

VELIKA VODNA IGRA - SKOZI ŽIVLJENJE

Smisel igre : Vsi se rodimo v družinah in njihove dobre in slabe lastnosti so nam za popotnico v življenju. Z odraščanjem so naše odločitve vedno bolj individualne, samo naše. Tako odrastemo v unikatno osebo. Z božjo pomočjo v odgovorno odraslo osebo, ki se spet povezuje v družino, tokrat po lastni presoji. Igra nam želi povedati, da kjerkoli se že v življenju znajdemo, vedno nam pomagajo vrednote, ki nam jih posreduje Bog. Tisto kar najbolj drži družine skupaj je čut za skupnost, pripravljenost za sodelovanje, potrpežljivost in seveda predvsem ljubezen.

Tehnični podatki:

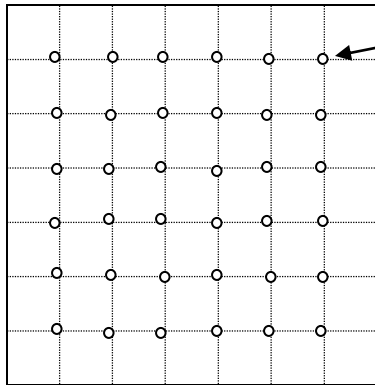
Cilj igre: Čim bolj zaščititi svojo družino in svoje starše pripeljati čim bolj suhe na cilj
Čas: Ves dan oz. cca. 5 ur (2,5 + 1,5h + 1h)
Prostor: Prostor mora biti zunaj, ker bo veliko polivanja, priporočljiva je bližina vodnih virov
Št. udeležencev: od 20 do 50
Št. animatorjev: 1 na otok + 1 na skupino, v zadnjem delu pa par(fant in dekle) na skupino.
Starost: od 5 do 99 let
Pripomočki: otroški bazenčki, vrvi, katapult, vodni balončki, vedra, plastični kozarčki, »kavč«, kocke, sveče, vžigalice, veliki baloni, deske z luknjicami, ribice in ribiške palice, plutovinasti zamaški, injekcije, majice, vodne pištole, gumitvist, lesene kocke, kosi mila, posoda za zalivanje rož, roža, ki prši vodo »Crazy Daisy«

Opis igre:

Prvi del:

V prvem delu otroke razdelimo v štiri ali pet skupin. Vsaka skupina dobi svoje ime oz. priimek in je igra igro kot družina. Vsi se rodimo v družini in ta del družine nas popelje po hiši v kakršni imamo po navadi dom. Igra nas vodi skozi vse prostore hiše. V vsakem prostoru je otok. Vsaka družina ima svojo tablo na kateri je pritrjenih 36 balonov. V vsakem balonu je listek z nalogo. Naloge prinašajo ali odnašajo točke. Poleg tega je v devetih balonih na listkih napisan tudi prostor v hiši, ki pomeni otok. Do naloge oz. otoka pridejo družine tako, da mečejo pikado v

balone. Ko balon počijo, preberejo nalogo in jo takoj izpolnijo oz. gredo na določen otok. Animator, ki družino vodi, na družinsko kartico sproti zapisuje dosežene točke (razen na otokih – te točke družine dobijo po končanem prvem delu igre). Igra je končana, ko vse družine popokajo vse balone.



Luknjica v deski skozi katero povlečemo balon in ga na drugi strani zavežemo

Otoki:

1. Kuhinja (pred cerkvijo)

V bazenček ali veliko plastično posodo napolnimo z vodo in veliko ledenimi kockami. Družina se posede okoli bazenčka in na animatorjev znak skuše spraviti čim več kock iz vode v času 2 minut. Nato se ekipa posede v kolono in te kocke poskušajo čim hitreje z nogami prenesti v kozarec s hladno pijačo (beri drugo posodo). Šteje število kock in čas prenašanja/kocko. Točke seštejemo skupaj na koncu prvega dela igre.

2. Spalnica (pred cerkvijo)

To je igra v stilu Ne zbudi očka. Ideja 1. : Otroci sestavijo verižni eksperiment, ki zbudi spečega očka tako, da ga polije. Ideja 2: Otroci sprožijo že sestavljen verižni eksperiment tako, da z vodnimi pištolami dovoljkrat zadenejo tarčo, da napolnijo lonček, ki... sproži zvonček. Vendar ne zbudi vsak poskus očka. Morajo imeti srečo, če ne, morajo igro ponoviti. Šteje čas.

3. Dekliška soba(v jami)

Vsak družinski član mora skakati gumitvist z lončkom polnim vode na treh višinah. Na vsaki višini izprazni lonček v merilno posodo, animator pa mu lonček ponovno napolni. Družina mora zbrati v merilno posodo čim več vode.

4. Fantovska soba (na igrišču)

Družinski člani morajo iz kock, ki jih prenašajo iz enega konca igrišča na drugega po določeni poti z ovirami, sestaviti stolp kot je narisano na sliki, ki jo dobijo na otoku, ko je stolp sestavljen, morajo na vrh postaviti svečo, ki mora goreti vsaj 1 minuto, da je naloga opravljena. Med prenašanjem kock jih animator obstreljuje z baloni napolnjenimi z vodo,

ki so napolnjeni z vodo. Balone strelja nanje s katapultom. Lahko podre tudi že sestavljen stolp s svečo ali brez nje. Šteje čas.

5. Dnevna soba(pred glasbeno šolo)

Iz akvarija, ki je plastičen bazen ali velika plastična posoda, družina lovi ribe z ribiškimi palicami. Lovi lahko sedem minut. Ribe naredimo iz papirja, ki ga plastificiramo. Na vsaki ribi je papirna sponka, na vsaki ribiški palici pa je magnet. Ribe so vredne različno število točk. Šteje število točk, v primeru, da ekipa ulovi vse ribe, pa čas.

6. Kopalnica(pri gugalnicah)

Ekipa se porazdeli po ovirah na poti. Po tej poti morajo spraviti toliko mokrih kosov mila kolikor je članov družine. Šteje čas. Če je v kakšni družini manj članov, se kakšna ovira odstrani.

7. Vrt(pri vodi)

Vsak dobi svoj plastičen kozarec in lovi vodo iz rožice Crazy Daisy. Napolniti morajo posodo za zalivanje rož. Šteje čas.

8. Ribnik na vrtu(v jami)

Vsak družinski član naredi ladjico iz papirja, ki jo animator pregleda. Potem ladjice spustijo v ribnik, beri palstičen bazen. Stopijo izven kroga, ki je narisano ali označen okrog ribnika in skušajo vsak svojo ladjico potopiti tako, da vanjo zmečejo čim več kamenčkov. Šteje čas.

9. Greznica (drvarnica)

Očistiti je treba greznico tako, da najdemo čep, ki jo zapira. Čep (5 čepov) se nahaja v veliki posodi blata. Do greznice pridemo po poti, ki je sestavljena iz 7 pladnjev polnih blata. Ko član družine pride go greznice ima 5 sekund časa, da po njej išče čep. Če ga ne najde, se vrne po isti poti in za njim poskuša drugi član. Igre je konec, ko družina najde vseh 5 čepov. Šteje čas.

1. mesto	10 točk
2. mesto	7 točk
3. mesto	5 točk
4. mesto	3 točke

Na koncu prvega dela vodja igre sešteje točke, ki so jih družine dobile na otokih in jih prišteje tistim, ki so jih dobile z nalogami.

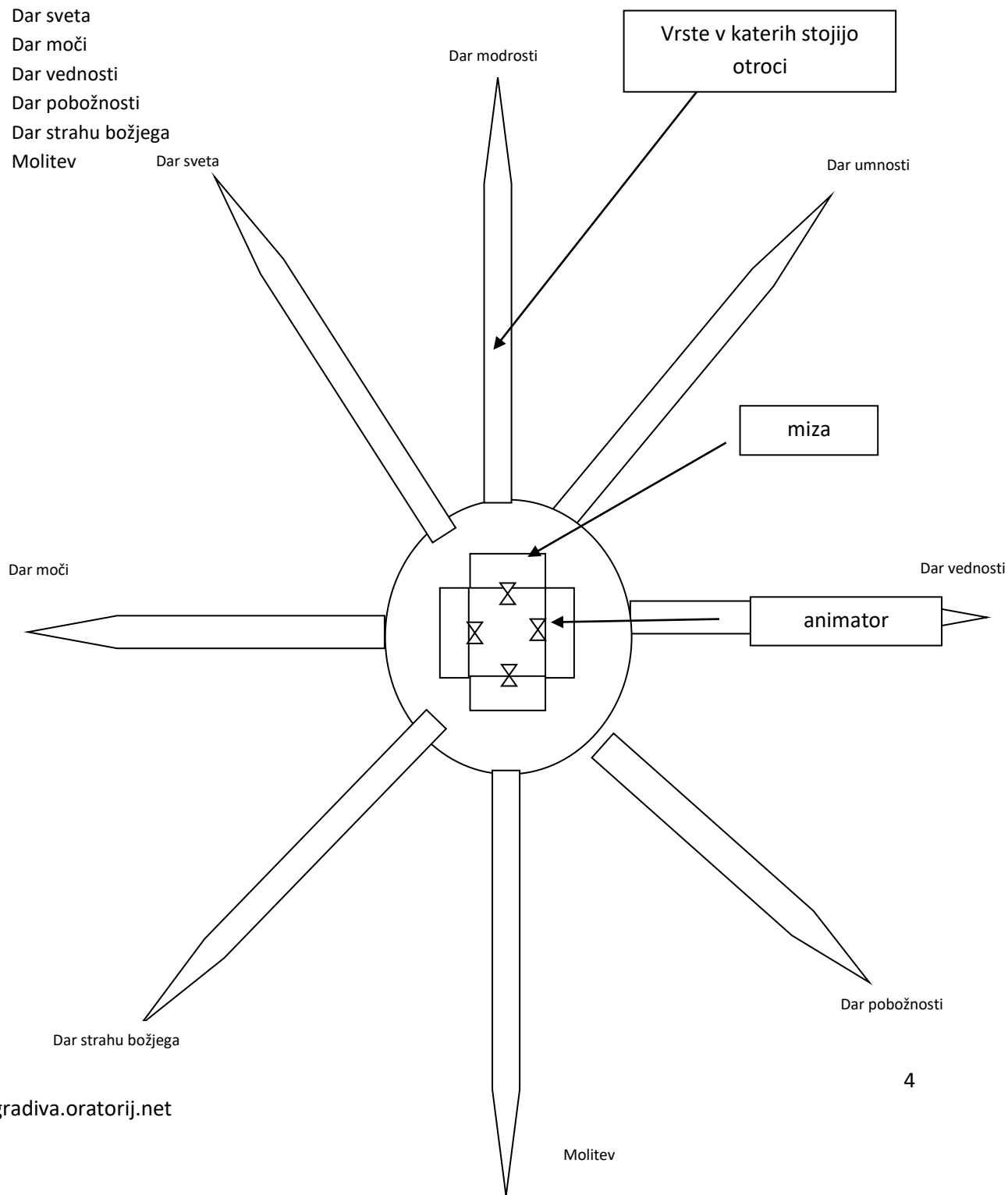
1. Mesto - 4 injekcije za zadnji del iger
2. Mesto - 3 injekcije za zadnji del iger
3. Mesto - 2 injekciji za zadnji dan iger

4. Mesto - 1 injekcija za zadnji del iger

Drugi del:

V drugem delu našega življenja se sami trudimo, da smo čim boljši ljudje. Tako mučenje je težko in potrebujemo pomoč. Sveti duh nam pomaga s svojimi darovi, pomaga pa nam tudi molitev .

1. Dar modrosti
2. Dar umnosti
3. Dar sveta
4. Dar moči
5. Dar vednosti
6. Dar pobožnosti
7. Dar strahu božjega
8. Molitev



Vsak zase bomo iskali darove svetega duha in molitev. Vsak dar in molitev predstavlja en animator. 4 mize postavimo v krog kot kaže slika. Za vsako mizo se postavi en animator. Poti do kroga so označene na viden način. Na začetku vsake kolone piše ime daru ali pa piše molitev. Označena je tudi krožnica, ki loči mize od kolon. Animatorji, ki predstavljajo določen dar oz. molitev so razporejeni povsod po običajnem igralnem prostoru. Po tem prostoru se nenehno premikajo!

Udeleženci, ki tekmujejo vsak posamezno, se na povabilo voditelja igre razdelijo, kot želijo. Vsak na začetku dobi tudi kartonček, na katerega se vpisujejo točke. Na znak se igra začne. Igralec, ki je prvi v koloni, prestopi črto krožnice in stopi do mize, kjer mu animator izroči listek na katerem piše: »Pojdi k *ime daru oz. molitev*«. V vsaki koloni se deli napotke za napotitev k enem izmed darov oz. k molitvi. Za 8 oseb na terenu je 8 kolon in 8 različnih listkov z napotilom. Ko igralec dobi listek z napotilom, se odpravi iskat osebo, ki je napisana na listku. Išče jo tako, da animatorje na terenu sprašuje, če so oni te osebe. Ko najde to osebo, mu ta najprej listek vzame, nato pa zastavi nalogo. Po opravljeni nalogi mu izroči listek s potrdilom »Pri meni je dobro opravil. *Ime daru ali molitev*«. Z dobljenim listkom se igralec vrne v isto kolono kot prej in ko je na vrsti odda svoje potrdilo. Animator mu za potrdilo da košček sestavljanke. Nato nadaljuje v drugi koloni po istem postopku. Vsak mora obiskati vseh osem animatorjev. Ko ima vse koščke sestavljanke, gre do vodje igre, kjer dobi papir in lepilo, da sestavljanke nalepi na papir. Nalepljeno sestavljenko nato izroči vodji igre. S tem je končal drugi del igre.

Po igrišču pa hodita tudi dva animatorja, ki sta skušnjava in dva animatorja, ki predstavljata greh, ravno tako kot jih srečujemo tudi v življenju (oboje je na animatorjih nedvoumno označeno). Če skušnjava ulovi igralca, se ta lahko skušnjava upre tako, da jo premaga v neki enostavni igri. V tem primeru lahko nemoteno odide po svojih pote. Če pa skušnjava podleže, to pomeni, da je igro izgubil, potem mu skušnjava odvzame 2 pridobljeni točki s kartončka. Če igralca ujame greh, je to huje, ker je ta že storjen. Igralec mora animatorju dati svoj listek in iti po novega, kar v najslabšem primeru pomeni, da mora ponovno opraviti nalogo. Od animatorja, ki igra greh dobi prazen listek, tako, da nikoli ni brez listka. Ta listek nato na pultu menja za nov listek itd.

Pri vsaki nalogi lahko igralec dobi 8, 6, 4 ali 2 točki. Poleg tega šteje tudi hitrost. Prva četrtna igralcev dobi 10 točk, druga četrtna 8 točk, tretja četrtna 6 točk in četrta četrtna 4 točke.

Naloge:

1. Dar modrosti – uganke. Če uganejo v prvo, dobijo vse točke, za vsako pomoč jim odbijemo 2 točki.
2. Dar umnosti – damo jim tangram. Sestaviti morajo preprost lik. Za vsako pomoč odbijamo točke.

3. Dar sveta – otrok dobi vprašanje, ki ga ne zna rešiti. Zato mora poiskati vodjo igre, ki mu bo svetoval kako do odgovora oz. mu bo pomagal priti do njega.
4. Dar moči – v čim krajšem času morajo narediti 5 poskokov, 20 počepov, 5 sklec in 10 trebušnjakov. Čas bomo še izmerili in glede na čas napisali točkovnik.
5. Dar vednosti – Sveto pismo. V čim krajšem času morajo najti 3 poglavja iz Svetega pisma in iz njih prebrati lepo misel.
6. Dar pobožnosti – dobro delo. Animator otroka pošlje po kozarec vode ali mu naloži kako drugo dobro delo. Ocenjuje se pripravljenost narediti nalogo brez besed.
7. Dar strahu božjega – zavedanje svojih napak. Otrok na listek napiše sedem neumnosti, napak ali grehov, ki jih je storil in jih vrže v škatlo, ki jo nosi animator. Animator ne bere listkov. Če posumi, da otroci niso resni, jim odšteje točke.
8. Molitev – otroci sestavijo molitev po lastni želji. Šteje dolžina in smiselnost molitve.

Kartončke s točkami igralci oddajo vodji igre. Ta v odmoru točke sešteje in pred začetkom tretjega dela igre razdeli nagrade.

Prvim petim vsakemu po 5 vodnih balonov.

Drugim petim vsakemu po 4 vodne balone.

Tretjim petim vsakemu po 3 vodne balone.

Četrtrim petim vsakemu po 2 vodna balona.

Ostalim pa po 1 vodni balon.

Tretji del:

V tretjem delu življenja je družina spet bolj pomembna. Ustvarimo si svojo družino, zčnemo pa tudi skrbeti za vse starejše starše.

V tem delu se družina spet zbere, poleg tega se animatorju, ki jih je vodil pridruži še drug animator nasprotnega spola. Animatorja predstavljata očeta in mamo družine. Pogledajo koliko balonov in koliko injekcij so dobili.

V tem delu družino čaka 6 otokov. Na vsakem tekmuje 6 članov družine. Ostali člani branijo svojega očeta. Vsak »oče« da na začetku tretjega dela stehtati svojo majico. Vsaka družina ima nalogo ohraniti majico svojega očeta čim bolj suho in hkrati čim bolj zmočiti »očete« drugih družin. Vsaka družina se poljubno odloča za naloge, ki jih čakajo. Igralci se lahko pri tem izmenjavajo. Vodo s katero polnijo injekcije dobijo na vsakem otoku, po tem, ko igro končajo. Lahko se zgodi, da kakšen vodni balon od časa do časa prileti tudi izpod neba.

1. Otok - kviz
2. Otok - veslanje? Kupili bi voziček in naredili vesla. Ekipa bi potem 6-krat preveslala določeno razdaljo.
3. Otok - žlica okrog pasu, s katero fižol potiskaš določeno pot
4. Otok – v rjuho naredimo 6 lukenj skozi katere dajo otroci svoje nosove. »Mama« ugotavlja kateri nos je čigav z zavezanimi očmi.
5. Otok – Animator je oblečen v preveliko pižamo. Otroci v 5 minutah skušajo spraviti v to pižamo čim več balonov.
6. Otok – Otroci si podajajo balone. Vsaki 10 s animator doda 1 balon. Če zmorejo obdržati v zraku več ko 10 balonov, potem lahko dvakrat napolnijo svoje injekcije.

Ko vse družine opravijo vse otoke, je igre konec. Sledi ponovno tehtanje majic. Zmaga družina z najlažjo majico.

Pogoji uporabe:

Gradivo lahko uporabljate za delo v skupinah, pod pogojem, da ne gre za komercialno uporabo. Za te namene ga lahko prosto reproducirate in predelujete, vendar morate pri tem navesti avtorja originalnega gradiva. Brez dovoljenja Gradiva ni dovoljeno objaviti v tiskanih, elektronskih ali katerih koli drugih medijih.