvojice a v těchto dvojicích si smluví nějaký pohyb. Dvojice si své pohyby předvedou navzájem, aby náhodou neměly některé dvojice stejný pohyb. Pak se děti posadí tak, aby dvojice nebyla spolu. Zavolají se dobrovolníci, co šli za dveře. A začíná hra pexeso. Jeden hráč začne, vyvolá jednoho z dětí, ten se postaví a předvede pohyb. Pak vyvolá dalšího, ten předvede pohyb – pokud se trefí, jdou oba hráči za ním a hráč vyvolává dál. Pokud se netrefí, pokračuje druhý hráč.

5) MOLEKULY

Hráči chodí po místnosti. Vedoucí po chvíli řekne, aby utvořili molekuly např. po dvou. Všichni se musí seskupit po dvou. V každém kole tvoří molekuly o různých počtech. Komu se nepodaří utvořit skupinku, vypadává. V prvním kole by se měl zvolit takový počet, aby všichni mohli utvořit skupinku.

6) ZTRACENÁ OVCE

Co potřebujeme

Nic

Jak hru hrajeme

Na začátku se všichni postaví do kruhu obličejem z kruhu ven. Uprostřed stojí jeden hráč, pastýř.

Pastýř prohlásí: „Ztratil jsem ovci!“ a plácne jednoho hráče po rameni. Hráč se musí zeptat: „A jak vypadá?“ Pastýř pak začne popisovat jiného hráče, např.: „Má na sobě džíny“ nebo „Má na sobě modrou košili“ atd., až druhý hráč konečně popis pochopí podle toho, co si pamatuje, a vykřikne: „To je Pepa!“ (nebo někdo jiný).

Jmenovaný hráč potom obíhá vnější stranu kruhu a první hráč ho honí. Musí se snažit dostat zpátky na svoje místo v kruhu, aniž ho hráč, jenž ho jmenoval, plácne. Pokud se mu to podaří, je z něho další pastýř. Když se mu to nepovede, stává se pastýřem první hráč. Původní pastýř se zařadí do kruhu.

Poznámka: Hráči mohou vyběhnout kolem kruhu kterýmkoli směrem, ale v průběhu honičky už nesmějí měnit směr.

Téma - ztracené ovce

Podívejte se především do Matouše 18,12-14, Lukáše 15,4-7, 1. Petrovy 2,25 a do Jana 10,1-16. Jsme jako ovce, které se zatoulaly, a Ježíš je dobrý pastýř.

V Bibli je mnoho zmínek o ovcích a pastýři. Využijte tuto hru jako úvod k těmto textům a k tomuto tématu. Poukažte na to, že stejně jako pastýř zná dobře svoje ovce, tak i Ježíš, dobrý pastýř, o nás ví všechno, a netýká se to jen povrchního popisu našeho zevnějšku.

Kdo jsou dnešní ztracené ovce? Nejsou to jen lidé, u nichž je to na první pohled patrné (např. zločinci, drogově závislí atd.). Každý, kdo nezná Ježíše jako dobrého pastýře, je ztracená ovce. Ježíš takové lidi hledá a volá je jménem — jako pastýř při hře!

- Ztracené ovce, dobrý pastýř, Ježíš nás zná