

## **TÁBOROVÁ HRA – Putujeme se sv. Pavlem**

Cíl: Seznámit děti s misijními cestami sv. Pavla

Hlavní myšlenka:

Lidé z různých národů se sešli na jedné lodi, aby navštívili místa, kde působil sv. Pavel. Kromě námořníků jsou zde lodní důstojníci (vedoucí), lodní kuchař, ekonom, lodní lékař, lodní kaplan a velitel plavby. Návštěvníci na táboře jsou označováni jako trosečníci. Společným stejnokrojem je pro všechny rovnoramenný plátěný šátek, který se váže kolem krku. Členové jednoho národa (družstva) mají okraj šátku barevně odlišený od ostatních. Provozní pracovníci lodi mají šátek bez barevného okraje. Na šátek se umísťují lodičky za plnění úkolů. Námořníci soutěží o zlaté, stříbrné a bronzové misijní kříže. Misijní kříž je napodobeninou misijního kříže, který uděloval papež na Světovém misijním kongresu v Římě na konci října 2000. Jedná se o papírový křížek velikosti 10-15 cm, na který je nalepen menší kříž z pytloniny. Nosí se na krku a je podle místa umístění nastříkán zlatou, stříbrnou nebo bronzovou barvou.

Pomocná literatura: Písmo svaté – Skutky apoštolů, Pohlednice od Pavla, časopis Duha – Cestování s apoštolem Pavlem, Seznamte se: Apoštol Pavel, mapa Cesty apoštola Pavla, nástěnná mapa k danému tématu

### **1. DEN**

- příjezd, ubytování;
- seznámení s tématem tábora;
- vypracování táborového řádu (děti za korekce vedoucích),

seznámení se systémem odměn a získávání lodiček;

- seznámení s rozvrhem dne;
- vyvěšení táborového kalendáře;
- vyvěšení velkých archů (Zed' nářků – děti anonymně zapisují své stesky, stížnosti

apod., Zed' radosti a chvály – děti anonymně zapisují, z čeho mají radost);

- rozdělení dětí do družstev (děti si vymýšlí, odkud jsou, svůj pokřik, rozdílejí úkoly

v družstvu – např. mluvčí, zapisovatel atd.)

- vedoucí dostávají pro své děti tzv. obálky cti, kam se bez vědomí dětí každý večer

zapisují jejich dobré skutky.

### **2. DEN**

(Sk 9,1-30)

Aktivita: Pavel se dověděl jen nejasné informace o jakýchsi křesťanech...

## **Portrét na povel**

Provedení: Vedoucí diktuje svému družstvu fyzické rysy nějaké postavy. Děti dle návodu malují. Např. je to muž, má plnovous, krátké vlasy, velké brýle,... Některé družstvo maluje muže, jiné ženu, další chlapce, jiné děvče. Hotová díla se zavěšují na provázek do společné místnosti a tvoří s námi společenství.

Pomůcky: čtvrtky na kreslení, fixy, pastelky apod.

Pavel se seznamuje s mnoha novými lidmi...

## **Rýmy na jména**

Provedení: Všichni účastníci plavby hledají rýmy na vlastní jména, které je nějak charakterizují. Rýmy se píšou na menší čtvrtky, které si každý vyzdobí, a pak zavěsí do společné místnosti.

Pomůcky: papír, psací a kreslicí potřeby

Pavel chce najít co nejvíce těch, kteří znají Pána Ježíše,

ale oni se jej bojí...

## **Pronásledovatel**

Provedení: Hráči utvoří kruh. Po vysvětlení průběhu hry se jeden stává pronásledovatelem. Za naprostého ticha si vyhlédne oběť a začne se k ní pomalu přibližovat. Oběť se dívá upřeně do očí a pantomimicky naznačuje, jak se jí zmocní. Oběť se snaží zachránit mrknutím na jiného spolužáka. Záchrana je dokončena, když vybraný hráč, na kterého oběť mrkla, zavolá její jméno. Pokud to nestihne, pronásledovatel položí oběti ruce na ramena a ta se stává novým pronásledovatelem.

Obměna: pronásledovatelé jsou dva, pak čtyři, ...

Hodnocení: Vyhrává družstvo, které má nejvíce „svobodných lidí“.

Pavel hledá křesťany...

## **Pexeso**

Provedení: V lese nebo na louce rozmístíme třikrát více párů pexesa než je hráčů. Úkolem je najít co nejvíce dvojic. Jeden hráč může mít v ruce jen jednu kartičku, ke které hledá dvojici. Hotovou dvojici ihned odnáší svému vedoucímu.

Hodnocení: Vyhrává družstvo, které najde nejvíce dvojic.

Pomůcky: pexeso

Mezi lidmi, s kterými se Pavel seznamuje,

jsou i apoštolové. Často vyplouvají lovit ryby.

### **Výroba sítě**

Provedení: Z kousků vlny družstva vyrábějí síť.

Pomůcky: vlna, šňůrky, provázky apod.

Hodnocení: Kdo za předem stanovený časový úsek udělá lepší síť.

### **3. DEN**

(Sk 11,25-27; Sk 13,1-12)

Pavel se svým doprovodem se často musel živit prací vlastních rukou. Byly mu dobré všechny dříve nabyté dovednosti.

### **Dovednosti**

1. Přepalování provázků (počítá se počet použitých sirek)
2. Najít na mapě určité místo (na čas)
3. Přinést co nejrychleji věc, která připomíná loď (na čas)
4. Změřit a co nejvěrněji zakreslit mapu místa, kde se nacházíme (přesnost, čas)
5. Pamatovat si co nejvíc čísel po sobě (přesnost, čas)
6. Deset různobarevných fixů složit podle (ted' už zakrytého vzoru)
7. Proti sobě stojí po jednom zástupci ze dvou družstev. Mezi nimi na stole leží

dvacet fixů. Hráči postupně odebírají fixy (maximálně pět). Prohrává,

kdo vezme poslední fix.

Kouzelníkovi bylo divné, že se víra tak rychle šíří. Jeden

od druhého ji přijímal. Kouzelník, který byl proti,

onemocněl. Byl sám, ostatní si pomáhali.

### **Epidemie**

Provedení: Družina se nakazí záhadnou epidemií. Je třeba dojít co nejdříve do tábora

pro léky. Děti jsou odvedeny na určité místo, kde se seznámí s hrou.

Potom si losují druh postižení:

Slepí – nevidí, mají šátek přes oči

Chromí – mají svázané kotníky a kolena

Němí – mají šátek přes ústa a nemluví

Ochrnutí na rukou – mají šátky svázané ruce, jimiž nehýbou

Děti si v družstvu mají pomáhat tím, co mají zdravé.

Pomůcky: šátky

Hodnocení: čas

Lidé se chtějí co nejvíce dovědět o novém učení,

kteřé dává naději.

### **Cizí zpráva**

Provedení: Každé družstvo si v lese vyznačí své území včetně vlastního vězení. Na svém území má rozmístěny lístečky se zprávou. Na kartičce je vždy jen jedno slovo. (Každé družstvo má jinou zprávu. Zprávou je jedna věta z Velepísně – 1 Kor 13). Úkolem každého družstva je bránit vlastní území a zjistit zprávu jiného kmene. Na kartičky není dovoleno sahat, je třeba si zapamatovat slova a utvořit z nich zprávu. Pokud je někdo přistižen na cizím území, je umístěn do vězení na dobu, než je zajata třetí osoba.

Pomůcky: zprávy na kartičkách, družstva mají papír a tužku, které používají pouze na vlastním území

Hodnocení: přesnost zprávy, čas

### **4. DEN**

(Sk 13,13-52; Sk 15,1-35)

...putovali a putovali...

### **Strkaná**

Provedení: Na louce rozmístíme podložky cca 30 x 40 cm. Má jich být dvakrát více, než je dětí. Jsou od sebe vzdáleny asi 1 krok. Na podložky se děti rozestaví. Mohou stát na jedné nebo na dvou podložkách. Po zahájení hry

se všichni snaží přinutit okolní hráče, aby se dotkli země mimo podložku.

Kdo tak učiní, vypadává. Hráči se mohou strkat a stahovat.

Pomůcky: podložky

Hodnocení: Kdo zůstal, vyhrál.

Pavel byl kamenován...

### **Nesrozumitelný text**

Každé družstvo dostane text, v němž jsou písmena nahrazena čísly. Úkolem je co nejrychleji zprávu rozšifrovat.

Provedení: Na louce nebo v místnosti jsou rozmístěny krabičky od sýru označené

číslly. Do těchto krabiček vhazují zástupci družstva šišky nebo kamínky.

Trefí-li se, dozví se, jaké písmeno se pod číslem ukrývá.

Pomůcky: krabičky s čísly a písmeny, kamínky, šišky, zašifrovaný text, tužka pro

každé družstvo

Skupina doprovázející Pavla držela při sobě.

### **Monstrum**

Provedení: Každé družstvo má vytvořit jedno živé monstrum, které se může dotýkat

země jen omezeným počtem končetin (počet končetin se rovná počtu členů mínus dvě). Toto monstrum musí překonat vzdálenost, alespoň pět metrů.

Rozpadne-li se, jde zpět na start.

Obměna: členové skupiny mají zavázané oči, nesmějí mluvit apod.

## **5. DEN**

(Sk 16,6-40)

Ti, co Pavla poslouchali, stále přicházeli a odcházeli...

### **Kdo chybí?**

Provedení: Všichni stojí v rozestupech na hřišti, louce nebo lesní mýtině. Vedoucí je

vyzve, aby si dřepli, zavřeli oči a zakryli obličej. Potom vedoucí schová

jednoho z hráčů pod deku. Ostatní hráči pak mají uhodnout, kdo se skrývá pod dekou.

Obměna: Jeden z hráčů odejde tak daleko, aby skupinu neviděl ani neslyšel. Jeden ze skupiny se mezitím ukryje. Přivolaný hráč má do třiceti vteřin říci, kdo chybí. Zjistí-li to včas, vyhrává, v opačném případě je vítězství na straně ukrytého.

Pomůcky: deka

Lidé přicházeli za Pavlem a nechávali se pokřtít.

### **Křest'an**

Provedení: Všichni hráči si zaváží oči a pohybují se v daném území. Jednoho z nich vedoucí vybere a stanoví ho jádrem oné mocné síly. Jeho úkolem je zůstat stát a mlčet. Ostatní hráči se pohybují, nemluví a snaží se tuto sílu dotykem objevit. Dotkne-li se hráč hráče, zeptá se: „Křest'an?“ Není-li to hledaná síla, odpoví dotyčný stejným slovem: „Křest'an.“ Dotkne-li se někdo vybraného hráče, tento neodpovídá a dotknuvší se hráč se připojí a také už nemluví. Hra končí, až se všichni hráči stanou součástí oné nádherné síly.

Pomůcky: šátky, bezpečný vymezený prostor

Pavel uzdravil služku z moci zlého ducha, ale protože její páni tím přišli o zisk, byl uvězněn.

### **Gordický uzel**

Provedení: Všichni hráči stojí v těsném kruhu, dotýkají se rameny. Zavřou oči, předpaží levou ruku a uchopí za ruku někoho jiného. Totéž provedou druhou rukou. Vzniká uzel. Úkolem hry je rozmotat jej, aniž by se hráči museli pustit.

Obměna: Při větším počtu hráčů se vytvoří dvě skupiny, které soutěží o co

nejrychlejší rozpletení.

Po zeměměření byly některé budovy hodně poničené.

### **Živé stavby**

Provedení: Účastníci se na chvíli stanou architekty. Rozdělí se do skupin asi po pěti osobách. Úkolem je vytvořit ze svých těl konstrukci, ve které se všichni musí vzájemně dotýkat některou částí těla. Důležité je, aby základními stavebními díly byla těla všech zúčastněných hráčů.

Hodnocení: čas, kvalita, nápaditost

Z poničených staveb bylo třeba vynášet raněné...

### **Ubývající zátěž**

Provedení: Vymezíme krátkou trať, přes kterou musí být každý člen skupiny přenesen ostatními.

Hodnocení Čas, který uplyne, než se celé družstvo přenese.

## **6. DEN**

(Sk 17,1-34; Sk 17,1-23; Sk 19,1-40)

Pavel stále cestuje z místa na místo.

### **Stěhovací vůz**

Provedení: Vedoucí shromáždí u startu několik lehkých, ale neskladných předmětů, např. deset rovných umělohmotných misek nebo stoh krabic apod. Je určena trasa, jejíž start a cíl je v jednom místě. Celé družstvo se shromáždí na startu a začíná běžet čas. První závodník posbírání předmětů, oběhne s nimi trať, předá je dalšímu a ten udělá totéž. Čas běží i ve chvíli, kdy závodník náklad rozsype a sbírá jej. Zastavuje se až ve chvíli, kdy poslední závodník doběhne i s nákladem do cíle.

Obměna: V horkém počasí je možné nosit na sobě několik misek

naplněných vodou.

Hodnocení: čas

V Korintu vyráběl Pavel s Akvilou a Priscilou stany.

Potřeboval k tomu šikovné ruce.

### **Zkouška hbitých rukou**

Provedení: Na rovnou zemi je položeno deset šišek v řadě ve vzdálenosti asi 10 cm od sebe. Hráč vezme do ruky jedenáctou šišku, vyhodí ji do výšky, sebere několik šišek z řady a ještě stihne chytit padající šišku. Pokud nechytí vyhozenou šišku, nepočítají se žádné další sebrané.

Hodnocení: soutěž jednotlivců i družstev v počtu získaných šišek

Pomůcky: 11 šišek na družstvo

Pavlovo hlásání postupovalo pomalu...

### **Pět pařezů**

Provedení: Před každé v zástupu stojící družstvo rozmístíme pět podložek vzdálených od sebe asi 3 metry. Každý závodník má v ruce tři šišky. Jimi se trefuje do první podložky. Pokud se mu to alespoň jednou povede, sesbírá své tři šišky, postaví se na první podložku a hází na druhou. Z ní pak na třetí atd. Pokud už první hráč stojí na druhé podložce, smí druhý hráč začít házet na první podložku. Pokud je hráč nešika, hází tak dlouho, než se mu to povede, a celé družstvo tak zdrží.

Hodnocení: čas

V EfeZu se prodávaly napodobeniny chrámu pohanské

bohyně Artemis...

### **Výroba domečků**

Provedení: Na kostru z ustřížených PET lahví lepíme pomocí tapetového lepidla nebo škrobu kousky novin. Poslední vrstva je z bílého tenkého papíru. Po důkladném zaschnutí si děti domečky vybarví temperovými barvami.



Pomůcky: části PET lahví, noviny, časopisy, škrob nebo tapetové lepidlo, tempery, štětce, poměrně hodně času (i několik dní) na důkladné zaschnutí

## 7. DEN

(Sk kapitoly 20-26)

Mladík usnul a vypadl z okna, ale Pavel ho vrátil k ostatním. Také my vrátíme předmět k tomu, aby mohl sloužit...

### **Poznej předmět**

Provedení: Ve vymezeném prostoru se schová předmět, který si děti před tím poslepu ohmataly. Jejich úkolem je poslepu předmět najít mezi dalšími podobnými.

Časový limit je 5 minut.

Hodnocení: čas

Pomůcky: šátky, různé předměty, jako např. mýdlenka, svíce, baterka apod.

Pavel se loučil s věřícími. Napomínal je: "Buďte bdělí."

### **Poznej správný hlas**

Provedení: Z každého družstva je vybrán jeden hráč, kterému se zaváže oči. Je postaven na start slalomové dráhy. Jeho vedoucí stojí v cíli a má za úkol slovně navigovat nevidomého. Hráč musí vybrat z povelů jen ten, který mu dává jeho vedoucí.

Hodnocení: čas, pozor na bezpečnost

Židé Pavla nechtějí.

### **Kohoutí zápasy**

Provedení: Na hřišti nebo na louce se vyznačí dvě středové čáry. Mezi ně se postaví hráči dvou družstev. Na daný pokyn se všichni postaví na jednu nohu a uchopí se za své lokty. V tomto postoji se snaží protivníky vytlačit mimo vyhrazené území.

Hodnocení: vyhrává družstvo, které zůstane ve vymezeném prostoru

Židé chtěli Pavla usvědčit ze zla. Hledali proti němu důkazy...

### **Hledání barevných papírků**

Provedení: Ve vymezeném prostoru jsou rozmístěny malé bílé čtverečky, na kterých je zřetelná barevná tečka. Počet barev odpovídá počtu hrajících družstev. Každé družstvo má za úkol najít pouze určitou barvu.

Hodnocení: čas

Pomůcky: bílé papírové čtverečky s barevnými puntíky

Židé chtěli, aby byl Pavel jako oni...

### **Dělej, co říkám**

Provedení: Všichni hráči sedí kolem stolu, na který položí své ruce. Vedoucí vysvětluje hru. Ukazuje to, co říká, např. ruce pod stůl, pravou ruku nahoru atd. Připomene hráčům, že mají dělat to, co říká. Pak začíná hra, při které ale může vedoucí něco jiného říkat a něco jiného dělat. Kdo udělá gesto vedoucího, které neřikal, vypadává.

Hodnocení: vyhrává družstvo, které má nejméně vyloučených

Soudci si posílali Pavla od soudu k soudu...

### **Ruce na stůl**

Provedení: Hráči sedí kolem velkého stolu. Pod stolem putuje mince z ruky do ruky, ale tak, aby nebylo poznat, kdo ji má. Po povelu vedoucího „ruce na stůl“, všichni hráči položí ruce na stůl. Vybraný hráč z jednoho družstva vždy hádá, u koho je mince.

Pomůcky: drobná mince

Hodnocení: kdo uhodne, získává pro své družstvo bod

Pavel s druhými putuje krajinou ve dne i v noci...

### **Chůze poslepu**

Provedení: Na louku zapícháme do země PET láhve a vytvoříme tak slalomovou cestu. Necháme děti, aby si trať několikrát prošly. Pak tutéž trať procházejí se zavázanýma očima. Soutěžit mohou jednotlivci i družstva.

Pomůcky: PET láhve, šátky na oči – pozor na bezpečnost

Hodnocení: přesnost, čas

Pavel naslouchá slovům žalujících...

### **Kolik jich přešlo**

Provedení: Jeden hráč se zavázanýma očima odhaduje, kolik spoluhráčů kolem něj přešlo. Přitom spoluhráči se mohou nést nebo jinak mást nevidoucího.

Pomůcky: šátky

Hodnocení: přesnost odpovědi

## **8. DEN**

(Sk kapitoly 27–28)

Pavlova loď se ocitá v bouři...

### **Závody lodiček**

Provedení: Můžeme použít lodičky ze skořápek nebo papíru, které umístíme do bazénku, velkého umyvadla, potoka apod. Pro zpestření do nich můžeme vložit malé zapálené svíčky. Děti se snaží foukáním svou lodičku dopravit ze startu do cíle.

Pomůcky: lodičky, svíčky, voda

Hodnocení: čas

Pavel se dostal s ostatními na Maltu. Tamní

obyvatelé se o trosečníky starali...

### **Chut'ovka**

Provedení: Do malých papírových sáčků označených číslem sypeme sůl, do jiných

cukr, do dalších vitacit, sušené mléko apod. Takto připravené schránky rozmístíme na stromy v lese. Děti každého družstva jsou k sobě svázány šátky, aby musely postupovat společně. Každé družstvo má za úkol vypsat na papír čísla sáčků, ve kterých po ochutnání našly předem zadanou látku, např. první družstvo vypisuje pouze čísla sáčků, ve kterých je cukr.

Pomůcky: papírové sáčky, látky k ochutnávce, šátky, připínáčky nebo provázek, papír a tužku pro děti

Hodnocení: správnost odpovědi, čas

V krajině jsou jedovatí hadi.

### **Pozor, had!**

Provedení: Jeden z obratných hráčů se stane hadem v prostoru o velikosti asi poloviny volejbalového hřiště. Na začátku hry had leží na břiše a odpočívá. Hráči chodí nebojácně kolem něho, mohou se ho i dotknout. Had se může občas vymrštit (kolena a jedna ruka musí zůstat na zemi) a uštknout, tj. dotknout se některého z obcházejících. Ten se pak také stává hadem.

Hodnocení: vyhrává družstvo, které má v daném časovém limitu co nejméně uštknutých

Pavel byl uštknut zmijí.

### **Uštknutí**

Provedení: V každém družstvu je jeden z členů nenápadně, ale viditelně, označen lihovým fixem. Všichni se pak v určitém čase procházejí ve vymezeném prostoru a snaží se v naprosté tichosti zjistit, kdo je ten uštknutý.

Po uplynutí času každý hráč napíše svůj tip na papír.

Pomůcky: lihový fix; pro děti: tužka, papír

Hodnocení: správnost odpovědi