

## **KATEHEZE ZA 3. TRIADO**

### **na zimskem oratoriju, 23.–25. 2. 2012**

 **Četrtek, 23. 2. 2012**

#### **ZGODBA IZ RISANKE PRINCESA IN ŽABEC (v filmu do 28 min 20 s):**

Temnopolta Tiana in Charlotte, hči bogatega gospoda, sta od otroštva prijateljici. Tianina mama je šivala obleke za Charlotte, zato sta se veliko igrali skupaj in poslušali pravljico o princesi in žabi. Charlottin oče je svojo hčer razvajal in vedno je dobila, kar si je želela. Tiana pa je bila nadarjena za kuhanje in starši so jo zelo hvalili. Ko je skuhala dobro juho, je povabila vse sosede in hrana je povezala ljudi različnih poklicev. Oče ji je rekel, da ji zvezda večernica ne more podariti vsega, ampak ji mora pomagati s trdnim delom. Potem bo dosegla vse, kar si bo zaželela. Nikoli pa ne sme pozabiti, kaj je resnično pomembno in to je ljubezen (med staršema, do staršev). Tianin oče je kmalu umrl in Tiana je služila kot natakara, da bi si kupila staro tovarno in jo spremenila v lokal. Veliko je garala, ni imela časa za ples in da bi spoznala kakšnega fanta. Charlottin oče je povabil princa Naveena iz Maldonije na pustno zabavo in Charlotte je plačala Tiani, naj na njeni zabavi speče pecivo. Tiana si je lahko kupila tovarno, ampak kmalu je nekdo ponudil več. Princ Naveen je medtem plesal na ulici in srečal čarodeja dr. Fasilierja, ki ga je spremenil v žabca, služabnika pa v princa. Na ples v maskah je prišel služabnik in Charlotte se je zaljubila v neresničnega princa. Tiana je bila žalostna zaradi tovarne in Charlotte jo je preoblekla v princesko. Tiana je prosila zvezdo večernico, da bi dobila restavracijo in takrat se je pojavil princ Naveen, spremenjen v žabo. Obljubil ji je, da ji bo kupil restavracijo, če ga bo poljubila in Tiana ga je res.

#### **CILJI: Mladostniki:**

- Spoznajo, da je družina temelj vsakega odnosa, pripadnosti in zaupanja.
- Ugotovijo, da je najpomembnejša ljubezen (do svoje družine, prijateljev, svojega fanta oz. dekleta).
- Razmišljajo o svojih sanjah, željah in spoznajo, da je pomembno sanjati.
- Spoznavajo medsebojno sodelovanje v skupini in argumentirajo svoje odločitve.

#### **VREDNOTA: družina**

#### **MISEL IZ SVETEGA PISMA:**

Gospod rekel Noetu: »Pojdi v ladjo ti in vsa tvoja družina, kajti vidim, da si sredi tega rodu pravičen pred menoj. (1Mz 7, 1)

#### **PRIPOMOČKI:**

- listi papirja,
- pisala,
- škarje.

#### **1. UVODNI DEL - kratka spoznavna igra**

Razdelimo jih v pare. Spoznavanje poteka po parih, kjer se udeleženca pogovarjata in spoznavata. Vsak predstavi osebo, s katero je bil v paru.

## 2. DEJAVNOST (Pustolovščina na otoku)

Vsebina:

Mladostnike preko pogovora vpeljemo v situacijo. »Neka družina (oče, mati, dva otroka) z letalom odide na potovanje v daljne kraje. Pride do okvare letala in pilot nam pove, da bomo morali s padali zapustiti letalo. Z letala skačemo v skupinah po 3 ali 4 oseb. Vsaka skupina pristane na svojem samotnem otoku. Vendar ni treba skrbeti za preživetje, saj je na otoku veliko hrane, pitne vode in ena jama, kjer lahko živite.

1. Kako bi shajati eden z drugim in kako bi si pomagali?
2. Razpravljajte o pravilih, ki se vam zdijo pomembna. Zapišite čim več pravil.
3. Sedaj izberete (7) glavnih pravil, ki so pomembna za preživetje in shajanje eden z drugim. Teh (7) pravil napišite na list.

Predstavitev dela po skupinah:

Vsaka skupina predstavi svojih 7 glavnih pravil in jih argumentira. Ali se pravila posameznih skupin razlikujejo med seboj? Zakaj je tako? Kako so udeleženci delovali v svoji skupini?

## 3. ZAKLJUČNI DEL – učenje s pogovorom

Izvedba:

- Napoved teme in razgovora, kratek uvod – animator.

Animator napove temo: **družina v današnjem svetu**. Razgovor bo potekal tako, da po napovedi teme vsak pri sebi razmisli o družini, kdo je sestavlja, kaj je skupno družinam in v čem se razlikujejo, kakšna pravila imajo in kako družina vpliva na družbo.

- Čas za individualno razmišljanje.

Mladostniki razmišljajo o navedenih vprašanjih. Pustimo jim kar nekaj časa za kvaliteten razmislek.

- Vsak mladostnik pove svoje razmišljanje.

Animator poskrbi, da ima vsak mladostnik možnost nemotenega izražanja svojega mnenja. V tem delu ni replik.

- Animator spodbudi replike, spodbuja razgovor.

V nadaljevanju pogovora se razvije razgovor, ki ga animator spodbuja in usmerja. Najpomembnejše je usmerjanje v konstruktivno razmišljanje, če pa pride do žaljenja, pa je potrebno mladostnika takoj ustaviti (lahko se mu da kazen, da nekaj časa ne sme sodelovati v razgovoru). Udeleženci se med seboj poslušajo in aktivno sodelujejo v razgovoru.

- Ob koncu pogovora animator poskuša potegniti skupne točke.

Animator skuša ob koncu pogovora (s pomočjo udeležencev) potegniti skupne točke razgovora, tako da upošteva vsa mnenja, jih povzame in oblikuje v smiseln povzetek pogovora.

 **Petek, 24. 2. 2012**

### **ZGODBA IZ RISANKE PRINCESA IN ŽABEC (v filmu do 57 min 40 s):**

Ko je Tiana poljubila žabca, se je spremenila v žabo, ker ni princeska. Med bežanjem pred psom sta se zapletla v balone in z njimi odletela proti močvirju. Pristala sta v vodi in Tiana se je jezila nad princem, da se je zapletel s čarovnikom in zdaj je še ona žaba. Edini način, da nekaj pridobiš, je trdo delo. Napadli so ju krokodili, ampak sta jim zbežala. Naslednji dan sta spoznala krokodila Luisa, ki rad igra blues glasbo in kresnička Raya, ki je zaljubljen v zvezdo. Luis in Ray sta jima pomagala, da bi prišla do mame Odie, ki se ukvarja s čaranjem. Prišli so lovce na žabe in so ju ujeli, ampak sta drug drugega rešila. Po tem dogodku sta postala lačna in Tiana je skuhala juho, princa pa je naučila sesekljati. Princ ni navajen delati, le uživati, Tiana pa ravno obratno. Po večerji sta zaljubljeno plesala. Dr. Fasilier je med tem nad princa poslal temne sence iz onostranstva, ki so ga ugrabile.

### **CILJI:** Mladostniki:

- Spoznajo, da je trdo delo pogoj vsakega uspeha.
- Znajo sprejemati drugačna stališča.
- Razvijajo občutek odgovornosti do sebe in drugih.
- Spoznajo in oblikujejo občutek za medsebojno povezovanje v skupini.

### **VREDNOTA:** trdo delo

### **MISEL IZ SVETEGA PISMA:**

Ne bodo zidali, drug pa prebival, ne bodo sadili, drug pa užival, kajti kakor so dnevi drevesa, bodo dnevi mojega ljudstva, moji izvoljenci uživali delo svojih rok (Iz 65, 22).

### **PRIPOMOČKI:**

- volna za črto,
- listi z napisi DA, NE, nisem popolnoma odločen/-na,
- časopis.

#### **1. UVODNI DEL vrednostna črta**

Trditev: »Edini način, da kaj pridobiš, je trdo delo.«

To trditev je rekla princesa Tiana, ko je zvedela, da se je princ zapletel s čarovnikom.

Mladostniki naj dobro razmislijo o tej trditvi in se opredelijo za en odgovor: DA, NE, nisem popolnoma odločen/-na. Udeleženci v dvojicah oblikujejo stališča in jih med seboj izmenjajo. Potem se razporedijo ob črto, ki je narisana na tleh ali narejena iz volne, v skladu s svojim stališčem: DA, NE, nisem popolnoma odločen/-na. Znotraj teh treh nastalih skupin se udeleženci med seboj pogovorijo o svojih stališčih in povejo svoje mnenje tudi ostalima dvema skupinama. Animator je organizator in vodja dejavnosti ter poskrbi, da ne pride do kakšnih nesporazumov in trenj.

(Če je v kateri od treh skupin samo en udeleženec, potem se mu pridruži en animator.)

## 2. DEJAVNOST skulptura

Udeležence razdelimo v skupine po 4 oseb. Naročimo jim, da sestavijo skulpturo, pri kateri smejo biti na tleh npr. 3 roke, 5 nog, 2 kolena in 1 komolec. V skulpturi morajo biti udeleženi vsi igralci. Pri tem ne smejo sedeti na tleh ali uporabljati drugih pripomočkov. Animator skrbi, da ne pride do poškodb pri stojih oz. v nevarnih pozicijah. Opazuje, kdo v skupini prevzema vodenje, kdo ukazuje in kako deluje kot skupina.

Primeri: 4 roke, 3 noge, 5 kolena in 2 komolca / 2 roki, 6 nog, 4 kolena in 0 komolcev itd.

- Kako ste se dogovarjali v skupini? Ali ste imeli pri tem kakšne težave?
- Kdo je v vaši skupini prevzel vodenje? Ali ste mu ostali sledili?
- Vsaka organizacija potrebuje voditelja, da lahko normalno deluje. Pri trdem delu tudi včasih potrebujemo nekoga, ki nas bo vodil, ker vidimo, da sami tega ne bomo zmogli storiti. Pomembno je, da znamo prositi za pomoč. To ni znak šibkosti, ampak moči.

## 3. DEJAVNOST časopis

Vsak mladostnik dobi časopisni papir in stopi nanj. Naloga je, da na tem časopisu pridrsijo do označene črte na drugi strani prostora, ne da bi stopili s papirja in ne da bi ga strgali. Tistemu, ki se časopis strga, izpade iz igre. Če bodo vprašali, ali si lahko pomagajo med seboj, jim je potrebno dovoliti. Animator ne pomaga.

- Kako vam je šlo? Ali je bilo potrebno vložiti veliko trdega dela?
- Ali ste si med seboj pomagali? Kako vam je potem šlo?



**Sobota, 25. 2. 2012**

### **ZGODBA IZ RISANKE PRINCESA IN ŽABEC (do konca):**

Naveena so ugrabile sence in prišla je mama Odie, ki ga je rešila pred njimi. Naveen, Tiana in krokodil so jo prosili, če bi jih lahko spremenila v človeka. Mama je rekla, da ne vejo, kaj si želijo. Ni pomembno, kakšno obleko in nakit nosiš, ampak se je potrebno poglobiti v vase, v globino in pogledati nazaj v stare čase. Rekla je, da mora Charlotte do polnoči poljubiti Naveena in potem se bosta spremenila nazaj v človeka. Odšli so na ladjo in princ je Tiani pripravil večerjo. Hotel jo je zasnubiti, ampak Tiana je takrat opazila svojo restavracijo. Žalostno je odšel in temne sence so ga ugrabile. Dr. Fasilier mu je vzel kri, da se je lahko služabnik spremenil v princa. Kresniček Ray je Tiani povedal, da jo ima Naveen rad. Ko pa je prišla na pustni oder, je zagledala lažnega princa in zbežala. Ray je ugotovil, da je pravi princ ujet v skrinji in ga rešil. Naveen je napadel svojega služabnika in mu ukradel čarovniški obesek (talisman). Vrgel ga je Rayu, ki pa je zbežal k Tiani in se boril proti sencami. Dr. Fasilier ga je pohodil. Tiana je talisman razbila na koščke in takoj so prišli duhovi iz zemlje ter odvedli dr. Fasilierja v svoj svet. Charlotte je poljubila žabo Naveena, ampak se ni nič spremenilo. Ray je umrl in postal zvezda, Naveen in Tiana pa sta šla živeti v mlako. Mama Odie ju je poročila in ko sta se poljubila, sta se spremenila v človeka. Kupila sta staro tovarno in jo z lastnimi rokami popravila. V njuno restavracijo so prihajali njuni starši in prijatelji.

**CILJI:** Mladostniki:

- Se pogovarjajo o prijateljstvu.
- Spoznajo razmišljanja, mnenja in kritike udeležencev skupine.
- Si zaupajo tudi boleče izkušnje.

- Spoznajo, da je pravi prijatelj največje bogastvo.

**VREDNOTA:** pogum in pravo prijateljstvo

### **MISEL IZ SVETEGA PISMA:**

Marsikdo je namreč prijatelj v njemu ustreznem času, a ne ostane pri tebi na dan tvoje stiske (Sir 6, 8).

### **PRIPOMOČKI:**

- pisala (svinčniki),
- list z navodili in opisi.

#### **1. UVODNI DEL tihi sociogram**

Mladostniki se razdelijo v dve skupini (če so liho število, se eni skupini pridruži animator). Prva skupina se usede v krog, vsak ima na svoji desni en prazen prostor za eno osebo, ki je zunaj. Vsi, ki sedijo v krogu, se prej dogovorijo, katerega od zunaj, si bodo izbrali. Nato pridejo mladostniki, ki so zunaj in morajo ugotoviti, kdo jih je izbral ter se usedejo k tistemu. Posedajo se toliko časa, dokler se ne usedejo k pravemu. Igra poteka v tišini, mladostniki lahko samo kimajo in odkimajo.

Pri tej igri lahko animator vidi, kateri se družijo skupaj in so postali prijatelji.

#### **2. DEJAVNOST svinčnik na sredino**

Animator vodi pogovor, udeleženci so sedijo v krogu. Vsak udeleženec drži v rokah pisalo in posluša vprašanja, ki jih zastavlja animator. Ko bi želeli, kaj povedati, najprej postavijo pisalo na sredino kroga in animator mu da besedo. Potem položi svinčnik tisti, ki bi rad kaj dodal. V pogovoru naj bodo vsi vključeni, naj vsi položijo pisalo. Ko vsi položijo svinčnike, lahko ponovno spregovori prvi govorec. Namen te tehnike pogovora je, da vsi udeleženci povejo nekaj o temi prijateljstvo.

Vprašanja, ki jih zastavlja animator:

- Kdo je za vas pravi prijatelj?
- Kakšne lastnosti ima dobri prijatelj?
- Kaj vam je najpomembnejše pri prijatelju?
- Ali bi kdo zaupal kakšno izkušnjo o prijateljstvu?
- Ali se vam je že zgodilo, da vsa je prijatelj prizadel in zapustil, ko ste imeli stisko? Če ne želite, vam ni potrebno povedati.
- Ali sem tudi jaz kdaj prizadel svojega prijatelja? Kako sem popravil storjeno?
- ...

### 3. DEJAVNOST učinkoviti detektiv

Vsak udeleženec dobi en list z navodili in opisi:

Poskušaj najti nekoga, za katerega opis velja, in naj se ti podpiše. Če je le mogoče, za vsak opis najdi novo osebo. Delali boste individualno, zato ne prepisuj od sosedu. Namen igre NI tekmovanje, ampak da bolje spoznaš svojo skupino, zato se pogovarjaj o opisih.

OPISI:

PODPISI:

|                                                                                                                  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 1. Je jedel neobičajno hrano (npr. žabje krake, kobilice, ribja jajčeca).                                        |  |
| 2. Je nazadnje gledal isti film kot ti.                                                                          |  |
| 3. Je pri igri rešil svojega prijatelja pred poškodbo.                                                           |  |
| 4. Je obiskal glavno mesto sosednje države.                                                                      |  |
| 5. Je prijatelju posodil za dlje časa predmet, ki mu je veliko pomeni (npr. mobilni telefon, računalniško igro). |  |