



VELIKA IGRA

Odkrij lepo v tebi

Namen igre

Poudariti pomen skrbi za prisotnost Jezusa v nas in med nami preko vadenja kreposti in bega pred naglavnimi grehi. Kakor je naredila Marija med begom v Egipt, je za gen3 bistveno "rešiti Jezusa" in ga varovati, da bi lahko rasel in se krepil v njih in med njimi. Gen3 so v svetu, a ne od sveta in zato se obvezujejo hoditi proti toku v svojem vsakdanjem življenju, tako da črpajo iz življenja evangelija. Ko živijo kreposti, ki so praktično povzete v ljubezni, in s tem, da imajo Jezusa med njimi, se bodo lahko uprli vsakemu napadu.

V tej igri smo izbrali štiri naglavne grehe in štiri kreposti, ki so tem nasprotje.

- napuh-ponižnost
- lakomnost-velikodušnost
- nečistost-čistost
- jeza-potrpežljivost

Ti grehi in kreposti odgovarjajo shemam za formacijo, namenjenim otrokom v starosti od 9 do 12 let za leto 2017/2018. Najdemo jih na spletni strani <http://assistentigen3.focolare.org/>.

Priporočljivo je, da se gen3 vključijo v igro s predhodnim poznavanjem teh shem.

Priprava

Začrtamo štiri velika območja: kraljestvo napuha, lakomnosti, nečistosti in jeze.

V vsakem delu je upravnik, 'šef greha', preoblečen in napravljen tako, da je čim bolj podoben alegorični živali naglavnega greha, ki ga mora predstavljati. Vsak šef greha ima lahko pomočnike, ki lahko pripravijo eno ali več prizorišč, ki čim bolj zvesto prikažejo ta greh, posodobljen na resničnost, ki jo živijo gen3.

Potek

Gen3 se razdelijo na 8 ekip. Vsaka ekipa bo morala potovati skozi štiri kraljestva grehov in vsako kraljestvo se bo moralo soočiti z drugo ekipo, da bi pridobilo točke-kreposti.

Dve ekipi, ki se izzoveta, prideta v kraljestvo greha, v katerem šef greha skupaj s svojimi pomočniki pripravi govor ali prizor. Potem obema ekipama predlaga **izziv**.

Ekipa, ki zmagava v izzivu, ima pravico, da prva odgovarja na vprašanje **kviza**. Če ne odgovori pravilno, možnost odgovora dobi druga ekipa. Z vsakim točnim odgovorom ekipa pridobi točko-krepost, ki jo predstavlja kupon z risbo. Izzvani sta lahko večkrat, za vsako vprašanje iz kviza. Vprašanja iz kviza so zajeta iz nekaterih dogodkov iz evangelija, zato si lahko gen3 pred odgovorom pomagajo tako, da preberejo svetovani odlomek iz evangelija.

Predlagana vprašanja za kviz so samo nasvet, lahko pripravite drugačna vprašanja.

Kuponov, ki predstavljajo točke-kreposti, ne izročijo takoj ekipi, ampak šele tedaj, ko bo šef grehov postal šef kreposti. Ko bo namreč konec vprašanj v kvizu, **bosta morali ekipi preobraziti šefa grehov v šefa kreposti**. Takrat bosta dobili kupone-kreposti, ki sta jih pridobili med igro. To morata storiti tako, da "prepričata" šefa grehov s svojimi izkušnjami. Obe ekipi lahko organizirata **prizorček, ki pove**

izkušnjo enega izmed njih v življenju kreposti, ki je v nasprotju s kraljestvom greha, v katerem sta ekipi. Na primer: v kraljestvu jeze morajo prikazati izkušnjo, vezano na potrpežljivost). Po izkušnji se šef grehov pretvori v šefa kreposti, odstrani preobleko, v katero je bil oblečen. Tedaj lahko ekipi prejmeta kupone-kreposti, ki sta jih nabrali med igro. Poleg tega šef-kreposti izroči vsaki ekipi **del sestavljanke**.

Ko se obe ekipi oddaljita, se animator znova obleče v šefa greha in sprejme naslednji dve ekipi.

Ko ekipe obidejo vsa štiri kraljestva, se dobijo skupaj in združijo dele sestavljanke, prejete med igro. Sestavljanke predstavlja prizor, ko Marija beži v Egipt. Sliko lahko uporabite kot izhodišče za kratek premislek o tej etapi na Marijini poti.

Na koncu je nagrajena ekipa, ki je prejela največ kuponov-kreposti.

Izzivi za različna kraljestva

Lakomnost/velikodušnost: »Svečano darilo«



Vsaka ekipa se postavi v dve vrsti, druga nasproti druge. Vsak otrok ima v roki trak, s katerim "zaviti" s pentljo otroka pred seboj. Zmaga ekipa, ki bo prva uspela "zaviti" vsakega igralca in ga pokriti čim bolj s trakom.

Jeza/potrpežljivost: »Nikoli popustiti!«



Vsaka ekipa ima na razpolago štiri palice, postavljene v obliki #, in žogo, ki jo morajo prinesiti do konca poti, ne da bi padla na tla. Med potjo so različne ovire. Ko žoga pade, postavijo palice na tla, nanjo postavijo žogo, in nadaljujejo pot tam, kjer so jo prekinili. Zmaga ekipa, ki prva prinese žogo do cilja.

Napuh/ponižnost: »V koži drugih«



Oblečejo se v čudna oblačila, ki so jim napoto. Primejo se za roke in ne da bi se ločili, je treba z dvema holahopkama iti od prvega do zadnjega otroka. Zmaga tisti, ki to stori v najkrajšem času.

Nečistost/čistost: »Poslušati tisti glas«



Enemu iz ekipe zavežejo oči, drugi del ekipe ga mora pripeljati do cilja, ne da bi se ga dotaknili, ampak mu povedo, kako naj gre, na glas.

Ideje za predstavitev različnih kraljestev

Animator, ki je šef grehov in predstavlja **NAPUH**, je oblečen v pava: sprehaja se in se oglašja na vse mogoče načine, ves čas se ogleduje, govori domišljavo in nečimrno, dviga se od tal. Prikažejo se lahko prizori prevzetnosti v raznih okoljih: v šoli, ko se sošolec važi, da je prvi v razredu; doma, ko nekdo pretirano skrbi za svojo zunanost, s tem, da je preveč časa pred ogledalom; na ulici s prijatelji, ko se baha, da ima podpisano obleko, novejši mobilnik, bolj moderen nahrbtnik ...

Animator šefa greha **LAKOMNOSTI** je kot alegorična žival, ki nosi na ramenih veliko vrečo, kroži po svojem kraljestvu, zbira s tal vse, kar medtem izgubi iz vreče. Prebivalci kraljestva prihajajo iz odhajajo iz trgovskega centra z velikimi kuvertami, polnimi vsega mogočega, dolgo si ogledujejo izložbe, ne zanima jih revež, ki prosi miloščine. Tudi med seboj tekmujejo in pogosto hočejo zase: »To je moje!«

Kraljestvo **NEČISTOSTI** je lahko pod drevesom, skriva se za rjuho, postavljeni v obliki šotora, z napisi: »Prepovedano mladoletnim« itn., revijami, posejanimi po travi, tudi glasba je temu primerna ... Šef greha pogleda iz svojega brloga samo z glavo, ima obliko črva z radarjem na glavi. Tudi njegovi pomočniki imajo radarje in so na mejah svojega kraljestva. Pritegniti hočejo radovednost gen 3, vabijo jih na mikavne načine, naj popustijo pred skušnjavo in vstopijo, si skupaj pogledajo revijo ...

Šef greha **JEZE** je zamaskiran kot alegorična žival, ki se kaže kot oborožena 'do zob', ima pištole, vile, frače itn. Kriči svojo jezo proti vsemu in vsem, sem ter tja strelja itn. Prebivalci se pripravljajo med seboj, zahtevajo maščevanje s plakati, prikazujejo dogodke nasilja v šoli, nagajajo najbolj odrinjenim sošolcem, drugi pa medtem ne poseže vmes, ampak vse fotografira in kaže drugim ali objavlja na spletu; prikažejo se lahko prizori nasilja med igro s play station



KVIZ O KREPOŠTIH

PONIŽNOST

1) Jezus je pred zadnjo večerjo naredil dejanje velike ponižnosti do svojih učencev. Se spomnite, kaj je to bilo? (Jn 13,1-15)

Umiti noge svojim učencem

2) Dopolni ta Jezusov stavek: »Zadnji bodo ...« (Mt 20,16)

- a) prvi
- b) najbolj žalostni
- c) srečni

3) Kaj odgovori Marija, ko jo angel prosi, če bi hotela postati Jezusova mama? (Lk, 1-38)

»Glej, Gospodova služabnica sem. Zgodi se mi, kakor si rekel!«



VELIKODUŠNOST

1) Evangelij nam pove, da je Jezus »videl bogate, ki so metali svoje darove v tempeljsko zakladnico. Videl pa je tudi neko siromašno vdovo, ki je vrgla vanjo dva novčiča.« Kdo je po Jezusovem dal več in zakaj? (Lk 21, 1-4)

»Resnično povem vam: Ta uboga vdova je vrgla več kot vsi. Vsi ti so namreč vrgli dar od svojega preobilja, ta pa je dala od svojega uboštva vse, kar je imela za življenje.«

2) Dopolni ta Jezusov stavek: »Dajajte in ...« (LK 6,28)

- a) vam ne bo ostalo nič.
- b) se vam bo dalo.
- c) prosite nekaj v zameno.

3) Poznaš priliko o dobrem Samarijanu? Povej jo drugim v skupini!. (Lk 10,25-37)

Katero krepost je živel Samarijan do tistega, ki ga je našel na poti?

Velikodušnost



POTRPEŽLJIVOST

1) Kolikokrat nam je rekel Jezus, da moramo odpustiti tistemu, ki nam je povzročil hudo? (Mt 18,22)

- a) 30 krat
- b) 490 krat
- c) 10 krat

2) Kaj pravi Jezus, kako moramo ravnati z našimi sovražniki? (Mt 5,44) (Lk 6,27)

a) moramo jih ljubiti

b) moramo se jim ogibati

c) ne smemo se meniti zanje

3) Povejte priliko o "usmiljenem očetu" (imenovano tudi o "izgubljenem sinu"). Kdo dokaže v tej priliki, da je potrpežljiv? (Lk 15,11-32)

a) sin, ki odide od doma

b) sin, ki ostane doma

c) oče



ČISTOST

1) Na osnovi evangelija pomeni živeti čistost:

- da se umivamo dva krat na dan
- da ljubimo vse, kakor bi to storil Jezus
- da nismo nikoli več časa skupaj s tistim, ki je drugačen od nas

2) Se spomnete, kaj je rekel Jezus, ko je videl, da je skupina ljudi hotela kamnati prostitutko? Dopolni stavek: »Kdor je brez greha ...« (Jn 8,7)

naj prvi vrže kamen vanjo

3) Jezus v znanem govoru o blagih govori tudi o čistosti in pravi: »Blagor čistim v srcu, kajti ...« (Mt 5,8)

a) potolaženi bodo

b) Boga bodo gledali

c) postali bodo slavni

