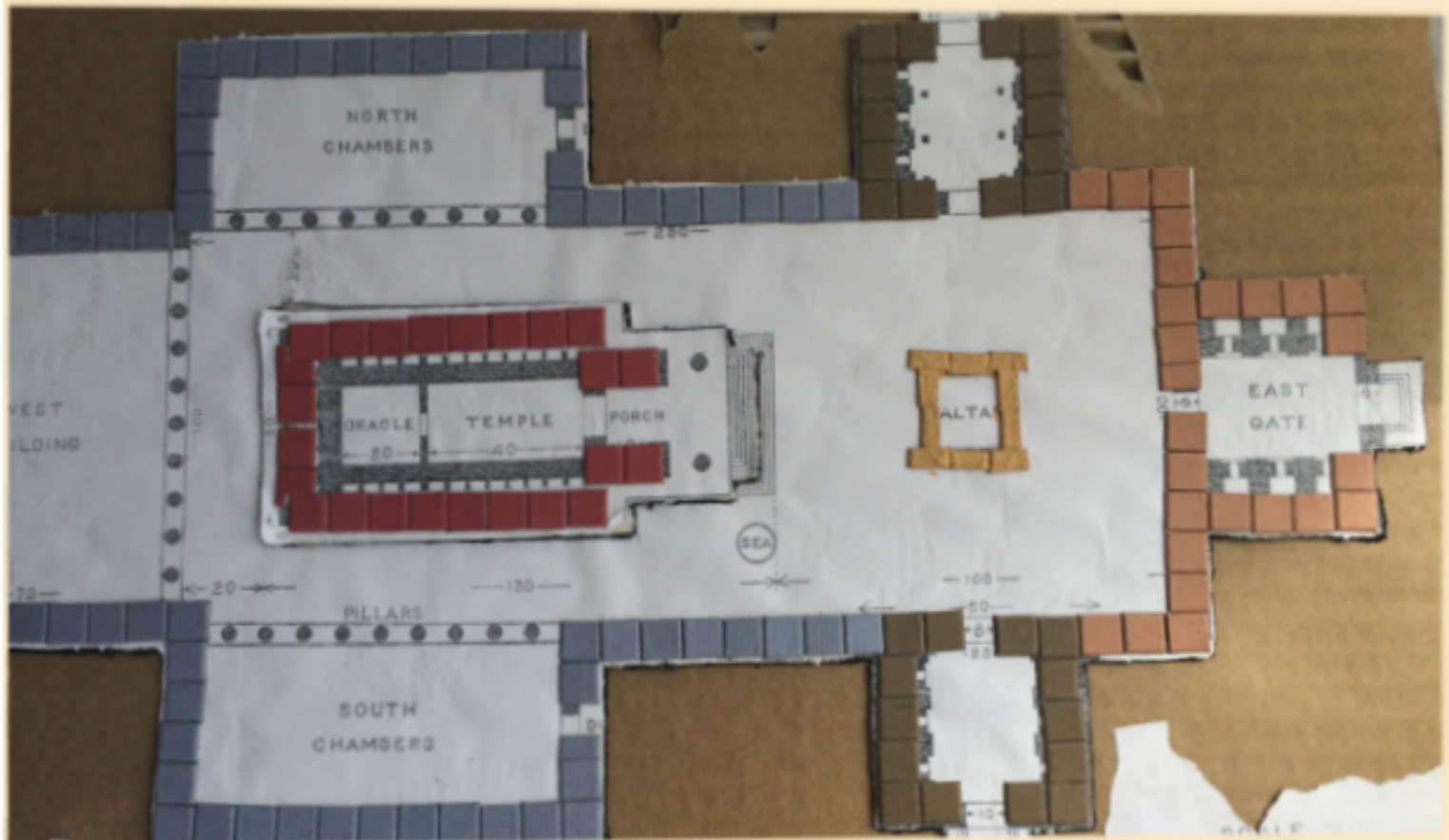


Šalamún mega *trouble* makers!



Scripture Union Slovakia

Šalamún Mega(trouble)maker

Prázdninový klub

www.scriptureunion.sk
2015

Obsah

Prázdninový klub – čo to vlastne je?	4
Šalamún – Mega (trouble) maker – úvod k materiálu	4
Program	5
Pred oficiálnym začiatkom	6
Deti prichádzajú	6
Začíname.....	6
Biblický príbeh – stanovištia.....	8
Svet.....	9
Sen	9
Súd.....	10
Slová	10
Sába.....	11
Spojenectvo	12
Sochy	13
Inštrukcie pre deti.....	15
Inštrukcie pre vedúcich.....	18
Spoločný záver – Stavba.....	25
Hry a ručné práce.....	26

Prázdninový klub – čo to vlastne je?

Všetky deti majú rady prázdniny. Už len z princípu. Lebo nemusia ísť do školy. To je predsa skvelé, nie? Rodičia si to ale nie vždy myslia. Ak nemajú po ruke obetavých starých rodičov alebo starších súrodencov, nemôžu malých školákov nechať samých doma. Musia si preto vziať dovolenku alebo situáciu nejako inak vyriešiť. A deti? Tie sa síce na prázdniny tešia, ale neuvedomujú si, že v škole predsa len musia každý deň reagovať na veľké množstvo podnetov, ktoré si samé doma nevedia zreprodukovať. Často tak strávia svoje prázdninové dni sedením pred televíziou či pred počítačom alebo sa jednoducho nudia. Tak sa z PRÁZDNIN stávajú PRÁZDNE dni. Nič moc.

Tu prichádza na scénu prázdninový klub. Celodenný program pre mladších školákov (cca do 12 rokov), kam môžu rodičia svoje deti ráno priniesť a poobede si ich vyzdvihnúť. Deň je plný zaujímavého a rôznorodého programu, ktorý zamestná hlavu, ruky aj nohy a deti tak nemajú pocit, že to bolo ako deň v škole. Okrem zaujímavého programu je super, že netrávia svoj deň samé (so súrodencom), ale v kolektíve detí, na ktorý nie sú zvyknuté, takže si môžu nájsť nových kamarátov alebo sa po dlhšom čase stretnúť s niekým, koho už poznajú. (Toto samozrejme závisí od kontextu, v akom budete klub realizovať.)

Takýto klub sa dá zorganizovať počas ktorýchkoľvek iných prázdnin – jarných/jesenných/veľkonočných alebo pokojne aj v lete. Môžete ho poňať ako evanjelizačnú aktivitu svojho zboru a povzbudiť svoje deti, aby pozvali svojich kamarátov či ho organizovať v spolupráci s ďalšími cirkevnými zbormi vo svojom meste.

Šalamún – Mega (trouble) maker – úvod k materiálu

Tento materiál je rozpracovaný na základe príbehu kráľa Šalamúna, ktorý si môžete prečítať v **1. Kráľov 1-11**. Hlavná časť materiálu má tri časti – v prvej sú podrobne vysvetlené jednotlivé stanovišťa tak, aby ste si ich vedeli pripraviť. Ďalšie dve časti – „Inštrukcie pre vedúcich“ a „Inštrukcie pre deti“ sú pripravené tak, aby ste ich mohli rovno vytlačiť vo forme v akej sú. Inštrukcie pre deti treba zavesiť na jednotlivé stanovišťa a inštrukcie pre vedúcich dostanú vedúci do ruky v deň konania sa klubu, aby vedeli, čo sa na jednotlivých stanovištiach robí, aby poznali správne riešenia a odpovede a pod. V závere materiálu nájdete inšpirácie na ručné práce a hry k téme a obrazové prílohy k aktivitám.

Program

Na inšpiráciu rozpis programu dňa. Môžete si tabuľku vytlačiť a vypísať, kto je za ktorú časť dňa zodpovedný, ako sme to urobili my. Samozrejme, program dňa si môžete upraviť úplne podľa svojich predstáv. Jednotlivé časti programu sú ďalej podrobnejšie rozobrané v materiáli.

Čas	Aktivita	Zodpovedný
		Pozvánky, plagát
		Web event, online prihlášky
8.00	Príchod vedúcich	Príprava
8.30	Príchod detí	vítanie pri dverách
		Registrácia
		Spoločenské hry
9.30	Spoločný úvod	Moderátor – privítanie
		Piesne
		Úvodná scénka
		Rozdelenie do skupín
9.50	Desiata	Čaj, ovocie
10.00	Stanovištia	
		Príprava jedálne
		Umývanie rúk
12.30	Obed	
13.15	Outdoor hry	
14.30	Olovrant	Čaj, koláč
14.45	Záver – stavanie chrámu	
		Spoločenské hry
16.00	Odchod detí	Upratovanie

Pred oficiálnym začiatkom

Prázdninový klub je ideálne plánovať nejaký čas pred jeho realizáciou. Najlepšie je stretnúť sa s tímom ľudí, ktorý bude na akcii zapojený a rozdeliť si zodpovednosti.

My sme ako prvú riešili propagáciu – vyrobili sme plagát, ktorý tvorí obálku tohto materiálu a šírili sme ho emailom a na facebooku. V malom formáte sme ho mali aj vytlačený, aby sme ho mohli rozdávať deťom v besiedkach.

Ďalší krok pri príprave je prejsť si všetky detaily denného programu a skontrolovať, čo všetko treba nakúpiť a priniesť – od technických záležitostí ako mikrofón alebo gitara, cez materiály na ručné práce či rekvizity na rozprávanie príbehu až po desiatu a obed, aby deti na klube neboli hladné.

Deti prichádzajú

V deň D. je dobré prísť na miesto určenia približne hodinu pred tým ako prídu deti, aby sme pripravili všetko potrebné.

Deti začnú prichádzať zväčša niečo pred 9:00. Pri dverách ich niekto s úsmevom privíta a nasmeruje k registrácii, kde zapisujeme meno dieťaťa a telefónne číslo rodiča pre prípad potreby.

Hneď ako je dieťa zaregistrované, chopí sa ho ďalší vedúci a zapojí ho do pripravených aktivít v podobe spoločenských alebo pohybových hier.

Začíname

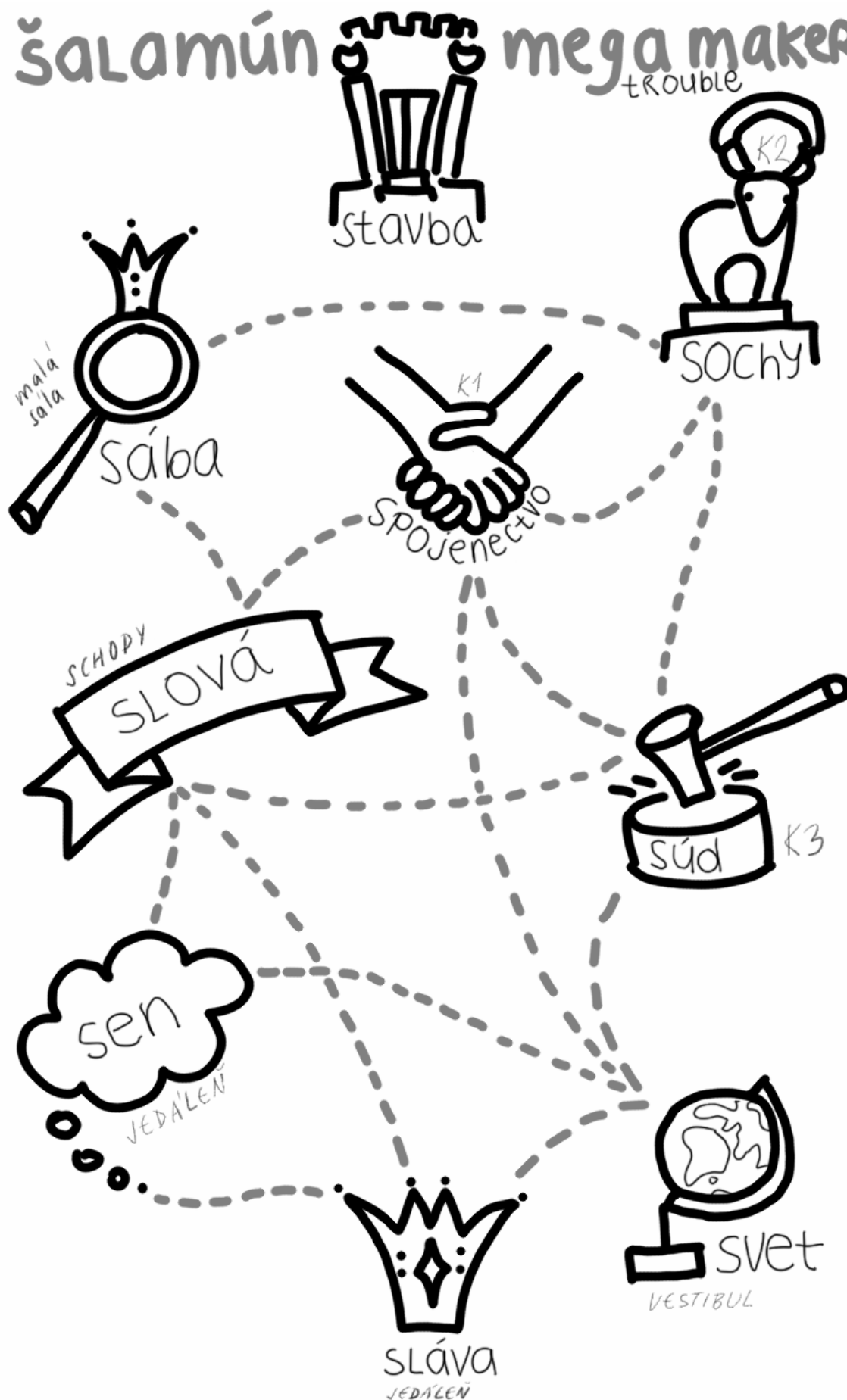
Moderátor zavolá deti, aby sa prišli posadiť a všetkých privíta. V úvodnej časti programu máme dva ciele – aby sme deti vtiahli do príbehu, ktorý budeme celý deň objavovať – do Šalamúnovho príbehu a následne ich rozdelili do skupín, v ktorých budú po stanovištiach tento príbeh odhaľovať.

Po privítaní si zvykneme zaspievať niekoľko detských piesní, no pokiaľ nemáte nástroje, ozvučenie alebo hudobné talenty, pokojne môžete túto časť vynechať.

Po piesňach nasleduje úvod do Šalamúnovho príbehu v podobe scény, v ktorej zdramatizujeme príbeh o Šalamúnovej korunovácii z 1. Kráľov 1:11-40. Hlavné fakty, ktoré deťom chceme odovzdať: Batšeba pripomína Dávidovi jeho sľub, že Šalamún je kráľom, Nátan dostáva za úlohu pomazať Šalamúna za kráľa a Šalamún tým dostáva aj životnú úlohu – postaviť Bohu chrám. Posledný fakt v tomto texte nie je spomenutý, ale je pre náš program podstatný.

Na záver úvodného programu si deti rozdelíme do skupín. Tentokrát sme deti rozdelili do skupín podľa veku a vedúci si náhodne ťahali z každej kategórie po jednom dieťati. Samozrejme, systém ťahania si treba prispôbiť podľa počtu prítomných detí. Ideálne pre tento formát je mať max. 6 skupín s ideálne 5-7 deťmi v jednej skupine. Takúto skupinku detí by mali sprevádzať vždy dvaja vedúci.

šalamún mega maker



Biblický príbeh – stanovišťa

Krátke vysvetlenie na úvod. Šalamúnov príbeh je rozdelený na **deväť častí**, ktoré chceme spolu s deťmi preskúmať. Spoločne sme začali **Šalamúnovou korunováciou** a záver celého dňa bol opäť spoločný, pri ktorom sa čo to dozvieme o **stavbe Šalamúnovho chrámu**.

Ostatných **sedem častí je rozpracovaných ako interaktívne stanovišťa**, ktoré treba rozmiestniť po budove, v ktorej sa klub koná. Deti sa po týchto stanovištiach presúvajú v ľubovoľnom poradí a nemajú určený časový limit, koľko času by mali na ktorom stanovišti stráviť. Z tohto dôvodu je dobré, aby bolo skupín iba šesť a aby bolo vždy jedno stanovište voľné a tým pádom nedôjde k situácii, že jedna zo skupín musí čakať, kým skupina pred nimi dané stanovište dokončí. Samozrejme, ku koncu, keď má skupina dokončiť už len jedno alebo dve stanovišťa, táto situácia môže nastať, ale tento systém jednoznačne prispieva k plynulejšiemu priebehu dňa.

Stanovišťa sú „samoobslužné“ - na každom z nich deti nájdu inštrukcie, podľa ktorých by mali vedieť, čo majú na danom stanovišti robiť a takisto sú pre nich pripravené všetky pomôcky, ktoré budú potrebovať na splnenie zadaných úloh. Na niektorých z nich dostanú nejakú úlohu aj vedúci, prípadne vedú správne odpovede a podobne. V prípade, že deti inštrukciám nerozumejú, vedúci by im mali pomôcť.

Okrem aktivity, ktorá nejakým spôsobom ilustruje Šalamúnov príbeh, na každom stanovišti musia deti splniť aj **úlohu, za ktorú získavajú „peniaze“, ktoré budú na konci potrebovať na kúpu materiálov na Šalamúnov chrám**. Na každom stanovišti sme umiestnili krabičku s „peniazmi“ a pred odchodom zo stanovišta, vedúci do skupinovej „peňaženky“ zobral peniaze v závislosti od toho, ako sa deťom na danom stanovišti darilo.

Na nasledujúcich stranách nájdete najprv **vysvetlenia jednotlivých stanovišť** a následne **inštrukcie** na jednotlivé stanovišťa, **tak pre deti ako aj pre vedúcich**, spoločne s biblickým textom, ktoré toto stanovište ilustruje a aj **prehľadné bodovanie daného stanovišta**. Tieto inštrukcie sú už **pripravené do tlače, tak ako ich treba mať na jednotlivých stanovištiach**.

Posledná dôležitá vec, ktorú treba spomenúť predtým, než sa pustíme do jednotlivých stanovišť je, že vzhľadom na to, že deti budú prechádzať cez stanovišťa v ľubovoľnom poradí, nezažijú Šalamúnov príbeh chronologicky. **Je veľmi dôležité, aby im vedúci pomohli poskladať jednotlivé časti príbehu**. Ideálny spôsob na to je, že pred odchodom z každého stanovišta si s deťmi zopakujete, čo ste sa o Šalamúnovi naučili na tomto stanovišti a spýtali sa ich na to, ako táto časť príbehu súvisí s tými, ktoré ste už absolvovali. Dobrým kľúčom, ktorého sa môžete držať je Šalamúnova múdrosť, ktorej sa všetky stanovišťa nejakým spôsobom dotýkajú.

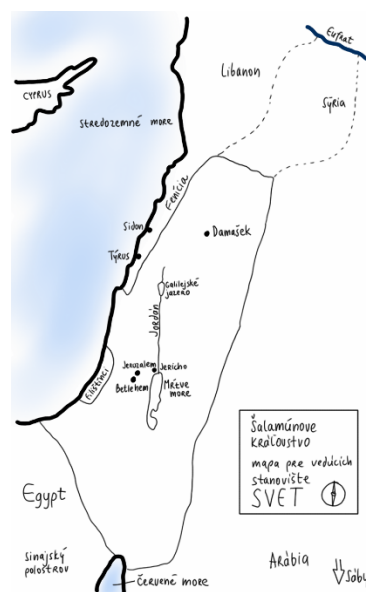
Svet

Biblický text: 1. Kráľov 4:21, 4:24

Rekvizity: mapa Blízkeho Východu, glóbus, mapa so správnymi odpoveďami pre vedúcich

Toto stanovište slúži na umiestnenie celého príbehu do reálneho sveta. Je veľmi dôležité, aby deti pochopili, že biblické príbehy nie sú vymyslené, ale odohrávali sa na skutočných miestach na svete.

Na stanovišti je na zemi umiestnená mapa Blízkeho Východu. Úlohou detí je na slepú mapu umiestniť názvy miest, riek, krajín. Napriek tomu, že je toto stanovište bodované, od detí samozrejme neočakávame, že budú správne odpovede poznať. Je to skôr informačné a spoznávacie stanovište. Vedúci by deti mali povzbudiť v tom, že vôbec nevedia, keď správne odpovede nevedia.



Sen

Biblický text: 2. Kráľov 3:4-15, 9:1-9, 2. Kronická 1:1-13

Rekvizity: sáčok cukríkov, miska chipsov, miska nakrájanej mrkvy, miska najkrájaného jabĺčka, čokoláda

Na tomto stanovišti sa deti dozvedia o tom, ako sa Boh zjavil Šalamúnovi vo sne a chcel mu dať jednu vec. Šalamún si vybral múdrosť.

Stanovište má dve hlavné časti – skúsenosť rozhodovania sa a najmä toho, čo to znamená spraviť múdre rozhodnutie a rozhovor, v ktorom sa rozprávame o Šalamúnovom príbehu, čo si myslíme o jeho výbere a ako by sme si na jeho mieste vybrali my.

Skúsenosť rozhodovania sa prebieha v troch fázach – najprv si deti vyberú jedného dobrovoľníka, o ktorom si myslia, že spraví múdre rozhodnutie. Vedúci si toto dieťa vezme do vedľajšej miestnosti a dá mu na výber – buď to dieťa dostane tri cukríky alebo všetky deti z jeho skupiny dostanú po jednom cukríku, ale ono nedostane žiadny. Ak sa rozhodne sebecky, skupina sa o tom nikdy nedozvie, nič jej netreba vysvetľovať. Ak sa ale dieťa rozhodne dať cukríky ostatným, vedúci rozdá cukríky najprv všetkým deťom, potom vedúcim a napokon dieťaťu, ktoré sa rozhodovalo. Je to nečakaná odmena za nesebecké a múdre rozhodnutie. Následne celej skupine vysvetlia pred akou voľbou toto dieťa stálo.

Potom nasleduje rozhodnutie, ktoré musí spraviť celá skupina spoločne. Pred deti položíme miskú s chipsami a miskú s nakrájanou mrkvou. Povieme im, že sa musia dohodnúť z ktorej misky si dajú a s rozhodnutím musia všetci súhlasiť.

Po tomto rozhodnutí si pomocou otázok, ktoré nájdete v inštrukciách pre vedúcich, spolu prejdú Šalamúnov príbeh.

Na záver rozhovoru, deti čaká posledné rozhodnutie na rovnakom princípe ako chipsy/mrkva, len teraz si vyberajú medzi čokoládou a jablkami.

Súd

Biblický text: 1. Kráľov 3: 16-28

Rekvizity: krabička s tromi obvineniami (tieto obvinenia vytlačte na tri samostatné papieriky)

V triede vyschli kvety. Obvinený bol minulý týždeň týždenníkom a zabudol ich poliať.

Mal som na lavici položené jablko a Horalku. Šiel som si po zošit do zadnej časti triedy a keď som sa vrátil, Horalka na mojej lavici už nebola. Obvinený mi ju zobral.

V miestnosti s ručnými prácami na tábore sa našlo vyliate lepidlo a rozsypané flitre. Obvinený sľúbil, že to upraje, ale nespravil to.

Príbeh, v ktorom Šalamún súdil dve ženy s jedným živým a jedným mŕtvym bábätkom poznajú asi všetci.

Na tomto stanovišti si deti vyskúšajú, aké je to byť na súde. Na tomto stanovišti potrebujeme len jednu rekvizitu – krabičku s tromi zrolovanými papierikmi, na ktorých sú napísané tri obvinenia. Podľa inštrukcií vyberieme žalobcu, obžalovaného, svedka a sudcu a riešime vytiahnuté obvinenia. Môžete tomu venovať veľa alebo málo času v závislosti od toho, ako veľmi to deti bude baviť.

Po skončení jeden z vedúcich vystúpi ako Šalamún a prednesie deťom prípad, ktorý musel riešiť. Deti po skúsenostiach z vlastných súdnych procesov navrhujú ako by Šalamúnov prípad riešili oni.

Slová

Biblický text: Príslovia

Rekvizity: vytlačené/napísané príslovia

Kto obrába svoje pole --- má dosýta chleba. (28:19a)

Kto sa snaží o spravodlivosť a láskavosť --- nájde život, spravodlivosť a česť. (21:21)

Ušľachtilý jazyk je stromom života --- avšak jeho prevrátenosť je duchovná skaza. (15:4)

Lebo Hospodin dáva múdrosť --- z Jeho úst je poznanie i rozvaha. (2:6)

Nevaď sa bez príčiny s človekom, --- ak ti neurobil nič zlé. (3:30)

Lenivec, choď k mravcovi, --- pozoruj jeho cesty, aby si zmúdrel. (6:6)

Pri každej drine býva zisk, ale kde sú len reči, tam je nedostatok. (14:23)

Vychovávaj chlapca ma počiatku jeho cesty, tak sa ani v starobe neodchýli z nej. (22:6)

Trpezlivý je bohatý, .. (14:29a)

Kto kope jamu, padne do nej, kameň sa privalí na toho, kto ho váľa. (26:27)

Na tomto stanovišti spoznávame knihu Prísloví, ktorej autorom bol kráľ Šalamún. Ak máte v budove schody, sú ideálnym miestom na toto stanovište, ale samozrejme ho môžete absolvovať úplne hocikde.

Na tomto stanovišti majú deti dve úlohy – v prvej časti pospájať dve časti prísloví, ktoré k sebe patria a tipnúť si k nim prislúchajúce súradnice (keďže Bibliu používať nemôžu, naozaj pôjde v tomto prípade o tip).

V druhej úlohe majú štyri biblické príslovie, ku ktorým majú priradiť novodobé príslovie z nášho súčasného jazyka. Všetky riešenia nájdete v inštrukciách pre vedúcich.

Sába

Biblický text: 1. Kráľov 10:1-13, 2. Kronická 9:1-12

Rekvizity: hádanky

Kráľovná zo Saby prišla za Šalamúnom a skúšala ho hlavolamami (1.Kráľov 10:1). Preto sme sa jej časť príbehu rozhodli porozprávať deťom práve hádankami.

Po miestnosti, kde sa toto stanovište nachádza poskrývame 10 hádaniek. Deti majú limit 10 minút a za tento čas musia hádanky nájsť a vyriešiť. Ideálne je, aby deti hádankami nehýbali, alebo aby ich na konci svojho limitu vrátili na správne miesta. My sme ich mali poprilipepané, aby vydržali na svojich miestach, kým sa nevystriedajú všetky skupiny.

Tu je zoznam našich hádaniek. Dôležité je, že odpoveďou na hádanku je vždy nejaké kľúčové slovo z príbehu o Šalamúnovi a kráľovnej zo Saby.

Číslo hádanky	Zadanie	Šifra/hlavolam	Riešenie
1	Urči názov štátu	Nakreslená vlajka Izraela	Izrael
2	Prelož slovo	Madrość, wisdom, weisheit, חכמה	Múdrost'
3	Doplň	Za Pane náš Ti spievam vďaky hlas vždy zas a zas.	Dary
4	Meno autora	Veľpieseň, Kazateľ, Príslovie	Šalamún
5	Nájdí slovo	IÁRZBKRAĽOVNÁCHPISKVZIMUAÁ	Kráľovná
6	Posuň o 2	FJYTMJYKW	Hlavolamy
7	Usporiadaj	CÁAVNZ VEŠANVÁT	Vzácná návšteva
8	Hlavné mesto	Z hádanky číslo 1	Jeruzalem
9	Doplň	Nie je všetko čo sa blyští	Zlato
10	A1 B2 C3 D4 E5.... (vynechali sme Q, CH, W, X, Y sme nechali)	8/16/19/17/16/4/10/15	Hospodin

Po vylúštení všetkých indícií, zistíte, či deti vedia porozprávať niečo z príbehu o kráľovnej zo Saby. Na doplnenie faktov, ale záverečné zhrnutie použite text z Biblie.

Spojenectvo

Biblický text: 1. Kráľov 3:1-3, 11:1-10

Rekvizity: min. 7 šesťuholníkov, šesť z nich sú na jednej strane žlté a na druhej farebné, jeden je žltý z oboch strán, ale na jednej strane má nakreslenú trhlínu, postavičky kráľov, žien (princezné), model, obchodného tovaru (nájdete na konci materiálu), hraciu kocku pre každé dieťa

Postavičky si pripravíme z tvrdého papiera alebo zalaminujeme. Postavička princezny je obojstranná - na jednej strane je princezná, na druhej strane je modla.

Cieľom stanovišťa je diskutovať o krátkodobých a dlhodobých dôsledkoch našich rozhodnutí.

Na zemi (prípadne na stole) sú rozložené 6-uholníky tak, že v strede je žltý a okolo farebné. Každý 6-uholník predstavuje jedno kráľovstvo. Na farebných políčkach je figúrka kráľa, obchodného tovaru a princezny. V strede je Šalamúnove kráľovstvo.

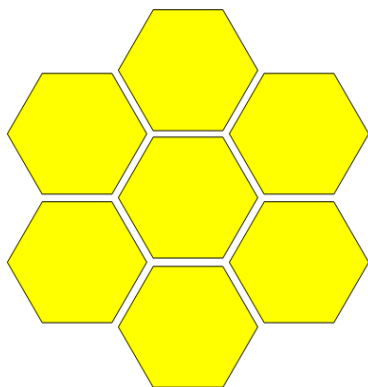


Šalamún je známy svojím bohatstvom a múdrosťou. A chce si posilniť pozíciu v tejto časti sveta dobrými vzťahmi s okolitými panovníkmi. Jeho múdre rozhodnutie bolo, že nadviazal s nimi obchodné vzťahy.

Rozdáme deťom kocky, každé dieťa reprezentuje jedno kráľovstvo. Všetci hodíme kocky. Kto hodí rovnaké číslo môže navzájom “obchodovať”, prakticky to urobíme tak, že si vymeníme “obchodný tovar”. Toto urobíme niekoľkokrát. Môžeme hovoriť o tom, čo naozaj Šalamún dovážal z cudzích krajín. Kone z Egypta, pávy až z Indie a podobne.

No obchodné vzťahy nie sú vždy zárukou, že nevznikne napr. vojna. A tak Šalamún rozmýšľal ďalej. Ako by si mohol poistiť mierové dohody s okolitými krajinami? Opýtajte sa detí, čo navrhujú. Možno si niektoré z nich všimne, čo ešte majú králi vo svojom kráľovstve. Áno, rozhodol sa, že sa ožení s dcérou faraóna. To bol kráľ v Egypte. Ale, aby si poistil mier aj s ostatnými kráľmi, aj ich dcéry si zobral za ženy.

Pri premiestnení figúrky princezny do Šalamúnovho kráľovstva, otočíme plochu príslušného kráľovstva, aby sme aj vizuálne znázornili rozširujúci sa vplyv Šalamúnovho kráľovstva.



Čo Šalamún týmto získal?

Pozrime sa na druhú stranu figúrky princeznej. Čo to je? Každá si so sebou doniesla aj svoje modly. Bolo to dobré alebo zlé? Bolo teda toto rozhodnutie múdre? S krátkodobého hľadiska mu tieto rozhodnutia priniesli pokoj a rozmach celej ríše. Čo sa však stalo neskôr? O tomto probléme je celé stanovisko "Sochy", preto o tom nemusíme s deťmi ďalej hovoriť.

Na ilustráciu toho, že šťastie je vrtkavé, a krátkodobé víťazstvá nie sú trvalé, hodíme teraz všetci kockou, lebo bodový zisk závisí od toho, čo hodíme. Deti získavajú dvojnásobok súčtu bodov.

Sochy

Biblický text: 1. Kráľov 11:1-13

Rekvizity: značka zákaz vjazdu s napísaným textom o pravidle, ktoré Boh dal Šalamúnovi („Nestýkajte sa s cudzinkami a ony, nech sa nestýkajú s vami.“ 1.Kráľov 11:2) a tabuľky s vysvetleniami, prečo toto pravidlo poslúchať („Mohli by zvieŕť vaše srdcia“)/neposlúchať („Potrebujem s nimi vytvoriť politicky stabilnú spoluprácu.“)+ malé značky zákaz vjazdu pre každé dieťa jednu, červené fixky a farbičky, rozstrihaná penová tyčka na plávanie a na každom kúsku je napísané jedno slovo z verša Žalm 127:1 „Ak Hospodin nestavia dom, márne sa namáhajú tí, čo ho stavajú.“

V značke zákaze vjazdu zavesenom na dverách si deti prečítajú pravidlo, ktoré dal Pán Boh Šalamúnovi. „Nestýkajte sa s cudzinkami a ony, nech sa nestýkajú s vami.“ 1. Kráľov 11:2.

K značke sú priviazané dve vysvetlenia. Jedno je Božie, o tom, prečo je dobré toto pravidlo poslúchať: „Mohli by zvieŕť vaše srdcia.“, druhé, Šalamúnovo, o tom, prečo je vlastne v poriadku toto pravidlo porušiť: „Potrebujem s nimi vytvoriť politicky stabilnú spoluprácu.“

ÚLOHA 1 - Každému dieťaťu rozdajte jednu značku zákaz vjazdu a červenú farbičku. Povedzte im, aby si vyfarbili okrajový krúžok a napísali jedno pravidlo, s ktorým sa stretávajú doma, v škole alebo v kostole. („Nemal by si...“)

ÚLOHA 2 - Do kruhu nech si všetci prečítajú svoje pravidlá, pri každom sa zastavte a diskutuje o tom, prečo nám toto pravidlo niekto dal - na čo nám je a potom o tom, prečo nás to tak láka toto pravidlo porušiť. Otočte si značku, rozdeľte ju na polovicu a na tieto polovice tieto dôvody napíšte.

Diskutujte s deťmi o pravidlách, ktoré musíme dodržiavať, aj keď sa nám nepáčia. Vždy si vieme nájsť dôvody, prečo by sme ich chceli/mali porušovať. Znamená to, ale, že dodržiavať dané pravidlá nie je dobré? Prečo nám ich naši rodičia/učitelia/iní dávajú? Dôverujeme im, že vedia, čo je pre nás dobré?

Na záver stanoviska je krátka veselá aktivítka, za ktorú môžu deti získať body. Musia z jednotlivých častí penovej tyče poskladať veršík a potom musia túto vežu postaviť. Podľa toho, koľko koliesok sa im podarí na seba umiestniť, toľko bodov získajú.



Inštrukcie pre deti

Tieto inštrukcie stačí vytlačiť tak ako sú a umiestniť k jednotlivým stanovišťam.

SVET

Šalamún vládol nad všetkými kráľovstvami od Eufratu po krajinu Filištíncov, ba až po hranice Egypta. Kým žil, boli mu poplatné a poddané.

ÚLOHA 1

Nájdite na glóbose krajinu Blízkeho východu.

ÚLOHA 2

Umiestnite "puk" na správne miesto na mape na zemi. Za každé správne umiestnené miesto získavate 10 bodov.

ÚLOHA 3

Vytvorte hranice kráľovstva tak, že sa ako skupina postavíte na mapu.

SEN

Dávajte pozor! Na tomto stanovišti získavate body za múdre rozhodnutia.

ÚLOHA 1

Vyberte si jedného dobrovoľníka, ktorému dôverujete, že sa bude vedieť správne rozhodnúť. Tento dobrovoľník odíde s jedným vedúcim. Po návrate nemôže svojej skupine nič vysvetľovať.

ÚLOHA 2

Sadnite si do kruhu. Spoločne s vedúcimi sa teraz pozriete na príbeh o Šalamúnovom sne. Je ale čas na drobné občerstvenie. Ako skupina sa rozhodnite, ktorú z dvoch možností, ktoré vám vedúci ponúka si vyberiete.

Porozprávajte sa so svojimi vedúcimi o Šalamúnovom príbehu. Na konci tohto rozhovoru dostanete opäť na výber medzi dvoma maškrtami.

SÚD

Prišli ste na súd. Aké je to byť obvinený?

ÚLOHA

Vytiahni z krabice papier a rozhodni sa koho obviňáš. Obvinený si môže vybrať obhajcu. Sudca, ktorého vyberie vedúci rozhodne po tom, ako si vypočuje obe strany.

Bodovanie

Pomôžte Šalamúnovi s jeho prípadom. Za každý návrh na riešenie situácie môžete získať 10 bodov.

SLOVÁ

Šalamún napísal veľa slov. Niektoré z tých slov sa stali súčasťou našej Biblie. Nájdeme ich hlavne v dvoch biblických knihách - v knihe **Príslovia** a v knihe **Kazateľ**.

Na tomto stanovišti spoločne preskúmame niektoré zo slov, ktoré Šalamún vložil do knihy Prísloví. Problém ale je, že sa nám trochu poroztrácali a pomiešali.

ÚLOHA 1

Na schodoch nájdete časti prísloví. Dokážete nájsť dvojice, ktoré spolu tvoria šesť rôznych prísloví? Ak sa vám podarí správne priradiť aj súradnice, ktoré k danému veršu v Biblii patria, dostanete bonusové body. (Táto úloha je veľmi ťažká, ale nesmiete pri nej používať Biblie!)

ÚLOHA 2

Na papieroch na stenách popri schodoch je napísaných pár Šalamúnových prísloví, ktoré sa medzi ľuďmi zachovali až dodnes, len ich ľudia časom trochu zmenili. Viete, akú majú podobu tieto príslovia dnes?

Bodovanie

Za každé správne vyriešené príslovie z úlohy 1 a 2 získate 10 bodov. Za správne priradené súradnice môžete získať tiež po 10 bodov za každú správnu odpoveď.

SÁBA

Viete, kde je Sába? Ak nie, stanovište svet vám to prezradí. Ale v tejto chvíli o nej veľa nevieme.

ÚLOHA 1

Ak chcete poznať príbeh, ktorý sa s týmto miestom spája, budete musieť vyriešiť hlavolamy, ktoré sú poschovávané v tejto miestnosti.

Bodovanie

Za každú vyriešenú hádanku získavate 10 bodov, na ich riešenie máte 10 minút.

ÚLOHA 2

Po uplynutí tohto limitu máte za úlohu poskladať záhadný príbeh spojený s miestom, ktoré sa volá Sába.

SPOJENECTVO

Šalamúnove kráľovstvo bolo veľké a mocné. Ale okolo žili iné národy, ktoré by mohli byť hrozbou. Ako si Šalamún zabezpečí mier, aby jeho kráľovstvo mohlo prosperovať v pokoji?

ÚLOHA 1

Skús s okolitými kráľmi obchodovať. Vyberte si každý jedno kráľovstvo. Hádzte kockou. Kto hodí rovnaké číslo so Šalamúnom, "predá" mu svoj tovar. Je obchodovanie zárukou pokoja? Na ako dlho?

ÚLOHA 2

Porozmýšľajte, ako si zabezpečiť zmluvu o spolupráci čo najdlhšie.

Keď sa ti podarí uzavrieť takúto zmluvu s iným kráľom, otoč farebné políčko naopak.

Čo neočakávané si získal takýmito zmluvami?

Bodovanie:

Na záver každý hodí kockou. Body celej skupiny spočítajte. Do celkového hodnotenia získavte dvojnásobok súčtu bodov.

SOCHY

Vitajte na stanovisku sochy.

Prečítajte si pravidlo, ktoré Pán Boh dal Šalamúnovi.

Pán Boh mal dôvod, prečo Šalamúnovi toto pravidlo dal. Otočte štvorček naľavo a tento dôvod si prečítajte.

Myslíte, že Šalamún Pána Boha poslúchol? Nie. Šalamún si našiel svoj dôvod, prečo toto Božie pravidlo porušiť. Rozhodol sa, že sám vie, čo je pre neho dobré. Otočte štvorček napravo a prečítajte si Šalamúnov dôvod.

Šalamún sa rozhodol dôverovať svojej vlastnej múdrosti a spoľahol sa, že sám lepšie vie, čo je pre neho a jeho krajinu dobré.

ÚLOHA 1

Vezmite si pripravené značky zákazov. Každý si na svoju značku napíšte nejaké pravidlo, ktoré máte doma/v škole/v kostole.

“Nemal by si...”

ÚLOHA 2

Potom si tieto pravidlá navzájom prečítajte a spoločne pri každom pravidle vymyslite dôvod, prečo je dobré toto pravidlo dodržiavať a potom dôvod, prečo nás to láka toto pravidlo porušovať. Napíšte tieto dôvody na opačnú stranu svojej značky.

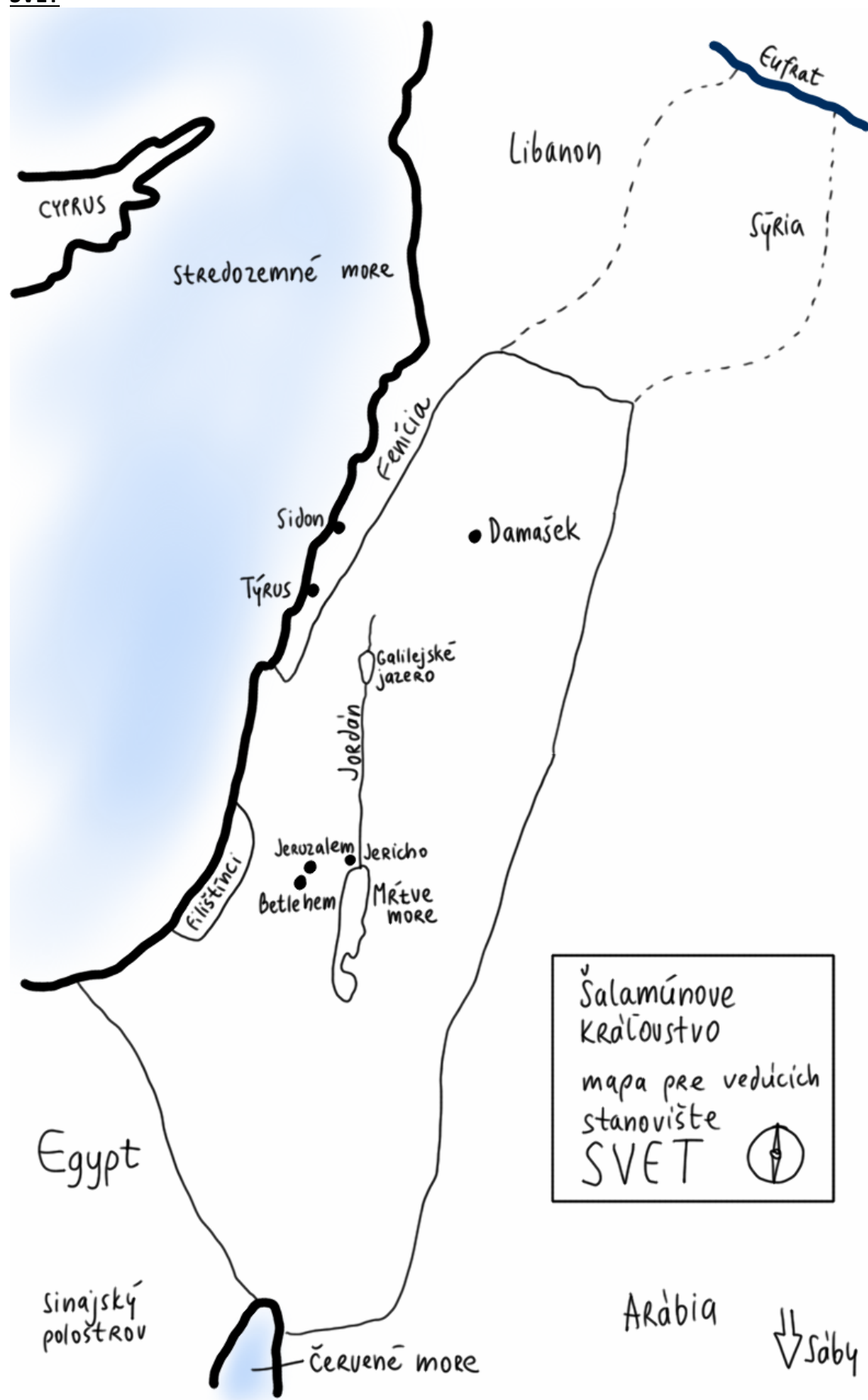
Nie vždy sa nám páčia pravidlá, ktoré musíme dodržiavať. Vždy si vieme nájsť dôvody, prečo by sme ich chceli/mali porušovať. Znamená to, ale, že dodržiavať dané pravidlá nie je dobré? Prečo nám ich naši rodičia/učitelia/iní dávajú? Dôverujeme im, že vedia, čo je pre nás dobré?

Bodovanie

Z kúskov penovej tyčky poskladajte veršík. Vašou úlohou je postaviť tento veršík do veže. Máte tri pokusy. V každom pokuse dostanete toľko bodov, koľko krúžkov ste dokázali na seba postaviť predtým než vám veža spadla. Spočítajte body zo všetkých troch pokusov. 1 krúžok - 5 bodov.

Inštrukcie pre vedúcich

SVET



SEN

Dávajte pozor! Na tomto stanovišti získavate body za múdre rozhodnutia. **Počas tohto stanovišta sa deti budú rozhodovať 3x - každé múdre rozhodnutie má hodnotu 50 bodov.**

ÚLOHA 1 - Jeden vedúci vezme vybraného dobrovoľníka preč od skupiny a dá mu na výber. Buď si môže vybrať, že dostane tri cukríky pre seba alebo dostane každý človek zo skupiny jeden cukrík, každý okrem dobrovoľníka, ktorý robí toto rozhodnutie. Ak sa rozhodne rozdať cukríky aj ostatným, vráťte sa do skupiny a rozdajte cukríky všetkým a nakoniec aj tomu, kto sa rozhodoval. Odmena za správne rozhodnutie.

Vyberte si jedného dobrovoľníka, ktorému dôverujete, že sa bude vedieť správne rozhodnúť. Tento dobrovoľník odíde s jedným vedúcim. Po návrate nemôže svojej skupine nič vysvetľovať.

ÚLOHA 2 - Ukážte deťom dve misky - v jednej budú chipsy, v druhej nakrájaná mrkva. Povedzte deťom, že sa ako skupina musia rozhodnúť, z ktorej misky si dajú malý snack. Musia spraviť spoločné rozhodnutie, nemôžu sa dohodnúť, že polovica skupiny si dá chipsy a polovica mrkvu.

Keď sa rozhodnú, porozprávajte si príbeh o Šalamúnovom sne:

1. Viete kto bol Šalamún?
2. Boh sa zjavil Šalamúnovi v sne a dal mu možnosť, že si môže priať jednu vec, ktorú dostane. Čo by ste si vy priali?
3. Viete, čo si vybral Šalamún?
4. Šalamún si neprial peniaze, ani smrť jeho nepriateľov, ani moc, iba múdrosť. Viete prečo? (deti hádajú). Aby vedel múdro vládnuť nad celým jeho kráľovstvom.

Sadnite si do kruhu. Spoločne s vedúcimi sa teraz pozriete na príbeh o Šalamúnovom sne. Je ale čas na drobné občerstvenie. Ako skupina sa rozhodnite, ktorú z dvoch možností, ktoré vám vedúci ponúka si vyberiete.

Porozprávajte sa so svojimi vedúcimi o Šalamúnovom príbehu. Na konci tohto rozhovoru dostanete opäť na výber medzi dvoma maškrtami.

Keď sa dorozprávate, zopakujte aktivítu s vyberaním snacku. Tentokrát je výber sladký. Nakrájané jabĺčka alebo čokoláda.

Bodovanie - Ak sa vybrané dieťa rozhodlo podeliť sa s cukríkmi s celou skupinou a ak si deti vybrali mrkvu a jablká, tak za každé toto rozhodnutie dostanú po 50 bodov.

SÚD

Prišli ste na súd. Aké je to byť obvinený?

ÚLOHA - Tu by to deti mali zvládnuť úplne samé. Treba im len pomôcť, aby sa zbytočne nehádali. Každá strana povie svoje dôkazy za/proti obvineniu len RAZ a sudca potom rozhodne. Pomôžte deckám, aby sa spravodlivo vystriedali. A dajte pozor, aby keď budete odchádzať, boli všetky obvinenia zase tam, odkiaľ si ich deti ťahali.

Vytiahni z krabice papier a rozhodni sa koho obviníš. Obvinený si môže vybrať obhajcu. Sudca, ktorého vyberie vedúci rozhodne po tom, ako si vypočuje obe strany.

Bodovanie - Keď sa všetci vystriedajú, jeden z vedúcich je Šalamún a prednesie deťom svoj príbeh.

“Ja som Šalamún. Za mojich čias byť kráľom znamenalo byť aj sudcom, takže za mnou často chodili moji poddaní s rôznymi obvineniami a prípadmi. Jedného dňa, ale prišli dve ženy s veľmi nezvyčajným prípadom. Obidve si v náručí priniesli svoje deti - bábätká. Jedna z nich tvrdila, že kým v noci spali, tá druhá priľahla svoje dieťa a ono prestalo dýchať. Keď to zistila, zobrala jej živé dieťa a vymenila ho za svoje mŕtve. Obvinená to samozrejme popierala a tvrdila, že mŕtve dieťa naozaj patrí tej žene, ktorá ho ráno našla a že ho v spánku priľahla sama.

Čo myslíte, deti, ako som mal tento prípad vyriešiť? Za každý napád nejakého riešenia dostanete 10 bodov. Kto vie, ako som to naozaj vyriešil, zatiaľ čakajte a nakoniec to poviete aj ostatným.”

Pomôžte Šalamúnovi s jeho prípadom. Za každý návrh na riešenie situácie môžete získať 10 bodov.

“Ako som to teda vyriešil? Prikázal som, aby priniesli meč a povedal som, že keď sa nevedia dohodnúť, komu by to dieťa malo patriť, najspravodlivejšie bude, ak ho roztneme na polovicu a každá si môže jednu polovicu nechať. Jedna matka s týmto návrhom súhlasila, no druhá povedala, nech si ho radšej nechá tá druhá, ale nech dieťaťu neublížujeme. To bolo pravá matka dieťaťa a tak som jej jej dieťa vrátil.”

SLOVÁ

Pošlite vždy dve deti po schodoch, aby pohľadali dve časti jedného príslovia. Každé z nich sa musí postaviť na jeden schod, ktoré podľa neho obsahuje správnu polku výroku a tretie dieťa toto príslovie spoločne prečíta a zapíše na papier. Po pospájaní všetkých šiestich sa skupina spoločne pokúsi priradiť k textom súradnice.

Správnosť svojich odpovedí si overte v Biblii vyhľadaním veršov podľa súradníc, ktoré ste dostali.

ÚLOHA 1

Na schodoch nájdete časti prísloví. Dokážete nájsť dvojice, ktoré spolu tvoria šesť rôznych prísloví? Ak sa vám podarí správne priradiť aj súradnice, ktoré k danému veršu v Biblii patria, dostanete bonusové body. (Táto úloha je veľmi ťažká, ale nesmiete pri nej používať Biblie!)

ÚLOHA 2

Na papieroch na stenách popri schodoch je napísaných pár Šalamúnových prísloví, ktoré sa medzi ľuďmi zachovali až dodnes, len ich ľudia časom trochu zmenili. Viete, akú majú podobu tieto príslovia dnes?

Bodovanie

Za každé správne vyriešené príslovie z úlohy 1 a 2 získate 10 bodov. Za správne priradené súradnice môžete získať tiež po 10 bodov za každú správnu odpoveď.

Správne odpovede Úloha 1 (schody)

Kto obrába svoje pole --- má dosýta chleba. (28:19a)

Kto sa snaží o spravodlivosť a láskavosť --- nájde život, spravodlivosť a česť. (21:21)

Ušľachtilý jazyk je stromom života --- avšak jeho prevrátenosť je duchovná skaza. (15:4)

Lebo Hospodin dáva múdrosť --- z Jeho úst je poznanie i rozvaha. (2:6)

Nevaď sa bez príčiny s človekom, --- ak ti neurobil nič zlé. (3:30)

Lenivec, choď k mravcovi, --- pozoruj jeho cesty, aby si zmúdrel. (6:6)

Úloha 2 (hlavolam)

Bez práce nie sú koláče.

"Pri každej drine býva zisk, ale kde sú len reči, tam je nedostatok." (14:23)

Ohýbaj ma mamko, pokiaľ som ja Janko, keď ja budem Jano, neohneš ma mamó.

"Vychovávaj chlapca ma počiatku jeho cesty, tak sa ani v starobe neodchýli z nej." (22:6)

Trpezlivosť ruže prináša.

"Trpezlivý je bohatý, .." (14:29a)

Kto druhému jamu kope, sám do nej spadne.

"Kto kope jamu, padne do nej, kameň sa privalí na toho, kto ho váľa." (26:27)

SÁBA

Viete, kde je Sába? Ak nie, stanovíte svet vám to prezradí. Ale v tejto chvíli o nej veľa nevieme.

ÚLOHA 1 - Dajte pozor, aby deti hádanky neodtrhli z miest, kde budú nalepené. Stopujte im 10 minút.

Ak chcete poznať príbeh, ktorý sa s týmto miestom spája, budete musieť vyriešiť hlavolamy, ktoré sú poschovávané v tejto miestnosti.

Bodovanie

Za každú vyriešenú hádanku získavate 10 bodov, na ich riešenie máte 10 minút.

ÚLOHA 2 - Po vyriešení hádaniek by mali mať kľúčové slová z príbehu. Spoločne by ich mali poskladať a porozprávať tak príbeh o kráľovnej zo Sáby. Niektorí ho možno budú poznať, vedúci sú tam najmä na korigovanie chýb a odpovedanie na otázky.

Po uplynutí tohto limitu máte za úlohu poskladať záhadný príbeh spojený s miestom, ktoré sa volá Sába.

SPOJENECTVO

Vitajte spojenci!

Šalamú chce upevniť svoje kráľovstvo a rozšíriť svoj vplyv na okolité krajiny. Šalamún je múdry, má svoj plán. Ale skúsme mu pomôcť.

Vidíme tu Šalamúnove kráľovstve v strede (žlté), a okolo sú rôzne kráľovstvá (farebné). Pozrite sa, čo majú okolité kráľovstvá zaujímavé?

(deti by si mohli všimnúť, že na susedných kráľovstvách stojí kráľ, princezná a niečo, s čím sa dá obchodovať, skúsime ich smerovať k tomu, aby navrhli, že vplyv môže zabezpečiť obchodovaním)

Dobre, poďme s okolitými kráľovstvami obchodovať. Každý si môže vybrať jedno kráľovstvo. Dostanete kocku a hodíte. Šalamún tiež hodí kockou. Ten, kto hodí rovnaký počet ako Šalamún, predá mu svoj tovar. Zopakujeme niekoľkokrát.

Ideálne dovtedy, kým Šalamú “nakúpi” všetok tovar.

Čo teraz?

Zabezpečí mi obchod trvalý mier? Ešte by som mohol k tomu využiť jeden spôsob. Čo by ste navrhli Šalamúnovi?

Šalamún si vyberie ľubovoľného kráľa (dieťa), podá mu ruku a povie: Uzatváram s tebou dohodu o tvalom mieri, o tom, že budeme spolupracovať a nebude medzi nami vojna. Ako záruku tejto zmluvy si chcem zobrať tvoju dcéru za ženu.

Keď sa toto udeje, premiestnime princeznu k Šalamúnovi a farebné kráľovstvo otočíme, takže teraz bude tiež žlté.

Postupne to urobíme so všetkými kráľovstvami.

To bola skvelá stratégia. teraz mám záruku, že nikto nenapadne moje kráľovstvo. Veď kto by chcel ohroziť život svojej dcéry?

No šťastie je vrtkavé, hodme teraz všetci kockou, lebo bodový zisk závisí od toho, čo hodíme.

Body sčítajte a vynásobte dvoma.

Otázka na záver: Čo získal Šalamún spolu s princeznami - svojimi ženami? Bolo to dobré alebo zlé? Dozviete sa na stanovišti “Sochy”.

SOCHY

Vitajte na stanovisku sochy.

Prečítajte si pravidlo, ktoré Pán Boh dal Šalamúnovi:

Pán Boh mal dôvod, prečo Šalamúnovi toto pravidlo dal. Otočte štvorček naľavo a tento dôvod si prečítajte.

Myslíte, že Šalamún Pána Boha poslúchol? Nie. Šalamún si našiel svoj dôvod, prečo toto Božie pravidlo porušiť. Rozhodol sa, že sám vie, čo je pre neho dobré. Otočte štvorček napravo a prečítajte si Šalamúnov dôvod.

Šalamún sa rozhodol dôverovať svojej vlastnej múdrosti a spoľahol sa, že sám lepšie vie, čo je pre neho a jeho krajinu dobré.

ÚLOHA 1 - Každému dieťaťu rozdajte jednu značku zákaz vjazdu a červenú farbičku. Povedzte im, aby si vyfarbili okrajový krúžok a napísali svoje pravidlo.

Vezmite si pripravené značky zákazov. Každý si na svoju značku napíše nejaké pravidlo, ktoré máte doma/v škole/v kostole.

“Nemal by si...”

ÚLOHA 2 - Do kruhu nech si všetci prečítajú svoje pravidlá, pri každom sa zastavte a diskutuje o tom, prečo nám toto pravidlo niekto dal - na čo nám je a potom o tom, prečo nás to tak láka toto pravidlo porušiť. Otočte si značku, rozdeľte ju na polovicu a na tieto polovice tieto dôvody napíšte.

Potom si tieto pravidlá navzájom prečítajte a spoločne pri každom pravidle vymyslite dôvod, prečo je dobré toto pravidlo dodržiavať a potom dôvod, prečo nás to láka toto pravidlo porušovať. Napíšte tieto dôvody na opačnú stranu svojej značky.

Nie vždy sa nám páčia pravidlá, ktoré musíme dodržiavať. Vždy si vieme nájsť dôvody, prečo by sme ich chceli/mali porušovať. Znamená to, ale, že dodržiavať dané pravidlá nie je dobré? Prečo nám ich naši rodičia/učitelia/iní dávajú? Dôverujeme im, že vedia, čo je pre nás dobré?

Bodovanie - Najprv spolu poskladajte veršík na zemi, aby ste si ho prečítali a potom ho poskladajte do veže. Nemáte žiadne testovacie pokusy, vždy keď vám veža spadne, pokus skončil. Zrátajte počet koliesok, ktoré na sebe stáli pred tým než veža spadla. Máte tri pokusy.

Z kúskov penovej tyčky poskladajte veršík. Vašou úlohou je postaviť tento veršík do veže. Máte tri pokusy. V každom pokuse dostanete toľko bodov, koľko krúžkov ste dokázali na seba postaviť predtým než vám veža spadla. Spočítajte body zo všetkých troch pokusov. Jeden krúžok - 5 bodov.

Spoločný záver – Stavba

Biblický text: 1.Kráľov 5:15-32, 6:1-38, 7. kapitola

Na záverečnú aktivitu sa všetky skupiny opäť stretnú v spoločnej miestnosti, stále ale ešte sedia po skupinách. Pripravujú sa na nákup surovín na stavbu chrámu. Suroviny si budú môcť kupovať za peniaze, ktoré získali na jednotlivých stanovištiach.

V jednej časti miestnosti sme vytvorili veľký obchod so surovinami, ktoré tvorili pozbierané prázdne krabice od rôznych vecí (krabičky od čaju, od liekov, od topánok, plechovky, jenga kocky...). Tieto sme roztriedili podľa veľkosti a zaradili ich do jednotlivých kategórií surovín.

	materiál	
1	Drevo malé	20
2	Drevo	30
3	Dosky	70
4	Stĺpiky	50
5	Väčšie stĺpiky	80
6	Tehly	100
7	Strecha	100
8	Drahokamy	200/4ks
9	Zlato	300
10	Základová doska	500
11	Kameň	1000

Deti si svojimi peniazmi nakúpili toľko surovín, koľko si mohli dovoliť a potom si každá skupina postavila svoju verziu Šalamúnovho chrámu.

Nakoniec sme ale zistili, že tie chrámy, ktoré si môžu deti zo svojich surovín postaviť sú nejaké malé a ten Šalamúnov charm bol predsa najväčší a najimpozantnejší a tak sme sa rozhodli všetky suroviny spojiť a postaviť jeden veľký Šalamúnov chrám.

Po postavení chrámu môžu nasledovať ručné práce alebo voľné hry, podľa toho, koľko máte času a akú činnosť vaše deti preferujú. Inšpirácie na ručné práce nájdete na nasledujúcich stranách.

Hry a ručné práce

Pri téme stavby chrámu môžeme využiť všetky konštrukčné hry a ručné práce, ktoré vás napadnú. Tu je niekoľko námetov.

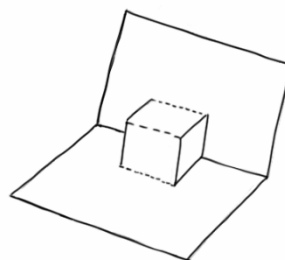
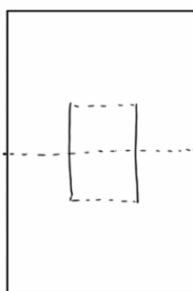
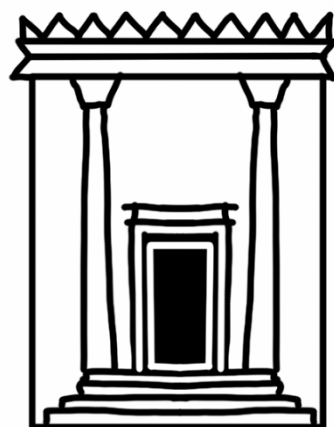
HRY

Lego a podobné stavebnice, drevené kocky, Jenga veža, spájacie prvky Makedo

RUČNÉ PRÁCE

Otvárací pozdrav

Potrebuje: výkres, nožnice, obrázok chrámu, biblický veršík, farebné papiere a farbičky



pozadie
dokreslíme
alebo
nalepíme

Ozdobné CD

Potrebuje: staré CD, zvyšky farebných priadzí

Na staré CD si najprv pripravíme osnovu na tkanie, podľa šikovnosti detí si vyberieme počet priečných priadzí, ale vždy ich musí byť nepárny počet. Potom začneme tkať a striedame rôzne farby, aby sme výzdobu mali čo najpestrejšiu.



Prílohy k hre Spojenectvo:

Potrebuje: vytlačené obrázky figuriiek, plastové vrchnáky v rôznych farbách

Vystrihnite figúrky, zalaminujte a prilepte na vrchnáky tak, že každé kráľovstvo bude mať inú farbu. Princeznu a modlu zalaminujte/prilepte na jednu figúrku.

Prílohy nájdete na najbližších stranách v poradí králi, princezny, modly, tovar.

