

ROZPIS HER

HRA 1: Achab a jeho vláda

Čtení: a | Král, který zapomněl na Boha

Průběh: Děti hledají v místnosti schované lístečky s (ne)pravdivými informacemi o Achabovi a Jezábel. Po nalezení všech 24 lístečků je roztřídí na pravdivé a nepravdivé.

Pomůcky: lístečky (příloha A)

DUCHÁČ: Eliáš jako prorok

Čtení: b | Odvážný prorok přichází

Obsah: Kdo je to **prorok** (čím se vyznačuje; Boží hlásný/hlásná trouba ~ podobně Izajáš, kterého jsme potkali na podzim na bohoslužbách) + proč Eliáše **Jezábel nenáviděla** (uctívala spolu s Achabem modly/baala a Eliáš jí to vyčítal; co může být modlou pro nás?; první příkázání)

DUCHÁČ 2: Vdova ze Sarepty

Čtení: c | Vdova, která dala poslední chléb

Obsah: Jak Bůh pomáhá skrze lidi

HRA 2: Vdova ze Sarepty: vytahujeme vodu ze studně

Průběh: Na jedné straně lesa je „studna s vodou“ (kyblík s papkoulemi) a na druhé straně vědro (hrnec pro každou skupinku a jeden vedoucí); po cestě chodí sucho (vedoucí), děti se musí plížit; když se dostanou k Eliášovi, musí splnit jednu podmínku, aby mohli předat vodu: hodit kostkou a říct jednu informaci o Achabovi (pokud padne sudá) nebo Jezábel (pokud padne lichá).

Pomůcky: kyblík, papkoule, dva hrnce, hrací kostka

HRA 3: Vdova ze Sarepty: přenášíme vodu Eliášovi

Průběh: Každá skupinka má utěrku, namočí ji, štafetou podávat a poslední vyždímá do hrnce. To vše na čas (2 minuty?). Kdo má na konci více vody, vyhrává.

Pomůcky: dvě utěrky, čtyři hrnce, z čehož dva by měly mít stejný objem (příp. použít na měření odměrku)

HRA 4: Vdova ze Sarepty: donášení chleba Elijášovi

Průběh: Děti nosí kousky chleba Elijášovi (jeden vedoucí), ostatní vedoucí – plíseň – je napadají a chytají. Kdo donese víc kousků chleba, vyhrává.

Pomůcky: chleba na kousky, tři nádoby na chleba

(bonusová hra: uzdravení vdovina syna – nějaká zdravotní hra)

VÝLET

HRA 5: Elijášovo heslo

Čtení: d | Elijášova modlitba

Průběh: Hra je šifrovací běhačka, během níž dostanou děti heslo „**Hospodine, odpověz mi!**“ (to volal Eliáš, když „rozdělával“ oheň). Na stromech jsou připevněné dvě barevně oddělené sady lístečků (každá družinka má vlastní sadu). Na lístečkách jsou rozdělené dvouslovné pojmy. Děti mají v první fázi za úkol sesbírat všech 18 lístečků. Hledají je po dvojicích – jeden je sběrač, druhý je ochránář. Mezi dětmi běhají Baalovi proroci (vedoucí) a chytají dotykem sběrače. Ochranáři své sběrače chrání vlastním tělem, sami jsou nesmrtelní. Je-li sběrač zasažen, vrací se do Sidónu (lazaret) oživit (10 dřepů). V druhé fázi mají děti za úkol spojit slova do smysluplných dvojic (např. žluté + sluníčko). První a druhé slovo je graficky oddělené (první psáno normálně, druhé v negativu). Po schválení správnosti vedoucím seřadí dvojice dle abecedy. Heslem je první část 1. sousloví a druhá část 7. sousloví. Dokončit musejí obě družinky. Vítězná družinka dostane pořádný zapalovač + zná tajenku, poražená dostane poloprázdnou krabičku sirek + nezná tajenku). Inspirace ze hry: <https://www.hranostaj.cz/hra1359>

Pomůcky: dvě sady různých barevných lístečků (2x příloha B), připínáčky, zapalovač, sirky

HRA 6: Dvanáct Jákobových synů

Čtení: e | Výlet do minulosti

Průběh: Na louce sedí tři vedoucí – Ráchel, Lea a Jákob. Každý vedoucí má před sebou papírky se 4 jmény biblických synů a 4 obyčejnými jmény. Děti mají za úkol Ráchel, Leu a Jákoba rozesmát. Jákoba rozesmívají pomocí příběhu, Ráchel tancem a Leu obrázkem. Mohou chodit i po dvojicích či skupinkách, jak budou chtít. Když vedoucího rozesmějí (nemělo by to být zvláště těžké, aby to netrvalo dlouho a nebylo pro děti frustrující) mohou si vybrat jedno ze jmen (to, které bude pravděpodobně patřit Jákobovým synům). Až se doberou všechny lístečky, každá skupinka dostane Bibli, v níž má najít Genesis 35,23–26. Podle textu rozdělí jména na jákobovska a nejákobovska. Která skupinka má víc, vyhrává. Inspirace ze hry:

<https://www.hranostaj.cz/hra5346>

Pomůcky: lístečky se jmény (příloha C), fixy, papíry, dvě stejné Bible

HRA 7: Stavba obětní hranice

Čtení: f | Ohňový zápas na Karmelu

Průběh: Děti mají za úkol společně postavit hranici na oheň. „Obřadem“ provází čtení f. Nejprve zkusíme to zkusíme baalovsky – zkusíme společně tančit a křepčit kolem ohniště, vzývat Baala (vedoucí děti trochu hecují). Vedoucí se snaží podpálit hranici sirkami, neúspěšně. Poté si vedoucí vezme zapalovač od druhé družinky a zkusíme to elijášovsky: Vyzveme druhou skupinku, aby nám řekla, jak se modlil Eliáš. Ve chvíli, kdy se oheň začne rozhořivat, společně zakřičíme třikrát „Hospodine, odpověz mi!“ Nakonec zazpíváme pár písniček na oslavu přicházejícího deště (74 Hosana).

HRA 8: Jezábel hledá Eliáše

Čtení: g | Eliášův boj nekončí...

Průběh: Klasická hra sardale. Ve tmě se určí jeden Eliáš, ke kterému se se všichni snažíme dostat, abychom se spojili a unikli Jezábel.